

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER[®]

BESTIARIO 2





BESTIARIO 2



AUTORES

Alexander Augunas, Dennis Baker, Jesse Benner, Joseph Blomquist, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Jesse Decker, Darrin Drader, Brian Duckwitz, Robert N. Emerson, Scott Fernandez, Keith Garrett, Scott Gladstein, Matthew Goodall, T.H. Gulliver, BJ Hensley, Tim Hitchcock, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Brian R. James, Jason Keeley, John Laffan, Lyz Liddell, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Jason Nelson, Randy Price, Jessica Redekop, Patrick Renie, Alex Riggs, Alistair Rigg, David N. Ross, David Schwartz, Mark Seifter, Amber Stewart, Jeffrey Swank, Russ Taylor y Jason Tondro

DISEÑO

Logan Bonner, Jason Bulmahn, Lyz Liddell, Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifter

JEFATURA DE DESARROLLO

James Jacobs

DESARROLLO ADICIONAL

Linda Zayas-Palmer

JEFATURA DE REDACCIÓN

Lu Pellazar

REDACTORES

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Luis Loza, Kieran Newton, Adrian Ng y Lu Pellazar

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES

David Alvarez, Helge C. Balzer, Luca Banccone, Rogier van de Beek, Diana Campos, Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Alberto Dal Lago, Emile Denis, Miguel Regodón Harkness, Kurt Jakobi, Jason Juta, Oksana Kerro, Ksenia Kozhevnikova, Raph Lomotan, Valeria Lutfullina, Katerina Landon, David Melvin, Andrea Tentori Montalto, Artur Nakhodkin, Harumi Namba, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Angelo Peluso, Pixeloid Studios (Mark Molnar, David Metzger, Gaspar Gombos, Zsolt 'Mike' Szabados, Janos Gardos, Laszlo Hackl, Orsolya Villanyi), Scott Purdy, Firat Solhan, Luca Sotgiu, Florian Stitz, Yassen Stoilov, Allison Theus, Brian Valeza (Gunship Revolution) y Ben Wootten

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Sarah E. Robinson

DISEÑO GRÁFICO

Emily Crowell y Sonja Morris

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs

DIRECCIÓN DE DISEÑO DEL JUEGO

Jason Bulmahn

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

DIRECCIÓN DE LA SERIE

Joaquim Dorca

EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Didac Bermejo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

REVISOR

Luis Álvarez Dato

MAQUETACIÓN

Victor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 14355-2022

Devir Iberia

Rosellón 184, 5ª pl.
08008 Barcelona

devir.com

Paizo Inc.

7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

ÍNDICE DE MATERIAS

INTRODUCCIÓN

5

MONSTRUOS DE LA A A LA Z

8

APÉNDICE

304

Glosario de aptitudes	304
Rasgos de criaturas	307
Rituales	310
Idiomas	311
Criaturas según su tipo	311
Criaturas según su nivel	313

LISTADO ALFABÉTICO DE MONSTRUOS

Acechador de niebla (elemental de agua)	112	Brucolaco maestro (vampiro)	43
Acechador sombrío	8	Bruma vampírica	45
Ahogador	9	Bruto almizcleño amarillo	123
Ahuizote	10	Bythos (eón)	131
Akata	11	Calamar gigante	47
Akizendri (proteico)	228	Calamar vampiro	47
Ameba gigante (cieno)	56	Calathgar	48
Anancus (elefante)	111	Caligni asesino	49
Ankou	12	Camaleón gigante (lagarto)	177
Aolaz	13	Canarconte	22
Araña de Leng	19	Cangrejo gigante	50
Araña ogro	18	Carbúnculo	51
Araña onírica	18	Cascarón de voraz	295
Árbol guadaña	20	Catoblepas	52
Arbusto de bayas drenadoras	21	Catrina (psicopompo)	233
Arconte estrella	23	Centinela de la arena (elemental de tierra)	118
Artilugio excavador	26	Centurión espiral	53
Athach	27	Chernobue (qlippoth)	239
Augnagar (qlippoth)	240	Chupacabras	54
Augur (velstrac)	287	Ciempies látigo gigante	55
Aurumvorax	29	Ciempies titán	55
Ave del trueno	28	Cieno gris	57
Azuretzi (proteico)	229	Cieno verduroso	58
Babau (demonio)	72	Clangarconte	23
Babosa gigante	32	Cobra emperador (serpiente)	262
Bailarín de las dunas suli	251	Compsognathus (dinosaurio)	89
(retoño planario)		Cornugón (diablo)	86
Baluarconte	24	Couatl quetz	60
Basidiron	33	Cucaracha gigante	61
Batidor buscador	46	Cuervo	62
Batidor gripli	154	Culdewen	63
Bebilith	35	Culebra marina	262
Behir	36	Custodio radiante	64
Belker (elemental de aire)	114	Cythnigot (qlippoth)	237
Blindheim	37	D'ziriak	109
Blodeuwedd	38	Delfín mular	71
Bodak	39	Derghodaimonion	66
Bralani (azata)	30	Destrachan	78
Brownie	40	Destrero de tierra (elemental de tierra)	118
Brucolaco antiguo (vampiro)	44	Deva monádica (ángel)	15

BESTIARIO 2

Deva movánica (ángel)	14	Gigante de las sombras	142	Hadrosáurido (dinosaurio)	90
Devorador	79	Gliptodonte de granito	119	Hamatula (demonio)	84
Devorador de almas	80	(elemental de tierra)		Hezrou (demonio)	74
Devorador del intelecto	81	Glótón	143	Hidromante ondina (retoño planario)	252
Diablo de Punta Arena	88	Glótón gigante	143	Hipocampo	160
Doprillu	93	Gólem de carroña	144	Hipocampo gigante	160
Draco sombrío	94	Gólem de hielo	145	Hipogrifo	161
Draco marino	95	Gólem de madera	146	Hipopótamo	162
Dracolisco (basilisco)	34	Gólem de vidrio	147	Hipopótamo behemoth	162
Dragón de cristal adulto	102	Gorgón	148	Hodag	163
Dragón de cristal antiguo	102	Gosreg	149	Hombre jabalí	186
Dragón de cristal joven	101	Grendel	152	Hombre serpiente aapoph	165
Dragón de las nubes adulto	100	Grindylow	153	Hombre serpiente zyss	165
Dragón de las nubes antiguo	100	Grodair	155		
Dragón de las nubes joven	99	Guardia oréade (retoño planario)	250		
Dragón de magma adulto	104	Guerrero urdefhan	284		
Dragón de magma antiguo	105	Gusano de la escarcha	156		
Dragón de magma joven	104	Gusano que camina sectario	158		
Dragón de salmuera adulto	97	Gylou (diablo)	85		
Dragón de salmuera antiguo	98	Habitante de Leng	159		
Dragón de salmuera joven	97				
Dragón sombrío adulto	106				
Dragón sombrío antiguo	106				
Dragón sombrío joven	106				
Draugr	108				
Elasmosaurus	110				
Engendro de brucolaco (vampiro)	43				
Enredadera almizcleña amarilla	123				
Enredadera asesina	124				
Enredadera viperina	125				
Eremita (velstrac)	291				
Escorpión de las cuevas	126				
Escorpión de magma	117				
(elemental de fuego)					
Escorpión negro	126				
Esobok (psicopompo)	232				
Espantapájaros	127				
Espectro	128				
Espía de los Anillos	166				
(hombre serpiente)					
Espinosaurio (dinosaurio)	91				
Evangelista (velstrac)	288				
Felino de esencia mágica	133				
Felino del infierno	134				
Flor lunar	135				
Froghemoth	136				
Fuego de bruja	137				
Fuego inmundo (elemental de fuego)	116				
Fuego zancudo (elemental de fuego)	117				
Garrapata gigante	138				
Ghonhatino (modelado)	200				
Gigante de la madera	139				
Gigante de la taiga	141				
Gigante de las marismas	140				



Hombre tigre	187	Nacido de la ventisca	113	Sacristán (velstrac)	289
Hongo violeta	168	(elemental de agua)		Sanguijuela gigante	258
Hormiga gigante	169	Naga espiritual	208	Sapo gigante	259
Iguanodón (dinosaurio)	91	Naga lunar	207	Sard	260
Imentesh (proteico)	231	Nalfeshni (demonio)	75	Sarglagón (diablo)	82
Interlocutor (velstrac)	290	Necrofidio	209	Sceaduinar	261
Invidiak (demonio)	73	Neotélido	210	Señor de la guerra spriggan	268
Irlgaunt	170	Nereida	211	Serpiente carámbano	112
Irnakurse (modelado)	199	Nixi	212	(elemental de agua)	
Isqulug	171	Norna	213	Shoggti (qlipthoth)	238
Jabberwock	172	Nuckelavee	215	Sierpe de hielo (elemental de agua)	113
Jyoti	174	Nuglub (gremlin)	151	Siervo almizcleño amarillo	123
Kelpie	175	Nyogoth (qlipthoth)	238	Silfide furtiva (retoño planario)	251
Korred	176	Olethrodaimonion	70	Sith baobhan	263
Lagarto electrizante	178	Onidoshi (oni)	216	Skaveling	264
Larva gigante (mosca)	204	Orca (delfín)	71	Solar (ángel)	16
Leprechaun	179	Orm acuático	220	Solífugo agitador de dunas	265
Lerritan	180	Ortiga skrik	221	Solífugo gigante	265
Leshy atrapamoscas	182	Oso negro	222	Stygira	269
Leshy de los girasoles	181	Oso polar	223	Sueño animado	270
Leucrón	183	Ostiaro (velstrac)	288	Suplicante	271
Leydroth	184	Osyluth (demonio)	83	Susurrador de desván	273
Libélula gigante	185	Paquicefalosaurio (dinosaurio)	89	Tatzlwurm	274
Libélula gigante, ninfa	185	Peluda	223	Tejón	275
Linnorm de la taiga	191	Peñasco vivo (elemental de tierra)	118	Tejón gigante	275
Linnorm del bajo	188	Perro de Tindalos	224	Thanadaimonion	67
Linnorm del fiordo	189	Perro intermitente	225	Theletos (eón)	129
Linnorm del túmulo	190	Peryton	226	Thrasfyr	276
Mandrágora	192	Pescador de cueva	227	Thulgant (qlipthoth)	242
Mano reptante	193	Piroalquímico efritido (retoño planario)	249	Tortuga mordedora	277
Mano reptante gigante	193	Piscodaimonion	65	Tortuga mordedora gigante	277
Mantarraya	247	Plaga de amebas (cieno)	56	Torturador urdefhan	285
Marrmora	194	Plaga de crías de sanguijuela	258	Tritón	278
Marut (eón)	131	Plaga de cucarachas	61	Trol bicéfalo	280
Masa carnívora (cieno)	59	Plaga de cuervos	62	Trol de jotund	281
Máscara de los muertos	206	Plaga de garrapatas	138	Trol de la escarcha	279
Mastodonte (elefante)	111	Plaga de hormigas legionarias	169	Trol de las cavernas	279
Matón spriggan	267	Plaga de medusas de fuego	195	Trueno vivo (elemental de aire)	114
Medusa gigante	195	Plaga de mosquitos del pantano	205	Umonlee	283
Méfit de cieno	121	Plaga de sportlebores	266	Vanth (psicopompo)	234
Méfit de hielo	120	Planotáreo (ángel)	15	Vaspercham	286
Méfit de polvo	120	Profeta de los huesos	167	Veranalia (azata)	31
Méfit de vapor	121	(hombre serpiente)		Vexgit (gremlin)	150
Megalanía (lagarto)	177	Pulpo de anillos azules	236	Voraz	295
Meladaimonion	65	Pulpo de arrecife	236	Vrolikai (demonio)	76
Melodía arrastrada por el viento	115	Purrodaimonion	68	Wight tumulario	297
(elemental del aire)		Quoppopak	243	Wraith aterrador	298
Merodeador de la luz	196	Ramitero	244	Xilo	299
Miserable de barro	197	Rana lanza	245	Yai de agua (oni)	219
Misterio sortilego	198	Rana gigante	245	Yai de fuego (oni)	219
Moho mucilaginoso (cieno)	57	Rapidazo	246	Yai de hielo (oni)	217
Mohrg	201	Raya látigo	247	Yamaraj (psicopompo)	235
Momia del pantano	202	Retornado	248	Zapatero del pantano	300
Morlock	203	Rinoceronte	253	Zarciculoso	301
Mosca gigante	204	Rinoceronte lanudo	253	Zebub (diablo)	82
Mosquito gigante	205	Rondador	254	Zelexhut (eón)	130
Murciélago de chispas	114	Rusalka	255	Zombi del vacío	302
(elemental de aire)		Sabueso trol	266	Zomok	303
Nabasu (demonio)	73	Sabueso yeth	257	Zorro de ascuas (elemental de fuego)	116

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido al *Bestiario* 2! En este tomo de criaturas, encontrarás hadas caprichosas e infernales grotescos, bestias legendarias y poderosos animales, nuevos aliados con los que interactuar y monstruos horribles a los que dar caza. En este libro se detallan cientos de nuevas criaturas, ampliando la miriada de monstruos presentados en el primer volumen del *Bestiario*.

Para utilizar este libro, necesitas las *Reglas básicas*, que contiene las reglas del juego y te permite comprender mejor las reglas de cada criatura y su lugar en el mundo. El uso de ambos libros te permite, como Director de Juego (o DJ), crear historias de grandes aventuras y poblarlas con temibles enemigos, posibles aliados y guías amistosos.

La mayoría de las secciones de este libro describen a una criatura o un grupo de criaturas relacionadas, presentan sus estadísticas, ilustran su lugar dentro del mundo del juego y proporcionan detalles sobre su comportamiento o sociedad.

En esta introducción, puedes encontrar consejos sobre cómo jugar con estas criaturas en partida, incluyendo cómo leer y utilizar sus estadísticas, recomendaciones sobre cómo interpretar sus interacciones con los personajes jugadores y orientación sobre cómo ajustar las estadísticas de las criaturas para adaptarlas a las necesidades de tu entorno.

Por último, el apéndice de la parte posterior del libro contiene secciones que proporcionan información sobre las aptitudes más utilizadas por los monstruos, rasgos de las criaturas, nuevos rituales, idiomas poco comunes y listas de monstruos clasificados según su tipo y su nivel.

CÓMO INTERPRETAR A LAS CRIATURAS

Mientras los demás jugadores representan a sus personajes, tú, como Director de Juego, te encargas de interpretar a todos los demás. Esta sección proporciona los fundamentos para utilizar a las criaturas de este libro. Te guía a través del proceso de lectura y comprensión de las estadísticas de las criaturas para que la criatura pueda suponer una amenaza o servir como aliado tanto dentro como fuera del combate. También proporciona consejos generales para la interpretación de las criaturas con el fin de ayudar a darles más profundidad en el mundo de tu partida.

CÓMO LEER LAS ESTADÍSTICAS DE CRIATURAS

Las reglas de cada criatura aparecen en un bloque de estadísticas con una estructura similar a la de las dotes, los conjuros y los objetos mágicos. Sin embargo, como las criaturas tienen más aptitudes que estos elementos, sus estadísticas incluyen más entradas, muchas de las cuales tienen formatos especiales.

En ocasiones, la línea de rasgos de una criatura comienza con una rareza; si la rareza de la criatura es común, no se indica dicha rareza. La siguiente entrada es su alineamiento, que se da como una abreviatura de una o dos letras (LB para legal bueno, N para neutral, CM para caótico maligno, etc.); estas abreviaturas se enumeran de forma exhaustiva en la página 307. A continuación, se indica el tamaño de la criatura (Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco). A continuación, se enumeran los demás rasgos. Los rasgos que aparecen en este libro, incluyendo algunos rasgos de las *Reglas*

básicas, se pueden encontrar en Rasgos de las criaturas en la página 307.

Las acciones y actividades que la criatura puede utilizar tienen los iconos apropiados junto a los nombres de esas aptitudes, indicando cuántas acciones requieren. Una criatura siempre tiene los rangos de competencia requeridos u otras aptitudes necesarias para usar lo que aparece en su bloque de estadísticas. Por ejemplo, una criatura lanzadora de conjuros puede realizar la actividad Lanzar un conjuro y una criatura nunca se considera no entrenada con los objetos de los que dispone.

Algunas aptitudes están abreviadas en los bloques de estadísticas y se describen por completo en el Glosario de aptitudes de las páginas 304-306.

NOMBRE DE LA CRIATURA

NIVEL

RASGO DE RAREZA	ABREVIATURA DE ALINEAMIENTO	TAMAÑO	OTROS RASGOS
-----------------	-----------------------------	--------	--------------

Percepción Aquí se indica el modificador por Percepción de la criatura, seguido de cualquier sentido especial.

Idiomas Aquí se enumeran los idiomas de una criatura típica de ese tipo, seguidos de cualquier aptitud especial de comunicación. Si una criatura carece de esta entrada, no puede comunicarse con otra criatura ni entenderla mediante el lenguaje.

Habilidades La criatura está como mínimo entrenada en estas habilidades. Para las habilidades sin entrenar, utiliza el modificador por característica correspondiente.

Modificadores por característica Los modificadores por característica de la criatura se enumeran aquí.

Objetos Cualquier equipo importante que lleve la criatura se indica aquí.

Aptitudes de interacción Aquí se enumeran las aptitudes especiales que afectan al modo en el que la criatura percibe e interactúa con el mundo.

CA, seguido de cualquier bonificador especial a la CA; **Tiradas de salvación** Un bonificador especial a una salvación específica aparece entre paréntesis después del bonificador de esa salvación. Los bonificadores especiales a las tres tiradas de salvación contra determinados tipos de efectos se indican después de las tres salvaciones.

PG, seguido de las aptitudes automáticas que afectan a los Puntos de Golpe o a la curación de la criatura; **Inmunidades; Debilidades; Resistencias** Cualquier inmunidad, debilidad o resistencia que tenga la criatura aparece aquí.

Aptitudes automáticas Aquí se enumeran las auras de la criatura, cualquier aptitud que afecte automáticamente a sus defensas y similares.

Aptitudes reactivas Aquí se enumeran las acciones o reacciones gratuitas que suelen activarse cuando no es el turno de la criatura.

Velocidad, (normalmente terrestre) seguida de cualquier otra Velocidad o aptitud de movimiento.

Cuerpo a cuerpo ♦ (rasgos; algunos rasgos de arma, como letal, incluyen sus cálculos para mayor comodidad) El nombre del arma o del ataque sin arma que la criatura utiliza para un Golpe cuerpo a cuerpo, seguido del modificador al ataque y de los rasgos entre paréntesis. Si una criatura tiene alguna aptitud o equipo que afectarían a su modificador al ataque, como un arma con una *runa +1 de potencia de arma*, esos cálculos ya están incluidos, **Daño** cantidad y tipo de daño, además de cualquier efecto adicional (esta entrada pasa a ser **Efecto** si el Golpe no inflige daño).

A distancia ♦ Como la entrada cuerpo a cuerpo, pero también indica el alcance o el incremento de alcance con sus rasgos, **Daño** como la entrada cuerpo a cuerpo.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



Conjuros La entrada comienza indicando la tradición mágica y si los conjuros son preparados o espontáneos, seguido de la CD (y el modificador al ataque si algún conjuro requiere tiradas de ataque). Los conjuros se enumeran por nivel, seguidos de los trucos. Un conjuro preparado varias veces indica la cantidad de veces entre paréntesis, por ejemplo, «(x2)». Los conjuros espontáneos detallan la cantidad de espacios de conjuro después del nivel de conjuro.

Conjuros innatos Se enumeran igual que otros conjuros, pero también pueden incluir conjuros constantes, a voluntad y de foco. Si la criatura tiene un conjuro de foco como un conjuro innato, funciona como los otros conjuros innatos con usos enumerados, en lugar de costar Puntos de Foco. Los conjuros que pueden usarse una cantidad ilimitada de veces incluyen «(a voluntad)» después del nombre del conjuro. Los conjuros constantes aparecen al final, separados por nivel. Las reglas para los conjuros a voluntad y constantes aparecen en la página 304 del Glosario de aptitudes.

Conjuros de foco Si una criatura tiene conjuros de foco, esta entrada contiene el nivel de los conjuros, los Puntos de Foco en la reserva de foco de la criatura, la CD y esos conjuros.

Rituales Aquí aparece cualquier ritual que la criatura pueda lanzar.

Aptitudes ofensivas o proactivas Cualquier acción, actividad o aptitud que afecte automáticamente a la ofensiva de la criatura, así como las acciones o reacciones gratuitas que suelen activarse en el turno de la criatura, aparece aquí.

CÓMO INTERPRETAR A LAS CRIATURAS

Ya sea un adversario o un aliado potencial, una criatura puede tener una visión del mundo muy distinta a la de los PJs. Cuando interpretes criaturas, piensa en cómo experimentan el mundo de forma única debido a sus sentidos, fisiología y hábitat. Cada entrada de criatura en este libro te da algo de contexto sobre la visión del mundo, las motivaciones, la ecología y las sociedades de la criatura. Muchas secciones tienen barras laterales que proporcionan datos relevantes sobre las criaturas (etiquetadas con los iconos que aparecen en la sección Iconos de las barras laterales de la página 7). Puedes utilizar la información de cada entrada de criatura como pistas sobre cómo interpretar a la criatura tanto dentro como fuera del combate. Estas pistas pueden ser tan sencillas como una diferencia en los modismos (tal vez decir «en el otro tentáculo» en lugar de «en la otra mano») y tan complejas como determinar las motivaciones, esperanzas y sueños de una criatura individual. Entender a la criatura que interpretas también da información sobre las tácticas que utilizará, así como de si está dispuesta a rendirse o a huir cuando las cosas no salen como pretendía.

AJUSTES EN LAS CRIATURAS

En ocasiones tendrás que personalizar una criatura en función de las necesidades de tu historia o de las circunstancias narrativas a medida que ésta se desarrolle. Esta sección te guía mediante algunas estrategias básicas que puedes utilizar para adaptar las criaturas. Incluye ajustes rápidos que puedes hacerle a una criatura para modificar su nivel. También es posible que necesites ajustar los idiomas o el equipo de una criatura, o conocer sus rangos de competencia en habilidades o en Percepción.

POTENCIA DE COMBATE

Las criaturas presentadas en este libro tienen estadísticas apropiadas para sus niveles. En muchos casos, puedes hacer ajustes relativamente menores, llamados ajustes de criatura de élite o débil, a sus estadísticas para que funcionen 1 nivel por encima o por debajo del presentado.

Los ajustes de criatura élite y débil funcionan mejor con las criaturas que se centran en el combate físico. Estos ajustes exageran los incrementos numéricos habituales que obtendría la criatura al aumentar su nivel para compensar la falta de nuevas aptitudes especiales. Por lo tanto, cuando se aplican varias veces a la misma criatura, estos ajustes hacen que sus estadísticas sean menos precisas para el nivel de la criatura. Estos ajustes tienen un efecto mayor en el nivel de poder de las criaturas de bajo nivel; si se aplican ajustes de élite a una criatura de nivel -1, se obtiene una más cercana al 1.º nivel, y si se aplican ajustes débiles a una criatura de 1.º nivel, se obtiene una cuyo nivel es más cercano a -1.

Las criaturas que lanzan conjuros o dependen de aptitudes no relacionadas con el combate suelen necesitar ajustes específicos para esos conjuros o aptitudes.

AJUSTES DE ÉLITE

A veces querrás que una criatura sea un poco más poderosa de lo normal para presentar un desafío que de otro modo sería trivial, o mostrar que un enemigo es más fuerte que sus congéneres. Para hacerlo de forma rápida y sencilla, aplica los ajustes de élite a sus estadísticas como se detalla a continuación:

- Aumenta en 2 la CA, los modificadores al ataque, las CD, las tiradas de salvación, la Percepción y los modificadores de habilidad de la criatura.
- Aumenta en 2 el daño de sus Golpes y otras aptitudes ofensivas. Si la criatura tiene límites en la cantidad de veces o la frecuencia con la que puede usar una aptitud (como los conjuros de un lanzador de conjuros o el Arma de aliento de un dragón), aumenta el daño en 4 en su lugar.
- Aumenta los Puntos de Golpe de la criatura en función de su nivel inicial (consulta la siguiente tabla).

Nivel inicial	Aumento de PG
1 o inferior	10
2 a 4	15
5 a 19	20
20 o superior	30

AJUSTES DE DÉBIL

A veces querrás una criatura más débil de lo normal para poder usar una criatura que de otra manera sería demasiado desafiante, o para mostrar que un enemigo es más débil que sus congéneres. Para hacerlo de forma rápida y sencilla, aplica los ajustes débiles a sus estadísticas como se detalla a continuación:

- Reduce en 2 la CA, los modificadores al ataque, las CD, las tiradas de salvación y los modificadores de habilidad de la criatura.
- Reduce en 2 el daño de sus Golpes y otras aptitudes ofensivas. Si la criatura tiene límites en la cantidad de veces o la frecuencia con la que puede usar una aptitud (como los conjuros de un lanzador de conjuros o el Arma de aliento de un dragón), disminuye el daño en 4 en su lugar.
- Reduce los PG de la criatura en función de su nivel inicial.

Nivel inicial	Reducción de PG
1 a 2	-10
3 a 5	-15
6 a 20	-20
21 o superior	-30

IDIOMAS

Los idiomas que aparecen en la entrada de una criatura son los que conoce una criatura típica de ese tipo. Sin embargo, es posible que quieras cambiarlos en función de la criatura en cuestión. Por ejemplo, si una criatura está interesada en hablar o entender a la gente de su región, lo más probable es que conozca el idioma de esa gente. Este idioma suele ser el común, pero puedes darle un idioma más apropiado dependiendo de la región en la que viva la criatura (como el infracomún, si la criatura vive en las Tierras Oscuras).

Es poco probable que los seres de otros planos conozcan algún idioma del Plano Material, a menos que viajen a él con frecuencia. Si una criatura de este tipo conoce un idioma mortal, seguramente esté interesada en comunicarse con los mortales. Este idioma suele ser el común, aunque ten en cuenta que dicha criatura sólo debería hablar el común si lo estudia o viaja específicamente al mundo y región de tu campaña más que a otros.

Los idiomas de *Pathfinder* se pueden encontrar en la página 65 de las *Reglas básicas* y en la sección Idiomas nuevos de este libro (página 311).

EQUIPO

Algunas criaturas dependen del equipo, como la armadura y las armas. Podrías necesitar estadísticas para una criatura que no tenga su equipo. Por ejemplo, una criatura podría ser Desarmada, podría ser emboscada mientras no lleva puesta su armadura, o uno de los objetos mágicos que lleva puestos podría ser desactivado con *disipar magia*. En la mayoría de los casos, puedes simplemente improvisar, pero si quieres ser más exigente, utiliza estas directrices para armas y armaduras.

Si una criatura pierde su arma, puede desenfundar otra o utilizar un ataque sin arma. Si utiliza un Golpe que no figura en su bloque de estadísticas, busca una entrada de Golpe para la criatura que se acerque más al sustituto, reduce en 2 el modificador al ataque y utiliza los dados de daño para el nuevo golpe. Si la criatura necesita hacer un ataque sin arma y no tiene ninguno en su bloque de estadísticas, utiliza las estadísticas de un puñetazo (*Reglas básicas*, pág. 280). Si la criatura pierde un arma con una runa *potencia* para arma, normalmente debes reducir en 2 el modificador de ataque más el bonificador otorgado por la runa *potencia* del arma para la nueva arma. Por ejemplo, si la criatura es Desarmada de su *maza +1*, reduces el modificador de ataque en 3 en lugar de 2 para el nuevo golpe.

Si una criatura no lleva puesta su armadura, busca la armadura en su entrada Objetos y reduce la CA de la criatura de acuerdo con el bonificador por objeto de esa armadura (*Reglas básicas*, pág. 275). Si la armadura tiene una runa *potencia*, aumenta la

reducción según corresponda; por ejemplo, si la criatura tiene una *cota de malla +2* en sus estadísticas y los personajes pillan a la criatura sin su armadura, reducirías la CA de la criatura en 6 en lugar de 4. Si la armadura tiene una runa *resistente*, reduce las salvaciones de la criatura basándote en el tipo de runa (1 para *resistente*, 2 para *resistente mayor* o 3 para *resistente superior*).

HABILIDADES, PERCEPCIÓN Y NIVEL DE COMPETENCIA

En algunas situaciones, como cuando una criatura está intentando inutilizar la trampa de lazo de un PJ, necesitas conocer el rango de competencia de la criatura. Las criaturas están entrenadas en las habilidades que aparecen en sus bloques de estadísticas. Debido a que los monstruos no se crean usando las mismas reglas que los PJ, éstos no están entrenados en las habilidades que no aparecen en la lista. Una criatura suele tener una competencia de experto en sus habilidades listadas alrededor del 5.º nivel, una competencia de maestro alrededor del 9.º nivel y una competencia de legendario alrededor del 17.º nivel. Una criatura puede necesitar un cierto rango de competencia en Percepción para detectar ciertas cosas. Muchas criaturas tienen una competencia de experto en Percepción y mejoran a una competencia de maestro alrededor del 7.º nivel y a una competencia de legendario alrededor del 13.º nivel.

A tu discreción, las criaturas con un talento excepcional en una habilidad en particular o en Percepción, como un *doppelgänger* con Engaño, pueden tener un rango más alto en esa habilidad o en Percepción.

ICONOS DE BARRAS LATERALES

Cada barra lateral de una sección de criatura está marcada con un icono que identifica el tipo de información que contiene.



Consejos y reglas



Información adicional



Localizaciones



Criaturas relacionadas



Tesoros y recompensas





LA SILVICULTURA DE LOS ACECHADORES SOMBRÍOS

Los acechadores sombríos suelen cosechar semillas de plantas carnívoras, en particular las vides asesinas, que siembran durante sus caminatas. Normalmente, siembran las fronteras de su territorio con estas peligrosas plantas como táctica de defensa, pero también siembran jardines y campos, convirtiendo estas parcelas en armas contra los desventurados jardineros y agricultores.

ACECHADOR SOMBRÍO

Estas violentas hadas asesinas tienen un propósito: cazar y matar sigilosamente a los humanoides lo suficientemente descarados como para atreverse a poner un pie en las tierras salvajes. Aunque prefieren cazar desde las sombras, no temen llevar su espeluznante obra hasta los mismos límites de la civilización. Esta audacia les sirve para recordar que la Naturaleza puede ser cruel y caprichosa y que no tiene ninguna deuda con la humanidad. Los acechadores sombríos están encantados de llevar a cabo el trabajo sucio de la Naturaleza, y disfrutan especialmente atacando a leñadores, cazadores y exploradores, independientemente de si respetan el entorno natural en el que trabajan o por el que viajan.

Los acechadores sombríos están demacrados, carecen de pelo y tienen la carne moteada, verde y marrón, que les da la apariencia de una corteza cubierta de musgo. Cuando sufren daño, sangran una sangre espesa, parecida a la savia. Marcan sus territorios colgando las cabezas cortadas de sus víctimas en los árboles circundantes, una práctica que a menudo atrae a peligrosos carroñeros a sus tierras. En las zonas silvestres donde habitan los acechadores sombríos a menudo se encuentran plantas carnívoras y espinosas que cumplen las funciones que podrían tener las mascotas en la sociedad humana, aunque tienden, en el mejor de los casos, a tratar mal a estas «mascotas».

Hay pocos relatos de acechadores sombríos en los que colaboren con otras hadas; en su mayoría, consideran a sus parientes del Primer Mundo cobardes o débiles, o quizás ambas cosas. Incluso las hadas más violentas, como los gorros rojos, los evitan, puesto que los acechadores sombríos consideran que su propia especie es la única compañía que merece la pena.

Los acechadores sombríos cazan en pequeñas hordas, empleando el sigilo para acercarse a sus objetivos. Primero rodean a los enemigos y luego se dedican a ponerlos nerviosos golpeando los árboles o aullando amenazas en aklo para distraer y asustar a su presa. Por supuesto, una horda de acechadores sombríos no permanece unida mucho tiempo, puesto que sucumbe rápidamente a las disputas y luchas internas. Estas violentas discusiones son un pasatiempo común entre ellos y suelen terminar con cada acechador sombrío siguiendo su propio camino. Ni siquiera la presencia de hadas más poderosas o de criaturas dominantes puede controlar la predisposición a discutir de los acechadores sombríos. Algunos eruditos teorizan que esta cualidad tiene que ver con una antigua maldición que afectaba a las hadas que eran consideradas demasiado cascarrabias, pero, en realidad, es sólo parte de lo que hace que un acechador sombrío sea lo que es: amargado, conflictivo y malhumorado.

ACECHADOR SOMBRÍO

CRATURA 5

CM MEDIANO HADA

Percepción +12; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común

Habilidades Acrobacias +13, Intimidación +13, Naturaleza +11, Sigilo +13, Supervivencia +12

Fue +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +2

Camuflaje Un acechador sombrío puede Escondarse en entornos naturales, incluso aunque no tenga cobertura.

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +15, **Vol** +12

PG 60; **Debilidades** hierro frío 5

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 20 pies (6 m); paso forestal

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +15 (ágil), **Daño** 2d6+7 cortante más savia de acechador sombrío

Conjuros primigenios innatos CD 22, ataque +14; **3.º** *ligadura terrestre*, *muro de espinos*; **2.º** *enmarañar*, *forma de árbol*, *pasar sin dejar rastro*; **Trucos (3.º)** *maraña*

Savia de acechador sombrío (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Fase 3** 2d6 de daño por veneno y torpe 2 (1 asalto)

Paso forestal Un acechador sombrío siempre encuentra un camino, casi como si el follaje se separara ante él. Ignora el terreno difícil causado por las plantas, como arbustos, enredaderas y maleza. Ni siquiera las plantas manipuladas mediante magia le impiden avanzar.

AHOGADOR

Con sus extremidades largas y cartilaginosas y su piel gris, los ahogadores se esconden fácilmente en nichos pedregosos, fisuras rocosas y escaleras oscuras para emboscar a sus presas. Estas pequeñas y extrañas aberraciones prefieren atacar a las criaturas débiles y solitarias, especialmente a las que se alejan de sus manadas o comunidades. Los largos y mullidos brazos de un ahogador son flexibles, pero engañosamente fuertes. Sus dedos pueden apretar rápidamente y están provistos de estructuras dentadas y puntiagudas que les proporcionan un agarre increíble. Un ahogador suele estrangular a su presa hasta la muerte y luego arrastra el cuerpo o lo descuartiza utilizando herramientas rudimentarias si el cuerpo es demasiado grande como para transportarlo. Si se enfrentan a él o se ve superado en número, trata de escapar, a menudo comprimiéndose por algún pasaje estrecho para escabullirse. Los ahogadores que se encuentran con humanoides muestran una intensa curiosidad por su cultura, su sociedad y los productos del arte y la industria. Este interés no es muy profundo, sino que acaba traducándose en que les gusta matar a la gente y coleccionar cualquier objeto suyo que les parezca sofisticado, como joyas, ropa bonita o textos escritos.

En ocasiones, los ahogadores se reúnen en asentamientos, normalmente cercanos a suburbios o estructuras abandonadas. Acechan por la noche, se lanzan desde los tejados, golpean las ventanas y se escabullen por las alcantarillas, los canalones y las chimeneas para atrapar a sus presas. Un ahogador urbano que encuentre una presa al principio de su cacería (una mascota errante, una persona que esté sola) puede pasar el resto de la noche satisfaciendo su curiosidad por los productos de la sociedad. Un ahogador curioso puede darse a la fuga con todo tipo de objetos extraños, desde carteles de taberna hasta libros de una biblioteca o tejas. Un ahogador suele robar un sólo objeto a la vez, pero a medida que su colección crece, puede necesitar un nido más grande para dar cabida a su colección y luego trasladar sus piezas una a una al nuevo hogar.

AHOGADOR

CRÍATURA 2

CM PEQUEÑO ABERRACIÓN

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún

Habilidades Atletismo +9 (+11 para Apresar), Sigilo +9

Fue +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -3, **Sab** +1, **Car** -2

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 28

Estirón (manipular) **Desencadenante** Un enemigo apunta al ahogador con un ataque; **Efecto** El ahogador intenta tirar de una criatura a la que tenga agarrada o neutralizada en dirección a la trayectoria del ataque. El ahogador hace una prueba de Atletismo, incluyendo su bonificador a Apresar. Si tiene éxito contra la CD de Fortaleza de la criatura agarrada o neutralizada, el ahogador redirige el ataque hacia esa criatura y el atacante compara el resultado de su tirada de ataque con la CA del nuevo objetivo.

El ahogador debe mover a la criatura a un espacio adyacente a sí mismo. La criatura también debe moverse dentro del alcance del atacante contra un ataque cuerpo a cuerpo o a un espacio entre ella y el atacante contra un ataque a distancia. El ahogador no puede utilizar esta aptitud para hacer que el atacante se apunte a sí mismo, incluso aunque tenga agarrado o neutralizado al atacante.

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ brazo +11 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+3 contundente más dedos estranguladores

Constreñir ♦ 1d6+3 contundente, CD 19

Movimiento oculto Si el ahogador comienza su turno escondido o no detectado por una criatura, esa criatura está desprevenida contra los ataques del ahogador hasta el final del turno.

Dedos estranguladores Cualquier criatura a la que impacte el Golpe de brazo de un ahogador es agarrada automáticamente y el ahogador comienza a estrangular al objetivo. La criatura se asfixia y no puede hablar mientras sea estrangulada. Esto le impide lanzar conjuros con un componente verbal o activar objetos con un componente de orden.



BARATIJAS DE AHOGADOR

Los ahogadores prefieren que sus nidos sean pequeños y limitados. No ordenan su nido, por lo que dentro puede haber de todo, desde huesos de animales hasta valiosos tesoros, compactado en una masa. Un ahogador en tierras vírgenes puede tener algunos restos de sociedad tomados de las víctimas que deambulen por ellas. Estos restos pueden incluir velas, mapas o trampas para animales. Los ahogadores de las ciudades tienen objetos robados adecuados a su ubicación: libros y pergaminos si hay una biblioteca o un colegio de magos cerca, jarras y almohadas cerca de una taberna, o anzuelos y objetos marítimos cerca de un muelle, por ejemplo. Los ahogadores casi nunca tienen objetos comestibles o bebibles, ya que prefieren consumir esos «manjares» (incluso pociones mágicas y objetos alquímicos).





ALIADOS DEL AHUÍZOTE

Un ahuízote es inesperadamente astuto a la hora de lidiar con posibles competidores en su territorio, y cuando se le presentan compañeros depredadores capaces de conversar, a veces negocia alianzas. Los fuegos fatuos son sus aliados favoritos, ya que pueden atraer a la presa hasta las garras del ahuízote y deleitarse con la angustia más tarde, cuando se descubre el cadáver mutilado.

AHUÍZOTE

El ahuízote es un despiadado depredador semiacuático que parece un horrible cruce entre un tejón y una nutria, con unas inquietantes patas palmeadas complementadas por una quinta mano al final de una larga cola de serpiente. El ahuízote es un cazador astuto y sigiloso que atrae presas incautas a su perdición imitando los gritos de personas en apuros. El macabro hábito del ahuízote de alimentarse de los ojos, las uñas y los dientes de sus víctimas deja los cadáveres singularmente mutilados. Algunos dicen que estas criaturas consideran manjares estas partes del cuerpo, mientras que otros insisten en que las recogen como tributo a un ser poderoso, pero desconocido. El hecho de que no se alimenten de la carne de sus víctimas, sino que depositen sus cadáveres, destrozados y anegados, en lugares donde los amigos o la familia puedan encontrar sus restos, apunta a una tercera posibilidad, quizá la más probable: simplemente disfrutan haciendo uso de sus violentas peculiaridades dietéticas para sembrar el miedo y la desesperación.

Los ahuízotes caminan a cuatro patas, pero con las manos son capaces de manipular herramientas sencillas y otros objetos. Tienen rasgos más o menos mustélidos y una membrana adicional les que cubre los ojos, lo que les da un color apagado que recuerda a las cataratas y entorpece un poco la visión de la criatura. Sin embargo, a pesar de su aspecto bestial, son casi tan inteligentes como el humano medio y más sabios que la mayoría. Aunque no forman sociedades propias, se sabe que se alían con sectas violentas o cónclaves de monstruos, e incluso fundan pequeños santuarios y templos dedicados a dioses siniestros. El culto a Caronte, el Jinete de la Muerte, es especialmente popular entre algunos ahuízotes, que esperan pasar una vida después de la muerte revolcándose en las aguas del río Estigia.

AHUÍZOTE

CRIATURA 6

POCO COMÚN NM GRANDE ANFIBIO BESTIA

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común

Habilidades Atletismo +15, Engaño +15 (+19 al usar Imitación de voz), Sigilo +15

Fue +5, **Des** +3, **Con** +5, **Int** -1, **Sab** +3, **Car** +3

Imitación de voz Un ahuízote puede imitar los sonidos que emite una persona en apuros haciendo una prueba de Engaño para Mentir. El ahuízote tiene un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba.

CA 23; **Fort** +17, **Ref** +13, **Vol** +13

PG 105

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ **mandíbulas** +17, **Daño**

2d8+8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ **garra** +17 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ **garra de cola** +17 (ágil, alcance 10 pies [3 m]),

Daño 2d4+8 cortante más Agarrón mejorado

Arrastre de cola ♦ **Requisitos** El ahuízote agarra a una criatura Mediana o más pequeña con su garra de cola; **Efecto** El ahuízote hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la criatura.

Éxito crítico Si la criatura se encuentra a 10 pies (3 m) del ahuízote, ésta es arrastrada a una casilla adyacente. El ahuízote puede dar un Golpe de mandíbula contra la criatura.

Éxito Si la criatura se encuentra a 10 pies (3 m) del ahuízote, ésta es arrastrada a una casilla adyacente al mismo.

Fallo La criatura no es arrastrada.

Fallo crítico La criatura no es arrastrada y el ahuízote deja de tenerla agarrada.



AKATA

Un akata es un cuadrúpedo sin pelo, de piel azul, con unas mandíbulas temibles, los ojos brillantes, un par de colas delgadas y una melena de tentáculos retorcidos. Es una bestia extraordinariamente silenciosa, ya que carece de los pulmones y de las cuerdas vocales necesarias para vocalizar. También carece de oídos, pero tiene potenciados los sentidos de la vista y el olfato.

Cuando la comida escasea, el akata segrega una resina por sus poros que forma un robusto capullo de cristal verde pálido: el metal estelar noqual. Un akata puede hibernar en este capullo sin necesidad de comer ni beber durante siglos, aunque conserva un sentido rudimentario de su entorno y puede salir del capullo en pocos minutos. Estos capullos permiten a las criaturas viajar por el vacío del espacio, buscando nuevos mundos en los que infectar a huéspedes humanoides adecuados con sus crías larvarias. Una vez que la víctima sucumbe a esta infección, las crías luchan entre ellas hasta que una resulta ser la más fuerte. El akata superviviente anima entonces al cadáver (ahora un zombi del vacío, página 302) que siembra el caos por su cuenta.

AKATA

CRIATURA 1

RARO N MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), sin oído, visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +7, Sigilo +7

Fue +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

Hibernación Después de 3 o más días sin comer, un akata puede segregar una resina que lo envuelve en un capullo de noqual. El capullo tiene Dureza 9, 40 PG y un Umbral de Rotura de 18. Tiene resistencia 5 al daño proveniente de fuentes mágicas. Mientras el capullo permanezca intacto, el akata no puede resultar dañado y no necesita comer ni beber. Mientras se encuentre en el interior del capullo, el akata obtiene sentir vida a 30 pies (9 m). El akata permanece en estado de hibernación hasta que se exponga a un calor extremo o perciba una criatura viva, momento en el que puede liberarse de su capullo en 1d4 minutos.

Sin oído Un akata no tiene sentidos auditivos. Es inmune a los efectos auditivos, falla automáticamente de forma crítica las pruebas de Percepción que requieren que oiga y se le impone un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción (pero no a las tiradas de iniciativa) que tengan en cuenta el sonido, pero que también dependan de otros sentidos.

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +5, **Vol** +6

PG 15; **Inmunidades** enfermedad; **Debilidades** agua salada 5; **Resistencias** fuego 5, veneno 5

Sin respiración Un akata no respira y es inmune a los efectos que requieren respiración (como un veneno inhalado).

Vulnerabilidad al agua salada El agua salada actúa como un ácido extremadamente fuerte para un akata. La inmersión total en agua salada le inflige 4d6 de daño por ácido por asalto.

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +9 (ágil), **Daño** 1d6+4 perforante más muerte de vacío

Muerte de vacío (enfermedad) Un akata implanta su cría larvaria parásita en cualquier criatura a la que muerda, pero sólo los humanoides Medianos o Pequeños son huéspedes adecuados; todas las demás criaturas son inmunes a esta enfermedad; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Fase 1** portador sin efecto negativo (1 día); **Fase 2** drenado 1 (1 día); **Fase 3** como la fase 2 (1 día); **Fase 4** drenado 2 y fatigado (1 día); **Fase 5** como la fase 4 (1 día); **Fase 6** muerto y el cadáver vuelve a la vida como un zombi del vacío (página 302) al cabo de 2d4 horas



CAPULLOS DE NOQUAL

El capullo de noqual de un akata, a pesar de su aspecto cristalino, en realidad está hecho de un raro metal celeste con un brillo verde vidrioso. El noqual es tan fácil de trabajar como el hierro, pero mucho más ligero, y se valora por sus cualidades de resistencia a la magia; pero el noqual de un capullo de akata es de muy baja calidad y no se puede utilizar como material de artesanía.





GREMIOS DE ANKOU

Los ankous más peligrosos son los que se han rebelado contra sus amos. Los ankous de este tipo son más poderosos y reúnen a otros para formar «gremios» letales de asesinos que persiguen objetivos comunes en las zonas más peligrosas del Primer Mundo.

ANKOU

Los ankous son asesinos sombríos que sirven a poderosas criaturas feéricas, o incluso a los Primogénitos, los semidioses del Primer Mundo. En las cortes de los Primogénitos o de poderosos gobernantes feéricos, estos siniestros asesinos acechan mientras esperan la llamada a la acción; amenazas implícitas similares a armas mortales colgadas como decoración en un salón real. Los ankous nunca hablan en voz alta; cuando sienten la necesidad de comunicarse, lo hacen en un susurro telepático directamente en la mente de la víctima. Aunque el cuerpo de un ankou está compuesto de un extraño material carnoso, sus garras y los despiadados garfios de sus alas son de hierro frío y están afilados como cuchillas, una cualidad que hace que sean muy temidos entre otras hadas. Un ankou típico mide 10 pies (3 m) y tiene una envergadura de 8 pies (2,4 m), pero pesa menos de 80 libras (36 kg).

Aunque la mayoría de los ankous sirven a poderosos amos, algunos de estos asesinos feéricos son abandonados a su suerte y no sirven más que a sus caprichosos y crueles designios. En algunos casos, su amo puede haber sido asesinado, mientras que, en otros, el ankou puede haber sido liberado del servicio por cualquier motivo. Un ankou al que se le permita satisfacer sus propios caprichos sin restricciones suele ser el más peligroso de todos.

ANKOU

CRIAURA 14

LM GRANDE HADA

Percepción +25; sentir vida a 120 pies (36 m), visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, silvano (no puede hablar ningún idioma); telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +28, Engaño +25, Intimidación +27, Naturaleza +22, Sigilo +28

Fue +7, **Des** +8, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +5

CA 36; **Fort** +23, **Ref** +28, **Vol** +24

PG 280; **Debilidades** hierro frío 10

Velocidad volar 75 pies (22,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +29 (ágil, hierro frío), **Daño** 3d6+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ ala +29 (hierro frío, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+15 perforante más 2d6 persistente por sangrado

Conjuros primigenios innatos CD 34, ataque +26; **8.º** discernir ubicación; **7.º** rociada prismática, teletransporte; **6.º** visión verdadera; **4.º** ancla dimensional, oscuridad (a voluntad); **2.º** silencio; **1.º** rayo de debilitamiento

Dobles sombríos ♦ a ♦♦♦ (ilusión, ocultismo, sombra) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Por cada acción gastada para usar esta aptitud, el ankou crea un duplicado sombrío de sí mismo en cualquier lugar a 60 pies (18 m) de distancia o menos. Los dobles sombríos tienen las mismas estadísticas que un ankou, pero tienen el rasgo convocado, tienen 84 Puntos de Golpe, no pueden usar Dobles sombríos ni conjuros innatos y tienen un bonificador por ataque +25 a sus Golpes. Un Doble sombrío que haga una tirada de salvación contra un efecto de luz no puede obtener un resultado mejor que un fallo.

Cada doble se mantiene durante 1 asalto, hasta que sus Puntos de Golpe queden reducidos a 0 o hasta que se aleje más de 120 pies (36 m) del ankou, lo que ocurra primero. En cada asalto a partir de entonces, el ankou puede gastar una sola acción que tenga el rasgo concentrarse para ampliar la duración de los dobles supervivientes en 1 asalto, hasta una duración máxima de 1 minuto. El ankou puede ver a través de los ojos de todos los Dobles sombríos al mismo tiempo. Un personaje que Busque

puede identificar a un ankou como real o como un Doble sombrío con un éxito en una prueba de Percepción CD 39.

Ataque furtivo Los Golpes de un ankou infligen 2d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

AOLAZ

Los aolaces son grandes bestias talladas en piedra y metal e imbuidas mágicamente con la esencia de la vida. El medio exacto de su creación es un secreto perdido hace mucho tiempo, y son tan raros que los eruditos tienen pocas oportunidades de estudiar ejemplares activos. Los aolaces más conocidos son piezas de museo o reliquias de campos de batalla destruidas o desactivadas hace siglos, aunque los fragmentos de registros sugieren que se fabricaron muchos más y que podrían quedar muchos más aún sin desenterrar.

La mayoría de los aolaces se construyeron con la forma de grandes bestias terrestres, como elefantes, rinocerontes o dinosaurios. Independientemente de la criatura concreta a la que se asemeje un aolaz, no está obligado a caminar por tierra como sus inspiraciones: está imbuido de la capacidad mágica de perseguir por agua e incluso por aire. Pocos pueden escapar de la ira de un aolaz una vez que se desata.

AOLAZ

CRIAURA 18

RARO N GARGANTUESCO CONSTRUCTO

Percepción +33; visión en la penumbra, oído perfecto

Habilidades Atletismo +35

Fue +9, **Des** +4, **Con** +8, **Int** -4, **Sab** +6, **Car** +3

Oído perfecto Un aolaz tiene un increíble sentido del oído. Puede oír cualquier sonido emitido en un radio de 1.000 pies (300 m) como si estuviera a sólo 5 pies (1,5 m) de la fuente del sonido y cualquier sonido en un radio de 1 milla (1.600 m) como si estuviera a sólo 30 pies (9 m) de la fuente del sonido. El oído de un aolaz es un sentido preciso.

CA 42; **Fort** +35, **Ref** +27, **Vol** +31

PG 255; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indisputado, nigromancia, paralizado, sangrado, sónico, veneno; **Resistencias** físico 15 (excepto adamantina)

Velocidad 50 pies (15 m), caminar por el aire, caminar sobre las aguas

Cuerpo a cuerpo ♦ trompa +35 (alcance 20 pies [6 m], barrido, derribo, mágico),

Daño 5d10+17 contundente más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +33 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 5d8+15 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 40; **Constante (9.)** caminar por el aire, caminar sobre las aguas

Rodar ♦ El aolaz agacha la cabeza y se enrolla en una esfera acorazada. Mientras Rueda, un aolaz tiene CA 44, Fort +37, Ref +29, Vol +33 y Velocidad 100 pies (30 m), pero no puede usar sus Golpes de trompa ni su Estallido ultrasónico. Puede realizar Golpes de pata mientras rueda, pero sólo como parte de un Pisotear. El aolaz puede usar esta acción de nuevo para desenrollarse y recuperar su forma normal.

Pisotear ♦♦ Enorme o menor, pata, CD 40

Estallido ultrasónico ♦ (arcano, evocación, sónico) El aolaz libera una tremenda ráfaga de energía sónica desde su tronco en una línea de 150 pies (45 m), causando 12d10 de daño sónico. La frecuencia de este sonido es tal que resulta completamente imperceptible para los humanoides, pero el daño que causa es demasiado evidente. Cualquier criatura en el área debe hacer una salvación de Fortaleza CD 40. El aolaz no puede volver a usar Estallido ultrasónico hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño y queda aturdida 1.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda aturdida 2.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda aturdida 3.



BEHEMOTHS JISTKANOS

Hace miles de años, el Imperio Jistka dominaba el arte de la creación de constructos, y el aolaz representa la cúspide de su arte. Los jistkanos utilizaban la magia primigenia para imbuir sus constructos con espíritus de la naturaleza. Sin embargo, cuando los creadores jistkanos recurrieron a los Planos Exteriores, y a los infernales en particular, como fuente de energía para constructos aún mayores, orquestaron sin saberlo su propia perdición.





EL DON DE LA SAPIENCIA

Cuando una deva movánica dota de consciencia a un animal, éste se convierte en neutral bueno y tiene una buena actitud hacia la deva, pero ésta comprende que el libre albedrío es una parte importante de la vida. Aunque la deva proporciona suficiente apoyo y guía al animal para ayudarlo a adaptarse a su nueva visión del mundo sapiente, no todos los animales dotados de consciencia de esta manera se mantienen en el camino del bien.

ÁNGEL

Los ángeles son mensajeros benévolos que ayudan a las fuerzas del bien en la lucha contra el mal. Cada ángel tiene un aura especial que le ayuda en sus tareas individuales, y cada ángel entrega ciertos tipos de mensajes y realiza otras tareas para las huestes angélicas. Aunque la mayoría de los ángeles viven en el reino del Nirvana, algunos sirven a las fuerzas del Cielo y el Elíseo, especialmente en el caso de los Señores Empíreos ángeles de ambos reinos. Los ángeles se organizan en coros según sus rangos y funciones.

DEVA MOVÁNICA (ÁNGEL GUARDIÁN)

Las devas movánicas son las administradoras del flujo de las almas de las criaturas buenas a través del ciclo de la vida y la muerte, desde el momento en que una criatura nace hasta el día en el que muere. Estos ángeles surgen de las almas de criadores y protectores incondicionales y comparten una conexión específica con la esencia vital de una criatura: su fuerza vital. Las devas movánicas se ocupan sobre todo de guiar y proteger a las criaturas buenas durante sus vidas mortales, así que una vez que un alma ha pasado al Río de las Almas, la deva movánica deja su protección a los ángeles del alma, o devas monádicas. Como parte de su administración de las criaturas buenas, las devas movánicas pueden dotar de consciencia a los animales con un nivel de sapiencia que también les permita convertirse en bondadosos y benévolos, aumentando así el flujo de bondad en la otra vida. También dedican su tiempo a patrullar el Plano de Energía Positiva y el Plano de Energía Negativa, tratando de contener las amenazas significativas para la vida.

DEVA MOVÁNICA

CRIAATURA 10

NB MEDIANO ÁNGEL CELESTIAL

Percepción +22; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +20, Diplomacia +22, Intimidación +22, Naturaleza +22, Religión +19, Sigilo +17, Supervivencia +17

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *don de lenguas*

Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +5

Objetos espada bastarda +1 de golpe

CA 30; **Fort** +21, **Ref** +17, **Vol** +19; +1 a todas las salvaciones contra magia

PG 195; **Inmunidades** negativo; **Debilidades** maligno 10

Aura de vitalidad (abjuración, aura, divino) 20 pies (6 m). Los aliados dentro del aura de la deva movánica obtienen un bonificador +1 por estatus a todas las tiradas de salvación, resistencia 10 al daño positivo y negativo y no sufren daño de los efectos de los rasgos positivos y negativos de un plano. Los animales de 12º nivel o inferior dentro del aura no atacan a la deva movánica o a los aliados de la deva, a menos que sean controlados o forzados a atacar de otro modo.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ *espada bastarda flamígera* +23 (a dos manos d12, bueno, mágico), **Daño** 2d8+9 cortante más 1d6 por fuego y 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 29; **5º** *ira divina*, *quitar enfermedad*, *quitar maldición*, *quitar miedo*; **4º** *crear comida*, *curar* (×3); **2º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo); **1º** *detectar alineamiento* (a voluntad, sólo para el mal); **Constante (5º)** *don de lenguas*

Rituales CD 29; *dotar de consciencia a un animal*, *mensajero angelical*

Campo disipador ➤➤ (divino, transmutación) **Frecuencia** una vez al día;

Efecto La deva movánica intenta deshacer los efectos mágicos no deseados que afectan a los aliados dentro de su aura de vitalidad para protegerlos de las fuerzas malévolas. La deva movánica hace una prueba de contrarrestar tantos efectos de conjuro que afecten a los aliados en el área como quiera con un modificador +9 para contrarrestar y un nivel de contrarrestar de 4, tirando una vez para los efectos seleccionados.

Armamento flamígero (divino, transmutación) Cuando una deva movánica empuña un arma, ésta obtiene el efecto de una runa *flamígera*.

DEVA MONÁDICA (ÁNGEL DEL ALMA)

Las devas monádicas vigilan el Río de las Almas cuando éste pasa del reino mortal al Plano Etéreo. Aquellos con intención de pescar almas para su propio uso acechan este río metafísico, y las devas monádicas luchan contra estos depredadores. En otras ocasiones, las devas monádicas se dedican a guiar a los recién llegados al Río de las Almas que podrían estar en peligro de desviarse de la corriente y quedarse merodeando como fantasmas. Las devas monádicas suelen encontrarse con que sus tareas los alían con los psicopompos y trabajan bien con los monitores a pesar de la división filosófica entre sus puntos de vista sobre la bondad inherente de un alma. Una deva monádica mide 7 pies (2,1 m) de alto y pesa unas 220 libras (99 kg).

DEVA MONÁDICA

CRIATURA 12

NB MEDIANO ÁNGEL CELESTIAL

Percepción +25; visión en la oscuridad

Habilidades Arcanos +25, Diplomacia

+24, Intimidación +22, Ocultismo +20, Religión +25, Supervivencia +22

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *don de lenguas*

Fue +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +5

Objetos maza +1 de golpe

CA 33; **Fort** +24, **Ref** +21, **Vol** +20; +1 a todas las salvaciones contra magia

PG 245; **Inmunidades** efectos de muerte; **Debilidades** maligno 10

Custodio espiritual (abjuración, aura, divino) 20 pies (6 m). Los aliados en el aura obtienen un bonificador +2 por estatus a las tiradas de salvación contra efectos de muerte y efectos que tengan como objetivo o manipulen sus almas.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza sagrada +28 (bueno, empujón, mágico), **Daño** 2d6+15 contundente más 1d6 por fuerza y 1d6 bueno más golpe sólido

Conjuros divinos innatos CD 31; **6.º** ira divina, curar, quitar enfermedad, quitar maldición, paralizar; **5.º** creación, quitar miedo; **4.º** hechizar; **2.º** invisibilidad (a voluntad, sólo a sí mismo); **1.º** detectar alineamiento (a voluntad, sólo para el mal); **Constante (5.º)** don de lenguas

Rituales CD 32; mensajero angelical

Armamento sagrado (divino, evocación) Cualquier arma obtiene el efecto de una runa de propiedad sagrada mientras la empuña una deva monádica.

Reprender alma ♦ (auditivo, bueno, divino, encantamiento, incapacitación)

La deva monádica pronuncia una palabra para hacer que el alma de una criatura retroceda ante sus pecados o que una criatura muerta viviente retroceda ante su falta de alma. Un objetivo vivo que no sea bueno o un muerto viviente en un radio de 40 pies (12 m) sufre 5d10 de daño bueno y debe hacer una salvación de Fortaleza CD 32. Independientemente del resultado, el objetivo se vuelve temporalmente inmune durante 10 minutos.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo sufre la mitad del daño y queda aturdido 1.

Fallo El objetivo sufre todo el daño y queda aturdido 2.

Fallo crítico El objetivo sufre el doble de daño y queda aturdido 4.

Golpe sólido (divino, evocación, fuerza) Cuando una deva monádica impacta a un objetivo por segunda vez durante su turno con su maza, inflige 2d12 de daño por fuerza adicionales mientras su arma resplandece con estallidos de poder.

PLANOTÁREO (ÁNGEL DE JUSTICIA)

Los seres de furia justiciera, conocidos como planotáreo, son célebres por ser los ángeles menos pacientes. Existen para destruir el mal que no puede ser redimido y suelen dejar el diálogo a otros ángeles. Por supuesto, ningún planotáreo ignora la importancia de la diplomacia, pero saben que hay otros entre las huestes angélicas más adecuados para esa tarea, mientras que ellos se centran en el panorama general. En los ejércitos angélicos, los planotáreos actúan como comandantes o generales. Miden al menos 9 pies (2,7 m) de altura y pesan más de 500 libras (225 kg).



¿QUÉ ES UNA DEVA?

Existen tres tipos de devas entre las huestes angelicales, y todas ellas sirven como «agentes de campo» angelicales. De los tipos de ángeles, las devas son los más fáciles de encontrar habitando algún lugar distinto del Nirvana, dado que estos ángeles centran su trabajo en cultivar y proteger la bondad en las almas de los mortales, tanto si están vivos como si están muertos.





JUSTICIA DE PLANOTÁREO

Los planotáreos conocen caminos para viajar entre muchos planos de la existencia y los utilizan con frecuencia para llevar mensajes, advertencias y ultimátums a aquellos cuyas acciones han atraído el interés de los ángeles. Si una situación puede resolverse con justicia rápida sobre el terreno, un planotáreo elegirá esa vía con la esperanza de evitar una escalada de violencia.

PLANOTÁREO

CRIATURA 16

POCO COMÚN NB GRANDE ÁNGEL CELESTIAL

Percepción +28 (+32 para detectar ilusiones); visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Habilidades Atletismo +32, Intimidación +32, Religión +32

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *don de lenguas*

Fue +8, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +6

Objetos mandoble +2 de golpe mayor

CA 39; **Fort** +28, **Ref** +25, **Vol** +28; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 300, regeneración 15 (desactivada por el mal); **Debilidades** maligno 15

Aura de rectitud (aura, divino, evocación) 20 pies (6 m). Los aliados en el aura del planotáreo obtienen un bonificador +2 por estatus a la CA contra criaturas malignas y un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño contra criaturas malignas. El área del aura es terreno difícil para las criaturas malignas.

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *mandoble sagrado* +32 (bueno, mágico, versátil Per),

Daño 3d12+16 cortante más 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 37, ataque +29; **8.º** *curar, disipar magia, explosión solar, ira divina, palabra de poder aturdidor, terremoto*; **7.º** *cambio de Plano, hechizar, palabra de poder cegador, quitar miedo* (a voluntad); **6.º** *barrera de cuchillas, disipar magia* (a voluntad);

5.º *aliento de vida, custodia contra la muerte, libertad de movimiento, restablecimiento* (×3); **2.º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo), *quitar parálisis*; **Constante (5.º)** *detectar alineamiento* (sólo para el mal), *don de lenguas, visión verdadera*

Rituales CD 37; *llamar espíritu, mensajero angelical, resucitar*

Filo de la justicia ♦♦ El planotáreo da un Golpe con su mandoble contra un objetivo al que detecte como maligno. Si el objetivo es maligno, el Golpe inflige tres dados de daño de arma adicionales e inflige 1d6 de daño persistente bueno al objetivo. El planotáreo puede convertir todo el daño físico del ataque en daño bueno.

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) El planotáreo puede adoptar la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Esto no modifica su Velocidad ni sus Golpes.

Armamento sagrado (divino, evocación) Cualquier arma obtiene el efecto de una runa de propiedad *sagrada* mientras la empuñe un planotáreo.

SOLAR [ARCÁNGEL]

Los solares se encuentran entre los más grandes de todos los ángeles, situándose justo por debajo de los Señores Empeiros. Muchos solares sirven como mano derecha de un dios o defienden una causa que beneficia a todo un mundo. La mayoría de los arcángeles parecen humanoides, pero no todos, ya que pueden adoptar formas más inusuales si fuera necesario. Un solar típico mide unos 9 pies (3 m) de altura, pesa unas 500 libras (225 kg) y tiene una imponente voz imposible de ignorar. La mayoría tiene la piel plateada o dorada.

Los solares son rastreadores legendarios; se dice que los más hábiles son capaces de seguir los pasos de un diablo de la sima que haya pasado volando por el Plano Astral.

SOLAR

CRIATURA 23

RARO NB GRANDE ÁNGEL CELESTIAL

Percepción +40; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Habilidades Arcanos +38, Atletismo +43, Diplomacia +43, Religión +43, Sigilo +36, Supervivencia +46

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *don de lenguas*

Fue +10, **Des** +6, **Con** +8, **Int** +5, **Sab** +9, **Car** +10

Objetos arco largo +3 de golpe mayor, mandoble +3 de golpe mayor

CA 49; **Fort** +40, **Ref** +34, **Vol** +37; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 500, regeneración 20 (desactivada por el mal); **Debilidades** maligno 25

Aura de protección (abjuración, aura, divino) 20 pies (6 m). Los aliados en el aura del solar obtienen un bonificador +2 por estatus a la CA contra criaturas malignas y un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra efectos de criaturas malignas. El bonificador aumenta a +4 contra el control de criaturas malignas y los ataques de criaturas malignas convocadas. Si el solar o un aliado es impactado por un ataque de una criatura en el aura, ese enemigo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 43 o quedar cegado durante 1 minuto (éste es un efecto de incapacitación). Después, se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

Velocidad 35 pies (10,5 m), volar 100 pies (30 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *mandoble sagrado* +44 (bueno, mágico, versátil Per), **Daño** 4d12+22 cortante más 2d6 bueno

A distancia ♦ *arco largo sagrado* +40 (bueno, incremento de alcance 100 pies [30 m], letal d10, mágico, propulsión, vuela 30 pies [9 m]), **Daño** 4d8+17 perforante más 2d6 bueno y flecha de mortalidad

Conjuros divinos innatos CD 46, ataque de conjuro +38; **10.º** *hechizar, palabra de poder aturdir, quitar enfermedad, quitar maldición, reanimación*; **9.º** *curar, disipar magia* (a voluntad), *explosión solar, palabra de poder cegador, palabra de poder mortal, presencia abrumadora*; **7.º** *cambio de Plano, quitar miedo* (a voluntad); **6.º** *restablecimiento* (a voluntad); **5.º** *aliento de vida, custodia contra la muerte*; **4.º** *ancla dimensional* (a voluntad, sólo a sí mismo); **2.º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo); **Constante** (**10.º**) *detectar alineamiento* (sólo para el mal), *don de lenguas, visión verdadera*

Rituales CD 46; *animar objetos, cautiverio, libertad, llamar espíritu, mensajero angelical, resucitar*

Animar un arma ➤ **Desencadenante** El solar acierta un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo mientras Animar un arma ya no tiene efecto; **Efecto** El arma del solar flota en el aire y se mueve con el solar como si se sostuviera con ambas manos. El arma obtiene los efectos de la runa de arma *danzante* durante 1 minuto.

Flecha de mortalidad Los solares no necesitan munición para su arco. Cuando tensan su arco, crean una flecha mágica de luz que emite luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) hasta el final del siguiente turno del solar. En caso de impacto crítico con la flecha, si el objetivo tiene 75 Puntos de Golpe o menos tras sufrir el daño, cae a 0 Puntos de Golpe y pasa a estar moribundo 1 (o, si ya estaba moribundo, aumenta su valor de moribundo en 3).

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) El solar puede adoptar la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Esto no altera su Velocidad ni sus Golpes.

Armamento sagrado (divino, evocación) Cualquier arma obtiene el efecto de una runa de propiedad sagrada mientras la empuñe un solar.



GÉNESIS SOLAR

A diferencia de la mayoría de los ángeles, los solares se crean a partir de energía divina, en ocasiones mezclada con almas buenas. Se les unen en esta distinción los antiguos ángeles empiresos.





ADICTOS AL ESCALOFRÍO

Los alquimistas de talento procesan el veneno de la araña onírica en una droga adictiva llamada escalofrío (*Guía de Dirección del juego*, pág. 121). Quienes se vuelven adictos al escalofrío pueden buscar desesperadamente arañas oníricas y dejar que les muerdan para conseguir su dosis, una táctica que a menudo resulta terriblemente contraproducente cuando las arañas los devoran.

ARAÑA

Las arañas varían mucho en tamaño, pero todas son, en cierta medida, venenosas.

ARAÑA ONÍRICA

Las telarañas de la araña onírica tienen un tono iridiscente y están impregnadas del mismo compuesto alucinógeno que la toxina de la criatura. Las arañas oníricas, originalmente moradoras de selvas tropicales, se han adaptado bien a los entornos templados y prosperan especialmente entre los tejados de las ciudades, donde turbios alquimistas utilizan su veneno para producir la droga conocida como escalofrío.

ARAÑA ONÍRICA

CRIATURA 0

N PEQUEÑO **ANIMAL**

Percepción +6; sentido de la telaraña, visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +2, Sigilo +7

Fue +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -4

Sentido de la telaraña La araña onírica tiene un sentido de la vibración impreciso para detectar las vibraciones que producen las criaturas que tocan su telaraña.

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 15

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +7 (sutil), **Daño** 1d6 más veneno de araña onírica

A distancia ♦ telaraña +7 (incremento de alcance 10 pies [3 m]), **Efecto** trampa de telaraña más veneno de araña onírica

Veneno de araña onírica (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 4 asaltos;

Fase 1 anonadado 1 (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno más anonadado 1 (1 asalto)

Trampa de telaraña Una criatura a la que impacte el ataque de la telaraña onírica queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que Huya (CD 16).

ARAÑA OGR0

Estas terroríficas criaturas crecen hasta alcanzar el tamaño de un elefante. La disposición de sus ojos por encima de sus anchas mandíbulas evoca el rostro malhumorado de la mirada de un ogro. Los propios ogros encuentran la apariencia de los rostros de las arañas ogro divertida y adorable a la vez, pero, en la mayoría de los casos, los intentos de los ogros de criar a estas arañas como mascotas resultan en ogros muertos y arañas bien alimentadas.

ARAÑA OGR0

CRIATURA 5

N ENORME **ANIMAL**

Percepción +13; sentido de la telaraña, visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +13

Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -4

Sentido de la telaraña La araña ogro tiene un sentido de la vibración impreciso para detectar las vibraciones que producen las criaturas que tocan su telaraña.

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +13, **Vol** +9

PG 70

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +15, **Daño** 2d8+8 más veneno de araña ogro

A distancia ♦ telaraña +13 (incremento de alcance 30 pies [9 m]), **Efecto** trampa de telaraña

Flexibilidad inquietante Una araña ogro puede pasar por espacios reducidos como si fuera una criatura Grande. Mientras se Escurre, puede moverse a toda velocidad.

Veneno de araña ogro (veneno); **Tirada de salvación** CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno, torpe 1 y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 3** 2d6 de daño por veneno, torpe 1 y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 4** 2d6 de daño por veneno, torpe 2 y debilitado 2 (1 asalto)

Trampa de telaraña Una criatura a la que impacte el ataque de telaraña de la araña ogro queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que Huya (CD 22).



ARAÑA DE LENG

Las monstruosas e hinchadas arañas del reino azotado por el viento de Leng construyen espeluznantes y peligrosas guaridas con la ayuda de esclavos obligados mediante magia. Las arañas de Leng tienen entre cinco y trece patas, pero nunca un número par.

ARAÑA DE LENG

CRIATURA 13

POCO COMÚN CM ENORME ABERRACIÓN SUEÑO

Percepción +24; *detectar magia*, sentir las telarañas mayor, visión en la oscuridad

Idiomas aklo; *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +24, Atletismo +27, Artesanía +22 (+26 para elaborar trampas), Engaño +22, Ocultismo +26, Religión +24, Sigilo +26

Fue +6, **Des** +7, **Con** +5, **Int** +7, **Sab** +5, **Car** +5

Sentir las telarañas mayor Mientras esté en contacto con sus telarañas, la araña de Leng tiene un sentido de la vibración preciso para detectar las vibraciones de las criaturas que toquen su telaraña.

CA 34; **Fort** +22, **Ref** +26, **Vol** +24; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 235, curación rápida 10; **Inmunidad** confusión, frío; **Resistencias** sónico 15, veneno 15

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m); *caminar por el aire*

Cuerpo a cuerpo ♦ mayal de guerra de telaraña +27 (alcance 15 pies [4,5 m], barrido, derribo, desarmar, mágico), **Daño** 3d10+14 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +27 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d12+14 perforante más veneno de araña de Leng

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +27 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d8+14 cortante

A distancia ♦ boleadoras de telaraña +28 (arrojadiza 20 pies [6 m], derribo a distancia, mágico, no letal), **Daño** 2d6+14 contundente

Conjuros de ocultismo innatos CD 33; **7.º** *disipar magia*, *distorsionar la mente velo*; **6.º** *doble engañoso*, *escena ilusoria*; **4.º** *hechizar* (×3), *libertad de movimiento*; **Trucos (7.º)** *detectar magia*; **Constante (7.º)** *caminar por el aire*, *don de lenguas*

Crear armamento de telaraña ♦ (manipular) La araña de Leng crea un arma pegándole una hebra de telaraña a objetos pesados, como rocas o trozos de metal, ya sea uniendo dos objetos pesados para crear unas boleadoras de telaraña o sujetando una a su pata para crear un mayal de guerra de telaraña.

Descenso por la telaraña ♦ (movimiento) La araña de Leng se desplaza en línea recta hasta 120 pies (36 m), suspendida por una hebra de telaraña. Puede colgarse de la telaraña o dejarse caer. La distancia que desciende en una telaraña no cuenta a la hora de calcular el daño por caída. La telaraña se puede cortar con un Golpe que inflige daño cortante (CA 30, Dureza 15, 25 PG), haciendo que la araña de Leng caiga.

Colocar trampa de telaraña ♦ (manipular) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** La araña de Leng teje una telaraña en un radio de 20 pies (6 m) a partir de sí misma para crear una trampa de lazo aferrante, una trampa de lazo aturdidora o una trampa de lazo de aviso. La telaraña de la araña de Leng le proporciona toda la materia prima que necesita. Todas las CD de salvación y para Huir asociadas a las trampas de telaraña utilizan la CD de Artesanía de la araña Leng para trampas (CD 36). Las trampas de telarañas se descomponen al cabo de 24 horas.

Veneno de araña de Leng (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 33; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 de daño por veneno y drenado 1 (1 asalto); **Fase 2** 2d6 de daño por veneno, confuso y drenado 2 (1 asalto); el efecto confuso tiene los rasgos emoción y mental.

Derribo a distancia Una araña de Leng puede utilizar boleadoras de telaraña para Derribar a un objetivo con la habilidad Atletismo. La prueba de habilidad tiene un penalizador -2 por circunstancia. Las boleadoras de telaraña no infligen daño cuando se utilizan para Derribar.



TEMPLOS DE TELARAÑA

Las arañas de Leng construyen complejas guaridas con sus telarañas, muchas de las cuales suelen servir como templos dedicados a los dioses sobrenaturales que veneran. La mayoría de las arañas de Leng veneran a dioses de los Mitos Ancestrales, como Hastur, Nyarlathotep o Yog-Sothoth, entre otros.





MADERA DE GUADAÑA

La madera extraída de un árbol guadaña muerto está retorcida y llena de nudos y a menudo contiene dientes y huesos de comidas digeridas mucho tiempo incrustados en sus anillos de crecimiento. Aunque es difícil de obtener y difícil de trabajar, los nigromantes buscan esta madera, ya que es un componente vital en la creación de bastones y varitas nigrománticos particularmente potentes. Un solo árbol guadaña normalmente produce alrededor de 150 po de madera de guadaña viable.

ÁRBOL GUADAÑA

Los árboles guadaña, malévolos, violentos y crueles, se hacen pasar por árboles normales cerca de los profundos senderos del bosque, donde aguardan para masacrar a los transeúntes. En lugar de obtener sustento a partir de la luz y el suelo, los árboles guadaña se atiborran de carne, sangre y huesos de criaturas inteligentes. Nada es más delicioso para los árboles guadaña que un gnomo de buen corazón o una dríada altruista que cree que puede ayudar a un árbol guadaña a redimirse. Los gritos y gemidos de estas víctimas son música para los oídos de estas crueles plantas y añaden una nueva dimensión de sabores a la comida.

Los árboles guadaña son criaturas solitarias por naturaleza, y su tamaño y poder implican que no necesitan competir por comida con otras plantas carnívoras. Si las fuentes de alimentos disminuyen en un área, los árboles guadaña se trasladan a otra ubicación. Cuando un árbol guadaña habita en un lugar durante muchos meses o años, deja rastros de su corteza y raíces en el suelo. Con el tiempo, estos fragmentos alimentados con sangre pueden crecer hasta convertirse en un nuevo árbol guadaña, pero lo más probable es que el progenitor ya se haya trasladado a nuevos terrenos de caza mucho antes de que el nuevo árbol guadaña alcance la madurez.

Los árboles guadaña parecen árboles de hoja caduca muertos o moribundos, de ramas largas y retorcidas que terminan en cuchillas de guadaña. Estas plantas carnívoras tienen una corteza de color marrón oscuro que se torna casi negra cerca de la parte inferior del tronco y hojas perennes de un marrón oxidado. La inquietante boca de los árboles guadaña permanece cerrada cuando no están comiendo y parece un corte irregular en el tronco. Cuando los árboles guadaña se dignan hablar, sus voces suenan ásperas, graves y burlonas, especialmente cuando hablan de los arborescentes, a quienes los árboles guadaña encuentran universalmente insufribles y dignos de poco más que de ser cortados en pedazos.

ÁRBOL GUADAÑA

CRIATURA 6

CM ENORME PLANTA

Percepción +14; sentir vida 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Idiomas aklo, arboral, silvano

Habilidades Atletismo +15, Sigilo +12 (+14 en bosques)

Fue +7, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

CA 24; **Fort** +17, **Ref** +8, **Vol** +9

PG 105; **Resistencias** contundente 5, perforante 5

Vulnerabilidad a las hachas Un árbol guadaña sufre 5 de daño adicional de las hachas.

Desarme desgarrador ➤ **Desencadenante** Una criatura obtiene un fallo crítico en un Golpe con un arma cuerpo a cuerpo contra el árbol guadaña; **Efecto** El árbol guadaña intenta Desarmar a la criatura.

Velocidad 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ ramaguadaña +18 (alcance 15 pies [4,5 m], letal d10, revés), **Daño** 2d10+9 cortante

Árbol muerto ➤ (concentrarse) Hasta que el árbol guadaña actúe, parece un árbol muerto. Tiene un resultado automático de 35 en las pruebas de Engaño y en las CD para hacerse pasar por un árbol muerto.

Emboscada forestal ➤ **Requisitos** El árbol guadaña está usando Árbol muerto en un terreno boscoso y una criatura que no lo haya detectado se encuentra a menos de 30 pies (9 m); **Efecto** El árbol guadaña da una Zancada hasta 25 pies (7,5 m) en dirección a la criatura desencadenante. Una vez que la criatura esté a su alcance, el árbol guadaña le asesta un Golpe de rama guadaña. La criatura está desprevenida contra este Golpe.



ARBUSTO DE BAYAS DRENADORAS

Los arbustos de bayas drenadoras son arbustos flotantes originarios del Primer Mundo, cargados de largas enredaderas con espinas y densos racimos de bayas de color rojo brillante. Sus espinas huecas succionan rápidamente la sangre, que es la forma de alimentarse de estas plantas carnívoras, y convierten rápidamente la sangre consumida en lotes frescos de deliciosas bayas. Los arbustos de bayas drenadoras emiten un tenue brillo blanco: el resultado de la energía positiva almacenada.

Los arbustos de bayas drenadoras exhiben una inteligencia inusualmente alta y tienen un agudo sentido del valor. Suelen ofenderse cuando las criaturas intentan coger sus bayas. Las criaturas que intentan conversar con los arbustos de bayas drenadoras descubren que las plantas sólo transmiten telepáticamente frases cortas y sencillas: las más comunes son: «Dinero, por favor», «Trato bueno», «Trato no bueno», «Quiero eso» (con un gesto hacia un artículo que codicia), «Gracias, cliente» y, si fuera necesario, «No se admiten devoluciones». Aunque un arbusto de bayas drenadoras considera que el valor de mercado de sus bayas es de 25 po, suele preferir los objetos de arte interesantes como pago, incluso los de valor considerablemente inferior.

ARBUSTO DE BAYAS DRENADORAS

CRIATURA 7

N **GRANDE** **PLANTA**

Percepción +16; sentir vida 120 pies (36 m)

Idiomas aklo, común, silvano (no puede hablar ningún idioma); telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +17, Diplomacia +13, Naturaleza +17, Sigilo +11 (+15 para parecer un arbusto)

Fue +6, **Des** +2, **Con** +6, **Int** -2, **Sab** +4, **Car** +2

Empatía con la naturaleza El arbusto de bayas drenadoras puede usar Diplomacia para Causar impresión y Pedir cosas muy sencillas a los animales y criaturas tipo planta.

CA 23; **Fort** +17, **Ref** +13, **Vol** +13

PG 135; **Debilidades** fuego 5; **Resistencias** negativo 10

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ enredadera +17 (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 2d8+10 contundente más Agarrón mejorado

Bayas de sangre El arbusto de bayas drenadoras debe drenar sangre de criaturas vivas para alimentarse. Esto hace que le crezcan racimos de bayas rojas brillantes entre sus ramas. Cada racimo de bayas dura 1 día, y un arbusto de bayas drenadoras suele tener 1d6+3 racimos en un encuentro. Cuando se come, un racimo restaura 2d8+10 Puntos de Golpe. Este efecto tiene los rasgos curación, nigromancia y primigenio.

Una criatura puede arrancar un racimo de bayas con un Golpe sin armas o una prueba de Latrocinio con éxito contra la CA del arbusto.

Consumir bayas ♦ (curación, nigromancia, positivo, primigenio) El arbusto se nutre de un racimo de bayas de sangre y recupera 2d8+10 PG. Ese racimo de bayas se arruga y muere.

Drenar sangre ♦ **Requisitos** El arbusto de bayas de sangre tiene al menos una criatura viva agarrada con una de sus enredaderas;

Efecto Las espinas huecas del arbusto succionan la sangre de las criaturas que tenga agarradas. Cada criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 o sufre 2d8+10 de daño y queda drenada 1 (doble de daño y drenada 2 en caso de fallo crítico). Por cada criatura dañada de este modo, brota inmediatamente un racimo de bayas de sangre (ver más arriba) a lo largo de las ramas del arbusto.

Tormenta de enredaderas ♦♦ El arbusto de bayas drenadoras da hasta cuatro Golpes de enredadera, cada uno contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataque múltiple del arbusto, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de que el arbusto haya llevado a cabo todos estos ataques.



COLETA DE LAS BAYAS DRENADORAS

Cuando los arbustos de bayas drenadoras venden sus bayas a otros, reúnen monedas y pequeñas curiosidades, como un camafeo que representa a una hada noble, un mechón de pelo dorado anudado en un complejo patrón o un anillo con la inscripción «Para mi queridísima Memdaria». No todas estas baratijas tienen valor monetario, pero las que no lo tienen, seguramente tenían un valor sentimental para el propietario original. De forma ocasional, los arbustos de bayas drenadoras aceptan mercancías intangibles, como odas que celebren la grandeza de los arbustos.





EVOLUCIONES DE LOS ARCONTES

Cuando un espíritu se convierte en arconte, suele empezar como lamparconte, el más modesto de los arcontes. A medida que realice actos nobles y refuerce la pureza de su corazón, un arconte evolucionará hacia formas mayores, pudiendo saltarse etapas o permanecer en otras durante largos periodos de tiempo, dependiendo de su personalidad y fortalezas particulares.

ARCONTE

Los arcontes, agentes incansables del Cielo, encarnan las virtudes y se esfuerzan por guiar a los mortales mientras luchan contra las fuerzas malignas de los reinos infernales. Por lo general, la montaña de siete niveles del Cielo es conocida como un lugar de contemplación y filosofía, como lo ejemplifica el quinto nivel, Illumis. Pero los arcontes del umbral del Cielo y del segundo nivel, Proelera, se ocupan de la defensa y de reunir ejércitos para las interminables batallas contra el Infierno y el Abismo. Sin embargo, mientras que los diablos y demonios se deleitan dañando a los inocentes, los guardianes del Cielo reservan sus espadas sólo para los verdaderamente malvados e irredimibles. Entre los mortales, prefieren guiar y alimentar un estado de derecho que vele por los débiles e impotentes, dirigiendo a los agentes mortales para que superen las amenazas mortales en lugar de resolverlas ellos mismos.

CANARCONTE

Entre los soldados rasos de los ejércitos del Cielo, pocos individuos son más fiables y fieles a la causa que los nobles canarcontes, encarnaciones de la virtud de la diligencia. A diferencia de los astarcontes, que tienen un nivel similar en la gran jerarquía del Cielo, los canarcontes no exploran en busca del mal ni realizan misiones de reconocimiento en territorio hostil. El papel de un canarconte es el de un soldado en el corazón de la batalla o, de forma ocasional, el de un centinela encargado de proteger una ubicación estratégica concreta o un lugar sagrado.

CANARCONTE

CRUATURA 4

LB MEDIANO ARCONTE CELESTIAL

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *don de lenguas*

Habilidades Atletismo +12, Intimidación +10, Religión +9, Sigilo +10

Fue +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2

Objetos armadura completa, mandoble

CA 22; **Fort** +14, **Ref** +8, **Vol** +11; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 70; **Debilidades** maligno 5

Impacto retributivo 2

Velocidad 35 pies (10, 5 m)

Cuerpo a cuerpo 1 mandoble +14 (bueno, mágico, versátil Per), **Daño** 1d12+6 cortante más 1d6 bueno

Cuerpo a cuerpo 2 mandíbulas +14 (ágil, bueno, mágico), **Daño** 1d6+6 perforante más 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 19; 4.º *puerta dimensional*; **Trucos** (2.º) *mensaje*; **Constante** (5.º) *don de lenguas*

Puerta del arconte Una vez al día, si un arconte ve a otra criatura lanzar *puerta dimensional*, el arconte puede usar *puerta dimensional* (potenciado a 5.º nivel) antes de que pase 1 asalto para intentar seguir a esa criatura hasta la distancia máxima de la *puerta dimensional* del arconte. Si la *puerta dimensional* del arconte tiene suficiente distancia, el arconte aparece a la misma distancia y dirección de la criatura que antes de que cualquiera de las dos criaturas usara *puerta dimensional*.

Cambiar de forma 1 (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) Un canarconte puede adoptar la apariencia de cualquier animal cánido de tamaño Pequeño a Grande. Esto no altera su Velocidad ni los bonificadores de ataque y daño de sus Golpes, pero si el ataque mordisco del cánido tiene la aptitud Derribo, entonces el ataque mordisco del canarconte obtiene esa aptitud mientras permanezca en esa forma.

Asalto cuidadoso 2 El canarconte da cuidadosamente un Golpe de mandoble y un Golpe de mandíbula en cualquier orden. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataque múltiple del canarconte, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de todos los ataques.



CLANGARCONTE

Los clangarcontes son mensajeros, emisarios y cuentacuentos que encarnan la virtud de la bondad. Utilizan historias y alegorías para evitar el derramamiento de sangre y, entre todos los arcontes, son los más propensos a colaborar con los ángeles, lo que quizá explique las similitudes de sus formas. Cuando la diplomacia es imposible, los clangarcontes reúnen a los justos para la batalla (una mirada tranquilizadora de un clangarconte suele ser todo lo necesario para infundir de nuevo un valor clamoroso a un aliado estremecido).

CLANGARCONTE

CRIATURA 14

LB MEDIANO ARCONTE CELESTIAL

Percepción +26; visión en la oscuridad

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +25, Diplomacia +29, Interpretación +31, Intimidación +28, Naturaleza +23, Religión +23, Sigilo +25

Fue +7, **Des** +5, **Con** +5, **Int** +3, **Sab** +6, **Car** +8

Objetos *armadura completa resistente* +1, *espada bastarda* +2 de golpe, *trompeta de virtuoso*

CA 36; **Fort** +24, **Ref** +24, **Vol** +27; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 285; **Resistencias** sónico 15; **Debilidades** maligno 15

Golpe Retributivo ⤴

Velocidad 35 pies (10,5 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ⤴ *espada bastarda* +29 (bueno, mágico, versátil Per), **Daño** 2d12+13 cortante más 2d6 sónico y 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 34; **7.º curar** (×2), *explosión de sonido*;

6.º convicción fervorosa, *heroísmo*; **5.º aliento de vida**, *destierro*;

4.º puerta dimensional (a voluntad); **3.º círculo de protección**

(sólo contra el mal; ×2); **Trucos (6.º) mensaje**; **Constante (5.º) don de lenguas**

Puerta del arconte Como el canarconte.

Palabra amable ⤴ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, lingüístico, mental) El clangarconte ofrece elogios o ánimos a un aliado. El arconte intenta contrarrestar un efecto de emoción en el aliado (con un modificador a contrarrestar de +24) y tanto el arconte como el aliado obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las tiradas de salvación durante 1 asalto.

Toque de trompeta ⤴ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, mental) El clangarconte sopla con fuerza su cuerno, creando un tono de tal belleza y grandeza que aquellos que lo escuchan quedan paralizados de asombro. Los no arcontes que se encuentren en un radio de 100 pies (30 m) deben hacer una salvación de Fortaleza CD 34. Se vuelven temporalmente inmunes durante 10 minutos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda desprevenida.

Fallo La criatura queda aturdida 1 y desprevenida mientras esté aturdida.

Fallo crítico La criatura queda paralizada durante 1 asalto.

ARCONTE ESTRELLA

Los arcontes estrella, encarnaciones de la virtud de la prudencia, sirven como filósofos y administradores y, en tiempos de guerra, como estrategas tácticos y generales de los ejércitos de arcontes. Los arcontes estrella arden con la gloria y la intensidad de un sol y su sentido del deber y su deseo de derrotar al mal son tan infatigables como la luz de las estrellas. Aunque su deslumbrante intelecto y su inigualable astucia estratégica los hacen más útiles en las salas de guerra que en los campos de batalla, los arcontes estrella son



INSTRUMENTOS DE GUERRA

El instrumento mágico de un clangarconte no es un simple trozo de latón; se dice que cada uno de estos cuernos impecablemente elaborados se ha creado en las forjas benditas del Cielo e infundido con las voces de mil ángeles. Sólo los arcontes pueden tocar de verdad estas trompetas; los mortales carecen del poder necesario para crear los icónicos toques de trompeta de los clangarcontes, aunque, aun así, pueden tocarlas como instrumentos de virtuoso.





LA MONTAÑA CELESTIAL

Los arcontes residen en el Cielo, un Plano que parece una única y enorme montaña.

El Cielo se divide en siete niveles, y la mayoría de los arcontes ocupan el segundo nivel y base de operaciones del ejército, Proelera, o el sexto nivel, Iudica, el corazón administrativo del Cielo.



fieros oponentes cuando se les motiva a participar en la contienda. Aquellos que presencian el autosacrificio de un arconte estrella y viven para contarlo describen la experiencia en términos que podrían corresponderse con la visión de una supernova en el instante en que la estrella colapsa en sí misma.

ARCONTE ESTRELLA

CRATURA 19

LB MEDIANO ARCONTE CELESTIAL

Percepción +35; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +31, Arcanos +33, Atletismo +37, Diplomacia +33, Intimidación +33, Ocultismo +33, Religión +37, Saber de la guerra +39, Sociedad +33

Fue +8, **Des** +9, **Con** +6, **Int** +9, **Sab** +9, **Car** +6

Objetos *armadura completa* +2 *resistente mayor*, *cuchillo de estrella* +2 *retornante mayor*

CA 43; **Fort** +31, **Ref** +34, **Vol** +34; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

HP 400; **Resistencias** fuego 15; **Debilidades** maligno 15

Alma cegadora (divino, evocación, luz, visual) Siempre que el arconte estrella sufra daño cortante, una luz brillante brota de sus heridas. Los no arcontes que se encuentren dentro de un radio de 10 pies (3 m) deben hacer una salvación de Fortaleza CD 38. Si falla, la criatura queda deslumbrada durante 1 asalto. En caso de fallo crítico, la criatura queda cegada durante 1d4 asaltos. La criatura se vuelve temporalmente inmune durante 1 asalto.

Renacimiento explosivo (bueno, divino, evocación, fuego, muerte) Cuando muere, el arconte estrella explota en un destello cegador de energía sagrada que inflige 12d6 de daño por fuego y 12d6 de daño bueno a todo lo que se encuentre en una emanación de 100 pies (30 m), con una salvación básica de Reflejos CD 40. Una criatura no arconte que presencie la explosión y falle críticamente su salvación también queda cegada permanentemente. El arconte estrella muerto se reencarna al cabo de 1d4 asaltos como un escudarconte (*Bestiario*, pág. 27).

Impacto retributivo ➤ Un arconte estrella también puede hacer un Impacto retributivo lanzando su cuchillo de estrella, y el enemigo y el aliado pueden estar a 60 pies (18 m) en lugar de 15 pies (4,5 m).

Velocidad 35 pies (10,5 m), volar 75 pies (22,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ *cuchillo de estrella retornante* +38 (ágil, alcance 10 pies [3 m], bueno, letal 1d8, mágico, sutil, versátil Cor), **Daño** 3d4+16 perforante más 2d6 bueno y 3d6 por fuego

A distancia ➤ *cuchillo de estrella* +38 (ágil, arrojadiza 60 pies [18 m], bueno, letal 1d8, mágico, versátil Cor), **Daño** 3d4+16 perforante más 2d6 bueno y 3d6 por fuego

Conjuros divinos innatos CD 43; **9.º** *ceguera*, *explosión solar*, *implosión*; **7.º** *curar*, *rociada prismática*; **5.º** *recado*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **Constante (6.º)** *visión verdadera*; **(5.º)** *don de lenguas*

Puerta del arconte Como el canarconte.

Asterismo prudente ➤➤ El arconte estrella calcula una constelación celestial y envía su cuchillo de estrella a recorrer volando ese camino de un enemigo a otro. Da un Golpe de cuchillo de estrella contra un objetivo en un radio de 60 pies (18 m). Si el Golpe impacta, puede realizar otro Golpe contra un objetivo diferente a menos de 60 pies (18 m) del primer objetivo, y así sucesivamente, hasta que falle un Golpe o se quede sin objetivos a los que no haya atacado dentro del alcance del objetivo más reciente. El arconte estrella sólo puede atacar a un objetivo determinado una vez por cada uso de esta aptitud. Estos ataques no imponen ningún penalizador por incremento de alcance y el arconte estrella resuelve todos los ataques antes de aumentar el penalizador por ataque múltiple.

BALUARCONTE

Los arcontes más poderosos se forjan en el fragor de la batalla a partir de circunstancias increíblemente poco comunes. Cuando una reunión de lamparcontes converge en una *gestalt* para defender a sus aliados en una lucha que parece casi perdida, un arconte de fuerza significativa (como un arconte estrella) puede llevar a cabo un valiente acto de autosacrificio mediante una transposición dimensional con la *gestalt*. Si las circunstancias son las adecuadas y la suerte acompaña a los arcontes, el resultado no será un

sacrificio glorioso, sino el surgimiento de un baluarconte que sacude la tierra. De este modo, los arcontes más humildes (los lamparcontes) pueden, en un instante, convertirse en la mayor esperanza para su especie.

Los baluarcontes son seres enormes hechos de la mismísima piedra de la Montaña Sagrada del Cielo, con sus rostros ocultos por una luz cegadora que rodea la *gestalt* que originalmente formó el baluarconte. Incansable en su encarnación de la virtud del sacrificio, un baluarconte casi siempre protege la zona en la que se manifiesta, e incluso cuando es destruido deja una marca indeleble de rectitud en la región circundante.

BALUARCONTE

CRIATURA 20

RARO LB ENORME ARCONTE CELESTIAL

Percepción +37; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *don de lenguas*

Habilidades Atletismo +38, Diplomacia +34, Intimidación +34, Religión +32

Fue +10, **Des** +7, **Con** +10, **Int** +6, **Sab** +8, **Car** +6

CA 47; **Fort** +38, **Ref** +31, **Vol** +34; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 280, curación rápida 30; **Debilidades** maligno 15

Aura de baluarte (aura, bueno, curativo, divino, nigromancia) 50 pies (15 m). Todas las criaturas en el aura con alineamiento bueno tienen curación rápida 30 mientras permanezcan dentro del alcance y obtienen un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque y de daño.

Sacrificio definitivo (bueno, curación, divino, nigromancia) Si el baluarconte es abatido por una criatura maligna, explota en un géiser de luz sagrada, restableciendo 140 PG a todas las criaturas con alineamiento bueno en una emanación de 40 pies (12 m). El suelo de la zona afectada también se somete a un ritual *consagrar* de nivel 10 y el suelo queda consagrado durante 10 años (o sólo 24 horas si el sacrificio definitivo tuvo lugar en Abaddon, el Abismo o el Infierno).

Impacto retributivo

Velocidad 70 pies (21 m); caminar por el aire

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +40 (alcance 15 pies [4,5 m], bueno, legal, mágico), **Daño** 4d8+20 contundente más 2d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 42, ataque +34; **10.º explosión solar**, **rayo polar**, **tromba de meteoritos**; **7.º objetivo verdadero** (×3), **patrón vibrante**, **rociada prismática**; **4.º puerta dimensional** (a voluntad); **Constante (10.º) caminar por el aire**, *don de lenguas*, *visión verdadera*

Puerta del arconte Como el canarconte.

Haces cegadores ♦ **Desencadenante** El baluarconte impacta a una criatura con dos Golpes de puño en este turno y puede usar su Rayo sagrado; **Efecto** El baluarconte sólo dispara su Rayo sagrado a la criatura a la que impactó dos veces. El resultado de la salvación de la criatura es un grado de éxito peor que el resultado que obtenga.

Atrincherarse ♦ El baluarconte se ancla en su posición y queda inmovilizado voluntariamente. Mientras está Atrincherado, el arconte no puede ser movido a la fuerza ni derribado y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA y a las salvaciones de Reflejos. Atrincherarse termina automáticamente en cuanto el baluarconte utilice otra acción de movimiento.

Rayo sagrado ♦♦ (bueno, divino, incapacitación, luz) El baluarconte libera un rayo cegador de luz sagrada en una línea de 500 pies (150 m) que inflige 20d6 de daño bueno a los no arcontes en el área, con una salvación de Reflejos CD 38. El baluarconte no puede volver a usar Rayo sagrado hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda cegada durante 1d4 asaltos.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda cegada permanentemente.



ARCONTES CON ARMADURA

Siempre dispuestos a defender a los demás, la mayoría de los arcontes siempre llevan puesta su armadura. Incluso aquellos que evitan las armaduras, como los baluarcontes, parecen llevar una fuerte protección contra el azote de la batalla.





TALLERES DE ARTILUGIOS EXCAVADORES

El primer artilugio excavador salió de los talleres de un gremio de ladrones enanos llamado los Tramosos de Godak, que utilizaba las teorías de relojería mágica más avanzadas como trampolín para estos artilugios más sencillos, pero no menos eficaces. Con sus artilugios excavadores, los Tramosos incomodaron a las autoridades de varios asentamientos enanos durante años. Sus viajes difundieron la tecnología de los artilugios excavadores y, desde entonces, numerosas mejoras han dado lugar a versiones más rápidas y fiables. Aunque los mecánicos enanos honrados han observado los artilugios excavadores y han reconocido la complejidad de la tecnología, se han negado rotundamente a adaptar algo con un origen tan poco esrupuloso.

ARTILUGIO EXCAVADOR

Los ladrones codician los artilugios excavadores: constructos especializados contruidos para la infiltración. Cada artilugio excavador contiene numerosas herramientas sencillas, incluido un conjunto de dispositivos mecánicos que funcionan como herramientas de ladrón, dos brazos equipados con taladros y dos brazos equipados con sacacorchos para sujetarse a las superficies y trepar por ellas. Una vez activados, estos dispositivos se propulsan ellos mismos. Aunque tienen todas las facultades propias de un constructo, suelen seguir una rutina sencilla: evitar ser detectados, forzar cualquier cerradura que impida el paso, excavar para superar obstáculos y atacar si los ven. Rara vez se los deja desatendidos, ya que un ladrón debe estar cerca para seguirlos, tanto para robar objetos como para impedir que el artilugio excavador se dedique a otros robos una vez que haya logrado su objetivo.

La fuente de energía de un artilugio excavador es tanto mecánica como mágica. Los engranajes y resortes que le proporcionan movilidad son una mejora con respecto a las creaciones más primitivas de relojería (cuyas funciones requieren que se les dé cuerda constantemente para mantener la movilidad), pero a costa de la seguridad, ya que sus piezas móviles pueden desmontarlas rápidamente ladrones y otras personas con la formación adecuada.

ARTILUGIO EXCAVADOR

CRIATURA 5

N **PEQUEÑO** **CONSTRUCTO** **DESCEREBRADO**

Percepción +9; visión en la oscuridad, sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m)

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +9 (+12 a Salto o Tregar), Latrocinio +15, Sigilo +14

Fue +2, **Des** +5, **Con** +1, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

Herramientas de infiltración La cara de un artilugio excavador consiste en un conjunto de herramientas de ladrón infiltrado. Pueden recuperarse de un artilugio excavador destruido con un éxito en una prueba de Artesanía CD 20. Si se falla la prueba, las herramientas se destruyen.

CA 23; **Fort** +10, **Ref** +14, **Vol** +7

PG 65; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indisputado, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno

Vulnerabilidad mecánica Una criatura con una competencia de experto en Latrocinio puede hacer una prueba de Inutilizar mecanismo para dañar a un artilugio excavador. La CD es 22 y cada éxito inflige 20 de daño.

Velocidad 30 pies (9 m), excavar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ taladro +14 (letal d10, sutil), **Daño** 2d6+4 perforante más 1d6 persistente por sangrado

Cuerpo a cuerpo ♦ sacacorchos +14 (sutil), **Daño** 2d8+4 perforante

Salto de amarre ♦ El artilugio excavador salta 20 pies (6 m) sobre una criatura u objeto e intenta un Golpe de sacacorchos contra él. Si el Golpe daña al objetivo, el artilugio excavador se adhiere al objetivo (normalmente a la espalda de una criatura). Esto es similar a Agarrar a la criatura, pero el artilugio excavador se mueve con la criatura en lugar de sujetarla. Mientras esté sujeto, el artilugio excavador no puede utilizar su sacacorchos. El artilugio excavador puede ser despegado de un Empujón o puede separarse él con una acción Interactuar.

Ataque furtivo Los Golpes de un artilugio excavador infligen un daño de precisión adicional de 1d6 a las criaturas desprevenidas.



ATHACH

Los brutos e imponentes gigantes conocidos como athach son vilipendiados tanto por su monstruosidad como por su crueldad. Más allá de las sucias costumbres de los athach, estos gigantes son más extraños por el tercer brazo desgarrado que les sobresale del torso y que termina en una garra con dedos largos y crispados. Un par de enormes colmillos descenden de su mandíbula superior y les impiden cerrar la boca, dejando escapar largos hilos de una baba viscosa que, a su vez, es un veneno tóxico que recubre los colmillos del athach.

Desprecian la civilización casi tanto como a su propia especie y se deleitan cometiéndolo actos sádicos y aterrorizando a sus víctimas. Un athach no suele permanecer en un territorio propio, sino que vaga por el interior de territorios poblados hasta que encuentra un asentamiento de humanoides más pequeños convenientemente fácil al que dirigirse. Una vez que ha elegido su objetivo, el gigante establece una guarida oculta en un lugar como una granja o una cueva abandonada y desde allí desata su reinado de tormento.

Tras unas semanas de acoso, captura y tortura de las víctimas, el athach se aburre de sus juegos. Entonces, el gigante lanza un último ataque, destruyendo todas las viviendas y comiéndose a todas las criaturas con las que se encuentre. En ocasiones, el gigante permite que uno o dos supervivientes escapen, obligando a estas aterrorizadas víctimas a pasar el resto de sus vidas difundiendo su ferocidad.

ATHACH

CRIATURA 12

CM ENORME GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas jotun

Habilidades Atletismo +25, Intimidación +21

Fue +7, **Des** +3, **Con** +7, **Int** -1, **Sab** +4, **Car** +3

CA 33; **Fort** +25, **Ref** +20, **Vol** +21

PG 250; **Debilidades** hierro frío 10

Ataque de oportunidad ➤ Un athach obtiene una reacción adicional al comienzo de cada uno de sus turnos que sólo puede utilizar para dar un Ataque de oportunidad con su garra. No puede usar más de un Ataque de oportunidad desencadenado por la misma acción.

Atrapar roca ➤

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +25 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d12+13 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +25, **Daño** 3d8+13 perforante más veneno de athach

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +25 (ágil), **Daño** 3d8+13 cortante

A distancia ➤ roca +25 (brutal, incremento de alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 3d8+13 contundente

Veneno de athach (veneno) **Tirada de salvación** CD 32 Fortaleza; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 de daño por veneno y debilitado 1; **Fase 2** 2d6 de daño por veneno y debilitado 2; **Fase 3** 2d6 de daño por veneno y debilitado 3

Garra rápida ➤ **Desencadenante** El athach impacta a una criatura con dos Golpes de puño; **Efecto** El athach da un Golpe de garra sin penalizador por ataque múltiple contra la criatura a la que impactó con sus Golpes de puño.

Este ataque de garra no aumenta el penalizador por ataque múltiple del athach.

Arrojar roca ➤



TESORO DE ATHACH

Los athach son infamemente codiciosos, pero estas desconfiadas criaturas tienen una forma única de esconder gemas y metales brillantes. Cuando un athach encuentra objetos como monedas y joyas, aplasta el valioso metal en una bola grumosa del tamaño de una manzana y luego se la traga. Cuando no se encuentra atormentando humanos, el athach regurgita estos grumos y juega con ellos. Cualquier bulto que se encuentre en la guarida de un athach probablemente esté recubierto de la baba tóxica del gigante.





TRUENO Y FUEGO

Las aves del trueno tienen una relación compleja con los fénix, a los que consideran demasiado amables y pacientes con las civilizaciones humanas, aunque admiran la belleza de los fénix y el dominio de los elementos que las aves del trueno no pueden controlar. A menudo, los encuentros con los fénix desembocan en discusiones violentas, pero es raro que uno de estos encuentros acabe con la muerte de un ave del trueno, y aún más raro que un fénix se vea significativamente amenazado.

AVE DEL TRUENO

Las aves del trueno llevan tormentas bajo sus alas. En tiempos de sequía, son bienvenidas. En otras ocasiones, se les ofrecen regalos con la esperanza de que se vayan antes de que comiencen las inundaciones. Cuando se enfadan, provocan huracanes y arrasan aldeas enteras, por lo que muchos asentamientos llevan a cabo grandes ritos para apaciguar y honrar a las aves del trueno locales.

Los progenitores de las aves del trueno llevan a sus crías recién nacidas hasta nidos ocultos en la cima de las montañas, donde a los jóvenes les caen sus primeros rayos y descubren los misterios de la tormenta.

AVE DEL TRUENO

CRIATURA 11

POCO COMÚN N GARGANTUESCO AIRE BESTIA ELECTRICIDAD

Percepción +22; visión en la oscuridad, visión en la tormenta

Idiomas aurano, común

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +23, Intimidación +20, Naturaleza +20

Fue +8, **Des** +3, **Con** +7, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +3

Visión en la tormenta El viento, las precipitaciones y las nubes no afectan a la vista del ave del trueno; ignora el estado oculto debido a tormentas, niebla, precipitaciones y similares.

CA 31; **Fort** +24, **Ref** +20, **Vol** +22

PG 200; **Inmunidades** electricidad; **Resistencias** sónico 10

Aura de tormenta (agua, aire, aura, evocación, primigenio) 100 pies (30 m). El ave del trueno está rodeada por un ciclón de viento y lluvia torrencial. Esta zona es un terreno difícil mayor para las criaturas voladoras, que deben tener éxito en Maniobra en vuelo (CD 27) o ser alejadas 30 pies (9 m) del ave del trueno. Las criaturas en el suelo deben tener éxito en una salvación de Reflejos CD 27 para realizar cualquier acción de movimiento, y quedan tumbadas en caso de fallo crítico. La lluvia torrencial en el aura de tormenta impone un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Percepción y extingue las llamas más pequeñas. Un ave del trueno puede activar o desactivar el aura de tormenta como una acción gratuita con el rasgo concentrarse.

Descarga reactiva ➔ **Desencadenante** Una criatura entra en el alcance del ave del trueno o utiliza una acción de movimiento dentro de su alcance;

Efecto Uno de los rayos que crepita en el cuerpo del ave del trueno sale disparado hacia la criatura, infligiendo 8d6 de daño por electricidad (salvación de Reflejos básica CD 30).

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 80 pies (24 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +24, **Daño** 2d6+12 perforante más 3d6 por electricidad

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +24 (ágil), **Daño** 2d8+12 cortante

A distancia ♦ rayo +23 (alcance 200 pies [60 m]), **Daño** 3d6 por electricidad y 3d6 sónico más golpe de trueno

Rituales CD 30; *controlar el clima* (no requiere lanzadores secundarios)

Estallido relampagueante ♦♦ (evocación, primigenio) El ave del trueno despliega sus alas y lanza un rayo a su enemigo. Cada criatura en una emanación de 30 pies (9 m) sufre 6d6 de daño por electricidad y 6d6 de daño sónico (salvación de Reflejos básica CD 30). El ave del trueno no puede volver a usar Estallido relampagueante hasta pasados 1d4 asaltos.

Vuelo de tormenta Un ave del trueno puede moverse en el viento con facilidad. No consideran el viento como terreno difícil ni necesitan Maniobrar en vuelo con vientos fuertes.

Golpe de trueno Una criatura que sufra daño por el golpe de trueno de un ave del trueno debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 28 o queda tumbada y ensordecida durante 1 asalto.



AURUMVORAX

Los aurumvorax son depredadores muy agresivos y territoriales que corren sobre ocho patas, utilizando su gran fuerza y sus garras duras como el acero para excavar en la piedra sólida. Un aurumvorax típico no mide más que 3 pies (90 cm) de largo, pero pesa más de 200 libras (90 kg), ya que sus gruesos y robustos huesos están rodeados por densos músculos, lo que hace que la criatura sea muy fuerte, pero que no nade bien. Su pelaje es dorado, a veces con un tono plateado o rojizo en función de los metales que haya ingerido, y sus garras son siempre del color negro brillante del hierro tratado.

Los aurumvorax adultos hacen suyos territorios de caza que abarcan una milla (1.600 m) o más, expulsan a otros depredadores y llevan una vida solitaria excepto cuando se aparean. Son criaturas irascibles, imposibles de adiestrar una vez alcanzan la madurez, pero los adiestradores más atrevidos pueden criar cachorros de aurumvorax como letales bestias guardianas, que venden por cientos de piezas de oro a compradores exigentes. Los cachorros de aurumvorax suelen ser de una sola camada y sus madres son ferozmente protectoras, por lo que su adquisición es una propuesta peligrosa. Incluso cuando están entrenadas, las criaturas son propensas a tener peligrosos estallidos de ira.

AURUMVORAX

CRIATURA 9

N PEQUEÑO **ANIMAL**

Percepción +18; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +20 (+6 para Nadar), Sigilo +18

Str +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +17, **Vol** +16

PG 170

Postura tenaz Un aurumvorax obtiene un bonificador +4 por circunstancia a su CD de Fortaleza o de Reflejos contra los intentos de Derribo y de Empujar y a su CD de Atletismo contra los intentos de escapar de su Agarrón.

Ferocidad

Velocidad 35 pies (10,5 m), excavar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +21, **Daño** 2d10+12 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +21 (ágil), **Daño** 2d8+12 cortante más Agarrón

Crítico sangrante Cuando un aurumvorax asesta un impacto crítico, el objetivo sufre 1d6 de daño persistente por sangrado.

Roer metal ♦ El aurumvorax da un Golpe de mandíbula contra una criatura a la que tenga agarrada. En caso de que el ataque impacte, el objetivo es derribado si es Mediano o más pequeño. Además, si el objetivo lleva puesta una armadura de Dureza 10 o inferior, la armadura se rompe. Si este Golpe rompe la armadura de una criatura o daña a una criatura sin armadura o que lleva puesta una armadura rota, el objetivo también sufre 1d6 de daño persistente por sangrado. Este Golpe no daña más las armaduras que ya están rotas.

Desgarro rápido ♦♦ El aurumvorax realiza cuatro Golpes de garra contra una criatura a la que tenga agarrada. Cada ataque cuenta para el penalizador por ataque múltiple del aurumvorax y el penalizador por ataque múltiple aumenta con cada ataque.



GUARDIÁN DORADO

Aunque son totalmente carnívoros, los aurumvorax son conocidos por roer metales (especialmente oro y cobre), aunque se desconoce si lo hacen para afilar los dientes o por alguna necesidad nutricional. Las madrigueras de los aurumvorax excavadas en la roca pueden extenderse a lo largo de miles de pies (metros), a menudo siguiendo vetas de minerales y adentrándose en la tierra. Los enanos mineros adoran la afición de estas criaturas por comer monstruos oxidantes. Aquellos que tienen aurumvorax como protección los llaman guardianes dorados.





CONTIENDAS BRALANIS

A los bralanis les gusta inventar juegos y contiendas y darles un nuevo giro a los deportes populares en lugar de seguir las reglas tradicionales. La velocidad suele ser la protagonista en los juegos bralanis, ya sea la velocidad física o la agilidad mental. No es raro que los bralanis fomenten la participación de los niños pequeños, lo que anima a los adultos a inspirarse en la creatividad de los niños en lugar de dejarse llevar por patrones cómodos y repetitivos.

AZATA

Los azatas abrazan el amor a la vida y la lucha por conservar la individualidad y la variedad.

BRALANI (AZATA DEL VIENTO)

Los bralanis encarnan la libertad de la competición justa y abrazan la oportunidad de poner a prueba sus habilidades contra enemigos dignos y de unir a los mortales con la emoción de los deportes y las contiendas amistosas. Su interés por los conflictos constructivos también se extiende a intereses más elevados, como las negociaciones diplomáticas. En estos casos, los bralanis se aseguran de que los deseos de ninguna de las partes queden aplastados por los de la otra y trabajan como mediadores cuando es necesario. Crean en las contiendas amistosas para rebajar la tensión. Cuando las negociaciones van bien, los bralanis no interceden y dejan que los participantes forjen su propio futuro. Se deleitan atravesando violentas tormentas en forma de viento y disfrutando de la energía pura.

BRALANI

CRATURA 6

CB MEDIANO AZATA CELESTIAL

Percepción +14; visión oscura

Idiomas celestial, dracónico, infernal; don de lenguas

Habilidades Acrobacias +13, Diplomacia +15, Engaño +15, Saber de Juegos de azar +14, Sigilo +15

Fue +5, **Des** +5, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +5

Objetos arco largo compuesto +1, cimitarra

CA 24; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +12

PG 120; **Debilidades** hierro frío 5, maligno 5; **Resistencias** electricidad 10

Velocidad 30 pies (9 m), volar 80 pies (24 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +16 (barrido, vigoroso), **Daño** 1d6+8 cortante más 2d6 por electricidad y 1d6 bueno

A distancia ♦ arco largo compuesto +18 (letal 1d10, recarga 0, vuela 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+6 más 1d6 por electricidad y 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 24; **4.º** forma gaseosa (a voluntad); **3.º** curar, muro de viento, relámpago; **2.º** calmar emociones; **1.º** ráfaga de viento (a voluntad);

Constante (5.º) don de lenguas

Competencia justa (divina, encantamiento, mental)

Una vez al día, un bralani puede gastar 1 minuto para bendecir a las criaturas dispuestas en un radio de 100 pies (30 m) que estén a punto de participar en una contienda. Esta bendición dura 24 horas. Si una criatura bendecida hace trampas o aprovecha la contienda para dañar a otra, la criatura se pone visiblemente enferma, pasa a estar indispuesta 1 y es incapaz de eliminar este estado negativo mientras dure la contienda o hasta que se retire. Al terminar la contienda, para los participantes que compitieron limpiamente resulta más fácil negociar y comprender la perspectiva de su oponente. Durante 1 hora, obtienen un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Diplomacia y a las pruebas para Recordar conocimiento que se refieran directamente a sus oponentes.

Ráfaga de viento huracanado ♦♦♦ (aire, divino, evocación) El bralani genera una línea de 20 pies (6 m) de fuertes vientos que inflige 7d6 de daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 24). No puede volver a utilizar esta aptitud hasta pasados 1d4 asaltos.

Forma de viento Un bralani vuela a toda su Velocidad en forma gaseosa.





VERANALIA PRIMIGENIA

Las veranalias más antiguas vagan en lo más profundo del Elíseo. Estos seres se ocupan de las transformaciones que tienen lugar en el transcurso de milenios, así como de los cambios en los climas de mundos enteros. Las veranalias primigenias tienen una serie de poderes únicos que pueden afectar a un área de muchas millas (km) a la redonda, desde convertir los desiertos en cristal hasta provocar terremotos.

VERANALIA (AZATA DEL RENACIMIENTO)

Las veranalias representan la libertad de la vida para crecer, cambiar y adaptarse. Rara vez interactúan directamente con seres que no sean azatas, dado que a la mayoría de los demás seres les resulta difícil comprender su naturaleza; pero aquellos que consiguen su ayuda descubren que son poderosas aliadas. La mitad inferior del cuerpo de una veranalia está formada por vegetación que repite constantemente un vertiginoso ciclo de germinación, crecimiento, floración y marchitamiento. La mitad superior de su cuerpo parece la de un humanoide de cualquier género; es raro que una veranalia conserve su género durante más de unas pocas estaciones.

Las veranalias transforman el paisaje a su paso, trayendo creación y destrucción por igual. El mundo que las rodea rebosa vegetación, con abundante alimento para los animales cercanos, y cuando provocan destrucción, lo hacen sin crueldad, ya que a veces es necesaria para dar paso a nueva vida. Provocan incendios forestales en los bosques antes de que la maleza seca se acumule hasta niveles peligrosos y traen inviernos gélidos a zonas plagadas de parásitos que prosperan en climas cálidos.

VERANALIA

CRIATURA 20

CB MEDIANO AZATA CELESTIAL

Percepción +38; visión en la oscuridad, sentido de la vibración (impreciso) 120 pies (36 m)

Idiomas celestial, dracónico, infernal; *hablar con las plantas, hablar con los animales, don de lenguas*

Habilidades Atletismo +34, Diplomacia +38, Engaño +36, Intimidación +36, Medicina +36, Naturaleza +34, Saber del Elíseo +36, Supervivencia +38

Fue +8, **Des** +6, **Con** +8, **Int** +6, **Sab** +10, **Car** +8

Objetos hoz +3 de golpe mayor

CA 45; **Fort** +36, **Ref** +34, **Vol** +38

PG 475; **Debilidades** hierro frío 20, maligno 20; **Resistencias** fuego 20, frío 20

Velocidad 40 pies (12 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hoz +39 (ágil, sutil, derribo), **Daño** 3d4+16 cortante más 4d6 por frío y 1d6 bueno

Cuerpo a cuerpo ♦ enredadera +39 (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 4d12+16 contundente más 1d6 bueno y Agarrón mejorado

Conjuros divinos innatos CD 42, ataque +32; **10.º cataclismo**, *fenómeno primigenio* (una vez al año), *reanimación*, **9.º enemistad de la Naturaleza**, *regenerar* (x3), *tormenta de venganza*, *zancada arbórea* (a voluntad); **8.º explosión solar** (a voluntad), *rayo polar* (a voluntad), **6.º polimorfar funesto** (a voluntad), *zarzillos enredadores* (a voluntad); **Constante (9.º)** *hablar con las plantas, hablar con los animales, don de lenguas, soportar los elementos*

Rituales CD 42; *asolar, comunión con la Naturaleza, consagrar, crecimiento vegetal, dotar de consciencia a un animal, llamada primigenia, reencarnar*

Alterar el clima ♦♦♦ **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** La veranalia altera drásticamente los patrones climáticos en el área circundante, produciendo cualquiera de los resultados de un ritual *controlar el clima* de 9.º nivel con éxito.

Renacimiento (divino, nigromancia) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La veranalia invierte un minuto en envolver en un capullo a una criatura que no lleve muerta más de un año. Al cabo de 24 horas, la criatura vuelve a la vida y el capullo explota en una lluvia de flores de colores. Si la veranalia lo decide, Renacimiento puede cambiar la ascendencia o la herencia de la criatura, normalmente a la de un aasimar.





BABOSAS DE GUERRA

Las culturas subterráneas como los urdefhan y los xulgath a veces utilizan a las babosas gigantes como bestias de guerra. Las mentes primitivas de las criaturas las hacen fáciles de controlar para cualquiera que conozca algunas tácticas sencillas, sobre todo manteniéndolas bien alimentadas hasta justo antes de la batalla y con métodos para guiarlas en la dirección correcta mientras arrasan.

BABOSA

Estos enormes y primitivos parientes de las babosas ordinarias se retuercen lentamente por pantanos y praderas. Las babosas gigantes son siempre voraces y prefieren comer carne o plantas con alto contenido en agua. A menudo devoran ganado y consumen huertos enteros o cultivos de melón. Para el ganado, los cerdos u otras comidas de tamaño considerable, primero desmenuzan a las criaturas con su rádula (un apéndice parecido a una lengua cubierta de dientes) para facilitar su consumo. El moco que segregan las babosas gigantes es muy ácido y viscoso; allá por donde pasa, la criatura deja una franja marronácea que mata la mayor parte de la vegetación. Los agricultores y ganaderos, especialmente aquellos que viven cerca de pantanos en los que se sabe que habitan babosas gigantes, vigilan de cerca estos rastros. Muchos almanaques explican con gran detalle la migración de las babosas y sus épocas de apareamiento. Dado que cada babosa gigante necesita su propio terreno de caza, estas criaturas suelen reunirse para aparearse sólo una vez al año. Cualquiera de las babosas, o ambas, pueden quedar fecundadas y las que lo hacen suelen poner una nidada de unos cien huevos. Suelen poner estos huevos en una ciénaga poco profunda o en una cueva fresca y húmeda.

Las babosas gigantes suelen viajar por la noche, ya que no les gusta la luz del sol ni el tiempo seco. Se sabe que buscan lugares como graneros, la parte inferior de los puentes o incluso fortificaciones como castillos para refugiarse cuando empieza a amanecer. ¡Ay del granjero desprevenido que salga al amanecer a ordeñar las vacas y se encuentre con una babosa gigante que ha hecho del granero su hogar! Las babosas gigantes subterráneas no tienen que preocuparse por la luz del sol y se arrastran sin ningún horario particular. Los túneles estrechos no suponen ningún obstáculo para ellas, ya que pueden comprimir su cuerpo con facilidad. Estos factores hacen que sus movimientos sean muy impredecibles, por lo que suponen toda una amenaza para pueblos subterráneos como los kóbolds o los xulgath.

BABOSA GIGANTE

CRIATURA 8

N ENORME ANIMAL

Percepción +14; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), sin oído

Habilidades Atletismo +19

Fue +7, Des -1, Con +7, Int -5, Sab +2, Car -4

CA 25; Fort +21, Ref +11, Vol +14

PG 165; Debilidades sal 5; Resistencias ácido 10

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ rádula +21 (alcance 15 pies [4,5 m]), Daño 2d10+10 cortante más moco

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +21 (alcance 10 pies [3 m]), Daño 2d8+10 contundente más moco

A distancia ♦ vómito de moco +17 (brutal, incremento de alcance 50 pies [15 m], salpicadura), Daño 3d6 de daño por ácido

más moco y 1d6 de daño por salpicadura de ácido

Maleable La babosa gigante puede pasar por espacios reducidos como si fuera una criatura Grande. Mientras se Escurre, puede moverse a su Velocidad máxima. Puede pasar por espacios en los que normalmente sólo cabría una criatura Mediana, pero lo hace a la Velocidad habitual para Escurrirse.

Moco Cualquier criatura a la que impacte la babosa gigante o que se mueva por su rastro de moco queda recubierta de un moco pegajoso y cáustico. Sufrir 1d4 de daño persistente por ácido y se le impone un penalizador-5 pies por estatus (1,5 m) a sus Velocidades mientras el daño persista.

Rastro de moco Cualquier casilla por la que se mueva la babosa gigante queda recubierta de moco. Estos espacios se convierten en terreno difícil y cualquier criatura que se mueva por uno o termine su turno en uno queda sometida al moco de la babosa. Al cabo de una hora, el moco se seca y la zona deja de ser terreno difícil.

Pisotear ♦♦♦ Grande o menor, pata, CD 27



BASIDIROND

El basidirond, también llamado fronda mental, es una criatura fúngica que se arrastra sobre unos zarcillos leñosos. La gran vaina en forma de cuenco que corona su cuerpo recoge humedad rica en minerales (ya sea la escorrentía de los muros de una cueva o la sangre fresca) para alimentarse. Utiliza esporas alucinógenas para incapacitar a su presa el tiempo suficiente como para golpearla hasta convertirla en una pulpa sangrienta y luego deposita los restos deliciosamente tiernos en esta vaina para consumirlos. Un basidirond mide más de 6 pies (1,8 m) de alto y entre 3 (90 cm) y 4 pies (1,2 m) de ancho y pesa casi 300 libras (135 kg) cuando está lleno.

BASIDIROND

CRIATURA 5

N MEDIANO DESCEREBRADO HONGO

Percepción +8; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +13

Fue +4, **Des** +4, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -3

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +12

PG 80; **Inmunidad** frío, mental; **Debilidad** cortante 5

Letargo frío Aunque un basidirond es inmune al daño por frío, cualquier efecto que inflija daño por frío hace que quede lentificado 1 durante 1d4 asaltos. Durante este tiempo, no puede utilizar su Nube alucinógena ni sus esporas de basidirond.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ fronda +15, **Daño** 2d8+6 contundente más esporas de basidirond

Esporas de basidirond (enfermedad) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d8 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 1d10 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 3** 1d12 de daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

Nube alucinógena ♦♦ El basidirond libera una nube de esporas invisibles en una emanación de 20 pies (6 m). Cualquier criatura que se encuentre en el área debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 22 o experimentar intensas alucinaciones mientras permanezca en la nube, más 1d4 asaltos adicionales después de abandonar el área. Una criatura debe intentar una nueva salvación en cada asalto que permanezca dentro del área. La nube persiste durante 5 asaltos a menos que se disperse antes por un viento fuerte. Cualquier criatura alucinada tira 1d6 cada asalto para determinar lo que alucina durante ese asalto.

1 El objetivo se hunde en arenas movedizas. Cae de bruces y gasta 1 acción en su siguiente turno agitando sus extremidades como si intentara nadar.

2 El objetivo es atacado por una plaga de arañas. Gasta 2 acciones en su siguiente turno atacando el suelo con un arma cuerpo a cuerpo (desenvainando un arma si es necesario). Queda desprevenido contra todos los ataques.

3 Un objeto que el objetivo esté sosteniendo se convierte en una víbora. El objetivo suelta el objeto y pasa su siguiente turno huyendo de él.

4 El objetivo se asfixia. Contiene la respiración y queda aturdido 3.

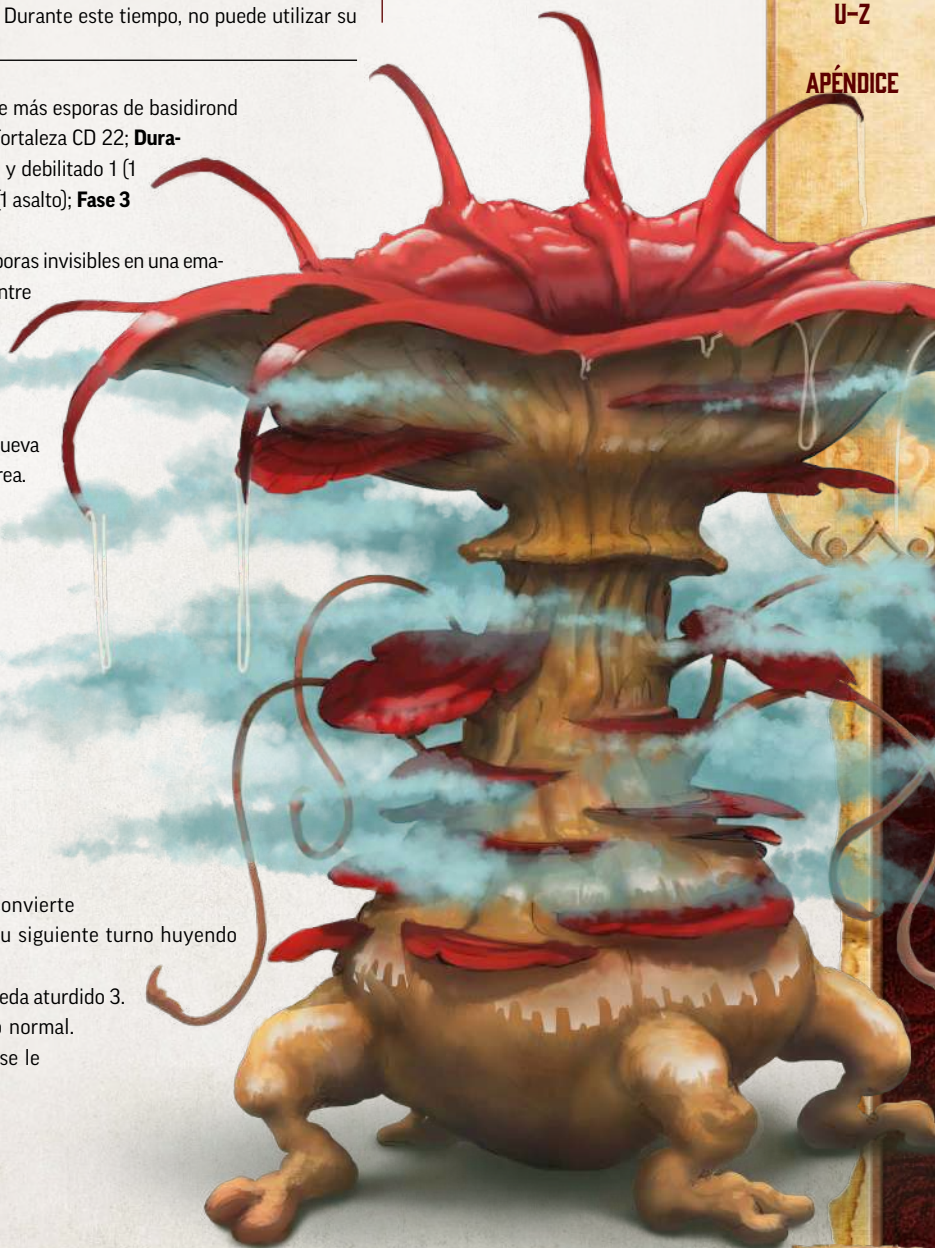
5 El objetivo se encoge hasta 1/10 de su tamaño normal. Durante 1 asalto está lentificado 2 y debilitado 4 y se le impone un penalizador por estatus de -10 pies (3 m) a su Velocidad.

6 El objetivo se derrite. Deja caer todo lo que esté sosteniendo y queda lentificado 2 y torpe 4 durante 1 asalto.



COSECHA DE ESPORAS

Las esporas psicotrópicas del basidirond se pueden cosechar con una prueba de Naturaleza o de Saber de Herboristería CD 20 con éxito para producir 1 dosis de esporas (1d4 dosis en caso de éxito crítico); con un fallo crítico, el basidirond crea una nube alucinógena de 10 pies (3 m) de radio. Cada dosis vale 10 po para usarse en la Elaboración de venenos, o 20 po si el veneno provoca el estado negativo anonadado o confuso.





HERENCIA DRACÓNICA

La morada preferida de un dracolisco se asemeja a la de su progenitor dragón: los azules, los desiertos y las colinas cálidas; los blancos, los glaciares y los paisajes helados; los dracoliscos negros prefieren los pantanos; los rojos, las montañas cálidas y las cavernas profundas; y los verdes prefieren los bosques templados o cálidos.

BASILISCO, DRACOLISCO

Los dracoliscos son raros cruces mágicos entre dragones cromáticos y basiliscos. Hoy en día, nadie sabe cómo surgieron, pero han demostrado ser viables y pueden reproducirse tanto entre sí como con los basiliscos. Aunque un dracolisco se parece mucho a un dragón verdadero joven del tipo de sus padres, sus ocho patas son una indicación evidente de que es algo más. Su coloración varía, dependiendo de la naturaleza de su ascendencia dracónica, aunque es más clara en su parte inferior y más oscura cerca de las puntas de las alas. Un dracolisco típico mide 15 pies (4,5 m) de largo y pesa 3.000 libras (1.350 kg).

DRACOLISCO

CRIATURA 9

POCO COMÚN N GRANDE BESTIA DRAGÓN

Percepción +18; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +21, Sigilo +17, Supervivencia +20

Fue +6, **Des** +2, **Con** +5, **Int** -3, **Sab** +5, **Car** +1

CA 28; **Fort** +20, **Ref** +17, **Vol** +18

PG 155; **Inmunidades** paralizado, petrificado, sueño; **Resistencias** resistencia dracónica 10

Resistencia dracónica Un dracolisco tiene resistencia 10 al tipo de daño que produce con su arma de aliento (ver más abajo).

Petrificación de reojo (arcano, aura, transmutación, visual) **Desencadenante** Una criatura en un radio de 30 pies (9 m) a la que el dracolisco pueda ver comienza su turno; **Efecto** El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 26. Si falla, queda lentificado 1 durante 1 minuto mientras su cuerpo se endurece.

Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo mandíbulas +21, **Daño** 2d12+8 perforante

Cuerpo a cuerpo garra +21 (ágil), **Daño** 2d10+8 cortante

Arma de aliento (arcano, evocación) El dracolisco exhala un chorro de energía basado en su herencia dracónica, como se indica a continuación. Esta arma de aliento inflige 6d10 de daño del tipo apropiado, con una salvación básica CD 28 del tipo que se indique a continuación entre paréntesis. El dracolisco no puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Azul (electricidad) Línea de electricidad de 60 pies (18 m) (Reflejos)

Blanco (frío) Cono de frío de 30 pies (9 m) (Reflejos)

Negro (ácido) Línea de ácido de 60 pies (18 m) (Reflejos)

Rojo (fuego) Cono de fuego de 30 pies (9 m) (Reflejos)

Verde (veneno) Cono de veneno de 30 pies (9 m) (Fortaleza)

Mirada petrificante (arcano, concentrarse, incapacitación, transmutación, visual) El dracolisco mira fijamente a una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). Esa criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 28. Si falla y no ha sido ya lentificado por Petrificación de reojo o por esta aptitud, pasa a estar lentificado 1. Si la criatura ya estaba lentificada por esta aptitud o por Petrificación de reojo, fallar la salvación hace que la criatura quede petrificada permanentemente.

Una criatura petrificada de este modo puede volver a ser de carne y hueso instantáneamente si se la recubre (no sólo se le salpica) con sangre fresca de dracolisco o basilisco de no hace más de 1 hora. Un solo dracolisco contiene suficiente sangre como para recubrir a 1d4+2 criaturas Medianas de esta manera.

Mandíbulas salvajes El dracolisco da un único Golpe con sus mandíbulas.

Si el ataque impacta, inflige 4d12+16 de daño perforante (versátil Cor). Esto cuenta como dos ataques a efectos de calcular su penalizador por ataque múltiple.



BEBILITH

Aunque los demonios controlan gran parte del Abismo, incluso ellos pueden ser presas en las regiones más salvajes de este horrible plano. El más notorio de estos depredadores (aunque no el más mortífero) es el bebilith. Estos infernales parecen arañas del tamaño de un elefante con los ojos brillantes, un cuerpo quitinoso cubierto de púas y unas fauces con colmillos de los que gotea un líquido cáustico.

Muchos demonios y viajeros planarios han subestimado los retorcidos intelectos de los bebilith, creyendo que son poco más que sabandijas de gran tamaño. Los bebilith se aprovechan de esto y emboscan a los enemigos con tácticas inesperadas. Aunque arremeten contra cualquier criatura con la que se encuentren, sienten un gran placer al masticar carne demoníaca. Los qlipthoth son las únicas criaturas que los bebilith no consumen nunca.

BEBILITH

CRIATURA 10

CM ENORME BESTIA INFERNAL

Percepción +21; olfatear demonios 60 pies (18 m), olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas abisal (no puede hablar ningún idioma); telepatía 100 pies (30 m)


Habilidades Acrobacias +19, Atletismo +23, Intimidación +21, Sigilo +19

Fue +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +5


Olfatear demonios Un bebilith puede oler a los demonios como un sentido preciso.


CA 30; **Fort** +22, **Ref** +19, **Vol** +19


PG 200; **Debilidades** bien 10

Ataque de oportunidad 

Velocidad 35 pies (10,5 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo  mandíbulas +23 (alcance 10 pies [3 m] mágico), **Daño** 2d10+13 perforante más Putrefacción abisal

Cuerpo a cuerpo  garra +23 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m] mágico), **Daño** 2d8+13 cortante

A distancia  telaraña +23 (incremento de alcance 60 pies [18 m]), **Efecto** atadura dimensional

Conjuros divinos innatos CD 29; **7º** cambio de Plano (sólo a sí mismo)

Putrefacción abisal (enfermedad, nigromancia) El estado negativo drenado de Putrefacción abisal es acumulativo, hasta un máximo de drenado 4; **Tirada de Salvación** Fortaleza CD 29; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 3d6 de daño negativo (1 asalto); **Fase 2** 3d6 de daño negativo y drenado 1 (1 asalto); **Fase 3** 3d6 de daño negativo y drenado 2 (1 asalto)

Atadura dimensional Una criatura a la que impacte el Golpe de la telaraña del bebilith queda inmovilizada y amarrada al bebilith, impidiendo que se aleje de él. La criatura amarrada también está bajo los efectos de un conjuro de *ancla dimensional* (CD 29) mientras la criatura permanezca amarrada. El bebilith sólo puede tener una criatura amarrada a la vez. La CD para Huir o Abrir la atadura por la fuerza es de 29. La atadura se puede interrumpir con un Golpe (CA 20, Dureza 2, PG 20); esto pone fin al efecto de *ancla dimensional*, pero no libera a la criatura amarrada.

Golpe penetrante Los Golpes de un bebilith lanzados contra demonios cuentan como hierro frío y bueno.



CAZADORES ADAPTABLES

Aunque no ocurre a menudo debido a su capacidad de *cambiar de Plano*, algunos bebilith se encuentran atrapados en otros Planos, ya sea por ataduras mágicas o por subyugación a seres de gran poder. Cuando están atrapados lejos de sus presas favoritas, el apetito de los bebilith puede cambiar. En tales casos, los golpes penetrantes de la criatura pueden adaptarse: un bebilith atrapado en el Elíseo, por ejemplo, podría convertirse en un cazador de azatas, y su Golpe penetrante contaría como hierro frío y maligno en su lugar, de modo que podría tener como objetivo las debilidades tradicionales de los azatas.





ODIO HACIA LOS DRAGONES

Algunos eruditos han especulado con que los behir están relacionados de algún modo con los dragones azules, citando sus rasgos reptilianos, su aliento relampagueante y su capacidad para hablar el idioma dracónico, pero esos estudiosos harían bien en no compartir esas opiniones con los behir que se encuentren cerca: nada enfurece más a un behir que compararlo con un dragón.

BEHIR

El behir es una enorme bestia serpentina con nunca menos de una docena de patas cortas, y cada una de ellas termina en tres garras curvadas. Un behir puede vivir hasta 80 años, pero la mayoría perece mucho antes de la violencia. Cuando está completamente desarrollado, un behir mide 40 pies (12 m) de largo y pesa 4.000 libras (1.800 kg).

BEHIR

CRIATURA 8

N **ENORME** **BESTIA** **ELECTRICIDAD**

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +19, Intimidación +18, Sigilo +18, Supervivencia +15

Fue +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +4

CA 27; **Fort** +19, **Ref** +16, **Vol** +15

PG 140; **Inmunidades** electricidad

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +18 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+10 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +18 (ágil), **Daño** 2d6+10 cortante

Arma de aliento ♦♦ (electricidad, evocación, primigenio) El behir exhala un rayo que inflige 9d6 de daño por electricidad en una línea de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 27). No puede volver a usar Arma de Aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Tormenta de garras ♦♦♦ El behir da una Zancada hasta su Velocidad, durante la cual puede caminar por el aire como si fuera tierra firme, ascendiendo o descendiendo en un ángulo de hasta 45 grados. Puede realizar hasta cuatro Golpes de garra en cualquier momento de este movimiento, cada uno contra un objetivo diferente que se encuentre a su alcance, e inflige 1d6 de daño adicional por electricidad con cada Golpe. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataque múltiple del behir, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta que el behir haya llevado a cabo todos sus ataques. Si el behir se mueve la mitad de su Velocidad o menos durante Tormenta de garras, ese movimiento no provoca reacciones. El behir no puede utilizar Tormenta de garras si tiene una criatura envuelta entre sus espirales. Al final de Tormenta de garras, se desplaza hacia abajo un máximo de 60 pies (18 m) hasta el suelo, aterrizando suavemente y sin sufrir daño por la caída. Si desciende más de 60 pies (18 m), sufre el daño habitual por la caída restante.

Constreñir ♦ 2d6+7 contundente, CD 27

Engullir ♦ (ataque) Grande, 2d12+7 contundente, Liberarse 21

Envolver en espirales ♦ **Requisitos**

El behir tiene a una criatura agarrada o neutralizada con sus mandíbulas;

Efecto El behir mueve a la criatura hacia sus espirales, liberando sus mandíbulas. La criatura permanece agarrada y sufre 1d6+6 de daño cortante. Las espirales del behir pueden contener tantas criaturas como quepan en su espacio.



BLINDHEIM

Habitantes de cuevas húmedas y subterráneas, los blindheim parecen humanoides rechonchos con una cabeza enorme, similar a la de una rana, y los ojos saltones. Sus ojos emiten un leve resplandor en todo momento, pero un blindheim puede retirar la pesada membrana que normalmente los cubre para emitir una luz intensa tan brillante como el día. Estas criaturas simples utilizan sus luces para atraer o desorientar a sus presas, en su mayoría pequeños animales como lagartos, roedores o peces. Sin embargo, pueden ir tras presas más grandes si intentan alimentar a sus crías. Cuando se encuentran con criaturas de su mismo tamaño o más grandes, se retiran, haciendo parpadear sus ojos para facilitar su huida si lo ven necesario. A menudo cazan en parejas o en pequeñas manadas. Utilizan sus luces para coordinarse desde la distancia y acercarse lentamente a su presa. Una estrategia de caza habitual consiste en que un blindheim se sumerja en las profundidades y utilice su luz para perseguir a los peces hasta la superficie, mientras que otro, situado en la superficie, los agarra y los lanza a tierra para comérselos después.

Los blindheim anidan en cavernas húmedas, especialmente en grutas junto a lagos subterráneos o ciénagas. Un nido ideal se encontraría en una caverna acogedora con muchos hongos que comer, unos cuantos peces nadando en un lago y el reconfortante sonido del agua goteando del techo. Los blindheim prefieren llevar una vida tranquila y serena, e incluso cuando nacen sólo emiten la más tímida de las vocalizaciones. Un Blindheim recién nacido brilla y sus padres se acurrucan sobre él para atenuar la luz y así evitar atraer a los depredadores.

No sólo los animales amenazan a los blindheim; los pueblos subterráneos encuentran útiles a estas criaturas e intentan capturarlas para fines específicos. Los duergar los utilizan como «ranas de asalto», colocan pesadas capuchas sobre las cabezas de los blindheim y las levantan repentinamente durante las incursiones para cegar a sus enemigos. A veces envían a las criaturas junto con sus esclavos, que carecen de visión, en la oscuridad a las minas como fuente de luz. Los drow los utilizan para algunos de estos mismos propósitos, y se sabe que ciertos nobles tratan a las criaturas como meras linternas, obligándolas a subirse a los techos de sus salones. Ni los duergar ni los drow cuidan bien de las criaturas cautivas, por lo que los blindheim rara vez duran mucho tiempo en cautividad.

BLINDHEIM

N PEQUEÑO ANIMAL

Percepción +9; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +6 (+9 a Nadar o Saltar), Sigilo +7

Fue +2, **Des** +3, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -2

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 27; **Inmunidades** cegado, luz

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 15 pies (4,5 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +10, **Daño** 1d12+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d8+2 cortante

Foco ♦ (concentrarse, luz) Los ojos del blindheim irradian luz brillante en una emanación de 30 pies (9 m) (creando también una luz tenue a 60 pies [18 m]). Cualquier criatura que se encuentre en la luz brillante cuando el blindheim utilice esta acción o que entre en ella mientras haya luz, debe hacer una salvación de Fortaleza CD 18. Entonces, se vuelve temporalmente inmune durante 1 hora. Esta luz persiste hasta que el blindheim entrecierre los ojos usando esta acción de nuevo.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda cegada durante 1d4 asaltos.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 hora.

CRIATURA 2



LUCES DE SEÑALIZACIÓN

Para comunicarse a distancia, los blindheim hacen parpadear sus luces oculares en patrones específicos. Este comportamiento es instintivo, no un idioma verdadero, y los blindheim son incapaces de inventar nuevas señales. Algunos exploradores subterráneos utilizan linternas para imitar estas señales.

Dos destellos rápidos: ¡Peligro!

Pulso largo: Todo vuelve a ser seguro.

Dos Pulsos Largos: Comida capturada.

Pulso muy largo: Ven aquí.

Pulso Rápido: ¡Apareémonos!

Destellos rápidos intermitentes: ¡Excitado!

Un Destello Largo, luego Oscuridad: Triste.





LOS BLODEUWEDD Y LAS NINFAS

Las ninfas suelen pensar que los blodeuwedd son toscos o demasiado salvajes, mientras que con los blodeuwedd ocurre lo contrario: consideran que las ninfas son «princesas» mimadas y consentidas que dan por sentada la belleza del mundo en el que habitan. El hecho de que los blodeuwedd no dejen que estas emociones amargas los controlen dice mucho de la fuerza de su personalidad. Son muy pocos los que caen en la maldad, pero también son muy pocos los que exhiben la bondad que caracteriza a las ninfas.

BLODEUWEDD

Los misteriosos blodeuwedd habitan en los rincones del mundo donde los límites entre el Plano Material y el Primer Mundo se han diluido, o alrededor de portales entre ambos planos. Su vínculo con estas regiones del mundo natural es tan fuerte que rivaliza con el que comparten las ninfas y los lugares de gran belleza natural, aunque nadie que se encuentre con un blodeuwedd podría confundirlo con algo tan elegante como una ninfa.

Aunque los blodeuwedd comparten ciertos rasgos con las ninfas, su papel de guardianes de los caminos entre este mundo y el Primer Mundo les impide formar un vínculo mágico tan poderoso con el mundo natural. Como nunca han pertenecido a ninguna de las dos realidades, pero se ven obligados a vigilar ambas, los blodeuwedd tienden a volverse cínicos y mordaces con cualquiera que pretenda viajar de un reino al otro, independientemente de sus verdaderos objetivos.

BLODEUWEDD

CRIAURA 6

POCO COMÚN CN MEDIANO HADA PLANTA

Percepción +14; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, silvano; *hablar con las plantas*

Habilidades Acrobacias +15, Diplomacia +15, Interpretar +15, Naturaleza +13, Sigilo +13 (+17 en praderas), Supervivencia +11

Fue +4, **Des** +5, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** +5

Objetos honda +1

Aura alérgena (aura, primigenio) Un blodeuwedd exuda un aura de 30 pies (9 m) de polen y alérgenos irritantes. Una criatura viva no planta que comience su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 22 o queda indispueta 2. Una criatura que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune al aura alérgena durante 24 horas. Un blodeuwedd puede suprimir esta aura o activarla de nuevo como una acción gratuita.

Empatía salvaje El blodeuwedd puede usar Diplomacia para Causar impresión y Pedirles cosas muy sencillas a los animales.

CA 24; **Fort** +12, **Ref** +17, **Vol** +14

PG 105; **Debilidades** hierro frío 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +14 (ágil), **Daño** 2d8+7 cortante

A distancia ♦ honda +17 (propulsión, incremento de alcance 50 pies [15 m]), **Daño** 2d6+4 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 25; **4.º** dormir, modificar recuerdo, terreno alucinatorio; **3.º** muro de espinos; **2.º** enmarañar (x3); **Trucos (4.º)** luces danzantes, maraña; **Constante (4.º)** hablar con las plantas

Cambiar de forma ♦♦ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) Un blodeuwedd puede adoptar la apariencia de un único humanoide o la forma de un búho de madriguera. Cuando adopta la forma humanoide, el blodeuwedd pierde su ataque de garra. En forma de búho, sus estadísticas cambian como se detalla a continuación: **Tamaño** Pequeño; **Velocidad** volar 60 pies (18 m);

Cuerpo a cuerpo ♦ garras +15, **Daño** 1d3+1.

Un blodeuwedd puede volver a su forma normal como una acción gratuita.

Pasos vivos Cada acción de dar una Zancada realizada por un blodeuwedd hace que broten del suelo pequeñas plantas, hierbas y flores silvestres, aunque puede suprimir este efecto si lo desea. En una región o terreno que normalmente no podría albergar vida vegetal, estas plantas crecen durante 1 minuto antes de marchitarse.

Infusión de la naturaleza ♦♦ **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Mientras se encuentre rodeado de cualquier campo o llanura fértil, un blodeuwedd puede infundirse con energía vital prestada de las plantas cercanas y los nutrientes del suelo. El blodeuwedd obtiene 15 Puntos de Golpe temporales que duran 1 hora.



BODAK

Cuando un humanoide vivo e inteligente se expone a una expresión extrema de maldad sobrenatural, la experiencia puede condenar irrevocablemente a la víctima, devastando su mente y arrancándole el alma en una transformación espantosa y profana que da lugar a una criatura que es un anatema para la vida: el bodak.

Los jirones de carácter físico que sobreviven a esta corrupción absoluta sólo sirven para realzar el aspecto profundamente perturbador del humanoide. El cuerpo del bodak está horriblemente retorcido, como si estuviera encerrado en una convulsión de agonía y terror. Su carne seca y sin pelo tiene un brillo nacarado de otro mundo y se tensa sobre un esqueleto malformado que reduce su marcha a un lento caminar. Pero lo más inquietante de todo son sus ojos, enmarcados en un rostro derretido y colgante con escasos restos de su antigua estructura facial. Estos ojos, hundidos en sus órbitas, brillan con una luz profana, se clavan con una malevolencia implacable y lloran constantemente vapores nocivos.

Los fragmentos de recuerdos de una existencia anterior, filtrados por un odio vengativo hacia los vivos, llevan al bodak a intentar regresar a los lugares que conoció en vida. Si lo consigue, ataca a sus antiguos amigos, conocidos y seres queridos con su mirada asesina y un incomprensible torrente de galimatías repleto de viles maldiciones, acusaciones y amenazas, un ataque que suele llevar a las víctimas a alzarse como otro bodak.



CREACIÓN DE LOS BODAK

La rareza de los acontecimientos que crean a los bodak garantizan que la mayoría de estas abominaciones fueron humanoides muertos por la mirada de otro bodak. Sin embargo, los bodak también pueden crearse mediante una versión poco frecuente del ritual crear muertos vivos. Este horrible ritual

emula un encuentro de maldad absoluta y sobrenatural, por lo que el conjuro debe comenzar cuando el sujeto esté vivo y se encuentre en uno de los Planos Exteriores malignos.

BODAK

CRIATURA 8

POCO COMÚN CM MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Percepción +17; sentir vida 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +15, Intimidación +19, Sigilo +18

Fue +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** -2, **Sab** +5, **Car** +5

CA 27; **Fort** +13, **Ref** +16, **Vol** +19

PG 160, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Debilidades** bueno 10

Vulnerabilidad a la luz del sol Si se expone a la luz directa del sol, el bodak no puede utilizar acciones con el rasgo muerte y queda lentificado 1. El valor de lentificado aumenta en 1 cada vez que el bodak termine su turno bajo la luz del sol. Si el bodak pierde todas sus acciones de esta manera, es destruido.

Mirada drenante ☞ (aura, muerte, nigromancia, ocultismo, visual) **Desencadenante** Una criatura viva en un radio de 30 pies (9 m) a la que el bodak pueda percibir con su sentir vida comienza su turno; **Efecto** El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 23. Si falla, el bodak recupera 5 Puntos de Golpe y el objetivo pasa a estar drenado 1.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ☞ puño +18 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+6 contundente más 1d6 negativo

Engendro bodak (nigromancia, ocultismo) Cualquier humanoide que muera condenado o drenado por un bodak vuelve a la vida como un bodak autónomo 24 horas después de su muerte.

Mirada de muerte ☞☞ (muerte, nigromancia, ocultismo, visual) El bodak mira fijamente a una criatura viva en un radio de 30 pies (9 m) a la que pueda percibir mediante sentir vida. Esa criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 26. Si el objetivo pasa a estar drenado, el bodak obtiene una cantidad de Puntos de Golpe temporales equivalente a 5 veces el valor del estado negativo drenado que haya obtenido el objetivo. Múltiples exposiciones a esta aptitud pueden aumentar el estado negativo drenado de una criatura hasta un máximo de 4. Si el bodak es destruido, cualquier estado negativo drenado que sufra la criatura debido a Mirada de muerte se elimina.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda drenada 1.

Fallo La criatura queda condenada 1 y drenada 2.

Fallo crítico La criatura queda condenada 1 y drenada 4.





TRATOS CON LOS BROWNIE

Como no son un grupo monolítico de hadas y suelen tener sus propias inclinaciones, en ocasiones resulta difícil predecir qué puede atraer a un brownie o ganarse su ayuda. Uno de los regalos más comunes es un platillo de leche o crema, aunque los brownie parecen disfrutar de otras delicias comestibles. Algunos campesinos han informado de que han tenido éxito dejando baratijas brillantes, pero de escaso valor, como botones, piedras pulidas y pintadas, vidrio alisado, dedales o piezas de cubertería de plata. Los caprichos de algunos brownie cambian, por lo que quien quiera conservar los servicios de un brownie debe variar los regalos que deja para estas esquivas criaturas feéricas.

BROWNIE

Los brownie habitan en los troncos de los árboles huecos, en pequeñas madrigueras de tierra e incluso bajo los porches o en los espacios en el subsuelo de las granjas. Suelen vestirse con ropas que parecen estar hechas de plantas u hojas y llevan cinturones forrados con bolsas y herramientas. El idioma que deciden hablar suele estar plagado de pronunciaciones extrañas y coloquialismos. Por ejemplo, su forma de hablar puede recurrir a expresiones que llevan décadas o incluso siglos en desuso, o pueden mezclar sus metáforas de forma extraña. Casi parece que los brownie adoptan estas peculiares formas de hablar intencionadamente; lo cierto es que no reaccionan favorablemente a las correcciones de su forma de hablar. A menudo no hay forma más rápida de molestar a un brownie que intentar corregir su gramática. Los brownie apenas miden 2 pies (60 cm) y pesan unas 20 libras (9 kg).

Cuando se enfrentan al peligro, los brownie rara vez entran en combate y prefieren confundir a sus atacantes y ganar tiempo suficiente para escapar. Felices con el trabajo honesto y el amor de sus congéneres, los brownie tienen una naturaleza pacifista y sólo hostigan a las criaturas para ahuyentarlas o castigarlas por un insulto. A pesar de esta naturaleza, todos los brownie llevan una espada. Se refieren a sus espadas con una pizca de asco, las llaman en broma su «truco final» y reservan su uso para las peores circunstancias.

Honestos hasta la saciedad, los brownie cogen lo que quieren, pero siempre pagan su deuda con trabajo o dejan algo como ofrenda. Pueden comerse una manzana del huerto de un agricultor, pero cosecharle todo el árbol como pago. Un brownie puede comerse una tarta entera que se ha dejado en el alféizar de la ventana, pero luego limpiará la cocina o lavará los platos. Un brownie puede compartir un hogar con una familia durante años mientras evita que lo detecten. Una familia que sepa que hay un brownie entre ellos suele encontrar esta relación beneficiosa y deja platos de leche, piezas de fruta, baratijas y, en ocasiones, incluso vino como regalo. A cambio, el brownie residente mantiene la casa limpia, remienda la ropa, repara las herramientas y ahuyenta a las alimañas y a los pequeños depredadores. Presumir de tener un brownie en casa es la mejor manera de perderlo. Los brownie desconfían de los zorros, temen a los lobos y evitan las granjas con perros.

BROWNIE

CRIATURA 1

N MENUDO HADA

Percepción +7; visión en la penumbra

Idiomas común, élfico, gnómico, silvano

Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +5, Engaño +6, Sigilo +9

Fue -2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +3

Objetos espada corta

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +9, **Vol** +9

PG 25; **Debilidades** hierro frío 3

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6

Conjuros primigenios innatos CD 17; **4.º puerta dimensional** (sólo a sí mismo); **3.º remendar**; **1.º ventriloquia**; **Trucos (4.º) luces danzantes, prestidigitación**

Engaño desconcertante ♦♦ (emoción, encantamiento, mental, primigenio) Las payasadas del brownie pueden confundir y desorientar a una criatura. Cuando el brownie utiliza Engaño desconcertante, se dirige a una sola criatura en un radio de 30 pies (9 m); esa criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 17. El objetivo se vuelve temporalmente inmune a Engaño desconcertante durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo es engañado momentáneamente y queda desprevenido contra el siguiente Golpe cuerpo a cuerpo que el brownie aseste contra él antes del final del siguiente turno del brownie.

Fallo El objetivo queda confuso durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda confuso durante 1 minuto. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos para acabar con el estado negativo confuso.





BRUCOLACO, VAMPIRO

Las almas malvadas y vengativas a las que se les niegan incluso los ritos de enterramiento más básicos pueden regresar a la vida como brucolacos: cadáveres reanimados bebedores de sangre y portadores de plagas. Propagan el sufrimiento y la muerte entre todos los que se cruzan en su camino, castigando a todos los que les recuerdan a aquellos que no le dieron el debido descanso a su cuerpo y a su alma.

CÓMO CREAR UN BRUCOLACO

Puedes convertir una criatura viva existente en un brucolaco siguiendo los siguientes pasos.

- Aumenta el nivel de la criatura en 1 y cambia sus estadísticas como se detalla a continuación:
- Obtiene los rasgos muerto viviente y vampiro y se convierte en maligno.
- Aumenta su CA, modificadores de ataque, CD, tiradas de salvación y modificadores por característica en 1.
- Su Velocidad aumenta en 10 pies (3 m) o hasta 40 pies (12 m), lo que resulte en una mayor Velocidad.
- Su daño con Golpes y otras aptitudes ofensivas aumenta en 1. Si una aptitud sólo puede usarse un pequeño número de veces (como el Arma de aliento de un dragón), su daño aumenta en 2 en su lugar.

APTITUDES DEL BRUCOLACO BÁSICO

Si la criatura base que se convierte en brucolaco tiene alguna aptitud que provenga específicamente de su condición de criatura viva, la pierde. También pierde cualquier rasgo que representara su vida como criatura viva, como humano y humanoide. Es posible que también tengas que modificar las aptitudes que entren en conflicto con la temática de los brucolacos. Todos los brucolacos obtienen las siguientes aptitudes.

Visión en la oscuridad

Rastreador rápido El brucolaco se mueve a toda Velocidad mientras Rastrea.

Curación negativa

Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, paralizado, sueño, veneno

Corrupción salvaje ♦ (divino, incapacitación, maldición, mental, nigromancia, posesión) **Desencadenante** Los Puntos de Golpe del brucolaco quedan reducidos a 0 y hay un animal en un radio de 100 pies (30 m). **Efecto** En su lugar, intenta lanzar su espíritu a un animal en un radio de 100 pies (30 m), que debe hacer una salvación de Voluntad (usa una CD alta para el nivel del brucolaco de la tabla de CD de conjuros y Tirada de ataque de conjuro en la página 66 de la *Guía de Dirección del juego*). Si falla, el animal es poseído. Esto tiene los efectos del conjuro *posesión*, pero dura una cantidad de días equivalente al nivel del brucolaco. Esta posesión no se puede contrarrestar con magia (aunque *quitar maldición* funciona como de costumbre).

Si el animal tiene éxito en su salvación, el brucolaco puede intentar poseer a otro animal en un radio de 100 pies (30 m). Si, en algún momento, un animal tiene éxito en su salvación o no hay ningún animal en un radio de 100 pies (30 m), el brucolaco no consigue poseer nada y es destruido.

Un brucolaco que haya poseído a un animal busca inmediatamente su lugar de sepultura (consulta Vinculado a su lugar de sepultura más abajo) y se entierra allí. Mientras el brucolaco se encuentra en este estado de recuperación, su animal anfitrión queda paralizado y, si se le decapita, el brucolaco se destruye al tiempo que se mata a su anfitrión. Eliminar la maldición destruye al brucolaco y devuelve al animal a la normalidad. Al cabo de 1d4 días, si el brucolaco no ha sido destruido, el animal muere y el brucolaco resucita con un nuevo cuerpo idéntico al anterior, formado a partir de los restos del animal.

Vulnerabilidades de los brucolacos Todos los brucolacos tienen las siguientes vulnerabilidades:

- **Vinculado a su lugar de sepultura** Un brucolaco está vinculado al lugar de su muerte o sepultura. Debe volver a este lugar una vez a la semana y enterrarse en la tierra durante 24 horas, durante las cuales queda paralizado y se le puede decapitar. Si no puede volver a este lugar, sus Puntos de Golpe se reducen a 0 e intenta utilizar Corrupción salvaje; si este animal anfitrión no consigue volver a su lugar de sepultura antes de que termine el efecto de posesión, el brucolaco es destruido y el animal anfitrión vuelve a la normalidad.
- **Vulnerable a la decapitación** Un brucolaco decapitado no puede utilizar su Posesión salvaje, y un cadáver decapitado no puede resucitar como brucolaco.

Velocidad trepando Un brucolaco gana una Velocidad trepando equivalente a la mitad de su Velocidad terrestre.

CÓMO DISEÑAR UN BRUCOLACO

Al igual que los vampiros (*Bestiario*, págs. 325 a 328), los brucolacos pueden infectar a sus víctimas con su retorcida forma de vampirismo, transformando prácticamente cualquier monstruo vivo en uno de estos horrores muertos vivientes. Puedes diseñar un nuevo brucolaco desde cero utilizando las reglas estándar de creación de monstruos, que son las utilizadas para crear el engendro de brucolaco, el brucolaco maestro y el brucolaco antiguo, o puedes utilizar las directrices presentadas en *Cómo crear un brucolaco* para convertir una criatura existente (¡incluso un personaje jugador!) en un brucolaco, ajustando el monstruo como creas conveniente. En cualquier caso, las aptitudes específicas de los brucolacos, como curación negativa, Corrupción salvaje y Beber sangre, funcionan igual.



HÁBITOS DE LOS BRUCOLACOS

La mayoría de los brucolacos tienen afec-
taciones curiosas, como la compulsión
a llamar a una puerta antes de entrar
o a gritar el nombre de la persona que
está dentro. Si la persona responde, el
brucolaco trata de cazarla y matarla en
un plazo de 3 días. Otros tienen afinidad
por determinados tipos de animales, a
los que siempre prefieren encantar o
poseer, o tienen aversión hacia otros.
Sin embargo, a diferencia de un vampiro
moroi, para un brucolaco estos hábitos
son meros juegos sádicos o preferencias
personales, no compulsiones místicas.

Garras Si la criatura base tenía manos, obtiene un Golpe de garra sin arma que inflige daño cortante y tiene el rasgo ágil. Utiliza el daño moderado para el nivel de la criatura de la tabla de Daño de Golpe que se encuentra en la página 65 de la *Guía de Dirección del juego*.

Colmillos Los dientes del brucolaco son largos, afilados y mortíferos, lo que le otorga un Golpe de colmillos: un ataque sin arma que inflige daño perforante y permite el uso de su aptitud Beber sangre. Utiliza el daño alto para el nivel de la criatura de la tabla de Daño de Golpe que se encuentra en la página 65 de la *Guía de Dirección del juego*.

Beber sangre ♦ (divino, nigromancia) **Requisitos** La última acción del brucolaco fue un Golpe de colmillos con éxito; **Efecto** El brucolaco le clava los colmillos a esa criatura para beber su sangre. Esto requiere una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la criatura. Si tiene éxito, la criatura queda drenada 1 y el brucolaco recupera una cantidad de PG equivalente al 10 % de sus PG máximos, obteniendo cualquier exceso de PG como Puntos de Golpe temporales. Beber sangre de una criatura que ya está drenada no restablece los PG del vampiro, pero aumenta el valor del estado negativo drenado de la criatura en 1. Un brucolaco también puede consumir sangre que se haya vertido en un recipiente para su sustento, pero no obtiene PG al hacerlo.

El valor del estado negativo drenado de la criatura objetivo disminuye en 1 por semana. Una transfusión de sangre, que requiere una prueba de Medicina CD 20 con éxito y suficiente sangre o un donante de sangre, reduce el valor de drenado en 1 al cabo de 10 minutos.

Rasgadura ♦ El brucolaco obtiene la acción Rasgadura con sus garras.

APTITUDES DEL BRUCOLACO MAESTRO

Los brucolacos especialmente poderosos pueden crear engendros a partir de los cuerpos de sus víctimas y obtener aptitudes adicionales, como se detalla a continuación. Las criaturas de 9.º nivel o superior pueden convertirse en brucolacos maestros, mientras que las de 12.º nivel o superior que hayan sobrevivido durante siglos pueden convertirse en brucolacos antiguos.

Hijos de la noche (divino, encantamiento, mental) La presencia de un brucolaco maestro inspira a criaturas salvajes a arrastrarse para cumplir sus órdenes, incluyendo hombres lobo, plagas de ratas, huargos y criaturas similares. El brucolaco maestro puede dar órdenes telepáticas a estas criaturas en un radio de 100 pies (30 m), pero éstas no pueden responderle.

Aura pestilente (aura, divino, nigromancia) 5 pies (1,5 m). Las criaturas que comiencen su turno en el área mientras el brucolaco se encuentra en su forma verdadera quedan expuestas a la peste bubónica.

Conjuros divinos innatos El brucolaco maestro puede lanzar toque vampírico (potenciado a la mitad de su nivel redondeado al alza) y miedo de 3er nivel tres veces al día, cada uno como conjuro divino innato. Utiliza una CD alta para su nivel (*Guía de Dirección del juego*, pág. 66).

Peste bubónica (enfermedad) **Tirada de salvación** Fortaleza (usa una CD alta para el nivel del brucolaco [*Guía de Dirección del juego*, pág. 66]); **Incubación** 1 día; **Fase 1** fatigado (1 día); **Fase 2** debilitado 2 y fatigado (1 día); **Fase 3** debilitado 3, fatigado y sufre 1d6 de daño persistente por sangrado cada 1d20 minutos (1 día)

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) Un brucolaco maestro puede adoptar una forma parecida al cuerpo que tenía en vida, con los efectos de forma humanoide, pero con una duración ilimitada. Pierde sus Golpes de colmillos y de garra, pero obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Engaño para Imitar en esta forma.

Crear engendro (divino, nigromancia, tiempo libre) Si una criatura muere tras quedar reducida a 0 PG por Beber sangre, un brucolaco maestro puede convertir a esta criatura en un engendro de brucolaco (página 276) donando parte de su propia sangre a la criatura y enterrándola bajo tierra durante 3 noches. Estos engendros de brucolaco suelen ser amistosos con el brucolaco que los creó, pero no están bajo su control y suelen vagar por su cuenta al cabo de 1d6 días de su creación.

Dominar animal ♦ (divino, encantamiento, incapacitación, mental) Los brucolacos pueden lanzar *dominar* a voluntad como un conjuro divino innato que sólo afecta a los animales. La CD de salvación es una CD alta para el nivel del brucolaco (*Guía de Dirección del juego*, pág. 66) y una criatura que tenga éxito es inmune al Dominar animal de ese brucolaco durante 24 horas. Destruir al brucolaco acaba con el efecto, pero reducir sus PG a 0 no. A un animal dominado se le impone un penalizador -4 por circunstancia a las tiradas de salvación contra la Posesión salvaje del brucolaco.

Beber sangre Como un brucolaco típico, pero la criatura queda drenada 2 en lugar de 1.



ENGENDRO DE BRUCOLACO

Los brucolacos liberan a sus engendros en el mundo para sembrar el terror, la peste y el sufrimiento y para que desvíen la atención de sus amos.

ENGENDRO DE BRUCOLACO

CRIATURA 6

NM MEDIANO MUERTO VIVIENTE VAMPIRO

Percepción +14; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +15, Sigilo +14, Supervivencia +11

Idiomas común

Fue +5, **Des** +4, **Con** +2, **Int** -3, **Sab** +2, **Car** +2

CA 24; **Fort** +14, **Ref** +16, **Vol** +12

PG 99, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, sueño, veneno

Vulnerabilidades de los brucolacos

Posesión salvaje ♦ (divino, incapacitación, mental, nigromancia, posesión) CD 24

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +17, **Daño** 2d8+8 perforante más Beber sangre

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante

Beber Sangre ♦ (divino, nigromancia) Cuando Bebe sangre, el engendro de brucolaco recupera 10 PG.

Rasgadura ♦ garra

BRUCOLACO MAESTRO

Los brucolacos maestros son siniestros cambiaformas. Caminan entre los vivos sin ser detectados, se aprovechan de ellos como un lobo entre ovejas y a menudo dejan que sus cadáveres se levanten como engendros de brucolaco.

BRUCOLACO MAESTRO

CRIATURA 10

NM MEDIANO MUERTO VIVIENTE VAMPIRO

Percepción +19; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +19, Atletismo +23, Engaño +19, Intimidación +21, Sigilo +21, Supervivencia +17

Fue +7, **Des** +5, **Con** +3, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +5

Hijos de la noche (divino, encantamiento, mental)

Rastreador rápido

CA 30; **Fort** +19, **Ref** +21, **Vol** +17

PG 190, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, sueño, veneno

Aura pestilente (aura, divino, nigromancia) CD 29

Vulnerabilidades de los brucolacos

Posesión salvaje ♦ (divino, incapacitación, mental, nigromancia, posesión) CD 29

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +23, **Daño** 2d12+13 perforante más Beber sangre

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +23 (ágil), **Daño** 2d8+13 cortante

Conjuros divinos innatos CD 29; **5.º toque vampírico** (×3); **3.º miedo** (×3)

Cambiar forma ♦ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación)

Crear engendro (divino, nigromancia, tiempo libre)

Dominar animal ♦ (divino, encantamiento, incapacitación, mental) CD 29

Beber sangre ♦ (divino, nigromancia) Cuando Bebe sangre, el brucolaco maestro recupera 19 PG.

Rasgadura ♦ garra



CORRUPTOS Y DISTORSIONADOS

Los brucolacos son versiones bestiales corrompidas de su aspecto en vida y están demacrados y cubiertos de cicatrices por la enfermedad. Su columna está curvada formando una joroba perpetua. Aunque algunos pueden adoptar una apariencia de carne viva, sus recuerdos fragmentados a menudo no pueden recrear con exactitud su aspecto o forma anterior. Puede que no reconozcan a sus antiguos familiares y amigos (y viceversa), pero los que sí recuerdan están marcados como sus víctimas favoritas.





ORÍGENES MITOLÓGICOS

El brucolaco es una criatura muerta viviente del folclore griego. Estos renacidos aparecen cuando los humanos regresan de la muerte para completar alguna tarea que dejaron pendiente antes de poder descansar en paz. Muchos son vengativos y asesinos, pero otros simplemente intentan volver a sus vidas anteriores, como un zapatero que se levanta de la tumba para remendar los zapatos de sus hijos, acarrear agua y cortar leña. La versión de *Pathfinder* de esta criatura está más asociada a una forma asilvestrada de vampiro.

BRUCOLACO ANTIGUO

Los brucolacos antiguos son los siniestros señores de su especie y roban aliento, sangre y vida para alimentar su hambre inmortal.

BRUCOLACO ANTIGUO

CRIATURA 13

POCO COMÚN NM MEDIANO MUERTO VIVIENTE VAMPIRO

Percepción +23; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +24, Atletismo +29, Engaño +27, Intimidación +27, Religión +19, Sigilo +26, Supervivencia +23

Idiomas común

Fue +8, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +8

Hijos de la noche (divino, encantamiento, mental)

Rastreador rápido

CA 34; **Fort** +23, **Ref** +24, **Vol** +21

PG 250, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, sueño, veneno

Aura pestilente (aura, divino, nigromancia) CD 33

Vulnerabilidades de los brucolacos

Posesión feral ♦ (divino, incapacitación, mental, nigromancia, posesión) CD 33

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +27, **Daño** 3d10+17 perforante más Beber sangre

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +27 (ágil); **Daño** 3d6+17 cortante

Conjuros divinos innatos CD 33; **7.º toque vampírico** (×3); **3.º miedo** (×3)

Cambiar forma ♦ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación)

Crear engendro (divino, nigromancia, tiempo libre)

Dominar Animal ♦ (divino, encantamiento, incapacitación, mental) CD 33

Beber Sangre ♦ (divino, nigromancia) Cuando Bebe sangre, el brucolaco antiguo recupera 25 PG.

Rasgadura ♦ garra

Vapuleo sanguíneo ♦ **Requisitos** La última acción del brucolaco antiguo fue Beber sangre; **Efecto** El brucolaco antiguo da dos Golpes de garra. Ambos cuentan a efectos de calcular su penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador sólo aumenta después de realizar ambos ataques. Si impacta con ambas garras, el objetivo sufre 1d6 de daño persistente por sangrado.

Robar aliento ♦♦ (manipular) **Requisitos** El brucolaco antiguo se encuentra junto a una criatura inconsciente; **Efecto** El brucolaco antiguo le roba el aliento a la criatura. La criatura inconsciente comienza a asfixiarse, no puede ser despertada hasta pasado 1 asalto y debe hacer una salvación de Fortaleza CD 33. Si una criatura es objetivo de esta aptitud en asaltos consecutivos, la CD de salvación disminuye en 2 cada asalto a partir del primero.

Éxito crítico El objetivo despierta inmediatamente y se vuelve temporalmente inmune a Robar aliento durante 24 horas.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo El objetivo sufre 1d10 de daño.

Fallo Crítico Los PG del objetivo quedan reducidos a 0 y pasa a estar moribundo 1.



BRUMA VAMPÍRICA

Aunque a menudo se las confunde con vampiros en forma gaseosa o con un tipo inusual de elemental de aire, las brumas vampíricas son en realidad extrañas formas de vida aberrantes. Con un cuerpo amorfo que consiste tanto en fluido como en aire, estas criaturas habitan en pantanos o regiones subterráneas húmedas en las que su vulnerabilidad al calor no es tan preocupante. Aun así, prefieren refugiarse cerca de las lindes de estas zonas, dado que una bruma vampírica necesita un suministro constante de sangre fresca para su sustento. Aunque la sangre extraída de los animales es tan nutritiva como cualquier otra, estos sádicos monstruos prefieren el sabor de la sangre extraída de las criaturas inteligentes. Al igual que los fuegos fatuos, las brumas vampíricas encuentran que el miedo le da sabor a la sangre, aunque no obtienen ninguna ventaja particular al alimentarse de criaturas asustadas.

Aunque son algo inteligentes, las brumas vampíricas no forman sociedades. A veces se agrupan en pequeñas bandas, pero incluso entonces muestran poco interés en trabajar juntas. Las brumas vampíricas dedican la mayor parte de su tiempo a buscar presas, una búsqueda que abordan con gran creatividad. La propensión de las brumas a adoptar formas vagas y esqueléticas de las criaturas cuya sangre beben contribuye a su misticismo y alimenta los rumores de que tienen conexiones con los muertos vivos.

De hecho, muchas brumas vampíricas disfrutan aprovechando esta idea errónea en su beneficio, llevando a los enemigos a aplicar tácticas insensatas, como engañar a los lanzadores de conjuros para que intenten utilizar la energía positiva contra ellos como si fueran monstruos muertos vivos.

BRUMA VAMPÍRICA CRIATURA 3

NM MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +9; sentir la sangre (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +10

Fue -5, **Des** +5, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +2, **Car** +0

Forma brumosa El cuerpo de una bruma vampírica está compuesto por una bruma roja semisólida de consistencia similar a una espuma espesa. Esto permite a una bruma vampírica moverse a través de espacios tan estrechos como 1 pulgada (2,5 cm) de diámetro sin reducir su Velocidad. Sin embargo, una bruma vampírica no puede llevar prendas ni interactuar con objetos. Tampoco puede entrar en el agua u otros fluidos, y se trata como Menudo a efectos de cómo le afecta el viento.

Sentir la sangre Una bruma vampírica puede sentir a las criaturas que tengan sangre en un radio de 60 pies (18 m). Puede percibir la sangre expuesta en un radio de una milla (1.600 m).

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +12, **Vol** +9

PG 35; **Inmunidades** precisión; **Debilidades** fuego 5; **Resistencias** físico 5

Velocidad volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ zarcillo brumoso +10 (ágil, sutil), **Daño** 2d6 de daño cortante más 1d6 de daño persistente por sangrado y succionar la sangre

Succionar la sangre Cuando una bruma vampírica daña a una criatura con un Golpe de zarcillo brumoso, la criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 20. Si el Golpe fue un impacto crítico, el resultado de la salvación de la criatura es peor en un grado que el resultado de la tirada de salvación. Los Puntos de Golpe temporales que la bruma vampírica obtenga mediante succionar la sangre se desvanecen al cabo de 1 hora.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda drenada 1 y la bruma vampírica obtiene 5 Puntos de Golpe temporales.

Fallo Crítico La criatura queda drenada 2. La bruma vampírica obtiene 10 Puntos de Golpe temporales y adquiere un color rojo intenso hasta el final de su próximo turno. Durante este tiempo, obtiene un bonificador +2 por estatus a la CA y a las salvaciones y pasa a estar acelerada. Sólo puede utilizar su acción adicional para Golpear.



AGENTES DE LA MUERTE VACÍA

Las brumas vampíricas están relacionadas con los fuegos fatuos, otro notorio depredador vaporoso que habita en los pantanos, en el sentido de que ambos seres se encuentran a menudo en zonas donde el Dios Exterior Nhimbalth ha rozado el mundo. A menudo, las heridas de un cadáver del que se ha alimentado una bruma vampírica portan la marca de Nhimbalth: una serie de siete pinchazos perfectamente espaciados a través de los cuales se ha drenado la sangre de la víctima.





MAESTROS DE LA ADAPTACIÓN

Los kayal comprenden que muchas culturas del Plano Material recelan de ellos o incluso los temen y se esfuerzan por adaptarse a las culturas con las que pretenden establecer relaciones comerciales. Por desgracia, la maestría de los kayal en la adaptación cultural puede resultar a menudo contraproducente y provocar el temor de que los llamados «buscadores» sean una fuerza invasora que pretende copiar y reemplazar a aquellos con los que simplemente quieren hacer negocios.

BUSCADOR

Las personas conocidas hoy en día como buscadores pertenecen a un linaje diferenciado, que desciende de generaciones de humanos que quedaron atrapados hace años en el Plano de la Sombra. Ya no son humanos, se autodenominan kayal y su coloración es monocromática, con tonos de piel y pelo que varían entre el blanco, el negro y todas las tonalidades de gris. Sus miembros son ágiles y flexibles y generalmente tienen los ojos amarillos, amarillo verdosos o blancos, aunque unos pocos tienen un brillo púrpura o azul.

Los buscadores han desarrollado sus propias y complejas sociedades en el Plano de la Sombra, a menudo bajo la tolerancia o la servidumbre de las extrañas y malignas criaturas que proceden de allí, como los siniestros velstrac o los enigmáticos d'ziriak. Aunque pueden ser de cualquier alineamiento, todos son supervivientes en un entorno duro, lo que les lleva a tender al pragmatismo. La ropa de los buscadores imita las regiones en las que habitan, con colores apagados que tienden a tonos más oscuros. Cuando comercian con los humanos o con otras sociedades del Plano Material, suelen llevar máscaras o ropas que ocultan su aspecto.

Las típicas comunidades de buscadores son insulares y cierran filas rápidamente en caso de que haya un intruso. Aunque no les importa viajar y mezclarse con otras sociedades para facilitar el comercio, a menudo se esconden o incluso reaccionan a la defensiva cuando tienen visitantes. Sin embargo, si se tiene en cuenta la naturaleza de los demás habitantes del Plano de la Sombra, esta tendencia a asumir lo peor de los intrusos puede tener sentido para algunos.

Los buscadores no son tan comunes en el Plano Material; la mayoría de los que habitan allí son solitarios que han decidido abandonar su hogar para buscar aventuras en otro lugar, exiliados que fueron desterrados de sus tierras natales o náufragos planarios sin posibilidad de regresar al Plano de la Sombra. En esta última categoría, la de los perdidos y desamparados, es más probable encontrar grupos grandes. En las ciudades de tamaño considerable, a

veces se puede encontrar una pequeña comunidad de unas pocas docenas de buscadores viviendo entre los humanos, aunque a menudo lo hacen sutilmente tiñéndose el pelo, vistiendo ropa de colores brillantes y utilizando capas de maquillaje para ocultar su tez pálida.

BATIDOR BUSCADOR

CRIATURA 1

N	MEDIANO	BUSCADOR	HUMANOIDE	SOMBRA
---	---------	----------	-----------	--------

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas común, lengua sombría

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +4, Diplomacia +5, Engaño +5, Latrocinio +7, Sociedad +3, Sigilo +7

Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +0, **Car** +2

Objetos camisote de mallas, daga

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 18

Camuflaje sombrío Cuando el batidor buscador está oculto como resultado de la luz tenue, la prueba plana para elegirlo como objetivo tiene una CD de 7, no de 5.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +9 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+1 perforante

A distancia ♦ daga +9 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+1 perforante

Conjuros de ocultismo innatos CD 15; 1.º *disfraz ilusorio*

Zancada sombría ♦ (ilusión, ocultismo, sombra) **Requisito** El buscador se encuentra bajo luz tenue; **Efecto** El buscador da una Zancada. Obtiene un bonificador por estatus de +10 pies (3 m) a su Velocidad mientras da esta Zancada. La CD de camuflaje sombrío aumenta a 11 mientras da esta Zancada y el buscador permanece oculto por la luz tenue hasta el final del movimiento, incluso aunque salga de la luz tenue mientras da esta Zancada.

Ataque furtivo Los Golpes del batidor buscador infligen un daño de precisión adicional de 1d6 a las criaturas desprevenidas.



CALAMAR

La inusual forma de estos rápidos y voraces depredadores ha dado lugar a muchos relatos marítimos.

CALAMAR VAMPIRO

El calamar vampiro no es un muerto viviente ni bebe sangre. Su nombre está inspirado en sus ojos rojos y en las oscuras membranas que tienen entre los brazos. Al vivir en las oscuras profundidades del océano, el calamar vampiro puede expulsar una nube de mucosidad bioluminiscente que repugna a sus depredadores.

CALAMAR VAMPIRO

CRATURA 0

N PEQUEÑO ACUÁTICO ANIMAL

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +4, Sigilo +7

Fue +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** -2

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 15; **Resistencias** frío 5

Velocidad nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +7 (sutil), **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculos +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6 contundente

Mucosa brillante ♦ **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** El calamar vampiro está en el agua; **Efecto**

El calamar vampiro expulsa una nube de mucosa bioluminiscente en un cono de 15 pies (4,5 m). Cualquier criatura que no sea un calamar y que se encuentre dentro de la nube debe hacer una salvación de Fortaleza CD 16 o queda indispuesta 1. La mucosa brillante permanece en el área durante 1 minuto y cualquier criatura que termine su turno en el área debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 13 o queda indispuesta 1.

CALAMAR GIGANTE

Este enorme cefalópodo, que habita en las profundidades de los océanos, alcanza los 45 pies (13,5 m) de longitud y puede pesar hasta 600 libras (270 kg). Sus brazos y tentáculos están recubiertos de cientos de ganchos y ventosas, lo que le permite agarrar a sus presas con facilidad.

CALAMAR GIGANTE

CRATURA 9

N PEQUEÑO ACUÁTICO ANIMAL

Percepción +21; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +20, Sigilo +18

Fue +7, **Des** +3, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +6, **Car** -2

CA 28; **Fort** +15, **Ref** +18, **Vol** +21

PG 155; **Resistencias** frío 10

Velocidad nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +21, **Daño** 2d12+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculos con púas +21 (ágil, alcance 25 pies [7,5 m]), **Daño** 2d10+11 cortante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ brazo +21 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+11 contundente más Agarrón mejorado

Constreñir ♦ 1d10+10 contundente, CD 25

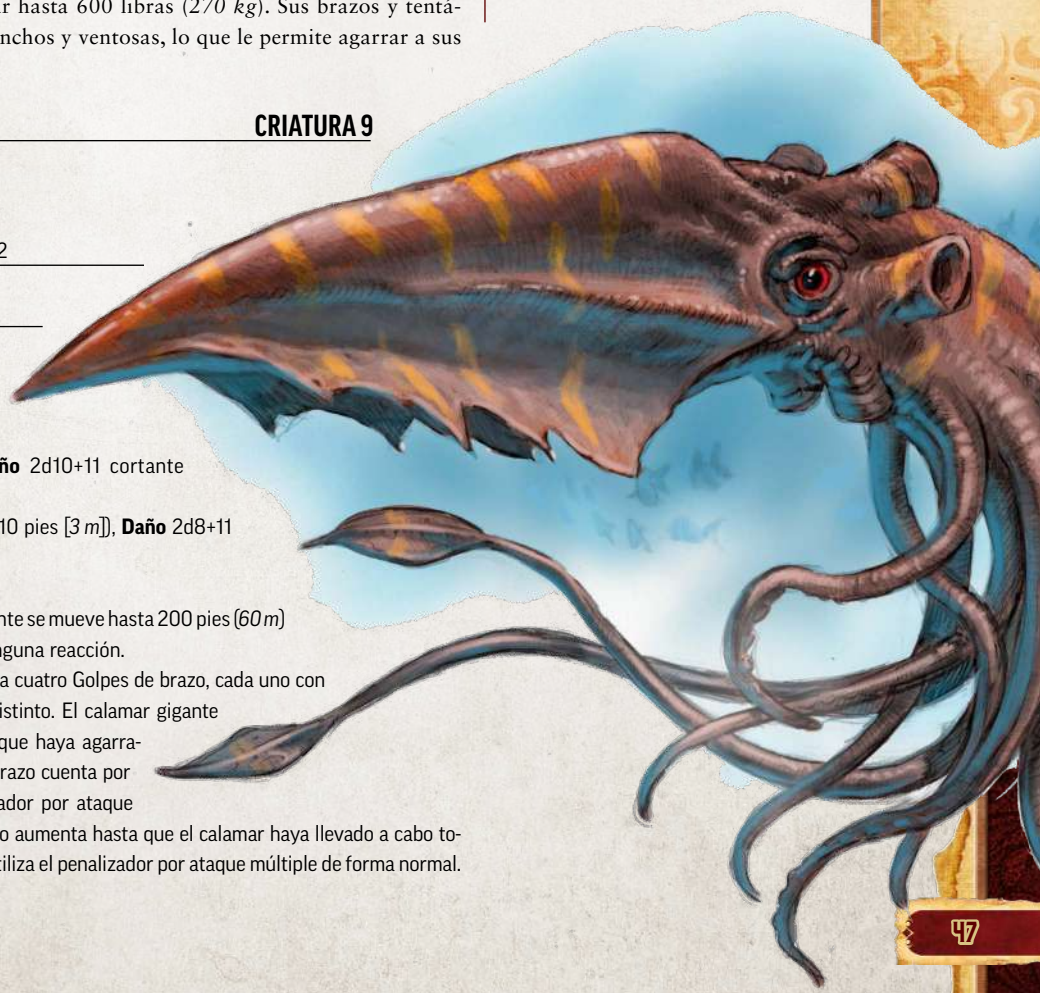
Propulsión ♦♦ (movimiento) El calamar gigante se mueve hasta 200 pies (60 m) en línea recta por el agua sin provocar ninguna reacción.

Abrazo voraz ♦♦ El calamar gigante da hasta cuatro Golpes de brazo, cada uno con un brazo diferente y contra un objetivo distinto. El calamar gigante da un Golpe de Pico contra una criatura que haya agarrado durante Abrazo voraz. Cada Golpe de brazo cuenta por separado a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del calamar, pero el penalizador no aumenta hasta que el calamar haya llevado a cabo todos sus Golpes de brazo; el Golpe de pico utiliza el penalizador por ataque múltiple de forma normal.



TÁCTICAS DEL CALAMAR GIGANTE

El calamar gigante ataca usando sus tentáculos más largos y tirando rápidamente de la presa hacia sí. Mientras acorta la distancia entre ellos, ataca de nuevo, esta vez envolviendo a su presa con sus brazos más pequeños. Una vez que tiene a la presa completamente atrapada, el calamar gigante la desgarrar y la corta con su pico y con la sierra forrada de dientes que tiene por lengua.





FLORES VENGATIVAS

Los esquejes de calathgar son muy deseados en tierras más cálidas, pero los horticultores no suelen darse cuenta de que los calathgars son inteligentes, tienen movilidad y son vengativos contra quienes les podan las hojas o les corten esquejes.

Estas flores asilvestradas entienden el discurso de los habitantes del bosque y suelen cambiar y mover sus bosquecillos cuando sienten que se acerca el peligro.

Protegen a sus retoños inmaduros e inmóviles y, si descubren que un jardín de sus retoños ha sido depredado, rastrean a los autores para desatar una oleada de venganza contra ellos.

CALATHGAR

Los calathgars son misteriosas plantas depredadoras que crecen en las profundidades de los bosques helados más densos, reinos donde los carámbanos rara vez se derriten de las ramas de los árboles cubiertos de nieve. Las flores azules de un calathgar crecen de 3 (90 cm) a 5 pies (1,5 m) de ancho (aunque se han encontrado especímenes de hasta 10 pies [3 m] de ancho), mientras que la planta en sí mide poco menos de 4 pies (1,2 m) de altura y pesa hasta 50 libras (22,5 kg) cuando está cargada de semillas.

La psique de los calathgars resulta extraña para la mayoría de las criaturas inteligentes. No muestran interés en las emociones, la cultura o la ambición, pero tienen una memoria casi perfecta y pueden compartir experiencias con otros calathgars mediante el olfato (perceptible para otras criaturas como un olor avinagrado que puede revelar su presencia) con la misma facilidad con la que los humanoides pueden transmitir información mediante el habla. Pese a que los calathgars no pueden hablar, por lo general se puede razonar con ellos, aunque, como la mayoría de progenitores protectores, un calathgar indignado que defienda a sus crías rara vez estará de humor para escuchar.

CALATHGAR

CRIATURA 4

N **PEQUEÑO** **FRÍO** **PLANTA**

Percepción +10; olfato 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas silvano (no puede hablar)

Habilidades Sigilo +13, Supervivencia +10

Fue +2, **Des** +5, **Con** +2, **Int** -2, **Sab** +2, **Car** +2

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +13, **Vol** +10

PG 75; **Inmunidad** frío; **Debilidad** fuego 5, cortante 5

Curación en frío Los calathgars se curan con el frío. Cada vez que un calathgar vaya a recibir daño por frío, recupera 1d6 Puntos de Golpe (independientemente de la cantidad de daño que el efecto del frío hubiera infligido). En entornos de frío intenso o más frío (*Reglas Básicas*, pág. 518), los calathgars obtienen curación rápida 1.

Mantillo de moho Cuando los Puntos de Golpe de un calathgar quedan reducidos a 0, se descompone y muere inmediatamente, transformándose en una mancha de moho de 5 pies (1,5 m) (o de 10 pies [3 m] si ha muerto debido a daño por fuego). Esta mancha de moho persiste durante 1 minuto, durante el cual inflige 3d6 de daño por frío a

cualquier criatura que comience su turno en esta área, o 1d6 de daño por frío a cualquier criatura que comience su turno en una casilla adyacente. El área de moho se desintegra al cabo de una hora, pero se puede destruir antes (trata cada casilla de 5 pies (1,5 m) como un objeto con Dureza 0, 10 Puntos de Golpe, UR 5, inmunidad al daño cortante, perforante y por frío; el moho inflige la mitad de su daño por frío habitual una vez destruido).

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ flor +13 (sutil), **Daño** 2d6+4 contundente más 1d6 por frío

Cuerpo a cuerpo ♦ zarcillo +13 (ágil, sutil), **Daño** 2d4+4 cortante más 1d4 por frío

Rociada de semillas ♦♦ (evocación, frío, primigenio) El calathgar expulsa semillas espinosas y congeladas en un cono de 15 pies (4,5 m), infligiendo 1d6 de daño perforante y 4d6 de daño por frío (salvación de Reflejos básica CD 20). En entornos de frío moderado o mayor (*Reglas Básicas*, pág. 518), estas semillas se aferran a las criaturas vivas a las que golpean, infligiendo 1d4 de daño persistente por frío. El calathgar no puede volver a usar Rociada de semillas hasta pasados 1d4 asaltos.



CALIGNI ASESINO

Los caligni asesinos poseen un don para el ocultismo mayor que otros de su clase. Para la mayoría de los demás calignis, el poder obtenido de los semidioses desaparecidos hace tiempo, conocidos como los Repudiados, simplemente arde en su interior. Pero para los calignis asesinos, este poder supone un hambre profunda y terrible. Como resultado, los asesinos abrazan sus impulsos malignos y buscan alimentarse de otros mediante su capacidad de cosechar almas para mantener saciada esta hambre sobrenatural. Los asesinos a los que se les niega la oportunidad de alimentarse desarrollan paranoia y, finalmente, una rabia asesina. El retraso en la alimentación mejora, pero nunca restablece por completo su compostura y paciencia.

Quizás la mayor manifestación del hambre de un asesino aparece en el momento de su muerte: en su último aliento, un asesino colapsa sobre sí mismo en una implosión violenta y sin luz, en lugar de la erupción cegadora de las muertes de otros calignis, consumiendo su propio cuerpo en un último intento de saciedad.

Los asesinos se consideran los más inteligentes y dotados de los calignis. Arden de envidia mal disimulada por la posición de poder que ocupan los calignis acechadores (*Bestiario*, pág. 51**) y siempre planean desplazarlos y reclamar ese poder. Por su parte, los acechadores toleran estas maquinaciones como un precio aceptable por los talentos que los asesinos aportan a un enclave. Si fuera necesario, cualquier asesino que se vuelva demasiado ambicioso puede acabar convirtiéndose en un valiente sacrificio en batalla, por el bien del enclave.

En cuanto a su estatura física, los asesinos se sitúan entre los esbeltos calignis bailarines y los diminutos calignis rondadores. Los acechadores son más altos que la mayoría de los asesinos... otra fuente de envidia y resentimiento para los asesinos.



BARATIJAS DE CALIGNI ASESINO

Los asesinos se obsesionan con las baratijas mágicas y las codician por encima de todo. Suelen tener un objeto consumible o de uso permanente combate, como un pergamino, una varita o un talismán. Por desgracia, su incesante jugueteo suele dejar sus tesoros rotos o agotados.

CALIGNI ASESINO

CRATURA 3

POCO COMÚN CM **PEQUEÑO** **CALIGNI** **HUMANOIDE**

Percepción +8, visión en la oscuridad mayor

Idiomas caligni, infracomún

Habilidades Acrobacias +9, Arcanos +10, Atletismo +7, Ocultismo +10, Sigilo +10

Fue +1, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +0, **Car** +2

Objetos kukri, veneno de mancha negra (2 dosis; ver más abajo)

Ceguera ante la luz

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +6

PG 45; implosión mortal

Implosión mortal (sónico) Cuando el caligni asesino muere, su cuerpo implosiona violentamente en la nada, infligiendo 3d10 de daño sónico a las criaturas en una explosión de 10 pies (3 m). Cualquier criatura en el área debe hacer una salvación de Fortaleza CD 20. El equipo y el tesoro del asesino no se ven afectados por la implosión y caen en un montón en el lugar donde murió.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda ensordecida durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda ensordecida durante 24 horas.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ kukri +11 (ágil, sutil, derribo), **Daño** 1d6+3 cortante más veneno de mancha negra

Conjuros de ocultismo innatos CD 20, ataque +12; **2.º** *doblar a muerto, dolor fantasmal, mano espectral, oscuridad* (a voluntad); **Trucos (2.º)** *atontar, detectar magia, escudo, toque gélido*

Veneno de mancha negra (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 16; **Duración** máxima 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** Como la fase 1; **Fase 3** 1d6 de daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto). Consulta la página 51** del *Bestiario* para conocer todos los detalles de este veneno alquímico.

Llamada a la sangre ♦♦ (encantamiento, mental, ocultismo) Cada caligni en un radio de 30 pies (9 m) obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque contra criaturas desprevenidas. Este bonificador dura 1 minuto.

Cosecha de almas (nigromancia) El caligni asesino inflige 2d6 de daño negativo adicional a las criaturas desprevenidas.





ESPECIES DE CANGREJOS

Los cangrejos se pueden encontrar por todas las costas del mundo, desde criaturas relativamente pequeñas, como el centollo o el cangrejo de los cocoteros, hasta monstruos de gran tamaño como el gran cangrejo de los arrecifes, el cangrejo devorador de tiburones, o el pesado cangrejo del naufragio.

CANGREJO

Los cangrejos son crustáceos carroñeros conocidos por su duro caparazón y su icónico andar lateral. Utilizan sus pinzas para defenderse, cazar y luchar contra otros cangrejos por el territorio. Cuando se enfrentan a amenazas ajenas a su especie, la mayoría de los cangrejos prefieren huir, pero cuando no les es posible retirarse, se agarran a sus enemigos con toda la fuerza que pueden.

Las estadísticas presentadas aquí representan a los cangrejos gigantes que viven cerca de la superficie del agua. Los cangrejos que viven a mayor profundidad suelen mostrar adaptaciones más extremas a su entorno. Los cangrejos que viven en las profundidades, donde apenas llega la luz, adquieren resistencia al frío y visión en la oscuridad; y los que están adaptados a los tramos más hostiles de las profundidades marinas pueden detectar a las criaturas cercanas a través de sutiles cambios en las corrientes marinas.

Estas criaturas escurridizas son apreciadas por su deliciosa carne, pero su tamaño las convierte en objetivos peligrosos para la recolección.

CANGREJO GIGANTE

CRIATURA 2

N MEDIANO ACUÁTICO ANIMAL

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Sigilo +7

Fue +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -3

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +9, **Vol** +8

PG 24; **Resistencias** físico 3 (excepto contundente)

Vulnerabilidad a tumbado Si una criatura tiene éxito crítico en una prueba para Derribar al cangrejo gigante, el cangrejo se da la vuelta y queda boca arriba además de los efectos habituales. Un cangrejo gigante al que se le dé la vuelta y quede bocarriba lo tiene especialmente difícil para defenderse; en lugar de sufrir el habitual penalizador -2 por circunstancia a la CA por estar desprevénido, sufre un penalizador -4 por circunstancia a la CA.

Escabullirse ➤ **Desencadenante** Una criatura a la que el cangrejo gigante pueda ver le elige como objetivo de un ataque; **Efecto** El cangrejo gigante se escabulle hacia un lado y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Después de que el ataque se resuelva, el cangrejo puede dar una Zancada hasta su Velocidad en línea recta como parte de la reacción.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ pinza +10, **Daño** 1d10+4 cortante más Agarrón

Constreñir ➤ 1d6+4 contundente, CD 18



CARBÚNCULO

Nunca antes la leyenda y la desinformación se han encontrado en una frente tan poco propicia como la del humilde carbúnculo. A primera vista, los carbúnculos parecen poco más que reptiles desgarrados; lo que los distingue son sus extrañas habilidades mágicas y el cuerno con aspecto de piedra preciosa que sobresale entre sus ojos saltones. Aunque los rumores sugieren varios usos para los cuernos de los carbúnculos, que van desde curas milagrosas hasta potentes componentes mágicos, la verdad es mucho más mundana: el cuerno de un carbúnculo no es más que un crecimiento altamente reflectante no muy diferente a una uña.

CARBÚNCULO

CRATURA 1

RARO N MENUDO BESTIA

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas empatía de carbúnculo 30 pies (9 m)

Habilidades Sigilo +3 (+7 en hierba o maleza), Supervivencia +6

Fue -3, **Des** +0, **Con** +3, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +0

Empatía de carbúnculo El carbúnculo puede enviar telepáticamente sentimientos y sensaciones leves a las criaturas cercanas. No puede utilizar esta aptitud para comunicarse en un idioma ni para entorpecer a un objetivo, pero puede transmitir una sensación de temor o el olor de la comida que se está cocinando cerca.

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +3, **Vol** +6

PG 20

Fácil de influenciar Cualquier conjuro mental puede afectar a un carbúnculo, independientemente de las limitaciones del tipo de criatura. Contra un conjuro de *sugestión*, un carbúnculo siempre obtiene un resultado un grado de éxito por debajo del que saque en su tirada de salvación.

Impostor fatal ➤ (arcanos, conjuración, teletransporte) **Desencadenante** El carbúnculo sufre daño; **Efecto** El carbúnculo finge la muerte teletransportándose y dejando una réplica de su cadáver mientras emite un destello de luz de colores y el sonido de un graznido. El auténtico carbúnculo se transporta a un espacio despejado a menos de 30 pies (9 m) que pueda ver y deja una muda tras de sí. El cuerpo falso parece sólido hasta que se toca, momento en el que se convierte en polvo.

Velocidad 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +5 (sutil), **Daño** 1d6 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 18; **3.º** *levitar* (a voluntad, sólo sobre sí mismo); **1.º** *saltar* (a voluntad); **Trucos** (1.º) *atontar*

Sugestión engañosa ➤➤ (encantamiento, incapacitación, mental) **Frecuencia** tres veces al día;

Efecto El carbúnculo se concentra en una criatura a la que pueda ver e intenta manipularla. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad CD 18. El objetivo se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito crítico El intento produce un efecto indeseado y refuerza la mente del objetivo, concediéndole un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad durante 1 hora.

Éxito El objetivo experimenta brevemente una sensación inusual pero inofensiva, como un sabor u olor inesperado, un impulso de comer algo extraño o un recuerdo divertido casi olvidado.

Fallo El objetivo se ve obligado a gastar todas sus acciones en su siguiente turno realizando acciones inofensivas, inútiles y normalmente embarazosas.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la compulsión persiste durante 1 minuto. El objetivo puede hacer una nueva salvación al final de su turno en cada asalto para acabar con el efecto.



CHÁCHARA SOBRE LOS CARBÚNCULOS

«¿Un lagarto con una gema del tamaño de una manzana en la frente? ¡Menuda fantasía!».

«¡Los carbúnculos existen! Estuve a punto de atrapar uno, pero, aunque apenas podía caminar, se me escapó con su magia».

«Sus poderes de control mental podrían convertirlos en familiares útiles, pero si consigues atrapar uno, se muere de miedo».

«Mi consejo es que te alejes de esas plagas. Se beben tus esperanzas y aspiraciones con sus cuernos y no te dejan más que mala suerte y dolores de barriga».

«¿Estáis pensando en ir a cazar carbúnculos? Será mejor que dejéis la autoestima en casa y que estéis preparados para volver con menos amigos de con los que partisteis».





NIDOS DE CATOBLEPAS

Una guarida de catoblepas es un lugar horrible: un nido sucio formado por montones de vegetación en descomposición, animales parcialmente devorados o digeridos, lechos de lodo que nunca se secan y marañas de ramas espinosas. Y lo que es peor, el hedor del catoblepas impregna el lugar, imponiendo su infame pestilencia a quienes pretendan explorarlo y buscar tesoros en él. Un nido de catoblepas puede conservar su hedor hasta una semana después de ser abandonado por su repugnante inquilino.

CATOBLEPAS

El catoblepas es, en el mejor de los casos, una bestia agresiva. Aunque prefiere los pantanos, se sabe que busca comida en llanuras y bosques durante periodos cortos, dejando a su paso terrenos de caza contaminados por su aliento fétido y sus residuos nocivos que otros depredadores y presas evitan durante días o incluso semanas. El catoblepas intimida a las criaturas que considera rivales y se come todo aquello que considera más débil.

Un catoblepas mide 15 pies (4,5 m) de largo y pesa 2.200 libras (990 kg).

CATOBLEPAS

CRIATURA 12

CM GRANDE BESTIA

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Atletismo +25, Intimidación +20, Sigilo +22 (+24 en pantanos), Supervivencia +20

Fue +7, **Des** +4, **Con** +6, **Int** -2, **Sab** +4, **Car** +2

Hedor (aura, olfativo) 30 pies (9 m). Una criatura que entre en el aura o que comience su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 30 o quedar indispuesta 1 (más lenticificada 1 durante el tiempo que esté indispuesta en caso de un fallo crítico). Mientras se encuentran en el aura, a las criaturas afectadas se les impone un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra la enfermedad y para recuperarse del estado negativo indispueto. Una criatura que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

CA 33; **Fort** +24, **Ref** +20, **Vol** +22

PG 215; **Inmunidades** enfermedad, olfativo, veneno

Ferocidad 2

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo 2 mandíbulas +25 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d10+13 perforante

Cuerpo a cuerpo 2 cornamenta +25 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d12+13 perforante

Cuerpo a cuerpo 2 pezuña +23 (mágico), **Daño** 3d10+11 contundente

Arma de aliento 2 (nigromancia, primigenio, veneno) El catoblepas exhala un cono de 60 pies (18 m) de vapores horribles que inflige 13d6 de daño por veneno (salvación de Fortaleza básica CD 32). El área de este cono se reduce a 30 pies (9 m) bajo el agua. Los objetivos que fallen su tirada de salvación también quedan indispuetos 1 (indispuetos 2 en caso de fallo crítico). El catoblepas no puede volver a usar su Arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Pisotear 2 Mediano o menor, pezuña, CD 32



CENTURIÓN ESPIRAL

Estos constructos mecánicos fueron creados para servir como guardianes en una época antigua y pasada, aunque quién los construyó exactamente y los secretos de su construcción se perdieron en la historia hace mucho tiempo. De cintura para arriba, parecen humanoides hechos de metal, pero de cintura para abajo sus cuerpos adoptan la forma de una peonza metálica con anillos de cuchillas, que resultan excelentes para cortar a los enemigos cercanos. A la mayoría se les puede ordenar que se retiren con una contraseña, aunque lo más habitual es que estas frases clave se hayan perdido en la noche de los tiempos. En raras ocasiones, un centurión espiral también puede empuñar armas manufacturadas o un escudo además de las armas que tiene incorporadas, lo que le da acceso a acciones adicionales aparte de las que se enumeran a continuación.

La mayoría tienen cientos o incluso miles de años y sólo se mantienen en funcionamiento gracias a la poderosa magia utilizada en su creación. Aun así, los milenios de abandono han hecho que muchos centuriones espirales desarrollen pequeños fallos o problemas.

CENTURIÓN ESPIRAL

CRIATURA 11

N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Percepción +20; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +23, Atletismo +23

Fue +6, **Des** +6, **Con** +5, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -5

CA 31; **Fort** +22, **Ref** +25, **Vol** +16

PG 170; **Dureza** 10; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno

Pesado en la parte superior El diseño de un centurión en espiral lo hace susceptible a los efectos que lo harían caer de bruces. La CD de cualquier intento de derribar al centurión espiral se reduce en 5. Si el centurión en espiral hace una prueba o una tirada de salvación para resistirse a ser derribado, se le impone un penalizador -5 por estatus. Un centurión espiral que haya sido derribado no puede realizar ninguna otra acción que no sea intentar Ponerse en pie, pero debe tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 30 para hacerlo.

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cuchilla +23 (ágil, barrido), Daño 2d12+12 cortante

Lanzar cuchilla ♦♦ El centurión espiral lanza una de sus cuchillas con un giro angular para asegurar una trayectoria de vuelo en picado. La cuchilla inflige 6d6 de daño cortante a cada criatura en una línea de 40 pies (12 m) (salvación de Reflejos básica CD 30). Al comienzo del siguiente turno del centurión espiral, la cuchilla sale disparada y vuelve por la misma trayectoria de vuelo, infligiendo de nuevo 6d6 de daño cortante (salvación de Reflejos básica CD 30) a cada criatura en la misma línea.

Revolucionar ♦ **Requisitos** El centurión espiral no ha actuado aún este turno;

Efecto El centurión espiral da una Zancada hasta su Velocidad. Entonces, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque y de daño hasta el final de su turno.

Pisotear ♦♦♦ Mediano o menor, cuchilla, CD 30

Muerte giratoria ♦♦♦ El centurión espiral gira a toda velocidad sin moverse del sitio, con las cuchillas extendidas para rebanar a las criaturas cercanas. Da hasta cinco Golpes de cuchilla cuerpo a cuerpo. Ninguna criatura puede ser objetivo de más de un Golpe de cuchilla durante un uso de esta aptitud. Estos ataques cuentan a efectos de calcular su penalizador por ataque múltiple, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de dar todos los ataques.



PROBLEMAS DE CENTURIÓN ESPIRAL

Un centurión espiral puede tener uno de los siguientes problemas.

Cuchillas embotadas: su Golpe de cuchilla sólo inflige 2d10+5 de daño contundente.

Engranajes desalineados: pierde Revolucionar y si da una Zancada más de una vez por asalto, sufre 1d10 de daño.

Atrapado en la rutina: utiliza las mismas acciones en cada asalto, independientemente de las circunstancias.





CHUPACABRAS CON ALAS

Algunos chupacabras son mutantes con grandes alas de reptil, y se sabe que secuestran cabras o incluso niños. Un chupacabras con alas tiene una Velocidad de vuelo de 50 pies (15 m). Otros chupacabras pueden crecer mucho más, hasta tamaño Mediano, y ser tan altos como un humano adulto. Estos tienen ajustes de élite en sus estadísticas e infligen 2d6+5 de daño con sus Golpes de mandíbula.

CHUPACABRAS

Estos infames depredadores tienen una innegable sed de sangre. Los chupacabras prefieren cazar a los débiles y lentos, y a menudo se esconden al acecho y observan a sus potenciales presas durante mucho tiempo antes de atacar. Son ágiles, sigilosos y suelen vivir en zonas de hierba alta y rocas protectoras, donde sus escamas ligeramente reflectantes les permiten mimetizarse con el entorno.

Los chupacabras prefieren comerse a viajeros solitarios y animales de granja (sobre todo a las cabras) y dejan pocas pruebas de su presencia, aparte de los espeluznantes restos ensangrentados de sus comidas. Su tendencia a esconderse, combinada con su actividad naturalmente nocturna, suele llevar a los lugareños supersticiosos a imaginarse lo peor y concluir que un vampiro particularmente temerario habita en la zona.

Un chupacabras típico mide unos 5,5 pies (1,65 m) desde el hocico hasta la punta de su espinosa cola y mide algo menos de 4 pies (1,2 m) de altura. Con su constitución ligera y sus huesos livianos, la mayoría pesa cerca de 100 libras (45 kg). Se aparean muy de vez en cuando, sólo durante los meses más calurosos y las hembras producen un solo huevo que eclosiona en una criatura menuda y deshidratada. La madre suele dejar una presa indefensa en su cueva para que la cría pueda alimentarse inmediatamente.

Aunque los chupacabras son criaturas típicamente solitarias, se sabe que forman pequeñas bandas en zonas de abundancia. Los miembros de estos grupos trabajan bien juntos y se vuelven lo suficientemente audaces como para atacar a animales más grandes, pequeñas manadas y presas más peligrosas. Las historias de ataques de chupacabras a viajeros o de asedio a granjas suelen deberse a las prácticas de caza de estas bandas. Las regiones en las que la actividad de los chupacabras es más común suelen tener mitos y cuentos complejos y coloridos sobre las capacidades o las motivaciones de los chupacabras, y algunas de estas afirmaciones, como la de que algunos chupacabras pueden volar, son muy ciertas.

CHUPACABRAS

CRIATURA 3

N PEQUEÑO BESTIA

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas aklo (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +9 (+11 al Saltar), Sigilo +9 (+11 en zonas de maleza o rocas)

Fue +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** -3, **Sab** +2, **Car** -2

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +7

PG 45

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +11 (sutil), **Daño** 1d10+5 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+5 cortante

Chupar ♦ **Requisitos** El chupacabras tiene a una criatura agarrada; **Efecto** El chupacabras bebe sangre de la criatura agarrada. Obtiene el estado acelerado durante 1 minuto y sólo puede usar la acción adicional para las acciones dar un Golpe y dar una Zancada. Un chupacabras no puede volver a usar Chupar mientras esté acelerado de esta manera. Una criatura de la que un chupacabras beba sangre queda drenada 1 hasta que reciba curación (de cualquier tipo o cantidad).

Abalanzarse ♦ El chupacabras da una Zancada y un Golpe al final de ese movimiento. Si comienza esta acción escondido, permanece escondido hasta después del Golpe de esta aptitud.



CIEMPIÉS

Los ciempiés son miriápodos carnívoros que se deslizan a gran velocidad por túneles, bosques y terrenos similares densamente poblados. Muchos son pequeños depredadores, pero otros son horrores titánicos que devoran todo a su paso.

CIEMPIÉS LÁTIGO GIGANTE

Los ciempiés látigo son elegantes y rápidos depredadores en los túneles.

CIEMPIÉS LÁTIGO GIGANTE

CRIATURA 3

N **ENORME** **ANIMAL**

Percepción +9; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +10, Sigilo +8

Fue +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -4

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +7

PG 45

Ataque de oportunidad ➤ Sólo cola.

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +11 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d10+6 perforante más veneno de ciempiés látigo

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +11 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 1d6+6 contundente más Derribo

Ondular ➤ El ciempiés látigo gigante da una Zancada o da un Paso. Durante este movimiento, puede pasar por espacios tan estrechos como 5 pies (1,5 m) sin Escurrirse.

Veneno de ciempiés látigo (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d10 de daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** 2d10 de daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Fase 3** 2d10 de daño por veneno y torpe 2 (1 asalto)

CIEMPIÉS TITÁN

Estos solitarios ciempiés colosales tienen unos terrenos de caza inmensos.

CIEMPIÉS TITÁN

CRIATURA 9

N **ENORME** **ANIMAL**

Percepción +18; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +21

Fue +8, **Des** +1, **Con** +5, **Int** -5, **Sab** +5, **Car** -4

CA 28; **Fort** +20, **Ref** +16, **Vol** +18

PG 155

Velocidad 50 pies (15 m), trepar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +21 (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 2d10+12 perforante más veneno de ciempiés titán

Cuerpo a cuerpo ➤ pata +19, **Daño** 2d8+10 contundente

Crítico empalador Cuando un ciempiés titán acierte un impacto crítico con sus mandíbulas, el objetivo es dolorosamente atravesado por espinas y cerdas con púas, sufre 1d6 de daño persistente por sangrado y queda desprevenido mientras continúe el daño por sangrado.

Veneno de ciempiés titán (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 28; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 de daño por veneno y torpe 2 (1 asalto); **Fase 2** 2d8 de daño por veneno, torpe 2 y lentificado 1 (1 asalto); **Fase 3** 2d10 de daño por veneno, torpe 2 y lentificado 2 (1 asalto)

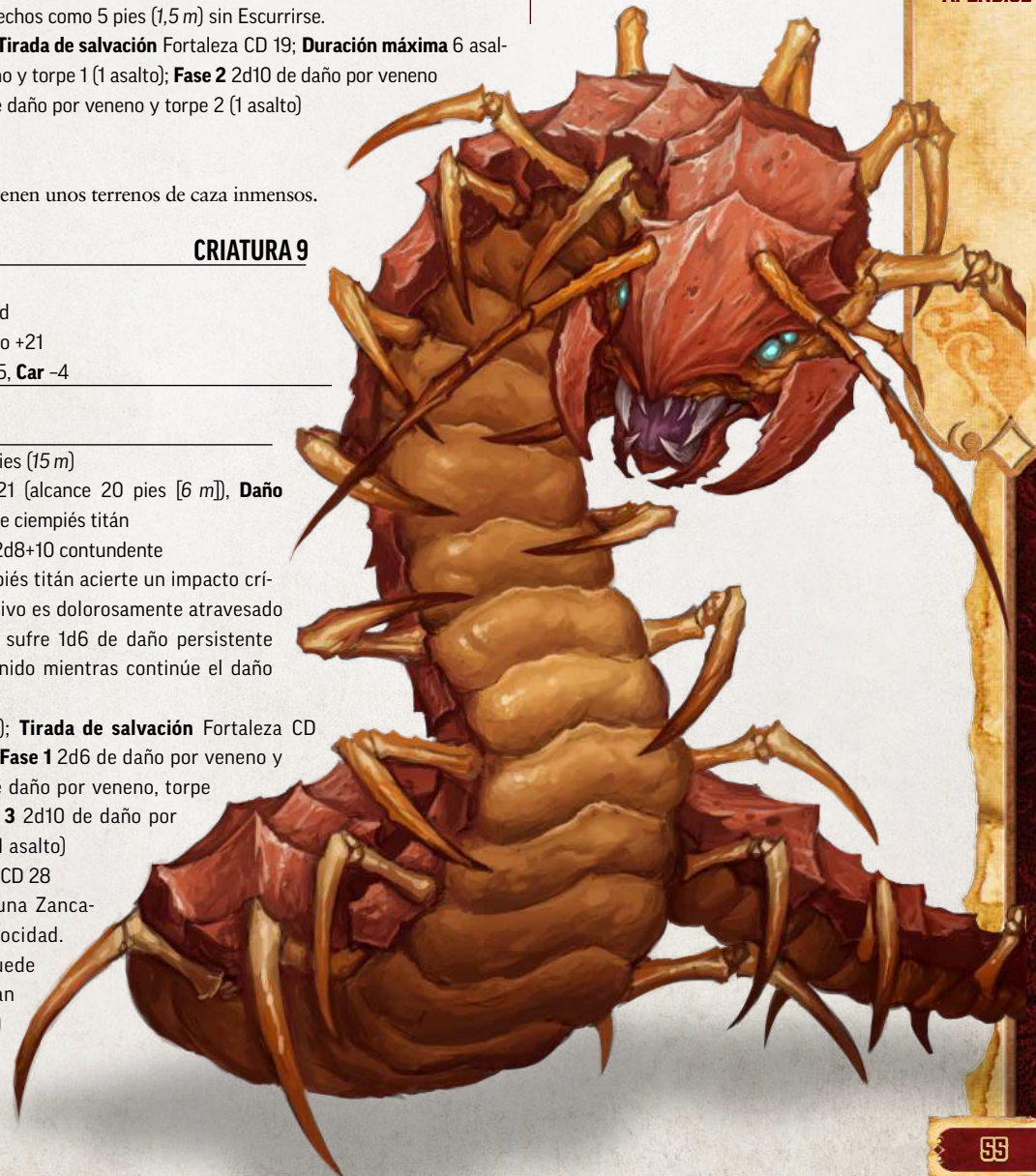
Pisotear ➤➤➤ Enorme o menor, pata, CD 28

Ondular ➤ El ciempiés titán da una Zancada o da un Paso hasta su Velocidad. Durante este movimiento, puede pasar a través de espacios tan estrechos como 10 pies (3 m) sin Escurrirse.



MIRIÁPODOS INMENOS

Todos los ciempiés prefieren alimentarse de carroña; se reúnen varios de ellos alrededor de grandes cadáveres o campos de batalla y guardan celosamente sus trozos de carne de cualquiera que los moleste. Los ciempiés monstruosos son además cazadores agresivos y especialmente aficionados a devorar caballos y criaturas similares, a menudo dejando al jinete sin montura debajo. Son inusualmente sigilosos para su tamaño, lo que vuelve sus veloces ataques aún más aterradores.





AMEBAS GRANDES Y PEQUEÑAS

Las amebas gigantes y las plagas de amebas suelen andar cerca unas de otras, ya que ambos cienos forman parte del mismo ciclo vital. Cuando una ameba gigante crece lo suficiente, puede dividirse espontáneamente en dos plagas de amebas distintas, y cuando una plaga de amebas se alimenta lo suficiente, sus componentes individuales pueden fusionarse en una sola criatura.

CIENO

Debido a sus extrañas estructuras físicas y a su capacidad para descomponer y alimentarse de gran variedad de materiales, los cienos son capaces de adaptarse a casi cualquier clima, especialmente cuando se les ayuda con magia o alquimia. Como resultado, los exploradores encuentran con frecuencia nuevas y aterradoras variedades de estas criaturas amorfas.

PLAGA DE AMEBAS

Una plaga de amebas está formada por miles de organismos unicelulares individuales unidos por una baba de olor acre. Tan voraces como descerebradas, las plagas de amebas no utilizan ninguna táctica.

PLAGA DE AMEBAS

CRIATURA 1

N **GRANDE** **ANFIBIO** **CIENO** **DESCEREBRADO** **PLAGA**

Percepción +3; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin vista

Habilidades Sigilo +1 (+3 en el agua)

Fue +0, **Des** -2, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

Sentido del movimiento Una plaga de amebas puede sentir a las criaturas cercanas a través de la vibración y el movimiento del aire o del agua.

CA 9; **Fort** +8, **Ref** +1, **Vol** +3

PG 35; **Inmunidades** ácido, impactos críticos, inconsciente, mental, precisión, visual; **Debilidades** área 3, fuego 3, daño por salpicadura 3; **Resistencias** cortante 4, perforante 4

Velocidad 5 pies (1,5 m), nadar 10 pies (3 m), trepar 5 pies (1,5 m)

Deslizarse de plaga ♦ La plaga de amebas se desliza sobre cada criatura en su espacio, infligiendo 1d6 de daño por ácido (salvación de Reflejos básica CD 14). Una criatura que falle críticamente queda indispuesta 1.

Ácido suave El ácido de una ameba sólo daña la materia orgánica, no el metal, la piedra ni otras sustancias inorgánicas.

AMEBA GIGANTE

Estas masas informes de protoplasma casi transparente son idénticas en forma y comportamiento a las criaturas microscópicas a partir de las cuales han evolucionado, salvo que su extravagante tamaño las hace aún más peligrosas. A diferencia de los limos, pudines y otros cienos mortales, las amebas gigantes tienen una membrana exterior que contiene sus estructuras internas, lo que las hace más susceptibles a las armas blancas que sus parientes amorfos. Sin embargo, esta membrana también es extremadamente flexible y permeable, lo que les permite rodear a la presa y absorberla, asfixiándola y digiriéndola lentamente en los fluidos ácidos de la ameba.

AMEBA GIGANTE

CRIATURA 1

N **PEQUEÑO** **ANFIBIO** **CIENO** **DESCEREBRADO**

Percepción +4; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin vista

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +3

Fue +3, **Des** -2, **Con** +2, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

Sentido del movimiento Como la plaga de amebas.

CA 8; **Fort** +7, **Ref** +3, **Vol** +5

PG 45; **Inmunidades:** ácido, impactos críticos, inconsciente, mental, precisión, visual; **Debilidades:** contundente 5

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pseudópodo +8, **Daño** 1d6 por ácido más Agarrón

Constreñir ♦ 1d4 contundente más 1d4 por ácido, CD 17

Amortajar ♦♦♦ **Requisitos** La ameba gigante comienza su turno con un objetivo de su tamaño o más pequeño agarrado; **Efecto** La ameba gigante mantiene el Agarrón y extiende sus pseudópodos

para rodear a la criatura y arrastrarla dentro del cuerpo de la ameba. A partir de entonces, esto tiene el mismo efecto que si hubiera engullido a la criatura (CD 17, 1d6 por ácido, CD para Huir 17, Liberarse 3).

Ácido suave Como la plaga de amebas.

MOHO MUCILAGINOSO

El moho mucilaginoso parece un montículo de tierra y detritus cubierto por una gruesa capa de hongos que desprende un leve olor a descomposición. En realidad, el hongo comparte una relación simbiótica con el moho mucilaginoso, que le sirve de sistema digestivo externo y le permite acceder a los nutrientes que necesita. El cieno permanece perfectamente inmóvil hasta que una presa viva pasa a su alcance y arremete con sus repugnantes pseudópodos. Con un toque, un moho mucilaginoso puede infectar a su presa con una horrible aflicción conocida como putridiez mucilaginosa: una horrible enfermedad que descompone dolorosamente la carne de la víctima. Al principio, la enfermedad se manifiesta en forma de erupciones dolorosas y un agónico dolor en las articulaciones. Sin embargo, en las últimas fases, la carne de la criatura afectada empieza a licuarse y a escurrirse en hilillos de agua mientras las esporas de la criatura siguen actuando. La muerte, cuando se produce, provoca que el cadáver resultante se parta rápidamente por la mitad y libere un nuevo moho mucilaginoso.

MOHO MUCILAGINOSO

CRIATURA 2

N GRANDE **CIENO** **DESCEREBRADO** **HONGO**

Percepción +6; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin vista

Habilidades Atletismo +7, Sigilo +6 (+8 entre materia vegetal en descomposición u hongos)

Fue +3, **Des** +0, **Con** +5, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

Sentido del movimiento Como la plaga de amebas.

CA 12; **Fort** +11, **Ref** +3, **Vol** +4

PG 60; **Inmunidades** impactos críticos, inconsciente, mental, precisión, visual

Velocidad 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pseudópodo +8, **Daño** 1d8+3 contundente más putridiez mucilaginosa

Putridiez mucilaginosa (enfermedad) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 18; **Incubación** 1d4 días; **Fase 1** debilitado 1 e indispuesto 1 (1 día); **Fase 2** como la fase 1 (1 día); **Fase 3** drenado 1, debilitado 2 e indispuesto 2 (1 día); **Fase 4** como la fase 3 (1 día); **Fase 5** drenado 2 más inconsciente (no hay prueba de Percepción para despertar) (1 día); **Fase 6** muerto, y el cuerpo estalla para liberar un nuevo moho mucilaginoso

CIENO GRIS

Estos peligrosos cienos son la perdición para cualquiera que viaje por pantanos, ciénagas o cuevas húmedas. Se hacen pasar fácilmente por charcos de agua clara o por zonas de piedra húmeda y esperan a que las víctimas incautas se agachen para beber o se metan en lo que parece ser un charco y luego atacan con sus pseudópodos en forma de látigo para atrapar y consumir a su desventurada presa.



LOS HONGOS DEL MOHO MUCILAGINOSO

Los entornos especialmente viciados en los que habitan los mohos mucilaginosos son propicios para el crecimiento de setas y otros hongos extremadamente potentes y peligrosos. Un moho mucilaginoso muerto puede ser una fuente de materiales suficientes como para producir unas cuantas dosis de polvo de hongo de la muerte u otros tipos de veneno. Algunas criaturas, como los derros o aquellas con una inmunidad inherente a las enfermedades, cultivan mohos mucilaginosos para cosechar estos materiales.





ADAPTABILIDAD DE LOS CIENOS GRISES

Los cienos grises han demostrado su asombrosa capacidad de superar los retos ambientales cambiando sus cualidades. Por ejemplo, algunos cienos grises se han adaptado a entornos totalmente acuáticos, sustituyendo su movimiento por una velocidad de nado y adquiriendo un veneno paralizante similar al de los cubos gelatinosos. Otros cienos grises se han cargado de energía psíquica, adquiriendo la capacidad de dejar a las criaturas cercanas asustadas, confusas o fascinadas durante un breve periodo de tiempo.

CIENO GRIS

CRIATURA 4

N MEDIANO CIENO DESCEREBRADO

Percepción +8; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin vista

Habilidades Atletismo +11, Sigilo +10 (+12 en ambientes húmedos)

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

Sentido del movimiento Como la plaga de amebas.

Emboscada encharcada ➤ **Desencadenante** Una criatura entra en un espacio ocupado por un cieno gris; **Requisitos** Todavía no se ha tirado la iniciativa; **Efecto** El cieno gris detecta automáticamente a la criatura, luego, da un Golpe de pseudópodo contra una criatura adyacente a él antes de tirar la iniciativa.

CA 14; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 60; **Inmunidades** ácido, impactos críticos, inconsciente, mental, precisión, visual; **Resistencias** cortante 5, perforante 5

Velocidad 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ pseudópodo +13 (ágil), **Daño** 1d6+5 contundente más 1d6 por ácido y Agarrón

Constreñir ➤ 1d6 contundente más 1d6 por ácido, CD 21

Ácido de cieno gris El ácido de cieno gris sólo daña el metal y los materiales orgánicos, no la piedra.

CIENO VERDUROSO

Los cienos verdurosos se encuentran en bosques templados, selvas cálidas u otros lugares donde la vida vegetal crece en abundancia. A diferencia de muchos tipos de cienos, los cienos verdurosos no son especialmente buenos escaladores y se sabe que se quedan atrapados en abismos naturales o artificiales. Los señores de la guerra y los magos a veces se aprovechan de este hecho y tienen cienos verdurosos como guardianes en fosos alrededor de los muros de sus fortalezas o torres.

CIENO VERDUROSO

CRIATURA 6

N MEDIANO CIENO DESCEREBRADO

Percepción +8; sentido del movimiento 60 pies (18 m), sin vista

Habilidades Atletismo +15, Sigilo +4 (+10 en hierba alta o maleza)

Fue +5, **Des** -4, **Con** +5, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

Sentido del movimiento Como la plaga de amebas.

CA 12; **Fort** +17, **Ref** +8, **Vol** +10

PG 157; **Inmunidades** ácido, cortante, impactos críticos, inconsciente, mental, perforante, precisión, visual

Superficie corrosiva Una criatura que golpee un cieno verduroso con un arma metálica o un ataque sin arma debe hacer una salvación de Reflejos CD 21. En caso de fallo, el arma o criatura sufre 2d4 de daño por ácido (después de infligirle el daño habitual al cieno). Las armas arrojadizas sufren este daño automáticamente sin salvación.

Animar el follaje (aura, primigenio, transmutación) 20 pies (6 m). El cieno verduroso emite constantemente unos vapores sobrenaturales que hacen que las plantas cercanas crezcan rápidamente y se retuerzan y agarren a todo lo que se encuentre en la emanación. Esta zona se convierte en terreno difícil para las criaturas que no sean un cieno verduroso. Cuando una criatura comience su turno en esta aura, debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 21 o se le impone un penalizador por circunstancia de -10 pies (3 m) a sus Velocidades hasta que abandone la emanación.

División Cuando un cieno verduroso que tenga 10 o más PG sea acertado por un ataque que infligiría daño cortante o perforante, se divide en dos cienos idénticos, cada uno con la mitad de los PG del original. Uno de los cienos se encuentra en el mismo espacio que el original y el otro en un espacio adyacente desocupado. Si no hay ningún espacio adyacente desocupado, empuja automáticamente a las criaturas y objetos hasta ocupar un espacio (el DJ decide si un objeto o criatura es demasiado grande o pesado para ser empujado).

Velocidad 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ pseudópodo +15, **Daño** 2d6+7 contundente más 1d6 por ácido y Agarrón





CONGREGACIÓN DE VERDUROSOS

Cuando los cienos verdurosos se reúnen en número suficiente, pueden fusionarse en una sola forma. Estas masas hinchadas desarrollan vasos conectivos rojos y blancos que palpan horriblemente mientras un fluido verde y espeso se mueve en su interior. Mientras están unidos, los cienos se mueven como una sola criatura. Sus auras habituales avivar el follaje y gas somnífero duplican su tamaño y se vuelven aún más agresivos, alimentándose vorazmente de cualquier metal o carne que encuentren.

Constreñir ♦ 2d6 contundente más 1d6 por ácido, CD 24

Gas somnífero ♦♦ (incapacitación, mental, sueño, veneno) El cieno verduroso modifica su aura de vapores sobrenaturales para afectar a las criaturas vivas dentro de una emanación de 20 pies (6 m), obligándolas a hacer una salvación de Voluntad CD 24.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a Gas somnífero durante 24 horas.

Éxito La criatura queda anonadada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda inconsciente. Si sigue inconsciente después de 1 minuto, se despierta automáticamente.

Fallo crítico La criatura queda inconsciente. Si sigue inconsciente después de 1 hora, se despierta automáticamente.

Ácido de cieno verduroso El ácido de cieno verduroso sólo daña el metal y la carne, pero no el hueso, la piedra u otros materiales.

MASA CARNÍVORA

Las masas carnívoras son los voraces engendros de mundos destrozados más allá de las estrellas que nacen en la galaxia, en forma inerte hasta que caen como meteoritos en mundos desprevénidos. Estos enormes seres pueden permanecer inactivos durante años en cavernas desoladas o en páramos. Cuando una masa carnívora percibe criaturas vivas cerca, se dirige a trompicones hacia la vida gelatinosa, buscando y consumiendo cualquier criatura que pueda atrapar hasta que sea destruida o hasta que no consiga localizar comida durante 24 horas, momento en el que vuelve a la hibernación. A menudo, mantener la comida lejos de una masa carnívora es la forma más segura de derrotarla. La capacidad de la masa de dividirse en cienos más pequeños que pueden permanecer ocultos después de una pelea implica que puede ser difícil erradicar por completo a estos depredadores descerebrados.

MASA CARNÍVORA

CRIATURA 13

N **GARGANTUESCO** **CIENO** **DESCEREBRADO**

Percepción +23; sentido del movimiento 240 pies (72 m), sin vista

Habilidades Atletismo +27

Fue +8, **Des** -3, **Con** +6, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

Sentido del movimiento Como la plaga de amebas.

CA 20; **Fort** +25, **Ref** +14, **Vol** +19

PG 300; **Inmunidades** ácido, cortante, impactos críticos, inconsciente, mental, perforante, precisión, sónico, visual

División Como el cieno verduroso.

Golpes reactivos ♦ **Desencadenante** La masa carnívora sufre daño de cualquier fuente; **Efecto** La masa da un Golpe de pseudópodo contra un objetivo adyacente. Si una criatura adyacente infligió el daño desencadenante, esa criatura es el objetivo de este Golpe reactivo.

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pseudópodo +26 (alcance 30 pies [9 m]),

Daño 2d12+12 contundente más 2d6 por ácido y Agarrón

Ácido de masa carnívora El ácido de la masa carnívora sólo daña la carne (no el hueso, la piedra, la madera ni otros materiales), pero es devastador. Siempre que una criatura sufra daño por este ácido, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 33 o quedar drenada 1 (drenada 2 en caso de fallo crítico). En cada fallo posterior, el valor del estado negativo drenado aumenta en 1 (o en 2 en caso de fallo crítico), hasta un máximo de drenado 4.

Constreñir ♦ 2d12 contundente más 2d6 por ácido, CD 33

Envolver ♦♦ CD 33, 4d10 por ácido, CD para Huir 33, Liberarse 20





OTRAS COUATL

Las couatl quetz presentadas aquí son las más comunes de su especie y, aunque la mayoría de los aventureros y eruditos se refieren a ellas simplemente como «couatl», también existen otros tipos, como las feroces couatl xiuh, las nómadas couatl auwaz, las inteligentes couatl mix, las nutritivas couatl chicome y las furiosas couatl tletli.

COUATL QUETZ

Estas serpientes sagradas emplumadas sirven incansablemente a los poderes de la ley y el bien. Algunas actúan directamente como mensajeras e intermediarias de los dioses, mientras que otras actúan de forma independiente para ayudar a la causa de la justicia. En cualquier caso, vigilan a los mortales e intentan influir y ayudarles desde las sombras, desplazándose de un Plano a otro para difundir la sabiduría y la curación allí donde se necesiten. Algunas couatl quetz son adoradas como dioses en sociedades remotas o aisladas y, aunque no fomentan dicha veneración, aprovechan la confianza depositada en ellas para fomentar la paz y la cooperación con los demás.

Las couatl quetz suelen medir entre 10 pies (3 m) y 20 pies (6 m) de largo y su cuerpo está cubierto de escamas de color azul y verde iridiscente. Sus gloriosas alas de plumas con los colores del arco iris miden 15 pies (4,5 m) y pesan casi una tonelada. Son carnívoras y se alimentan de aves, mamíferos e incluso de algún humanoide maligno.

COUATL QUETZ

CRIATURA 10

POCO COMÚN LB GRANDE BESTIA COUATL

Percepción +21; visión en la oscuridad, detectar alineamiento

Idiomas celestial, común, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +16, Arcanos +19, Diplomacia +22, Naturaleza +22, Ocultismo +19, Religión +22, Supervivencia +16

Fue +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +6, **Sab** +5, **Car** +5

CA 30; **Fort** +19, **Ref** +19, **Vol** +21

PG 175

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +23 (mágico),

Daño 2d10+13 perforante más veneno de couatl quetz y Agarrón

Conjuros divinos innatos CD 29; **7.º cambio de Plano** (sólo a sí mismo), **excursión etérea** (a voluntad); **5.º aliento de vida, ira divina**; **4.º forma gaseosa, hechizar**; **3.º leer la mente** (a voluntad); **2.º invisibilidad** (sólo a sí mismo, a voluntad); **Trucos (5.º)** luz, mano del mago, perturbar muertos vivos; **Constante (5.º)** detectar alineamiento (todos los alineamientos simultáneamente)

Constreñir mayor ♦♦ 2d10+7 contundente, CD 29

Veneno de couatl quetz (veneno) El veneno de una couatl quetz inflige daño bueno en lugar de daño por veneno a los infernales; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 29; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto);

Fase 2 2d8 de daño por veneno, debilitado 1 y desprevenido (1 asalto); **Fase 3** 2d10 de daño por veneno, debilitado 2 y desprevenido (1 asalto)

Alas radiantes ♦♦♦ (divino, encantamiento, incapacitación, mental, visual)

La couatl quetz despliega sus alas multicolores y su plumaje radiante. Cada enemigo en un radio de 30 pies (9 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 29.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a Alas radiantes durante 24 horas.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda deslumbrada durante 1 minuto.

Fallo crítico Como con el fallo, pero si la criatura es maligna, también queda aturdida 3.

Envolver en espirales ♦♦ **Requisitos** La couatl quetz tiene una criatura Mediana o más pequeña agarrada o neutralizada con sus mandíbulas; **Efecto**

La couatl quetz dirige a la criatura hacia sus espirales, liberando sus colmillos para realizar ataques y, luego, usa Constreñir mayor contra la criatura. La couatl quetz puede contener en sus espirales tantas criaturas como quepan en su espacio.



CUCARACHAS

Generalmente consideradas más como una molestia que como un peligro, las cucarachas habitan en la mayor parte del mundo. Son carroñeras y se alimentan de los detritos del mundo natural y de los que lo habitan. Estos denostados insectos pueden sobrevivir semanas sin comer y la mayor parte de su comida consiste en residuos orgánicos que, de otro modo, saturarían un ecosistema, sobre todo en sus entornos urbanos preferidos. Aunque una cucaracha típica no representa prácticamente ninguna amenaza, pueden llegar a ser peligrosas en grupos grandes, y algunas especies pueden llegar a alcanzar un gran tamaño.

CUCARACHA GIGANTE

Las cucarachas son criaturas comunales que rara vez salen solas a menos que busquen comida. Si un aventurero se encuentra con una sola cucaracha gigante mientras explora, lo mejor será que tome precauciones contra otras, dado que es probable que haya toda una colonia cerca.

CUCARACHA GIGANTE

CRIATURA 1

N **PEQUEÑO** **ANIMAL**

Percepción +6; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +6, Sigilo +8

Fue +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -1

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +8, **Vol** +4

PG 20

Correteo ➤ **Desencadenante** La cucaracha gigante es el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo; Efecto La cucaracha gigante obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Después de que el ataque se resuelva, la cucaracha da una Zancada, Trepa o Vuela hasta 10 pies (3 m).

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m), volar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +8 (ágil, sutil), Daño 1d6+1 perforante

PLAGA DE CUCARACHAS

Aunque las cucarachas tienden a reunirse en espacios reducidos, una colonia perturbada a veces es propensa a formar una plaga, en la que cientos o incluso miles de insectos salen corriendo de sus escondites en una balsa de brillantes caparazones marrones y negros sobre miles de patas. Dado lo repugnantes que resultan las cucarachas para muchos, encontrarse con una plaga de este tipo puede ser alarmante incluso para los aventureros más experimentados. Las criaturas son implacables cuando se las molesta; en contraste con la naturaleza normalmente asustadiza e inofensiva de los insectos; como plaga, persiguen a la criatura o criaturas que las han provocado y las acosan con miles de picaduras.

PLAGA DE CUCARACHAS CRIATURA 2

N **PEQUEÑO** **ANIMAL** **PLAGA**

Percepción +6; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +8, Sigilo +8

Fue +2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -4

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +6

PG 20; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5; **Resistencias** contundente 2, cortante 5, perforante 5

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), volar 15 pies (4,5 m)

Mordiscos de plaga ➤ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 1d8 de daño perforante (salvación de Reflejos básica CD 18).



ESPECIES DE CUCARACHAS

Además de la cucaracha gigante común, existen otras cucarachas carnívoras por todo el mundo. Estas variaciones incluyen la cucaracha siseadora gigante, la nociva cucaracha venenosa, la enorme cucaracha escupidora (que puede incapacitar a los enemigos a distancia), la agresiva cucaracha de espalda aserrada y la misteriosa y rara cucaracha dracónica.





CUERVOS COMERCIANTES

Si dedicas el tiempo suficiente a desarrollar la relación y a establecer lo que quieres, es posible entablar una especie de comercio con un cuervo. Colocar un objeto pequeño y brillante donde el cuervo pueda cogerlo puede atraerlo para que coja el premio y salga volando, 3d6 minutos después de lo cual vuelve con algo de su propio escondite. Convencer a un cuervo para que comercie requiere una prueba de Naturaleza CD 20 para Comandar un animal y, por supuesto, un cuervo que esté predispuesto a comerciar contigo para empezar.

CUERVO

Pocas aves son tan astutas y sociales como el cuervo.

CUERVO

Estas aves omnívoras son carroñeras, astutas y oportunistas. Capaces de resolver sencillos rompecabezas para hacerse con los objetos que quieren, los cuervos se reúnen en la periferia de la civilización, saqueándola a placer cuando no están cazando en la Naturaleza. Ya sea en solitario, en pareja o en bandada, los cuervos se alimentan tanto de sobras como de carroña o presas. También son inusualmente sociables entre los de su especie e incluso alertan a otros cuervos cuando encuentran grandes cadáveres con fuertes graznidos; se rumorea que esto se extiende también a bandadas distintas.

CUERVO

CRIATURA -1

N **MENUDO** **ANIMAL**

Percepción +5; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Latrocinio +5

Fue -3, **Des** +3, **Con** +0, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

Astucia Un cuervo puede utilizar objetos sencillos como herramientas, como introducir un palo en una abertura para sacar un trozo de comida. También son bastante hábiles robando objetos. Un cuervo no puede usar Latrocinio para Escamotear un objeto, Forzar una cerradura o Inutilizar un mecanismo, pero puede usar Latrocinio para Robar objetos ligeros que pueda llevar en el pico o en las garras o realizar otras tareas relativamente sencillas.

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 7

Velocidad 10 pies (3 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +7 (sutil), **Daño** 1d6 perforante

PLAGA DE CUERVOS

Las bandadas de cuervos son conocidas por su falta de amabilidad. Definitivamente, el nombre le va al pelo cuando una plaga de cuervos decide colaborar por un mismo propósito. En la mayoría de los casos, una plaga de cuervos como la que se presenta a continuación no atacará a enemigos más grandes, pero, si es manipulada por fuerzas sobrenaturales o por simple desesperación fruto del hambre, puede ser un enemigo sorprendentemente peligroso.

PLAGA DE CUERVOS

CRIATURA 3

N **GRANDE** **ANIMAL** **PLAGA**

Percepción +9; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +10, Latrocinio +10

Fue +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** -4, **Sab** +4, **Car** +0

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +12, **Vol** +9

PG 30; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5; **Resistencias** contundente 2, cortante 5, perforante 5

Velocidad 10 pies (3 m), volar 40 pies (12 m)

Astucia furibunda Hay pocas cosas tan peligrosamente persistentes en el mundo natural como la crueldad de los cuervos enfurecidos. Una plaga de cuervos puede acosar a su presa a través de la mayoría de los obstáculos. Los cerrojos sencillos, los tiros de las chimeneas sin bloquear, las ventanas mal cerradas y otros obstáculos similares rara vez logran alejar a los cuervos. Una plaga de cuervos hace una prueba de Latrocinio para evitar muchos de estos obstáculos simples, normalmente contra una CD 20.

Picos de plaga ♦ El furioso picoteo de los cuervos inflige 1d8 de daño perforante a cada enemigo en el espacio de la plaga (salvación de Reflejos básica CD 20). Una criatura que falle críticamente su salvación queda cegada durante 1d4 asaltos mientras los cuervos centran sus ataques en el vulnerable rostro del objetivo.

CULDEWEN

Condenado para siempre al hambre y al fracaso, un culdewen recorre los cursos de agua en busca de peces apetecibles, cuanto más grandes mejor. Por supuesto, esta diminuta y escuálida hada llama «pez» a toda criatura viva. Sólo las otras hadas están exentas y tienden a considerar a los culdewen como un caso perdido. Los culdewen nunca se sienten satisfechos. Cada vez que capturan un pez, una maldición mágica les obliga a buscar un lugar atractivo donde cenar: una isla, una cala, un muelle abandonado o una choza donde puedan comer en paz. Para cuando lleguen, su pesca habrá desaparecido. Siempre. Para siempre.

Un culdewen siempre está de mal humor y dice palabrotas, golpea cosas con el remo y agita sus pequeños puños hacia el cielo. La conversación con un culdewen es infructuosa porque se repite y sólo habla de la pesca y del tiempo. La captura de un «pez» proporciona a un culdewen un raro momento de felicidad; el culdewen da volteretas y aúlla, satisfecho con su captura, y sale disparado hacia su barco.

CULDEWEN

CRIATURA 7

CM PEQUEÑO ANFIBIO HADA

Percepción +15, visión en la penumbra

Idiomas acuano, común, silvano

Habilidades Atletismo +16, Engaño +16, Intimidación +14, Naturaleza +12, Saber de navegación +14, Sigilo +15, Supervivencia +16

Fue +4, **Des** +5, **Con** +1, **Int** -1, **Sab** +2, **Car** +4

Objetos anzuelo, remo (funciona como maza)

Maldición del culdewen (maldición, encantamiento, primigenio) Un culdewen que capture una criatura se ve obligado a retirarse inmediatamente a un lugar apartado para comer, normalmente viajando en barco. El viaje hasta el lugar apartado siempre dura al menos 1 día. Su maldición provoca que su presa desaparezca durante el viaje (normalmente perdiéndose en el agua o consumida por criaturas acuáticas) y sólo puede recuperarla mediante un conjuro de *deseo* o una magia igualmente poderosa.

CA 25; **Fort** +14, **Ref** +18, **Vol** +13; -2 por estatus a todas las salvaciones contra maldiciones

PG 105; **Debilidades** hierro frío 5

Velocidad 40 pies (12 m), nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ anzuelo +17 (derribo), **Daño** 2d10+7 perforante más enganchado

Cuerpo a cuerpo ♦ remo +17 (empujón), **Daño** 2d6+7 contundente

A distancia ♦ anzuelo +18 (arrojadiza 30 pies [9 m]), **Daño** 2d10+7 perforante más enganchado

Enganchado Una criatura golpeada por el anzuelo del culdewen queda ensartada y sufre 1d4 de daño persistente por sangrado mientras el anzuelo permanezca clavado a ella. El anzuelo sólo se puede retirar si una criatura gasta una acción Interactuar y tiene éxito en una prueba de Atletismo CD 25 para sacarlo.

Pescar al pez ♦ **Requisitos** Una criatura está enganchada por el anzuelo del culdewen y se encuentra adyacente al culdewen; **Efecto** El culdewen levanta a la criatura sobre su hombro, como si no pesara más que un pez. A menos que la criatura sea incapaz de actuar, el culdewen debe hacer una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la criatura. Si tiene éxito, la criatura queda neutralizada por el culdewen. Mientras eleva a una criatura, obtiene un bonificador por estatus de +20 pies (6 m) a su Velocidad y se ve obligado a escapar con ella (consulta maldición del culdewen más arriba).

Recoger el sedal ♦ (manipular) El culdewen tira de la cuerda atada a su gancho. Si no tiene ninguna criatura enganchada, el anzuelo vuelve a su mano. Si tiene una criatura enganchada, el culdewen hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la criatura y la acerca hasta 30 pies (9 m) si tiene éxito (60 pies [18 m] en caso de éxito crítico).

Soltar tacos ♦ (auditivo, encantamiento, maldición, primigenio) El culdewen desata una sarta de invectivas. Cualquier criatura que las escuche debe hacer una salvación de Voluntad CD 25, con los efectos de *maldición del marinero* y, entonces, se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas. Incluso aunque se falle la salvación, la maldición termina automáticamente al cabo de 1 día.



LA MALDICIÓN DE CRAWLEY JACK

La detestable maldición de los culdewen se remonta al Primer Mundo, cuando un culdewen viejo y amargado llamado Crawley Jack robó un pez del estanque de una poderosa hada noble. Irascible y rencorosa, la noble condenó al pueblo de Crawley Jack a no volver a consumir pescado. Sin embargo, su deseo de comer pescado nunca disminuyó. El castigo de la maldición se ejecuta de infinitas formas creativas. Las capturas de un culdewen pueden ser rescatadas por sirénidos, robadas por skum, devoradas por tiburones o llevadas a la deriva en un trozo de madera cuando el barco del culdewen queda destruido en una tormenta o un naufragio.





INTELECTOS ANTIGUOS

La fuerza que da vida a un custodio radiante consiste en energía positiva bruta fusionada con el alma de un sacrificio voluntario, normalmente un astrónomo o un erudito cerca del final de su vida natural. Centrado ahora en proteger un lugar de cualquier intrusión (incluso de arqueólogos o aventureros curiosos), un custodio radiante puede detenerse antes de un ataque si alguien se le acerca pacíficamente. Por desgracia, estos constructos son propensos a hablar con vagos acertijos o complejas diatribas matemáticas que pueden resultar tan confusas como intrigantes; a menudo, la conversación termina a medida que aumenta la frustración de cualquiera de las partes (o de ambas).

CUSTODIO RADIANTE

Los enigmáticos y extraños custodios radiantes fueron construidos hace miles de años para proteger los observatorios y a los eruditos de las incursiones de agresores alienígenas del Dominio de la Oscuridad. Con el tiempo, sus funciones como guardianes se ampliaron para incluir la vigilancia de cualquier región en la que las leyes del tiempo y el espacio sean flexibles, especialmente cerca de portales y puertas permanentes entre planetas, Planos o dimensiones.

Llamados así tanto por la naturaleza radial de los anillos concéntricos que componen sus cuerpos como por el resplandor de sus ataques, los guardianes radiantes cumplen sus órdenes y defienden de forma decidida estos lugares de cualquier posible invasión.

CUSTODIO RADIANTE

CRIATURA 17

POCO COMÚN N GARGANTUESCO CONSTRUCTO

Percepción +30; visión en la oscuridad

Idioma: cualquier idioma antiguo (como el jistkano)

Habilidades Arcanos +32, Saber de astronomía +36, Atletismo +33, Ocultismo +32

Fue +9, **Des** +6, **Con** +5, **Int** +6, **Sab** +5, **Car** +0

CA 40; **Fort** +32, **Ref** +29, **Vol** +28

PG 300; **Inmunitades** ataques no letales, condenado, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 15 (excepto adamantina), mental 15

Aura de guardián (abjuración, aura, ocultación) 60 pies (18 m). Una criatura que utilice una aptitud de teletransporte dentro de la emanación del aura o que entre en ella a través de una aptitud de teletransporte debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 38 o quedar indispuesta 1 y cambiar su destino a un punto a elección del custodio radiante dentro de la emanación. Si la salvación tiene éxito, la criatura llega a su destino, pero sigue estando indispuesta 1.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo +32 (alcance 15 pies [4,5 m], empujón, mágico), **Daño** 3d12+15 contundente más golpe radiante

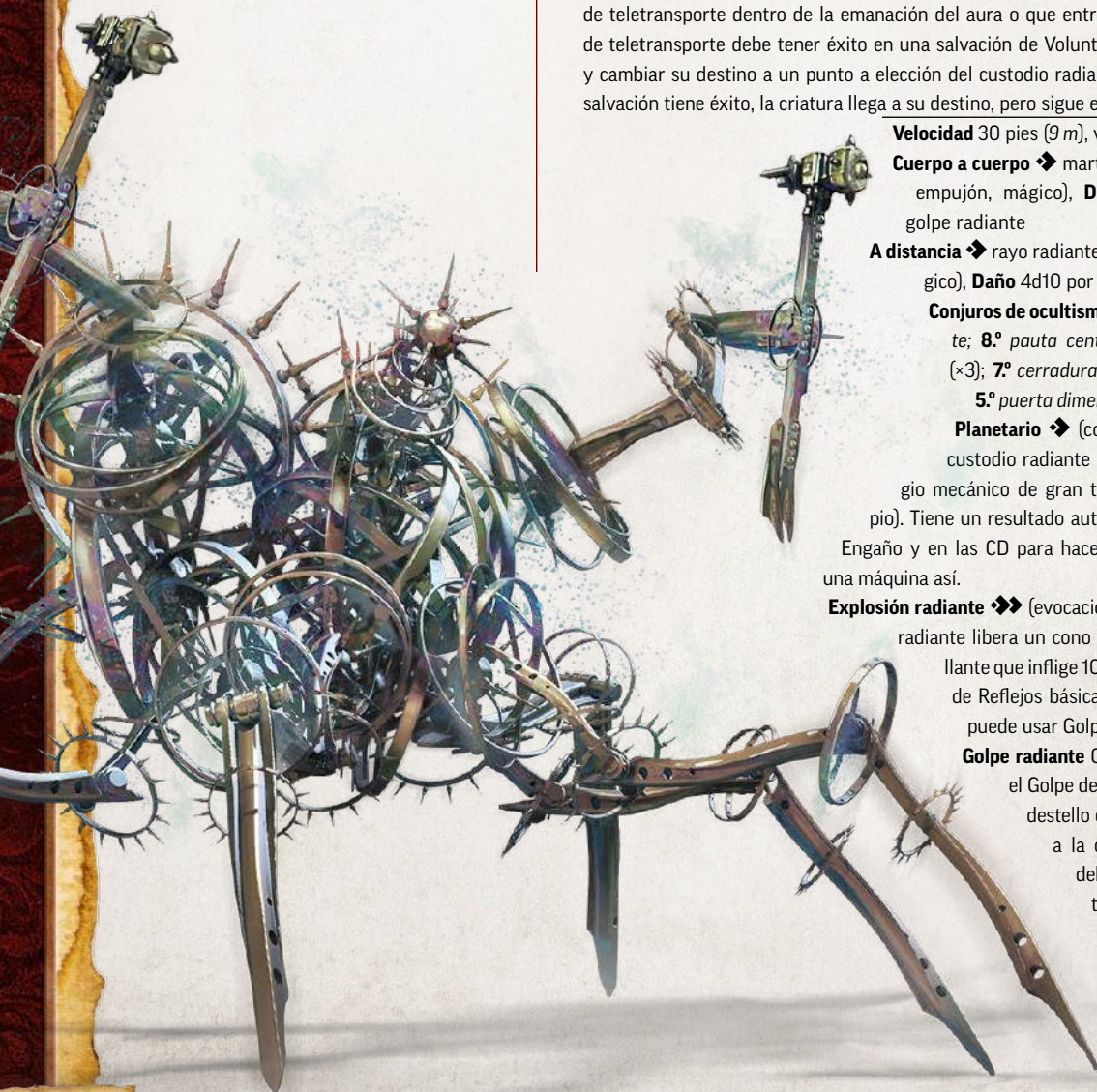
A distancia ♦ rayo radiante +32 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 4d10 por fuerza

Conjuros de ocultismo innatos CD 38; **9.º teletransporte**; **8.º pauta centelleante**, **transposición colectiva** (×3); **7.º cerradura dimensional**, **rociada prismática**; **5.º puerta dimensional** (a voluntad)

Planetario ♦ (concentrarse) Hasta que actúa, el custodio radiante parece un planetario (o un artillugio mecánico de gran tamaño similar, como un telescopio). Tiene un resultado automático de 53 en las pruebas de Engaño y en las CD para hacerse pasar convincentemente por una máquina así.

Explosión radiante ♦♦ (evocación, fuerza, ocultismo) El custodio radiante libera un cono de 50 pies (15 m) de energía brillante que inflige 10d12 de daño por fuerza (salvación de Reflejos básica CD 38). El custodio radiante no puede usar Golpe radiante durante 1d4 asaltos.

Golpe radiante Cuando a una criatura le impacta el Golpe de martillo del custodio radiante, un destello de energía radiante intenta anclar a la criatura en su lugar. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 38; en caso de fallo, la criatura no puede utilizar ningún efecto de teletransporte durante 1 minuto. En caso de fallo crítico, la criatura queda cegada permanentemente.



DAIMONION

Los daimonions se forman a partir de las almas más despreciables y personifican formas de muerte.

PISCODAIMONION (DAIMONION DEL VENENO)

Los piscodaimonions, vástagos de la muerte por envenenamiento, son crueles incluso para los estándares daimónicos y se deleitan con el sufrimiento lento y doloroso. Para un piscodaimonion, la muerte no es más que la guinda de un pastel putrefacto; su verdadero placer consiste en ver, oír, oler e incluso saborear la angustia cruda. Aunque los venenos y las sustancias tóxicas son las herramientas preferidas de los piscodaimonions, sus crueles garras son más que capaces de despedazar a sus enemigos si es necesario.

Los piscodaimonions habitan en pantanos fétidos y canales de agua nociva, como el río Estigia, la Esclusa de la Bilis y la Corte Ahogada de Caronte, el Jinete de la Muerte. Suelen ir acompañados de cuadros de hidrodaimonions, representaciones de la muerte por ahogamiento. Aunque son astutos comandantes, los piscodaimonions son propensos a olvidar su posición en el fragor de la batalla y se abren paso hasta el centro de la refriega.

PISCODAIMONION

CRIATURA 10

NM MEDIANO ANFIBIO DAIMONION INFERNAL

Percepción +19; visión en la oscuridad, ver lo invisible

Idiomas común, daimónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Atletismo +22, Intimidación +19, Medicina +17, Sigilo +22, Supervivencia +19

Fue +6, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +3

CA 28; **Fort** +22, **Ref** +16, **Vol** +19; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 200; **Inmunidad** efectos de muerte, veneno; **Debilidades** bueno 10

Ataque de oportunidad 2

Potenciar veneno 2 (divino, infortunio, nigromancia, veneno) **Desencadenante** Una criatura en un radio de 30 pies (9 m) hace una tirada de salvación contra el piscoveneno; **Efecto** La criatura sufre un daño adicional de 2d8 por veneno incluso aunque tenga éxito en su salvación.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo 2 garra +23 (mágico, maligno), **Daño** 2d10+12 cortante más 1d6 maligno y Agarrón

Cuerpo a cuerpo 2 tentáculo +23 (ágil, mágico, maligno), **Daño** 2d6+12 contundente más 1d6 maligno y piscoveneno

Conjuros divinos innatos CD 29; **5.º** puerta dimensional; **4.º** nube apestosa (×3), puerta dimensional (a voluntad); **1.º** detectar alineamiento (a voluntad; sólo el bien), detectar veneno (a voluntad); **Constante** (2.º) ver lo invisible

Constreñir 2 2d10+6 contundente, CD 30

Rasgadura sangrienta 2 El piscodaimonion da dos Golpes de garra contra la misma criatura. Si ambos impactan, la criatura sufre 2d10 de daño persistente por sangrado y queda expuesta al piscoveneno.

Piscoveneno (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 30; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d8 por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 2d8 por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 3** 4d8 por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

MELADAIMONION (DAIMONION DE LA HAMBRUNA)

Los meladaimonions personifican la muerte por hambre y sed y se deleitan al propagar la misma desesperación que provocó su muerte mortal. Cuando no están asolando los campos, masacrando el ganado o contaminando los suministros de agua, experimentan con prisioneros para estudiar cuánto tiempo pueden aguantar las criaturas sin sustento y los efectos nocivos derivados de tal privación. Son ferozmente leales a Trelmarixian, Jinete del Hambre, y no sirven a ningún otro ser. Trabajan junto a otros daimonions si Trelmarixian así lo desea, pero se sabe que son muy traicioneros.



ABADDON

Los daimonions proceden de Abaddon, un plano de pura maldad reservado para las almas más corruptas. Si el Infierno es un reino de tortura y depravación sistemática, Abaddon es su primo perverso, un lugar donde no hay más que miseria y desesperación en grandes cantidades, sin las restricciones del Infierno ni la libertad caótica del Abismo. Para los malvados que busquen simplemente infligir su maldad a otros, Abaddon es un rico coto de caza en el que uno puede deleitarse con la infamia, aunque los visitantes están advertidos: la competencia es feroz.





A SU IMAGEN Y SEMEJANZA

Los meladaimonions siempre han sido demacrados y bestiales, pero no siempre se parecieron a los chacales. Cuando Trelmarixian derrocó al anterior Jinete del Hambre, uno de sus primeros actos como gobernante de Abaddon fue distorsionar a la fuerza la apariencia de su casta de diáconos para que se pareciera a su propia forma perversa. Luego, imbuyó a los meladaimonions con otros aspectos similares a los del chacal a su conveniencia, deformándolos aún más y cimentando su vasallaje.

MELADAIMONION

CRATURA 11

NM GRANDE DAIMONION INFERNAL

Percepción +21; visión en la oscuridad, sentir vida (impreciso) 30 pies (9 m)

Idiomas común, daimónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +20, Engaño +23, Intimidación +23, Religión +20, Sigilo +23, Supervivencia +19

Fue +7, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +6

CA 31; **Fort** +23, **Ref** +20, **Vol** +19; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 225; **Inmunidades** efectos de muerte; **Debilidades** bueno 10

Aura consuntiva (aura, divino) 20 pies (6 m). Un meladaimonion emana un aura de hambre intensa. Cada asalto que una criatura comience su turno en el aura, debe hacer una salvación de Fortaleza CD 27. Si falla, la criatura sufre 1d6 de daño negativo (2d6 en caso de fallo crítico) y queda fatigada. Esta fatiga termina en cuanto la criatura ingiere algún alimento.

Oportunidad marchitante ➤ **Desencadenante** El meladaimonion es atacado por una criatura adyacente y el ataque falla; **Efecto** El meladaimonion golpea a la criatura activadora, que debe intentar inmediatamente una salvación contra el toque marchitador del meladaimonion.

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mordisco +24 (alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 2d12+13 más 1d6 maligno y hambruna daimónica

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +24 (alcance 10 pies [3 m]), ágil, mágico, maligno, **Daño** 2d8+13 cortante más 1d6 maligno, Agarrón y toque marchitador

Conjuros divinos innatos CD 31; **6.º dolor fantasmal**; **5.º miedo**, proyectil mágico (a voluntad), **puerta dimensional**; **4.º puerta dimensional** (a voluntad); **1.º detectar alineamiento** (sólo bueno; a voluntad)

Rituales CD 31; *asolar*

Hambruna daimónica (enfermedad) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 29; **Fase 1** portador (1 día); **Fase 2** debilitado 1 (1 día); **Fase 3** debilitado 2 (1 día); **Fase 4** como la fase 3; **Fase 5** debilitado 3 (1 semana); **Fase 6** muerto

Toque marchitador (divino, maligno, nigromancia) Cuando el meladaimonion impacta con un Golpe de garra o una criatura comienza su turno agarrada por el meladaimonion, la criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 30. Si falla, la criatura sufre 1d6 de daño negativo y queda fatigada. Esta fatiga termina cuando la criatura bebe.

DERGHODAIMONION (DAIMONION DESTRUCTOR)

Los derghodaimonions representan la muerte a través de una violencia insondable y de ser devorado vivo. Ya

se deba a que en vida un asesino voraz los cortó en pedazos para hacerse un guiso, a que un hombre lobo los desgarró miembro por miembro, o a que simplemente sucumbieron a los elementos y fueron pasto de los gusanos, los derghodaimonions buscan infligir los mismos finales retorcidos y sangrientos a cualquiera que se encuentren. A diferencia de algunos daimonions, los derghodaimonions no sienten ningún placer por las muertes prolongadas. Para estos infernales, cuanto más rápido puedan llevar a cabo una muerte sangrienta, antes podrán centrar su atención en la siguiente víctima y repetir el violento ciclo.

Los derghodaimonions parecen masas andantes de afiladas garras de insecto conectadas a extremidades quitinosas igualmente amenazantes, pero pocos se detienen en su aspecto, ya que la mirada de un derghodaimonion basta para que las criaturas cercanas experimenten una grave deformación visual. La apariencia del derghodaimonion se vuelve cada vez más retorcida a medida que los que lo observan experimentan violentas alucinaciones e impulsos voraces de infligir daño y devorar a otros. Sin embargo, el ataque más horrible que los derghodaimonions pueden desatar sobre sus víctimas es su infestación de plaga: los daimonions escupen una nube reptante y zumbante de insectos voraces que se aferran a los objetivos y los devoran vivos, siempre y cuando el murmullo del chirrido monótono que emiten los cuerpos de los insectos no los conduzcan antes a una furia violenta.



DERGHODAIMONION

CRIATURA 12

NM GRANDE DAIMONION INFERNAL

Percepción +24; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad**Idiomas** común, daimónico; telepatía 100 pies (30 m)**Habilidades** Acrobacias +22, Atletismo +25, Intimidación +24, Sigilo +24**Fue** +7, **Des** +6, **Con** +5, **Int** +1, **Sab** +6, **Car** +6**CA** 33; **Fort** +21, **Ref** +24, **Vol** +22; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia**PG** 240; **Inmunidades** ataques de plaga, confusión, efectos de muerte; **Debilidades** bueno 10**Velocidad** 35 pies (10,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +25 (alcance 10 pies [3 m], letal 1d12, mágico, maligno), **Daño** 3d8+10 cortante más 1d6 maligno**A distancia** ♦ escupitajo de plaga +25 (alcance 60 pies [18 m], mágico, maligno), **Daño** 2d6+13 perforante más 1d6 maligno**Conjuros divinos innatos** CD 32; **6.º barrera de cuchillas**, **debilidad mental** (×3); **5.º puerta dimensional**; **4.º puerta dimensional** (a voluntad); **1.º detectar alineamiento** (sólo bueno; a voluntad)**Mirada de derghodaimonion** ♦ (divino, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, visual) Un objetivo que no sea maligno debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 32 o quedar confuso durante 1 asalto, o durante 1 minuto en caso de fallo crítico; se vuelve temporalmente inmune durante 10 minutos.**Rasgadura** ♦ garra**Asalto salvaje** ♦♦ El derghodaimonion da hasta cinco Golpes de garra, cada uno contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataque múltiple del derghodaimonion, pero el penalizador no aumenta hasta que se hayan llevado a cabo todos los ataques.**Infestación de plaga** ♦♦ El derghodaimonion vomita una gran plaga y dar un Golpe de escupitajo de plaga contra hasta dos objetivos adyacentes dentro del alcance. Tanto si los objetivos son impactados como si no, cada uno de ellos debe hacer una salvación de Reflejos CD 31 (con un penalizador -2 por circunstancia si le impactó el escupitajo de plaga). El daño persistente causado por infestación de plaga termina en cuanto la criatura sufra cualquier cantidad de daño de un efecto de área. El derghodaimonion no puede utilizar esta habilidad hasta pasados 1d4 asaltos.**Éxito crítico** La plaga se dispersa en cuanto inflige su daño de escupitajo de plaga.**Éxito** La plaga se aferra al objetivo y lo infesta, infligiendo 1d6 de daño perforante persistente.**Fallo** La plaga se aferra al objetivo y lo infesta, infligiendo 2d6 de daño perforante persistente.**Fallo crítico** Como con el fallo, pero los sonidos sibilantes causados por la infestación también provocan que el objetivo quede confuso durante 1 asalto; este efecto adicional tiene los rasgos auditivo, emoción y mental.

THANADAIMONION (DAIMONION DE LA MUERTE)

También conocidos como los diáconos de la muerte, los thanadaimonions representan la muerte por vejez. Se encuentran entre los daimonions más pacientes y prefieren esperar el momento para llevar a cabo sus planes a largo plazo y de décadas de duración en lugar de luchar (aunque, aun así, son enemigos letales). Al igual que el Jinete de la Muerte, surcan las aguas del río Estigia en busca de almas descarriadas. En rara ocasión se ve a los thanadaimonions sin su característico remo (que empuñan como un bastón), una herramienta que utilizan para navegar por los canales llenos de lodo y los turbulentos rápidos del río.



HERALDOS DAIMÓNICOS

Los cuatro Jinetes son los más poderosos de los semidioses daimónicos, pero sólo son cuatro de muchos. En Abaddon habitan muchos más heraldos daimónicos, cada uno de ellos un semidiós único y poderoso por derecho propio que goza de una gran influencia entre los daimonions. Jacarkas el Coleccionista (gobernante de la ciudad esclava de Aguardando el Agotamiento), Vorasha la Ofidia (consorte del Jinete del Hambre) y Zelishkar la Llama implacable (patrón de los pirómanos y agente del Jinete de la Guerra) son sólo tres de las docenas de heraldos que gobiernan reinos en Abaddon.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



TARIFAS DEL PASO POR EL ESTIGIA

Deslizándose con espeluznante facilidad a lo largo del turbio río Estigia, los thanadaimonions están encantados de ofrecerles a los mortales el paso a bordo de sus destartados esquifes... por un precio. El oro suele ser un pago aceptable por los servicios de un thanadaimonion, aunque estos infernales son conocidos por alterar los detalles de los acuerdos *a posteriori* y pueden exigir un favor o algún bien esotérico, como una gema del alma, en lugar de monedas.

THANADAIMONION

CRIATURA 13

NM MEDIANO DAIMONION INFERNAL

Percepción +26; visión en la oscuridad, visión verdadera

Idiomas común, daimónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos +22, Engaño +26, Intimidación +26, Religión +22, Saber del Estigia +24

Fue +6, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +7

Objetos bastón *bo* +1 de golpe, gema del alma (2)

CA 34; **Fort** +21, **Ref** +23, **Vol** +26; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 270; **Inmunidades** efectos de muerte; **Debilidades** bueno 10

Mirada terrorífica (aura, divino, emoción, encantamiento, mental, miedo, visual) 30 pies (9 m). Cuando una criatura termine su turno en el aura, debe hacer una salvación de Voluntad CD 30. Si la criatura falla, pasa a estar asustada 2. La criatura se vuelve temporalmente inmune a la mirada terrorífica (pero no a la Mirada de foco) durante 24 horas.

Velocidad 25 pies (7,5 m); *caminar por el aire*

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón *bo* +28 (alcance 10 pies [3 m], derribo, mágico, maligno, parada), **Daño** 3d8+14 contundente más 1d6 negativo, 1d6 maligno y golpe drenante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +27 (ágil, sutil, mágico, maligno), **Daño** 3d6+14 cortante más 1d6 maligno y golpe drenante

Conjuros divinos innatos CD 34; **7.º** *cambio de Plano* (a voluntad; sólo a sí mismo más el esquife y los pasajeros; sólo en los planos Astral, Etéreo y Maligno), **dedo de la muerte**, *teletransportar*; **6.º** *desangramiento vampírico* (×2), *lentificar*; **5.º** *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **1.º** *detectar alineamiento* (sólo el bueno; a voluntad); **Constante (7.º)** *caminar por el aire*, *visión verdadera*

Rituales CD 34; *reanimar a los muertos*

Golpe drenante (divino, nigromancia) Cuando un thanadaimonion daña a una criatura viva con un Golpe cuerpo a cuerpo, la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 33 o queda drenada 1. El daño adicional infligido por el thanadaimonion aumenta el valor del estado negativo drenado en 1 en caso de una salvación fallida, hasta un máximo de drenado 4.

Mirada de foco ♦ (concentrarse, divino, miedo, visual) El thanadaimonion mira a una sola criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). El objetivo debe intentar inmediatamente una salvación de Voluntad CD 33 contra la mirada terrorífica del thanadaimonion. Si el objetivo ya estaba asustado, fallar la salvación lo deja en fuga durante 1d4 asaltos. Después de intentar su salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune a esta aptitud hasta el comienzo del siguiente turno del thanadaimonion.

Triturar alma ♦♦ (manipular) **Requisitos** El thanadaimonion tiene una gema del alma; **Efecto** El thanadaimonion aplasta la gema del alma con una mano y obtiene curación rápida 15 durante 1 minuto.

PURRODAIMONION (DAIMONION DE LA GUERRA)

Pocas criaturas encarnan la ingente cantidad de derramamiento de sangre y pérdida de vidas debida a la guerra tan profundamente como los purrodaimonions, diáconos de la guerra. Estos gigantes demonios humanoides van ataviados con una impía armadura negra y tienen armas clavadas por todas partes. Sin embargo, lejos de tratarse de heridas, estas armas son el arsenal del purrodaimonion. Un purrodaimonion puede, con una rapidez aterradora y una facilidad nauseabunda, extraer un arma de su propia carne como si desenvainara una espada y su sangre está tan manchada de maldad que las armas empapadas en ella se convierten en poderosas herramientas de guerra.



PURRODAIMONION

CRIATURA 18

NM GRANDE DAIMONION INFERNAL

Percepción +33; visión en la oscuridad, visión verdadera**Idiomas** común, daimónico; telepatía 100 pies (30 m)**Habilidades** Atletismo +37, Intimidación +35, Religión +30, Saber de la guerra +32, Sigilo +34, Supervivencia +33**Fue** +9, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +4, **Sab** +7, **Car** +7**Objetos** arma en remojo (7-10), gema del alma (2), *guja +2 de golpe mayor***CA** 43; **Fort** +33, **Ref** +30, **Vol** +29; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia**PG** 335; **Inmunidades** efectos de muerte, sangrado; **Debilidades** bueno 15; **Resistencias** perforante 15**Velocidad** 25 pies (7,5 m), volar 50 pies (15 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ *guja* +37 (alcance 15 pies [4,5 m], vigoroso, letal d8, mágico, maligno), **Daño** 3d8+17 cortante más 2d6 maligno y 4d6 persistente por sangrado**A distancia** ♦ arma arrojada +35 (alcance 120 pies [36 m], letal 1d10, mágico, maligno, propulsión), **Daño** 2d10+12 perforante más 1d6 maligno y 4d6 persistente por sangrado**Conjuros divinos innatos** CD 37; **9.º barrera de cuchillas**, *cadena de relámpagos*, *ligadura del alma*; **7.º descarga flamígera**, *teletransportar*; **5.º puerta dimensional**; **4.º puerta dimensional** (a voluntad); **1.º detectar alineamiento** (sólo bueno; a voluntad); **Constante (6.º) visión verdadera****Arrojar arma** ♦ (divino, evocación) El purrodaemonion provoca que un arma que haya estado en remojo en su carne (consulta Dejar un arma en remojo) salga disparada telequinéticamente desde su carne. El arma arrojada por un purrodaemonion Golpea sin tener que usar sus manos.**Hacer volver el arma** ♦ (evocación) **Requisitos** Un arma en remojo que ya no esté enfundada en el cuerpo del purrodaemonion se encuentra a menos de 120 pies (36 m) de él.**Efecto** El arma en remojo vuela rápidamente por el aire para volver a enfundarse en el cuerpo del purrodaemonion. Si una criatura se encuentra en la trayectoria de vuelo, puede dar un Golpe con el arma arrojada contra el objetivo; si impacta, el arma cae al suelo en una casilla adyacente a la criatura.**Dejar un arma en remojo** ♦ (manipular) El purrodaemonion enfunda un arma en su propia carne. Esto no le causa ningún daño, que puede tener hasta 10 armas enfundadas en su cuerpo a la vez. Un arma en remojo debe ser una que inflija daño cortante o perforante.Si un purrodaemonion Interactúa para aplastar una gema del alma, un arma a su elección enfundada en su carne se encanta con el poder infernal del daimonion y se convierte en un *arma +2 de golpe mayor* que puede usar en lugar de su guja o lanzar contra objetivos (con un bonificador +2 por objeto al modificador de ataque del arma arrojada y un d10 de daño adicional). Esta cualidad mágica se desvanece 24 horas después de que deje de estar enfundada en el cuerpo vivo del daimonion. Un arma en remojo puede ser Desarmada.**Retorcer la hoja** ↻ **Requisitos** El purrodaemonion tiene menos de 10 armas enfundadas en su cuerpo; **Desencadenante** Al purrodaemonion le impacta un arma que inflija daño perforante; **Efecto** El purrodaemonion se apodera del arma desencadenante. El portador del arma debe hacer una salvación de Reflejos CD 40. Si falla, queda desarmado del arma, que cae en una casilla adyacente. En caso de fallo crítico, el arma se enfunda en el cuerpo del purrodaemonion como si hubiera usado Dejar un arma en remojo.

DIÁCONOS DAIMÓNICOS

A cada uno de los cuatro Jinetes le sirve una categoría específica de demonios sirvientes conocidos como diáconos. Los leukodaimonions sirven como diáconos al Jinete de la Peste. Los meladaimonions sirven de diáconos al Jinete del Hambre, mientras que los thanadaimonions sirven de diáconos al Jinete de la Muerte. Los purrodaemonions son actualmente los diáconos más poderosos y sirven al Jinete de la Guerra; sin embargo, con el tiempo, la categoría de diácono más poderoso puede variar.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



GEMAS DEL ALMA COMO EQUIPO

Los daimonions suelen llevar gemas del alma como trofeos o para potenciar una aptitud. Los cacodaimonions (*Bestiario*, pág. 67) son la fuente más común de gemas del alma, pero también se pueden crear mediante conjuros como *ligadura del alma*. Si un daimonio aplasta una gema del alma para potenciar una aptitud, el alma atrapada se libera en el más allá y se puede resucitar con normalidad.

OLETHRODAIMONION [DAIMONION DEL APOCALIPSIS]

Incluso los daimonions temen a los más enormes y aterradores de su clase: los olethrodaimonions. Ningún ser por sí solo podría encarnar el nivel de maldad necesario para manifestar uno; en su lugar, estas máquinas de guerra vivientes están hechas de las almas de muchos... o eso cuentan las historias. Otras teorías sugieren que los cuatro Jinetes del Apocalipsis son los responsables de la creación de los olethrodaimonions, o que los olethrodaimonions no son más que la filtración de un ser aún mayor: un misterioso quinto Jinete.

Sea cual sea la verdad, los olethrodaimonions son reales y su existencia es lo suficientemente aterradora como para infundir un miedo existencial paralizante. Con docenas de ojos que brillan sin parpadear sobre unas fauces babeantes, dos conjuntos de cuatro extremidades musculosas e innumerables cuernos, los olethrodaimonions no se parecen a ninguna otra criatura que conozcan los mortales.

OLETHRODAIMONION

CRIATURA 20

NM GARGANTUESCO DAIMONION INFERNAL

Percepción +33; visión en la oscuridad, sentido de la vibración (impreciso) 120 pies (36 m), visión verdadera

Idiomas común, daimónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Atletismo +40, Intimidación +38, Religión +34

Fue +10, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +6, **Car** +8

Objetos gema del alma (4)

CA 44; **Fort** +35, **Ref** +32, **Vol** +34; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 450; **Inmunidad** efectos de muerte; **Debilidades** bueno 20

Aura de perdición (aura, divino, muerte) 60 pies (18 m). Cualquier criatura que comience su turno en el aura queda condenada 1 durante el tiempo que permanezca en el aura y durante 1 hora después.

Velocidad 35 pies (10,5 m), excavar 35 pies (10,5 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +38 (alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 4d12+17 perforante más 1d6 maligno y Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +38 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico, maligno), **Daño** 4d8+17 cortante más 1d6 maligno y Agarrón

Conjuros divinos innatos CD 42, ataque +34; **10.º cataclismo**, *masacre*; **9.º desintegrar** (×3), *disyunción*, *aullido de la banshee*; **5.º puerta dimensional**; **4.º puerta dimensional** (a voluntad); **1.º detectar alineamiento** (sólo bueno; a voluntad); **Constante (10.º) visión verdadera**

Rituales CD 42; *controlar el clima* (9.º)

Aliento apocalíptico ♦♦ o bien ♦♦♦ (divino, negativo) El daimonio expulsa una nube de humo negro gritón por la boca en una línea de 120 pies (36 m) o en un cono de 60 pies (18 m) (o tanto una línea como un cono en la misma dirección si gasta 3 acciones). Las criaturas vivas en el área sufren 24d6 de daño negativo (salvación básica de Reflejos CD 45). El olethrodaimonion no puede volver a usar Aliento apocalíptico durante 1d4 asaltos.

Triturar alma ♦♦ (manipular) **Requisito** El olethrodaimonion tiene una gema del alma; **Efecto** El olethrodaimonion aplasta la gema del alma con una mano y puede volver a usar Aliento apocalíptico o cualquiera de sus conjuros innatos.

Engullir ♦ (ataque) Enorme, 4d10+10 contundente y drenado 2, Liberarse 43. Un olethrodaimonion tiene numerosos estómagos conectados mediante unos órganos digestivos laberínticos. Las criaturas engullidas no pueden Huir, pero pueden intentar salir con una tirada de 1d6. Con una tirada de 1 a 3, la criatura se abre paso hasta otro estómago. Con una tirada de 4 a 6, la criatura consigue abrirse paso hasta salir del olethrodaimonion.



DELFIN

Los delfines abarcan una amplia gama de mamíferos acuáticos, todos ellos bastante sociales, inteligentes y extendidos por los océanos del mundo.

DELFIN MULAR

El delfín mular es la especie de delfín más común y extendida. Son depredadores sociales que cazan en manada en mares y ríos poco profundos. Los marineros les cogen cariño a los delfines mulares y suelen contar historias de cómo salvan a los pescadores que se ahogan o matan tiburones con los golpes de sus poderosos hocicos.

DELFIN MULAR

CRIATURA 0

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; ecolocalización acuática 120 pies (36 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +6

Fue +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

Ecolocalización acuática Un delfín mular puede usar su oído como un sentido preciso dentro del alcance indicado, pero sólo bajo el agua.

Contener la respiración Un delfín mular puede contener la respiración durante 2 horas.

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 16

Velocidad nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hocico +6, **Daño** 1d6+2 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +6, **Daño** 1d6+2 perforante

Velocidad de embestida ♦♦ El delfín mular Nada dos veces y luego da un Golpe de hocico. Mientras se mueva al menos 20 pies (6 m), obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su tirada de ataque. Una criatura Grande o más pequeña golpeada por este ataque debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 16 o queda lentificada 1 durante 1 asalto.

ORCA

Aunque muchos conocen a las orcas como «ballenas asesinas», en realidad son la especie más grande de delfines. Estos poderosos animales cazan juntos en manadas para abatir focas, tiburones e incluso ballenas. Las orcas adultas suelen medir entre 15 pies (4,5 m) y 25 pies (7,5 m) de largo y pesar entre 8.000 (3.600 kg) y 12.000 libras (5.400 kg).

ORCA

CRIATURA 5

N ENORME ANIMAL

Percepción +12; ecolocalización acuática 120 pies (36 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +14, Sigilo +1

Fue +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

Ecolocalización acuática Una orca puede utilizar su oído como un sentido preciso dentro del alcance indicado, pero sólo bajo el agua.

Contener la respiración Una orca puede contener la respiración durante 2 horas.

CA 21; **Fort** +14, **Ref** +11, **Vol** +12

PG 75

Velocidad nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +13, **Daño** 2d8+9 perforante más Agarrón

Emboscada acuática ♦ 30 pies (9 m). Una orca no puede desplazarse más de 5 pies (1,5 m) por tierra firme como parte de una Emboscada acuática. Después de hacerlo, queda tumbada hasta que se Arrastre para volver al agua.

Emerger ♦♦ La orca nada hasta su Velocidad de nado y luego salta verticalmente fuera del agua hasta 25 pies (7,5 m) en el aire, asestando un Golpe contra una criatura en cualquier punto durante el salto (esto le permite atacar a una criatura a 30 pies [9 m] de la superficie del agua). Tras el Golpe, la orca vuelve a zambullirse en el agua.



DELFINES AL RESCATE

Los delfines tienen un rasgo un tanto inusual: a menudo acuden en ayuda de otras criaturas en apuros, como, por ejemplo, para salvar a una persona que se esté ahogando o para proteger a alguien del ataque de un tiburón. No todos los monstruos de este libro quieren hacer daño a los personajes jugadores; ¡considera la posibilidad de que un delfín acuda al rescate de un PJ en peligro si la situación lo merece!





SIGNOS DE ASESINATO

Los babaus se deleitan con su arte y, a menudo, dejan tras de sí un símbolo o marcador sombrío como firma. Pueden dejar una mutilación distintiva en los cuerpos de sus víctimas, más que recoger recuerdos y trofeos para una colección personal. Los babaus quieren que su legado crezca entre aquellos que cazan y matan.

DEMONIO

Los demonios, la encarnación viviente de las almas mortales obsesionadas con el pecado y alimentadas por el Abismo, van armados y vestidos con las obsesiones de sus vidas anteriores.

BABAU [DEMONIO DE SANGRE]

El babau es un asesino, un homicida y un sádico, rasgos nada inusuales, pero su predilección por el sigilo y la sorpresa los distingue de sus congéneres. Los babaus se forman a partir de las almas mortales de asesinos solitarios, aquellos que se complacen con los asesinatos más personales y, en particular, los que llevan a cabo sus asesinatos con patrones espeluznantes.

BABAU

CRIATURA 6

CM MEDIANO DEMONIO INFERNAL

Percepción +13; visión en la oscuridad, *ver lo invisible*

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +13, Intimidación +14, Latrocinio +14, Religión +10, Sigilo +16

Fue +4, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +2

Objetos *lanza larga* +1

CA 24; **Fort** +14, **Ref** +16, **Vol** +11; +1 a todas las salvaciones contra magia

PG 130; **Debilidades** bueno 5, hierro frío 5; **Resistencias** ácido 10

Vulnerabilidad a la piedad Los babaus se deleitan con la sangre y, cuando las heridas se curan, retroceden de dolor. Cuando una criatura se cura del daño que el babau infligió en su último turno con un Golpe lacerante, un ataque furtivo o un impacto crítico, el demonio sufre 4d6 de daño mental. El babau sólo puede sufrir este daño mental una vez por asalto.

Limo reactivo ➤ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance del babau impacta con éxito a éste con un Golpe; **Efecto** El babau excreta una gota de un limo ácido y sanguinolento contra el atacante y su arma. El atacante debe hacer una salvación de Reflejos CD 24.

Éxito crítico El atacante no se ve afectado.

Éxito El atacante sufre 1d6 de daño por ácido.

Fallo El atacante sufre 2d6 de daño por ácido.

Fallo crítico Como con el fallo, excepto que el arma utilizada para Golpear al babau se rompe, a menos que el arma esté hecha de un material inmune al ácido.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ *lanza larga* +17 (alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 1d8+7 perforante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +16 (mágico, maligno), **Daño** 1d10+7 perforante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +16 (ágil, mágico, maligno), **Daño** 1d4+7 cortante más 1d6 maligno

Conjuros divinos Innatos CD 24; **5.º** *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **2.º** *oscuridad*; **Consistente (5.º)** *ver lo invisible*

Rituales CD 24; *pacto abisal*

Golpe lacerante ➤➤ El babau ataca con la intención de abrir una herida particularmente horrible y sangrienta. Da un Golpe cuerpo a cuerpo. Esto cuenta como dos ataques a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del demonio. Si este Golpe impacta, inflige 2d6 de daño adicional del mismo tipo de daño y la criatura golpeada queda asustada 2.

Ataque furtivo Los Golpes del babau infligen 2d6 de daño adicional de precisión a las criaturas desprevenidas.



INVIDIAK (DEMONIO DE LAS SOMBRAS)

Para la mayoría de los demonios, poseer a una criatura requiere un ritual, un objeto mágico o una condición, pero para los invidiaks, que carecen de cuerpo, la posesión es algo parecido a ponerse un traje. Conocidos también como demonios de las sombras, los invidiaks se forman a partir de almas mortales envidiosas.

INVIDIAK

CRIATURA 7

CM MEDIANO DEMONIO INCORPORAL INFERNAL

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +15, Engaño +18, Religión +13, Sigilo +17, Sociedad +15

Fue -5, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +5

CA 22; **Fort** +15, **Ref** +16, **Vol** +13; +1 a todas las salvaciones contra magia

PG 90; **Inmunidades** enfermedad, precisión, veneno; **Debilidades** bueno 5, hierro frío 5; **Resistencias** todas 5 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; doble resistencia contra no mágico)

Vulnerabilidad al exorcismo Si un invidiak intenta poseer a una criatura y ésta obtiene un éxito crítico en su tirada de salvación para resistir la *posesión*, o si la *posesión* de una criatura por parte de un invidiak finaliza prematuramente, como por ejemplo mediante *disipar magia* con éxito, éste sufre 6d6 de daño mental y no puede usar *posesión* hasta pasadas 24 horas.

Velocidad volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +13 (ágil, mágico, maligno, sutil), **Daño** 2d8 por frío más 2d6 maligno

Conjuros divinos innatos CD 26; **7º** *posesión* (alcance toque); **5º** *estallido de sombra*, *puerta dimensional*; **4º** *oscuridad*, *puerta dimensional* (a voluntad); **3º** *miedo*; **Truco (4º)** *proyector telecinético*

Rituales CD 26; *pacto abisal*

Anfitrión predilecto Cada invidiak tiene un tipo particular de criatura al que prefiere poseer, elegido de la siguiente lista: aberración, animal, bestia o cualquier humanoide (como enano); en la mayoría de los casos, el tipo de objetivo preferido es el humano. Cuando utiliza *posesión* contra un anfitrión predilecto, la duración de la *posesión* aumenta hasta ser ilimitada y el efecto dura hasta que se disipe o hasta que el invidiak lo disipe.

Fundirse con las sombras ♦♦ (divino, ilusión) El invidiak da una Zancada hasta el doble de su Velocidad. Si termina su movimiento en una zona de luz tenue, permanece escondido mientras no se mueva y la iluminación de la zona en la que se encuentra no sea más brillante que luz tenue.

Posesión sin cuerpo Un invidiak no deja ningún cuerpo atrás cuando usa *posesión*.

NABASU (DEMONIO DE LA GULA)

Los nabasus nacen directamente en el Plano Material desde el Abismo, una infestación invasiva que libera a los demonios recién formados y vorazmente hambrientos directamente en medio de su presa favorita: la vida mortal. Los nabasus se alimentan de criaturas inteligentes, pero nunca consiguen saciar su hambre eterna, aunque se vuelvan más y más poderosos. Una vez que se han hartado lo suficiente, estos demonios se vuelven merecedores de hacer el viaje de vuelta al Abismo, donde sufren una infame transformación, digieren finalmente las comidas acumuladas y se transforman en los aún más poderosos vrolikais (página 76).

Los nabasus se forman a partir de las almas de los glotones malvados, especialmente de los caníbales, los bebedores de sangre y aquellos que prefieren el sabor de la carne de los muertos vivientes.



CONJURAR DEMONIOS

Conjurar demonios es desaconsejable, pero aun así, los desesperados y los malvados lo hacen. Rituales como *aliado de los Planos* o *ligadura de los Planos* son habituales para objetivos a largo plazo y *convocar infernal* para aplicaciones de combate. Para *aliado de los Planos*, los demonios a veces aceptan ofrendas que no son valiosas si regalarlas a un demonio empuja al ritualista hacia el pecado.





DESARROLLO DEL NABASU

Un nabasu almacena las muertes hasta que finalmente se sacia. Para la mayoría, esto ocurre después de consumir la muerte de al menos 100 mortales, pero el momento exacto lo determina el DJ. Entonces, el demonio viaja al Abismo y se transforma en un vrolikai.

NABASU

CRIATURA 8

CM MEDIANO DEMINIO INFERNAL

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +18, Arcanos +16, Religión +16, Sigilo +18, Supervivencia +17

Fue +6, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +2 **Sab** +3, **Car** +4

CA 27; **Fort** +19, **Ref** +16, **Vol** +16; +1 a todas las salvaciones contra magia

PG 165; **Debilidades** bueno 5, hierro frío 5

Mirada que roba la muerte (aura, divino, nigromancia, visual) 30 pies (9 m). Cuando una criatura que no sea un demonio termine su turno en el aura, debe hacer una salvación de Fortaleza CD 23. Si falla, pasa a estar drenado 1.

Vulnerabilidad a la inanición Un nabasu al que se le niegue la comida sufre una dolorosa reacción a medida que su naturaleza demoníaca empieza a alimentarse de su propia espiritualidad corrupta. Si el efecto Consumir muerte de un nabasu se interrumpe (por ejemplo, por un luchador que utilice Posición perturbadora) o una criatura resiste el efecto con un éxito crítico, el nabasu sufre 4d6 de daño mental.

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +20 (mágico, maligno), **Daño** 2d12+9 perforante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +20 (ágil, mágico, maligno), **Daño** 2d8+9 cortante más 1d6 maligno

Conjuros divinos innatos CD 26; **5.ª** puerta dimensional; **4.ª** paralizar, puerta dimensional (a voluntad), toque vampírico, zarcillos macabros

Rituales CD 26; pacto abisal

Consumir muerte ♦ (concentrarse, divino, nigromancia, visual) El nabasu centra su mirada que roba la muerte en un único objetivo al que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). El objetivo debe intentar inmediatamente una salvación de Fortaleza contra la mirada que roba la muerte.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y el nabasu sufre vulnerabilidad a la inanición.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura se ve afectada por la mirada que roba la muerte y queda drenada 1. Si la criatura ya estaba drenada 1 por la mirada que roba la muerte antes de intentar la salvación, fallar la salvación aumenta el valor del estado negativo drenado en 1, hasta un máximo de drenado 4. El nabasu obtiene 10 Puntos de Golpe temporales y la criatura drenada se vuelve temporalmente inmune hasta el comienzo del siguiente turno del nabasu.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura aumenta el valor de drenado en 2.

Muerte robada Una criatura que muera mientras sufre el drenaje de la mirada que roba la muerte de un nabasu revive como un gul (*Bestiario*, 203) la siguiente medianoche.

HEZROU (DEMONIO SAPO)

Los hezrous habitan en los vastos e interminables pantanos, lodazales y vías fluviales del Abismo, y se sienten igualmente a gusto en la tierra y en el agua. La presencia de un hezrou tiene un efecto evidente en la flora y el agua cercanas: provoca que la vida vegetal se retuerza y se enrede e infunde en el agua un olor fétido y un sabor salobre, signos mucho más fáciles de detectar en el Plano Material que en el Abismo. La exposición



prolongada a esta corrupción puede causar transformaciones infames y mutaciones horribles, y a veces surgen comunidades enteras y miserables de criaturas corruptas en las tierras pantanosas donde habita un hezrou. Los propios hezrous prefieren los placeres sencillos y a menudo malgastan su considerable intelecto en la búsqueda de lugares cómodos donde dormir, comidas chillonas que llevarse a la boca u objetos de gran belleza que pintarrajear. No buscan cultos que les sean devotos, pero no rechazarán a quienes quieran adorarlos. Los hezrous se forman a partir de las almas de aquellos que abusaron y contaminaron su entorno o a sus vecinos, ya sea mediante la introducción de toxinas en la región o la insidiosa propagación de drogas y venenos en una sociedad.

HEZROU

CRIATURA 11

CM GRANDE ANFIBIO DEMONIO INFERNAL

Percepción +21; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos +21, Atletismo +24, Intimidación +23, Sigilo +20 (+24 en pantanos)

Fue +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +4

CA 31; **Fort** +23, **Ref** +18, **Vol** +22; +1 a todas las salvaciones contra magia

PG 245; **Debilidades** bueno 10, hierro frío 10

Vulnerabilidad a la pureza Un hezrou se deleita con la suciedad que desprende y se angustia cuando se purifica la contaminación. La primera vez en un asalto que se purifique una contaminación (como, por ejemplo, mediante *purificar comida y agua*) o se neutralice una toxina (como, por ejemplo, mediante *neutralizar veneno*) a menos de 30 pies (9 m) de un hezrou, el demonio sufre 6d6 de daño mental.

Hedor (aura, olfativo) 30 pies (9 m). Una criatura que entre en el aura o que comience su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 27 o quedar indispuesta 1 (más lentificada 1 durante el tiempo que pase indispuesta en caso de fallo crítico). Mientras se encuentren dentro del aura, a las criaturas afectadas se les impone un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra la enfermedad y para recuperarse del estado negativo indispuerto. Una criatura que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

Velocidad 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas (alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno) +24, **Daño** 2d12+13 perforante más 1d6 maligno y Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno) +24, **Daño** 2d8+13 cortante más 1d6 maligno

Conjuros divinos innatos CD 27; **6.º** ira divina, paranoia; **5.º** plaga abisal, puerta dimensional; **4.º** forma gaseosa, ira divina (a voluntad), puerta dimensional (a voluntad)

Rituales CD 27; *asolar*, *pacto abisal*

Pústulas venenosas ♦ (veneno) **Requisito** El hezrou tiene a una criatura agarrada; **Efecto** De los forúnculos supurantes y las llagas del cuerpo del hezrou brotan fluidos tóxicos. Una criatura agarrada o retenida por el hezrou sufre 2d12+6 de daño por veneno (salvación de Fortaleza básica CD 30).

NALFESHNI (DEMONIO JABALÍ)

Los nalfeshnis son enormes y corpulentos demonios con cabeza de jabalí que acumulan tesoros y conocimientos por igual y se forman a partir de las almas de mortales avariciosos. Pocos demonios comprenden el funcionamiento interno del propio Abismo como los nalfeshnis, y no es raro que un nalfeshni se considere primero un servidor del propio Abismo antes que inclinarse ante un señor demoníaco. Algunos reclaman la administración de los reinos carnosos que dan a luz a nuevos demonios, mientras que otros custodian lugares de especial importancia en las profundidades del plano. El reino de un nalfeshni en el Abismo puede superar fácilmente la fuerza y el tamaño de los mayores reinos mortales, ya que los nalfeshnis muestran un don singular para gestionar y manipular el caos del Abismo.



SEMIDEMONIOS

El Abismo puede corromper a las criaturas vivas directamente mediante el coito o mediante una infusión sobrenatural de energías abisales, dando lugar a híbridos monstruosos. Un semidemonio debería ser una criatura personalizada, pero puedes generar uno rápidamente dando a una criatura existente algunas de las aptitudes de un demonio junto con la vulnerabilidad relacionada con el pecado del demonio. Por ejemplo, un gigante de las colinas semihezrou obtendría vulnerabilidad a la pureza, pero quizás también mordisco, Velocidad de nado y pústulas venenosas. Al intercambiar aptitudes entre criaturas de diferentes niveles, asegúrate de ajustar los números para el nuevo nivel.





TRAFICANTES DE SECRETOS

Los nalfeshnis codician tanto el conocimiento como los bienes materiales, especialmente si dicha información puede ayudar a satisfacer las necesidades y deseos del Abismo. Cada nalfeshni tiene áreas de interés sobre las que están muy bien informados, pero antes de revelar un secreto, un nalfeshni suele exigir a cambio un secreto de al menos un valor equivalente.

NALFESHNI

CRIATURA 14

CM ENORME DEMINIO INFERNAL

Percepción +25; visión en la oscuridad, visión verdadera

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos +25, Atletismo +28, Diplomacia +24, Engaño +26, Intimidación +28, Saber del Abismo +25, Religión +25

Fue +8, **Des** +2, **Con** +8, **Int** +5, **Sab** +5, **Car** +4

CA 34; **Fort** +28, **Ref** +22, **Vol** +23; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 365; **Debilidades** bueno 15, hierro frío 15

Aversión a la pérdida La codicia de un nalfeshni es tal que perder sus posesiones le causa daño. Si le roban un objeto a un nalfeshni, el demonio sufre 3d6+10 de daño mental.

Agarrón codicioso ➤ **Desencadenante** Una criatura falla críticamente un Golpe con un arma contra el nalfeshni; **Efecto** El nalfeshni intenta desarmar el arma utilizada en el Golpe desencadenante con un penalizador -2 por circunstancia. Si tiene éxito, el nalfeshni roba el arma.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +29 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d12+14 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +29 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d8+14 cortante

Conjuros divinos innatos CD 34; **6.º** *disipar magia* (a voluntad), *ira divina* (a voluntad); **5.º** *objeto ilusorio* (a voluntad), *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **Constante** (**6.º**) *visión verdadera*

Rituales CD 34; *pacto abisal*

Reclamar riqueza ➤ (conjuro, divino, extradimensional) El nalfeshni roba todos los objetos desatendidos que brillen bajo su Luz de la avaricia en un espacio extradimensional. El demonio puede Interactuar para regurgitar cualquier cantidad de estos objetos en su mano o en el suelo. Si el demonio muere, se ve afectado por un efecto de teletransporte o consume un espacio extradimensional (como una bolsa de contención), vomita todos los objetos.

Luz de la avaricia ➤➤ (divino, encantamiento, luz, mental); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Rayos de luz impía salen disparados del nalfeshni hacia cuatro objetos en un radio de 60 pies (18 m). Si alguien sostiene o lleva puesto un objeto, puede evitar que le afecte con un éxito en una salvación de Reflejos CD 34. Durante 1 minuto, los objetos afectados brillan con unos colores nauseabundos. Cualquiera que no sea un demonio queda indisposto 2 y lentificado 1 mientras sostenga, lleve puesto o toque un objeto que brille. Recuperarse de la indisposición requiere un éxito en una salvación de Voluntad CD 29 en lugar de una salvación de Fortaleza. Acabar con la indisposición de esta manera pone fin al estado negativo lentificado y hace que la criatura se vuelva temporalmente inmune a Luz de la avaricia durante 24 horas. Si a la criatura le quitan o deja caer el objeto, ambos estados negativos terminan inmediatamente, pero la criatura no se vuelve inmune a la Luz de la avaricia.

VROLIKAI [DEMONIO DE LA MUERTE]

A diferencia de otros demonios, el temible vrolikai no se forma a partir de un alma pecadora, sino que se manifiesta a partir de un nabasu una vez que éste satisface finalmente su hambre y regresa al Abismo, y como tal, los vrolikais no sufren ninguna vulnerabilidad asociada a un pecado específico. Un vrolikai que sobreviva a este proceso y al periodo de vulnerabilidad que le sigue adquiere un gran poder y, con el tiempo, puede reclamar grandes regiones del Abismo como sus propios dominios.

También conocidos como demonios de la muerte, estos monstruos asesinos suelen servir a los señores demoníacos como verdugos o asesinos.



VROLIKAI

CRIATURA 19

POCO COMÚN CM GRANDE DEMONIO INFERNAL

Percepción +33; visión en la oscuridad, *visión verdadera***Idiomas** abisal, celestial, dracónico, necril; telepatía 100 pies (30 m)**Habilidades** Acrobacias +37, Arcanos +33, Engaño +35, Intimidación +37, Religión +33, Sigilo +33, Supervivencia +33**Fue** +8, **Des** +6, **Con** +9, **Int** +6, **Sab** +6, **Car** +8**CA** 44; **Fort** +34, **Ref** +31, **Vol** +31; +1 a todas las salvaciones contra magia**PG** 375; **Inmunidades** efectos de muerte; **Debilidades** bueno 15, hierro frío 15**Mirada que roba la muerte** (aura, divino, nigromancia, visual) 30 pies (9 m). Como el nabasu, pero con una salvación de Fortaleza CD 38.**Velocidad** 35 pies (10,5 m), volar 50 pies (15 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas +38 (alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 4d12+16 perforante más 1d6 maligno**Cuerpo a cuerpo** ♦ cuchillo de llama negra +38 (ágil, caótico, mágico, maligno), **Daño** 3d4+16 perforante más 2d6 negativo más 1d6 maligno**Cuerpo a cuerpo** ♦ aguijón +38 (alcance 15 pies [4,5 m] mágico, maligno), **Daño** 4d8+16 perforante más 1d6 maligno más retorcimiento mental**Conjuros divinos innatos** CD 43; **9.º** *desangramiento vampírico, masacre, palabra de poder mortal*; **7.º** *paralizar, regenerar*; **5.º** *puerta dimensional (a voluntad)*;**Constante** *visión verdadera***Rituales** CD 43; *pacto abisal***Cuchillos de llama negra** Un vrolikai puede manifestar una hoja en forma de daga de lo que parece una llama negra cristalizada en cada una de sus cuatro manos. Estas armas funcionan como *dagas* +2 de *golpe mayor*, aunque se desvanecen en la nada 1 minuto después de que el vrolikai deje de empuñarlas.**Consumir muerte** ♦ (concentrarse, divino, nigromancia, visual) Como el nabasu, pero el vrolikai no tiene vulnerabilidad a la inanición.**Llamas concentradas** ♦♦ El vrolikai ataca a un único objetivo con todos sus cuchillos de llama negra. El demonio da un Golpe con cuchillo de llama negra. En caso de éxito, el vrolikai inflige el daño de un Golpe con cuchillo de llama negra al objetivo, más 2d6 de daño negativo adicional por cada cuchillo de llama negra que empuñe aparte del primero (normalmente 6d6 de daño adicional). Incluso en caso de un ataque fallido, el vrolikai inflige el daño de un cuchillo de llama negra al objetivo, aunque sigue fallando completamente en caso de fallo crítico. En caso de impacto crítico, la víctima queda drenada 2, ya que el ataque concentrado le drena esencia vital pura, así como el daño. Esto cuenta a efectos del penalizador por ataque múltiple del vrolikai como una cantidad de ataques equivalente al número de cuchillos de llama negra que empuñe el demonio.**Retorcimiento mental** (emoción, encantamiento, mental) La picadura de un vrolikai distorsiona la mente. Una criatura golpeada debe hacer una salvación de Voluntad CD 44.**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.**Éxito** La criatura queda anonadada 1 durante 1 minuto.**Fallo** La criatura queda anonadada 1. Las demás salvaciones fallidas contra el retorcimiento mental aumentan el valor del estado negativo en 1, hasta un máximo de anonadada 4.**Fallo crítico** Como con el fallo, pero la criatura también queda confusa durante 1 minuto.**Muerte robada** Como el nabasu.

VROLIKAI NEÓFITOS

Cuando los vrolikais se manifiestan por primera vez en el Abismo, no tienen una base de poder y, a pesar de sus capacidades, están relativamente indefensos ante los habitantes más poderosos que ellos. Por ello, la mayoría confía en el sigilo y la paciencia durante sus primeros siglos, mientras construyen una red de esbirros y establecen sus propias fortificaciones abisales antes de volver a centrar su atención en el Plano Material.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T





IDIOMA DESTRACHAN

El idioma destrachan lo pueden aprender otras criaturas, pero sin los órganos vocales únicos de un destrachan, los no destrachan sólo pueden transmitir nociones y conceptos básicos con él. En la mayoría de los casos, es mejor hablarle en infracomún a un destrachan que intentar utilizar su propio idioma.

DESTRACHAN

Este horror reptiliano subterráneo camina sobre sus dos poderosas patas traseras. Sus extremidades delanteras están armadas con afiladas garras curvadas y su cabeza tubular, sin ojos, tiene tres orejas picudas hipersensibles que giran hacia cualquier sonido que se produzca en su proximidad. Sin embargo, la verdadera arma de este cruel monstruo es una versión amplificada del grito sónico que utiliza para orientarse, comunicarse y cazar. Se comunica con otros de su especie mediante una compleja serie de chasquidos, chillidos y silbidos, pero es lo suficientemente inteligente como para entender otros idiomas. La mayoría de los destrachan entienden al menos otro idioma (normalmente el infracomún) y normalmente se puede razonar con ellos.

Como carnívoro por obligación, el destrachan disfruta de la carne fresca, pero no duda en alimentarse de la carroña que se cruce en su camino. Cuando viajan en manada, las criaturas se deleitan acechando a los viajeros a través de kilómetros de túneles antes de atacarlos y someterlos para luego devorarlos vivos.

DESTRACHAN

CRIATURA 8

CM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +20; ecolocalización 120 pies (36 m), sin vista

Idiomas destrachan, infracomún (sólo puede hablar destrachan)

Habilidades Atletismo +18, Sigilo +15, Supervivencia +18

Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +6, **Car** +3

Ecolocalización Un destrachan puede utilizar su oído como un sentido preciso al alcance indicado.

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +13, **Vol** +18, bonificador +4 por estatus a todas las salvaciones contra sónico

PG 135; **Inmunidades** cegado, visual; **Resistencias** sónica 15

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +20, **Daño** 2d8+10 perforante más 1d8 sónico

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+10 cortante

Armonía destructora ♦♦ (auditivo, evocación, ocultismo, sónico) El destrachan emite un estridente grito sónico que inflige 9d6 de daño sónico (salvación básica de Reflejos CD 26) en un cono de 60 pies (18 m) o en una ráfaga de 30 pies (9 m). No puede volver a usar Armonía destructora hasta pasados 1d4 asaltos.

Armonía dolorosa ♦♦ (auditivo, evocación, incapacitación, ocultismo) El destrachan emite un grito sónico en un cono de 60 pies (18 m) o en una ráfaga de 30 pies (9 m). Este aullido discordante resuena por todos los nervios y los huesos de las criaturas vivas de la zona, manifestándose en forma de oleadas de un dolor incapacitante que inunda a las víctimas. Cualquier criatura viva en el área debe hacer una salvación de Fortaleza CD 26. El destrachan no puede volver a usar Armonía dolorosa hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda indispuesta 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda ensordecida durante 3 asaltos y aturdida 2.

Fallo crítico La criatura queda ensordecida durante 1 minuto y aturdida 3.

Armonía devastadora ♦♦ (evocación, ocultismo, sónico) El destrachan concentra su armonía contra un único objeto en un radio de 60 pies (18 m) que esté hecho de cristal, metal, piedra o madera. El objeto objetivo sufre 7d8 de daño sónico. Si el objeto está atendido, su portador puede hacer una salvación básica de Reflejos CD 26 para el objeto.

El destrachan no puede volver a usar Armonía devastadora hasta pasados 1d4 asaltos.



DEVORADOR

Cuando los infernales y los poderosos lanzadores malignos se pierden más allá de los confines del multiverso, a veces regresan como horribles muertos vivientes llamados devoradores que consumen las almas de los vivos para alimentar sus maquinaciones arcanas. Sus cuerpos se arruinan y se reconstruyen, huecos y retorcidos, mientras sus mentes sufren una transformación espiritual. Adquieren la capacidad de adherir otras almas a la suya y drenar su esencia para obtener poder mágico, pero nunca consiguen sentirse saciados en su búsqueda. En sus huecas cajas torácicas surgen hervideros de formas fantasmales distorsionadas, manifestaciones de las almas que más recientemente ha consumido el devorador.



DEVORADORES DE ALMAS

El hecho de que los devoradores consuman almas los hace especialmente odiados por la iglesia de Farasma y los psicopompos.

DEVORADOR

CRIATURA 11

POCO COMÚN NM GRANDE MUERTO VIVIENTE

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, común, infernal, necril

Habilidades Arcanos +21, Engaño +21, Intimidación +23, Ocultismo +23, Sigilo +19

Fue +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +5, **Sab** +4, **Car** +5

CA 31; **Fort** +20, **Ref** +18, **Vol** +24; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 175, curación negativa; **Inmunidades** desvío de conjuro, efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Desvío de conjuro (abjuración, divino) Un lanzador de conjuros que tenga como objetivo a un devorador con un conjuro mental, *canción espiritual*, *decreto divino*, *destierro*, *explosión espiritual*, *ira divina*, *ligadura de alma* o *posesión* puede hacer una prueba de contrarrestar para liberar un alma que el devorador haya atrapado mediante Devorar alma. Si este intento de contrarrestar tiene éxito, el alma atrapada se libera (aunque la criatura permanece muerta) y el devorador no puede utilizar ninguna carga de alma de esa criatura. Por lo demás, los devoradores son inmunes a estos conjuros.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +24 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d10+13 cortante más drenar la vida

Conjuros de ocultismo innatos CD 31, consulta conjuros anímicos más abajo; **6.º** debilidad mental, visión verdadera; **4.º** confusión, sugestión; **3.º** atar muertos vivientes, paralizar; **2.º** doblar a muerto; **1.º** dañar

Rituales CD 31; crear muertos vivientes

Devorar alma ♦♦ (divino, muerte, nigromancia) El devorador toca a una criatura a su alcance y le inflige 8d6 de daño negativo (salvación de Fortaleza básica CD 31). Si una criatura muere por este ataque, su alma queda atrapada en el interior del devorador. Mientras su alma esté atrapada, la criatura no puede ser resucitada, excepto mediante magia poderosa, como un conjuro *deseo*. Destruir al devorador o contrarrestar con éxito la acción de Devorar alma (consulta Desvío de conjuro más arriba) libera el alma. El devorador sólo puede contener un alma a la vez. Un alma tiene 5 cargas de alma por nivel de la criatura que la produce (consulta Conjuros anímicos más abajo). El devorador puede gastar estas cargas para lanzar conjuros. Si el alma se libera y la criatura vuelve a la vida, la criatura queda drenada 1 por cada 5 cargas de alma gastadas. Si queda reducida a 0 cargas de alma, el alma se consume y sólo se puede devolver a la vida mediante magia poderosa, como *deseo*.

Drenar la vida (divino, nigromancia) Cuando el devorador daña a una criatura viva con su Golpe de garra, el devorador obtiene 10 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 24 o quedar drenada 1. El daño adicional infligido por el devorador aumenta el valor del estado negativo en 1 en caso de una salvación fallida, hasta un máximo de drenado 4.

Conjuros anímicos Un devorador lanza conjuros de ocultismo innatos, pero para hacerlo debe gastar una cantidad de cargas de alma equivalente al nivel del conjuro (similar a lanzar un conjuro usando las cargas de un bastón). Puede potenciar cualquier conjuro hasta un máximo de 6.º nivel gastando más cargas mientras lanza el conjuro. Durante los encuentros, un devorador suele tener un alma atrapada con 10 cargas de alma.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



GLOTONES DE ALMAS

Como si los devoradores de almas no fueran lo suficientemente aterradores, en Abaddon existen variantes mucho más grandes de estos monstruos, conocidos como glotones de almas. Los glotones de almas, que parecen nubes negras y turbias y tienen media docena de brazos, son mucho más mortíferos que sus parientes más pequeños y también son mucho más peligrosos de conjurar, ya que tienen una inquietante habilidad para escaparse del control del conjurador.

DEVORADOR DE ALMAS

Sólo los conjuradores más desesperados o temerarios recurren a la ayuda de estos extraños infernales de los oscuros pantanos de Abaddon.

DEVORADOR DE ALMAS

CRIATURA 7

POCO COMÚN NM MEDIANO INFERNAL

Percepción +15; visión en la oscuridad mayor

Idiomas daimónico

Habilidades: Acrobacias +17, Intimidación +15, Saber de Abaddon +12, Sigilo +17 (+19 en la oscuridad o el humo)

Fue +0, **Des** +6, **Con** +4, **Int** -1, **Sab** +4, **Car** +4

Vínculo con el lanzador (adivinación, detección, divino) Un devorador de almas conjurado establece un vínculo mental con su conjurador. Mientras ambos se encuentren en el mismo Plano, el devorador de almas conoce la ubicación de su conjurador gracias a su aptitud encontrar objetivo. Si el objetivo muere antes de que el devorador de almas consiga drenar su alma o si es derrotado (pero no destruido) por el objetivo, el devorador de almas regresa a su conjurador e intenta matarlo.

Encontrar objetivo (adivinación, detección, divino) Cuando un devorador de almas es conjurado en el Plano Material para dar con una criatura específica, obtiene los beneficios de un conjuro localizar de 5.º nivel que no está bloqueado por plomo o agua corriente. El conjurador debe haber visto al objetivo y debe pronunciar su nombre mientras conjura al devorador de almas para concederle esta aptitud.

CA 26; **Fort** +13, **Ref** +19, **Vol** +15

PG 80; **Inmunidades** enfermedad, impactos críticos, paralizado, precisión, sueño, veneno; **Debilidades** bueno 10;

Resistencias físico 10

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +19 (ágil, sutil), Daño 2d6+3 cortante más 2d6 negativo y toque soporífero

Drenar alma ♦♦♦ (divino, manipular, muerte, nigromancia) **Requisitos** El devorador de almas se encuentra junto a una criatura moribunda; **Efecto** El devorador de almas intenta devorar el alma de la criatura moribunda. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 25. Una criatura que muera como resultado de Drenar alma no puede ser devuelta a la vida, excepto por un conjuro o ritual de 8.º nivel o superior. Si el devorador de almas que usó Drenar alma en una criatura muere a menos de 100 pies (30 m) del cadáver de esa criatura y la criatura no lleva muerta más de 1 minuto, el alma de la criatura regresa a su cuerpo y ésta vuelve a la vida, dejando a la criatura inconsciente y moribunda 1, pero no condenada.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda condenada 1, o aumenta el valor de su estado negativo condenada en 1 si ya estaba condenada.

Fallo Como con el éxito, pero condenada 2.

Fallo crítico Como con el éxito, pero condenada 3.

Toque soporífero (divino, maldición, nigromancia) Cuando un devorador de almas Golpea a una criatura con su garra, la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 23 o quedar anonadada 1 (anonadada 2 en caso de fallo crítico). El daño adicional infligido por el devorador de almas aumenta el valor del estado negativo anonadado en 1 si se falla la salvación, hasta un máximo de anonadado 4. El valor de este estado negativo disminuye en 1 cada vez que la criatura descanse una noche completa. Mientras la criatura esté anonadada debido a un devorador de almas, el descanso no disminuye el valor del estado negativo condenado que pueda tener esa criatura.

DEVORADOR DEL INTELLECTO

Los devoradores del intelecto sirven como batidores avanzados e infiltrados para la poderosa fuerza de seres alienígenas llamada el Dominio de la Oscuridad. Estos monstruos deambulan por las tierras Oscuras, desde las que organizan invasiones secretas al mundo de la superficie. Cuando un devorador del intelecto se infiltra en una sociedad, su principal prioridad es conseguir un cuerpo. Puede que primero busque un cementerio en el que conseguir un cadáver fresco, ya que esto es más fácil que luchar y matar a alguien. Cuando la aberración se comprime en la cavidad cerebral del anfitrión, su cuerpo real pierde la sensibilidad al conectarse al sistema nervioso de su anfitrión. Si se le descubre, un devorador del intelecto puede habitar rápidamente un nuevo cuerpo para escapar, preferiblemente algo discreto, como un animal doméstico.

DEVORADOR DEL INTELLECTO

CRIATURA 8

POCO COMÚN CM PEQUEÑO ABERRACIÓN

Percepción +16, sentir vida 60 pies (18 m), visión en la oscuridad,

Idiomas aklo, común, infracomún (no puede hablar ningún idioma); telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Atletismo +14, Diplomacia +16, Engaño +20, Ocultismo +17, Sigilo +18, Sociedad +17

Fue +2, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +4, **Car** +6

CA 26, **Fort** +14, **Ref** +16, **Vol** +18

PG 130; **Inmunidades** cegado, controlado, emoción, posesión

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +18 (ágil, sutil), **Daño** 2d10+5 cortante

Conjuros de ocultismo innatos CD 27; **4.º** *confusión*, *globo de invulnerabilidad*; **3.º** *amansar* (×3);

2.º *apacible descanso*, *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo), *paranoia* (a voluntad); **Trucos** (4.º) *atontar*, *detectar magia*, *leer el aura*

Ladrón de cuerpos ♦♦♦ (manipular, nigromancia, ocultismo, posesión) El devorador del intelecto reduce su tamaño y se introduce en el cerebro de una criatura muerta desde no hace más de 1 día. Al comienzo del siguiente turno del devorador del intelecto, el cuerpo revive con su máximo de Puntos de Golpe, controlado por el devorador. El devorador del intelecto está consciente y puede sentir todo lo que percibe el cuerpo poseído. Cualquier efecto que acabe con la posesión mata al cuerpo poseído con los mismos efectos que Salir del cuerpo. El devorador del intelecto no puede utilizar ninguno de los conjuros de la criatura anfitriona mediante Ladrón de cuerpos, pero puede utilizar sus propios conjuros. El cuerpo anfitrión se pudre lentamente mientras el devorador del intelecto lo habita y se vuelve inhabitable al cabo de 7 días, a menos que se conserve mediante *apacible descanso* o un efecto similar.

Salir del cuerpo ♦ (movimiento) **Requisitos** El devorador del intelecto está controlando un cuerpo mediante Ladrón de cuerpos; **Efecto** El devorador del intelecto abandona su cuerpo anfitrión, que muere instantáneamente y deja de ser un anfitrión adecuado para cualquier aptitud Ladrón de cuerpos. El devorador del intelecto aparece a tamaño completo en un espacio adyacente.

Arruinar ♦♦♦ El devorador del intelecto da dos Golpes de garra contra una criatura inconsciente, neutralizada o paralizada, utilizando el mismo modificador de ataque que su modificador de ataque más alto. Estos Golpes tienen el rasgo muerte. Si Arruinar mata al objetivo, el devorador del intelecto puede usar Ladrón de cuerpos con él como una acción gratuita.

Identidad robada Mientras un devorador del intelecto utilice Ladrón de cuerpos, obtiene la capacidad de entender y hablar todos los idiomas que conozca el anfitrión, así como el conocimiento de las aptitudes, la identidad, el papel en la sociedad y la personalidad del cuerpo del anfitrión. Sin embargo, no obtiene los recuerdos ni los conocimientos específicos del cuerpo anfitrión.



BUSCADORES DE SENSACIONES

Los devoradores del intelecto roban cuerpos para experimentar las sensaciones físicas que les niegan sus casi invulnerables formas naturales. Cada nuevo cuerpo les brinda la oportunidad de explorar nuevos horizontes de sabor, tacto y dolor. Los devoradores del intelecto que ocupan un cuerpo sólo temen ser descubiertos e incluso eso simplemente pone fin temporalmente a sus devaneos. El daño que sufre el huésped no es más que otra sensación que experimentar y es fácil encontrar nuevos cuerpos.





LA JERARQUÍA DEL INFIERNO

El Infierno es un Plano de leyes severas sin cabida para la compasión o la empatía.

Como tal, tiene una jerarquía estricta y este orden se extiende a sus habitantes.

Mientras que los diferentes tipos de demonios se corresponden con varios pecados y los daimonions se asocian con formas de muerte mortal, los distintos tipos de diablos existen únicamente para cumplir funciones particulares en la máquina infernal. En ocasiones, un diablo particular puede trascender el papel para el que literalmente se formó, pero esto suele transformar físicamente al diablo en el tipo adecuado a su nuevo papel.

DIABLO

Cada tipo de diablo desempeña un papel particular en la burocracia y jerarquía del Infierno, aunque algunos tienen funciones mucho más especializadas que otros.

ZEBUB (DIABLO ACUSADOR)

Los zebubs sirven como mensajeros y espías del Infierno. Su capacidad para compartir lo que han visto con otras criaturas los hace especialmente útiles, no sólo para otros diablos, sino también para los conjuradores mortales. Algunos señores infernales los sueltan en enormes y horribles plagas en tierras desprevenidas para corromper la carne y la tierra por igual mientras reúnen secretos que las huestes infernales podrían utilizar más adelante. Los zebubs aprovechan cualquier oportunidad para manipular a los mortales de voluntad débil o fáciles de tentar para que sirvan a sus caprichos. Aunque son arrogantes y mentirosos, los zebub carecen de la astucia y la confianza de la mayoría de los diablos, por lo que sus planes se centran a menudo en satisfacer ambiciones egoístas o autodestructivas. Los zebubs se forman a partir de las almas de mortales inmaduros y cobardes, remodeladas por el archidiablo Belcebú en los helados y sucios desechos de la séptima capa del Infierno, Cocito.

ZEBUB

CRIATURA 3

LM PEQUEÑO DIABLO INFERNAL

Percepción +12; visión en la oscuridad mayor

Idiomas celestial, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +10, Arcanos +7, Engaño +8, Religión +9, Sigilo +10

Fue +1, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +8; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 30; **Inmунidades** fuego; **Debilidades** bueno 5; **Resistencias** físico 5 (excepto plata), veneno 5

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦♦♦ mandíbulas +12 (mágico, maligno, sutil), **Daño** 1d10+3 perforante más 1d6 maligno e inmundicia cocitana

Conjuros divinos innatos CD 17; **5.º** puerta dimensional; **4.º** puerta dimensional (a voluntad); **2.º** invisibilidad (a voluntad, sólo a sí mismo), *convocar animal* (sólo criaturas de plaga); **Trucos (2.º)** mensaje

Rituales CD 17; *pacto infernal*

Inmundicia cocitana (enfermedad, virulenta) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 18; **Incubación** 1d4 días; **Fase 1** debilitado 1 (1 día); **Fase 2** debilitado 2 (1 día); **Fase 3** debilitado 3 (1 día)

Ojo infernal ♦♦♦♦ (adivinación, divino) El zebub registra todo lo que ve y, aunque no recuerda todos los detalles, puede transmitirlos a otra criatura. Reproduce 10 minutos de los acontecimientos presenciados a una criatura con la que esté en contacto y esté dispuesta, que recibe los recuerdos en una oleada de información. Si permanece en contacto, puede gastar 3 actividades de acción adicionales para reproducir más información. Después de transmitir sus visiones a otra criatura, no puede volver a recordar esos acontecimientos.

Ataque furtivo Los Golpes del zebub infligen 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

SARGLAGÓN (DIABLO AHOGADOR)

Los sarglagones habitan en los innumerables cursos de agua, lagos y océanos del Infierno. Sirven como guardianes de la Academia de las Mentiras, el depósito de secretos de Estigia, la quinta capa del Infierno. Los sarglagones respiran agua y aire con la misma facilidad y pueden desplazarse por agua, tierra e incluso por el aire con una rapidez asombrosa. Pocos infernales viajan por las vías fluviales del multiverso, pero allí donde un río cruza los Planos, lo más probable es que los sarglagones lo hayan recorrido para llevar a cabo sus maquinaciones infernales. La única masa de agua que evitan es el río Estigia, ya que los infernales aún no han desarrollado ninguna defensa contra las cualidades de estas aguas, que les hacen perder la memoria. Los lanzadores de conjuros mortales en ocasiones ligan a los sarglagones como guardianes de preciosos secretos o tesoros, especialmente en zonas acuáticas. Lo más extraño es que a veces actúan como inquietantes cuidadores de mortales que no tienen ni idea de lo que hicieron para ganarse la atención de sus indeseados protectores. La constante vigilancia indeseada de estos diablos suele ser molesta y agobiante para sus pupilos.

SARGLAGÓN

CRIATURA 8

LM GRANDE ANFIBIO DIABLO INFERNAL

Percepción +18; visión en la oscuridad mayor, *ver lo invisible***Idiomas** celestial, infernal; telepatía 100 pies (30 m)**Habilidades** Arcanos +14, Atletismo +18, Diplomacia +15, Engaño +15, Intimidación +17, Sigilo +15**Fue** +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +3**CA** 27; **Fort** +18, **Ref** +13, **Vol** +16; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia**PG** 120; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 5; **Resistencias** físico 5 (excepto plata), veneno 10**Aura pesada** (aura, divino, incapacitación, transmutación) 10 pies (3 m). Una criatura que entre en el aura pesada debe hacer una salvación de Voluntad CD 23. Entonces, se vuelve temporalmente inmune durante 10 minutos.**Éxito** La criatura no se ve afectada.**Fallo** La criatura se ve afectada mientras permanezca en el área. Si la criatura ya está afectada, queda inmovilizada mientras permanezca dentro del aura.**Fallo crítico** Como con el fallo, pero el efecto persiste durante 3 asaltos una vez que se abandone el aura.**Guardián estigio** ➤ **Desencadenante** Una criatura u objeto al alcance del sarglagón es objetivo de un ataque; **Efecto** El sarglagón se interpone, ofreciéndole a la criatura u objeto una cobertura estándar contra el ataque (bonificador +2 por circunstancia a la CA), o cobertura mayor (bonificador +4 por circunstancia a la CA) si ya le estaba ofreciendo cobertura menor.**Velocidad** 25 pies (7,5 m), nadar 30 pies (9 m), volar 25 pies (7,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ➤ colmillos +20 (mágico, maligno), **Daño** 2d12+9 perforante más 1d6 maligno**Cuerpo a cuerpo** ➤ brazo tentacular +20 (ágil, mágico, maligno); **Daño** 2d8+9 contundente más 1d6 maligno y veneno de sarglagón**Conjuros divinos innatos** CD 23, ataque +18; **5.º** controlar las aguas, puerta dimensional; **4.º** libertad de movimiento, puerta dimensional (a voluntad), torrente hidráulico; **Constante (2.º)** *ver lo invisible***Rituales** CD 23; *pacto infernal***Ahogar** ➤➤ (conjuro, divino, incapacitación) El sarglagón conjura agua turbia para llenar los pulmones de una criatura que no pueda respirar agua en un radio de 30 pies (9 m). El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 26.**Éxito crítico** El objetivo no se ve afectado.**Éxito** El objetivo tose el agua y queda indispuerto 1.**Fallo** El objetivo aguanta la respiración (*Reglas básicas*, pág. 478). La única acción que puede llevar a cabo es hacer una salvación de Fortaleza contra Ahogar para expulsar el agua, que es una acción única.**Fallo crítico** El objetivo queda inconsciente y comienza a asfixiarse. Si el objetivo tiene éxito en su salvación de Fortaleza mientras se asfixia, tose el agua y puede volver a respirar.**Veneno de sarglagón** (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 26; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase** 1 2d6 de daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** 3d6 de daño por veneno y torpe 2 (1 asalto)

OSYLUTH (DIABLO DE HUESO)

Un osyluth es un inquisidor sin parangón que se deleita con el sadismo y la tortura por los que el Infierno es tan conocido. La misión de estos diablos es buscar herejías, tanto entre los mortales como entre otros infernales, un mandamiento que mantienen con un fervor inquebrantable. Se reproducen en los pantanos alimentados por el río Estigia de la quinta capa del Infierno, Estigia; allá donde las herejías y las almas de los herejes se estancan, acaban surgiendo los osyluths. En los rincones remotos de esa misma capa del Infierno, construyen enormes colmenas calcificadas en las que llevan a cabo sus viles interrogatorios y perfeccionan sus artes de tortura usando a diablos menores y suplicantes por igual.



FUEGO INFERNAL

El fuego infernal, apestoso y sulfúrico, está impregnado de maldad. Siempre inflige una combinación de daño por fuego y daño maligno, aunque la proporción específica depende de su origen. Ciertos tipos de fuego infernal también pueden imponer otros efectos a las criaturas, como minar su fuerza o sus recuerdos.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N





BOCAS DEL INFIERNO

Aunque es posible salir del Infierno y entrar en él con *cambio de Plano*, otra forma de llegar y atravesar los reinos infernales es a través de las Bocas del Infierno: extraños portales vivientes que conectan diferentes capas o incluso distintos planos. Una Boca del Infierno adopta la forma de una cara grotesca, unas fauces distendidas u otra abertura angustiosamente orgánica, y no hay dos que tengan el mismo aspecto. La mayoría están cuidadosamente vigiladas, pero algunas Bocas del Infierno nuevas o bien escondidas aún no se han descubierto.

OSYLUTH

CRIATURA 9

LM GRANDE DIABLO INFERNAL

Percepción +21; visión en la oscuridad mayor

Idiomas celestial, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos +18, Engaño +19, Intimidación +21, Religión +17, Sigilo +20

Fue +5, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +4

CA 28; **Fort** +17, **Ref** +18, **Vol** +17; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 135; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 10; **Resistencias** físico 10 (excepto plata), veneno 10

Velocidad 35 pies (10,5 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +21 (mágico, maligno), **Daño** 2d10+11 perforante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +21 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 2d6+11 cortante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ♦ aguijón +21 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico, maligno), **Daño** 1d10+11 perforante más 1d6 maligno y veneno de osyluth

A distancia ♦ fragmento de hueso +21 (incremento de alcance 30 pies [9 m], mágico, maligno), **Daño** 2d6+8 perforante

Conjuros divinos innatos CD 25; **5º dolor fantasmal**, **puerta dimensional**; **4º ancla dimensional** (×2), **discernir mentiras**, **puerta dimensional** (a voluntad), **zona de verdad**; **2º invisibilidad** (a voluntad; sólo a sí mismo)

Rituales CD 25; **pacto infernal**

Veneno de osyluth (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 25; **Duración máxima** 6 asaltos;

Fase 1 2d6 de daño por veneno, debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 3d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 3** 3d6 de daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto). Una vez que la criatura alcance la fase 3, se le impone un penalizador -4 por estatus a las salvaciones de Voluntad contra los intentos de Obligar durante 1 hora (esto es un efecto mental).

Invisibilidad rápida El osyluth puede lanzar invisibilidad innata utilizando sólo 1 acción.

Golpe sádico Un osyluth inflige un daño adicional de 2d6 cada vez que dé un Golpe a una criatura asustada, debilitada o tumbada.

Inquisidor estigio ♦ (lingüístico, mental) El osyluth interroga telepáticamente a una criatura afectada por zona de verdad. Pasado 1 asalto, si la criatura se niega intencionadamente a responder a la pregunta, sufre 2d6 de daño mental.

Barrido de cola ♦ El osyluth barre con su cola en un cono de 15 pies (4,5 m). Cualquier criatura en el cono debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 26 o quedar tumbada.

HAMATULA (DIABLO PUNZANTE)

Los hamatulas se forjan en el Érebo para proteger las bóvedas infernales de aquellos lo bastante ingenuos como para intentar robar algo al archidiablo Mammon. Por si las feroces espinas que sobresalen de sus cuerpos y su capacidad de teletransporte no fueran lo bastante mortíferas, también son hábiles usuarios de glifos de protección. Son eficaces como guardianes conjurados, aunque les molesta que se les aparte de sus obligaciones en el Infierno. A diferencia de la mayoría de los infernales, los hamatulas están formados por varias almas que carecen de rasgos lo suficientemente distintivos como para merecer otro papel.

HAMATULA

CRIATURA 11

LM MEDIANO DIABLO INFERNAL

Percepción +24; visión en la oscuridad mayor



Idiomas celestial, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +23, Arcanos +18, Intimidación +21, Religión +20, Sigilo +23, Supervivencia +22
Fue +7, **Des** +6, **Con** +5, **Int** +1, **Sab** +5, **Car** +4

CA 31; **Fort** +23, **Ref** +20, **Vol** +20; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 165; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 10; **Resistencias** físico 10 (excepto plata), veneno 10

Ataque de oportunidad ➤ Sólo púas. Un hamatula obtiene una reacción adicional al comienzo de cada uno de sus turnos que sólo puede usar para hacer un Ataque de oportunidad. No puede usar más de un Ataque de oportunidad desencadenado por la misma acción. Además del desencadenante normal, un hamatula puede dar un Ataque de oportunidad contra una criatura que lo toque o una criatura adyacente que intente un Golpe cuerpo a cuerpo contra él.

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ púas +24 (mágico, maligno), **Daño** 3d8+13 perforante más 1d6 maligno y desangramiento

A distancia ➤ púa lanzada +23 (incremento de alcance 60 pies [18 m] mágico, maligno), **Daño** 2d8+13 perforante más 1d6 maligno y desangramiento

Conjuros divinos innatos CD 27, ataque +21; **5.º** *glifo custodio* (a voluntad), *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **3.º** *dañar, paralizar* (×2); **Trucos (5.º)** *flamear*

Rituales CD 27; *pacto infernal*

Desangramiento Con un impacto crítico, las púas del hamatula infligen 3d6 de daño persistente por sangrado.

Golpe aterrador ➤ (divino, emoción, encantamiento, mental, miedo) **Desencadenante** El hamatula impacta a una criatura con un Golpe de púas; **Efecto** La criatura impactada debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 27 o quedar asustada 2 (o asustada 3 en caso de fallo crítico). Independientemente del resultado de su tirada de salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune al Golpe aterrador durante 24 horas.

Púas empaladoras ➤➤ El hamatula da un Golpe de púas y después da una Zancada hasta la mitad de su Velocidad sin provocar reacciones. Si el golpe impacta, empala al objetivo con una de sus púas y la púa se desprende cuando se aleja del objetivo. Esto le inflige 2d8 de daño perforante adicional al objetivo y lo clava en una superficie adyacente, dejándolo inmovilizado (CD para Huir 29).

Guardián del Érebo Un conjuro innato de *glifo custodio* de un hamatula puede contener cualquier conjuro común de las *Reglas básicas* que cumpla los criterios del *glifo custodio*; el hamatula no necesita proporcionar el conjuro.

GYLOU (DIALESA SIRVIENTA)

Aunque las gylous están profundamente arraigadas en las vastas y complejas maquinaciones del Infierno, son agentes muy hábiles capaces de una diplomacia plagada de matices, un engaño magistral, una delicadeza física y casi cualquier otra tarea que se propongan. Esta versatilidad ha hecho que las gylous se extiendan por todos los estratos del Infierno, lo que les permite filtrar información clave para sus amos sobre los complots y planes de otros diablos. Su lealtad no es un secreto, pero sus habilidades son tan grandes que los diablos poderosos emplean una o más gylous a pesar de todo. Aunque la mayoría de las gylous tienen forma femenina (combinada con su papel, de ahí su apodo común de «sirvienta»), algunas presentan otro género y casi todas las gylous se visten con ilusiones cuidadosamente elaboradas para adaptarse mejor a los papeles que desempeñan. En la mayoría de casos, las gylous surgen cuando los diablos menores que han demostrado una utilidad excepcional y unas habilidades innatas son elevados a una nueva forma, aunque en raras ocasiones se forman a partir de las almas de mortales malignos que mostraron una habilidad sin parangón en las empresas burocráticas.



TESOROS DE LOS HAMATULAS

Quizá porque los hamatulas existen para custodiar las riquezas de los archidiablos, los duques infernales y las reinas de la noche, se sienten atraídos por la riqueza. Aunque desprecian a los invocadores que los apartan de sus deberes, los hamatulas aprovechan su servidumbre para recoger tesoros y riquezas que puedan ofrecer a sus señores a su regreso. Los tesoros dolorosos o peligrosos de manejar están entre sus premios preferidos.





REINAS DE LA NOCHE

Las cuatro reinas de la noche ejercen un gran poder en la Sima. Ardad Lili es una conspiradora y manipuladora que ambiciona gobernar los cielos, mientras que Doloras se deleita con el sufrimiento. La más distante es Mahathallah, que vigila el destino y la muerte. La más poderosa de ellas es Eiseth, que está reuniendo un ejército en Dis con la esperanza de reclamar el trono de hierro de Malebolgia.

GYLOU

LM MEDIANO DIABLO INFERNAL

CRATURA 14

Percepción +28; visión en la oscuridad mayor, visión verdadera

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +27, Arcanos +25, Atletismo +28, Diplomacia +28, Engaño +30, Religión +26, Sigilo +27

Fue +4, **Des** +7, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +8

CA 36; **Fort** +22, **Ref** +25, **Vol** +28; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 240; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 10; **Resistencias** físico 10 (excepto plata)

Agarrón reflexivo ➤ **Desencadenante** Una criatura sale de una casilla al alcance de la gylou usando una acción de movimiento o intenta un Golpe cuerpo a cuerpo contra la gylou; **Efecto** La gylou arremete con un tentáculo, intentando Apresar a la criatura desencadenante. Si el Golpe desencadenante fue con un arma cuerpo a cuerpo, la criatura atacante puede soltar el arma para hacer que la gylou falle automáticamente la prueba de Atletismo.

Velocidad 35 pies (10,5 m), trepar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +30 (ágil, mágico, maligno, sutil), **Daño** 3d8+12 cortante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ➤ tentáculo +30 (alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 3d12+12 contundente más Agarrón

Conjuros divinos innatos CD 36, ataque +28; **7.º** *disipar magia*, *dominar*; **5.º** *objeto ilusorio* (a voluntad), *puerta dimensional*, *tentáculos negros*; **4.º** *cautivar* (a voluntad), *hechizar* (x3), *puerta dimensional* (a voluntad); **Constante (7.º)** *visión verdadera*

Rituales CD 36; *pacto infernal*

Cambiar de forma ➤ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) La gylou adopta la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Esto no altera su Velocidad ni los modificadores de ataque y daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen sus Golpes (normalmente a contundente).

Experiencia indispensable ➤ **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** La gylou hace una prueba de habilidad, pero aún no ha tirado; **Efecto** La gylou demuestra una capacidad preternatural para la tarea que realiza. Utiliza su modificador por Engaño para la prueba desencadenante y para todas las pruebas de habilidad que utilicen la misma habilidad a partir de entonces hasta la próxima vez que utilice esta aptitud o hasta que hayan pasado 24 horas, lo que ocurra primero.

Enjaular con los tentáculos ➤ (ataque) **Requisitos** La gylou tiene agarrada a una criatura Mediana o más pequeña; **Efecto** La gylou transfiere a la criatura agarrada a la red de tentáculos de la parte inferior de su cuerpo, liberando sus extremidades y tentáculos para realizar Golpes. Esto tiene los mismos efectos que Engullir (Mediano, 2d12+12 contundente, Liberarse 30), excepto que la criatura enjaulada no corre el riesgo de asfixiarse y la gylou puede llevarse a la criatura enjaulada con ella cuando lance *puerta dimensional*. Una gylou sólo puede tener una criatura enjaulada a la vez.

CORNUGÓN (DIABLO ASTADO)

Los ejércitos infernales contienen legiones y legiones de diferentes diablos, todos ellos adaptados con precisión a sus funciones. Pero un ejército así necesita comandantes capaces, y es este papel el que desempeñan los cornugones. Su mera presencia inspira a los que están bajo su mando a mejorar su rendimiento, a menudo por el miedo a los horribles tormentos que un cornugón puede desatar como castigo por el fracaso. Forjados en los fuegos de Malebolgia a partir de los guerreros con más renombre de entre los diablos menores, incluso el menor de los cornugones es uno de los guerreros más feroces del multiverso. En ocasiones, los más grandes ascienden aún más, convirtiéndose en esas raras y temidas leyendas del Infierno conocidas como malebranche.

CORNUGÓN

CRIATURA 16

LM GRANDE DIABLO INFERNAL

Percepción +28; visión en la oscuridad mayor**Idiomas** celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (30 m)**Habilidades** Acrobacias +28, Atletismo +32, Intimidación +30, Religión +28, Sigilo +26, Saber de la guerra +30**Fue** +8, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +4, **Sab** +6, **Car** +6**Objetos** *cadena armada profana* +2 de golpe mayor**CA** 38; **Fort** +31, **Ref** +26, **Vol** +26; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia**PG** 300; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 15; **Resistencias** físico 15 (excepto plata), veneno 15**Círculo de protección** (abjuración, aura, divino, maligno) 10 pies (3 m). Un *círculo de protección contra el bien* constante se centra en el cornugón.**Aura del comandante** (aura, divina, encantamiento) 100 pies (30 m). Las criaturas malignas aliadas en el aura de un nivel inferior al del diablo obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque, tiradas de daño, CA, pruebas de habilidad y salvaciones.**Presencia temible** (aura, divino, emoción, encantamiento, mental, miedo) 10 pies (3 m), CD 34**Ataque de oportunidad** ⤵**Velocidad** 25 pies (7,5 m), volar 50 pies (15 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ *cadena armada* +34 (alcance 10 pies [3 m], derribo, desarmar, mágico, maligno, sutil), **Daño** 3d8+16 cortante más 2d6 maligno y cadena aturdidora**Cuerpo a cuerpo** ♦ garra +32 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d10+14 cortante más 1d6 maligno**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +32 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d8+14 cortante más 1d6 maligno y herida infernal**Conjuros divinos innatos** CD 36; **7.º** bola de fuego (×2), *disipar magia*, *relámpago* (×2); **5.º** puerta dimensional; **4.º** puerta dimensional (a voluntad)**Rituales** CD 36; *pacto infernal***Cadena de Malebolgia** ♦ **Requisitos** La última acción del cornugón fue un éxito con un Golpe de *cadena armada*; **Efecto** El diablo tira de la criatura 5 pies (1,5 m) en su dirección y la agarra con la *cadena armada* (CD para Huir 42). La criatura se libera automáticamente si el diablo lleva a cabo otro ataque de cadena armada o se aleja.**Herida infernal** (divino, nigromancia) Un Golpe de cola del cornugón inflige 4d6 de daño persistente por sangrado. La CD de la prueba plana para detener la hemorragia comienza en 20 y sólo se reduce a 15 si alguien logra ayudar con éxito. La CD para Administrar primeros auxilios a una criatura con una herida infernal aumenta en 10. Un lanzador de conjuros o un objeto que utilice magia curativa sobre una criatura con una herida infernal debe tener éxito en una prueba de contrarrestar CD 34 o la magia falla en curar a la criatura.**Cadena aturdidora** (incapacitación) Si el cornugón acierta un impacto crítico con su cadena armada, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 34 o quedar aturdido durante 1 asalto (1d4 asaltos en caso de fallo crítico).

EL MALEBRANCHE

Cada cinco mil años, el cornugón más poderoso se convierte en un malebranche, un cuasidios por debajo de los duques infernales. Los eruditos de Golarion conocen doce malebranches activos actualmente y, aunque cada uno de ellos es único, todos comparten el objetivo de conquistar el Plano Material.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L



OTROS DIABLOS

La leyenda del Diablo de Punta Arena persiste en el oeste de Varisia desde hace más de una década. La mayoría sostiene que es una fantasía de la gente sencilla y los estómagos llenos de alcohol, pero los lugareños insisten en que existe. Otras criaturas similares al Diablo de Punta Arena pueden existir en otras partes del mundo, con ligeras variaciones en sus conjuros innatos y la naturaleza de su Aliento maldito.

DIABLO DE PUNTA ARENA

Si bien algunas criaturas se han fusionado para crear un nuevo ser bello y elegante, el Diablo de Punta Arena es todo lo contrario. Tiene los cascos y el cuerpo de un poderoso caballo, pero camina sobre sus patas traseras en una perversa parodia de un andar humanoide. Su rostro equino está distorsionado y alargado y tiene unos colmillos esqueléticos, amarillentos y los ojos lechosos.

El pelaje con manchas de viruela a lo largo del lomo de la criatura termina en una cola dracónica cubierta de escamas oscuras y espinosas y en un par de alas de murciélago desgarradas. El legendario Diablo de Punta Arena aparece sólo durante las noches sin luna cuando la niebla se acumula alrededor de la costa. La mayoría de los encuentros terminan con animales o niños desaparecidos y dejan tras de sí poco más que huellas de cascos dispuestas de forma extraña, que apestan a azufre.

DIABLO DE PUNTA ARENA

CRIATURA 8

ÚNICO NM GRANDE BESTIA INFERNAL

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad mayor

Idiomas abisal, varisiano

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +18, Intimidación +18, Sigilo +18, Supervivencia +16

Fue +6, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +3

CA 27; **Fort** +19, **Ref** +14, **Vol** +16; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 165; **Inmunidades** fuego, miedo; **Debilidades** hierro frío 5

Ataque de oportunidad ↻ Solo pezuña.

Velocidad 35 pies (10,5 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +20, **Daño** 2d10+12 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ pezuña +20 (ágil, versátil Cor), **Daño** 2d6+12 contundente

Conjuros de ocultismo innatos CD 23, ataque +15; **4.º** asesino fantasmal, puerta dimensional; **3.º** nube apesetosa; **2.º** niebla de oscurecimiento; **1.º** ráfaga de viento (a voluntad); **Trucos (4.º)** flamear

Aliento maldito ♦♦ (evocación, fuego, maldición, ocultismo) El Diablo de Punta Arena exhala un cono de llamas de 30 pies (9 m) que inflige 6d10 de daño por fuego. Cualquier criatura que se encuentre en el área debe hacer una salvación de Reflejos CD 26. El Diablo de Punta Arena no puede usar su Aliento maldito hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda indispuesta 2 por el agónico dolor que le producen las quemaduras.

Fallo crítico La criatura sufre el daño total y pasa a estar maldita. La carne de la víctima parece carbonizada y quemada, y el dolor de ser quemada viva nunca desaparece por completo. A la criatura maldita se le impone un penalizador -2 por estatus a todas las pruebas a causa del constante dolor.

La curación no altera la apariencia de las quemaduras ni reduce el penalizador, pero eliminar la maldición sí.

Aullido del diablo ♦♦ (auditivo, emoción, encantamiento, mental, miedo, ocultismo) El Diablo de Punta Arena emite un aullido espeluznante que puede oírse a millas (km) de distancia. Cada criatura dentro de una emanación de 100 pies (30 m) debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o quedar asustada 2 (asustada 3 y en fuga mientras permanezca asustada en caso de fallo crítico). Las criaturas que hagan esta salvación de Voluntad se vuelven inmunes al Aullido del diablo durante 24 horas.

Pisotear ♦♦♦ Mediano o más pequeño, pezuña, CD 23



DINOSAURIO

Los dinosaurios abarcan una asombrosa variedad de criaturas, desde pequeños, pero peligrosos, carroñeros como el compsognathus, pasando por gigantes temibles como el voraz espinosaurio, hasta herbívoros intratables como los iguanodontes. Casi siempre buscados y parcialmente domesticados para servir como mascotas exóticas a aristócratas excéntricos o como peligrosos guardianes para aquellos deseosos de proteger sus bienes con criaturas temibles pero domesticables, los dinosaurios no se limitan a acechar en los primitivos «mundos perdidos».

COMPSOGNATHUS

El compsognathus es un pequeño dinosaurio bípedo de movimientos rápidos y escurridizos. Su mordedura inyecta un veneno que provoca entumecimiento y debilidad, característica que el animal utiliza para abatir presas de mayor tamaño, aunque prefiere escarbar en busca de comida o atrapar insectos y otras criaturas más pequeñas para alimentarse. El compsognathus es curioso hasta la saciedad; la mayoría de los encuentros que acaban en combate con estos diminutos dinosaurios no se deben al hambre de las criaturas, sino a sus asustadas reacciones defensivas cuando la naturaleza curiosa de estos dinosaurios les empuja a meterse en situaciones (como carros o petates) que los ponen inadvertidamente en conflicto con aventureros sorprendidos.

Un compsognathus mide 3 pies (90 cm) de largo desde la cabeza hasta la punta de la cola y pesa 15 libras (6,75 kg). Es lo suficientemente pequeño como para servir de mascota o incluso como familiar de un lanzador de conjuros. Sin embargo, en los casos en los que no haya vínculos mágicos de por medio, aquellos que se encuentren con estas criaturas o tengan una deberían tratarlas con la misma precaución que tendrían con una víbora u otro reptil venenoso como mascota, ya que, en el mejor de los casos, están parcialmente domesticados.

COMPSOGNATHUS

CRIATURA -1

N **MENUDO** **ANIMAL** **DINOSAURIO**

Percepción +5; **olfato** (impreciso) 30 pies (9 m), **visión** en la penumbra

Habilidades Acrobacias +6, **Sigilo** +6

Fue +0, **Des** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -2

CA 15; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 8

Velocidad 30 pies (9 m), **nadar** 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ **mandíbulas** +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6 perforante más veneno de compsognathus

Veneno de compsognathus (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 16; **Duración** máxima 4 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 1d8 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

PAQUICEFALOSAURIO

Los paquicefalosaurios son dinosaurios herbívoros normalmente pacíficos, pero se vuelven mucho más violentos durante su época de apareamiento, cuando luchan entre sí para conseguir pareja y alejar a los intrusos. También se defienden con vehemencia cuando los posibles depredadores se acercan demasiado a su manada. El cráneo del paquicefalosaurio tiene una distintiva corona en forma de cúpula rodeada de numerosos cuernos óseos romos. Esta característica, combinada con el potente y compacto cuello del dinosaurio, le permite realizar cargas capaces de infligir un gran daño.

Algunos grupos humanoides han conseguido entrenar paquicefalosaurios para utilizarlos como monturas, pero las criaturas no son muy adecuadas para esta tarea.

Los paquicefalosaurios alcanzan una longitud de 15 pies (4,5 m) y pesan 1.400 libras (630 kg).



FAMILIARES COMPSOGNATHUS

Las aptitudes de familiar apropiadas para un familiar compsognathus incluyen destreza manual, evitación del daño, habla de su especie, movimiento rápido, olfato, trepador o habla. Un familiar compsognathus que pueda hablar tiende a hacerlo muy deprisa, con muchas preguntas como resultado de su ansiosa curiosidad. Ten en cuenta que, aunque técnicamente los dinosaurios no son todos de la misma especie, deberías considerar la posibilidad de permitir a un compsognathus con habla de su especie la capacidad de hablar con cualquier dinosaurio en lugar de limitarla sólo a sus compañeros compsognathus.





APTITUDES DE LOS DINOSAURIOS

Aunque los registros fósiles del mundo real son una gran fuente de inspiración para la reconstrucción de los dinosaurios en un juego de rol, también puedes buscar ideas en las criaturas vivas. Darle a un dinosaurio un mordisco venenoso o una rutina de ataque inusual como Carga demoledora asegura que los dinosaurios resulten interesantes no sólo en combate, sino también en apariencia.

PAQUICEFALOSAURIO

N GRANDE ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +10; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +11, Intimidación +7

Fue +4, **Des** +3, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +11, **Vol** +7

PG 65

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cráneo +11 (alcance 10 pies [3 m] vigoroso), **Daño** 1d10+6 contundente

Carga demoledora ♦♦ El paquicefalosaurio da una Zancada hasta su Velocidad. Si termina su movimiento al alcance cuerpo a cuerpo de un objetivo, puede dar un Golpe de cráneo contra ese objetivo. Si el paquicefalosaurio impacta críticamente con este Golpe, la criatura golpeada queda aturdida 1.

Empujón súbito ⤵ (ataque) **Desencadenante** El paquicefalosaurio daña a un enemigo Mediano o más pequeño con su Golpe de cráneo; **Efecto** El paquicefalosaurio se mantiene en posición y levanta la cabeza, empujando a su enemigo; hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del objetivo.

Éxito crítico El paquicefalosaurio empuja al oponente hasta 10 pies (3 m) de distancia y lo deja tumbado.

Éxito El paquicefalosaurio empuja al oponente hacia atrás 5 pies (1,5 m).

Fallo El paquicefalosaurio no consigue empujar al oponente.

Fallo Crítico Como con el fallo, pero el intento fallido deja al paquicefalosaurio desprevenido durante 1 asalto.

HADROSÁURIDO

Los hadrosáuridos son una amplia agrupación de dinosaurios herbívoros que comparten un característico hocico plano lleno de hileras de dientes trituradores muy adecuados para alimentarse de la vegetación. También conocidos como «dinosaurios pico de pato» debido a la inusual forma de sus mandíbulas, los hadrosáuridos son criaturas pesadas que pueden rivalizar con un elefante en cuanto a tamaño, aunque tienden a ser mucho menos agresivos y son propensos a huir cuando se enfrentan al peligro en lugar de mantenerse obstinadamente firmes. Muchas especies de hadrosáuridos tienen crestas con formas únicas en sus cabezas que le dan a cada especie su propio perfil inusual y las vuelve fácilmente reconocibles incluso para un observador de dinosaurios aficionado.

Se sabe que los gigantes y otras criaturas de gran tamaño domesticaban hadrosáuridos para que les sirvan como ganado. A pesar de su capacidad para esprintar rápidamente, no son monturas particularmente viables debido a su naturaleza tímida, pero en grandes grupos, una manada de hadrosáuridos en pánico puede causar un gran daño con su pisoteo.

Un hadrosáurido puede caminar distancias cortas sobre sus patas traseras, pero prefiere pastar y viajar a cuatro patas. El hadrosáurido típico mide entre 20 (6 m) y 30 pies (9 m) de largo y puede pesar hasta 10.000 libras (4.500 kg).



HADROSÁURIDO

CRIATURA 4

N ENORME ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +13, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra**Habilidades** Atletismo +12, Sigilo +10**Fue** +6, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0**CA** 21; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +11**PG** 60**Velocidad** 30 pies (9 m)**Cuerpo a cuerpo** cola +14 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d6+8 contundente**Cuerpo a cuerpo** pata +12 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d4+8 contundente**Esprintar** ♦♦ **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** El hadrosáurido da una Zancada dos veces. Obtiene un bonificador por circunstancia de +20 pies (6 m) a su Velocidad mientras da estas Zancadas.**Pisotear** ♦♦♦ Grande o más pequeño, pata, CD 21

IGUANODÓN

Los iguanodones son grandes dinosaurios herbívoros que habitan en pantanos y bosques en los que se alimentan de la abundante vegetación. El iguanodón es capaz de moverse a dos patas o a cuatro y cambiar rápidamente de una postura a otra dependiendo de si necesita moverse a través del denso follaje o alcanzar deliciosos bocados colgados en los doseles arbóreos.

Aunque los iguanodones son herbívoros, se enfadan notoriamente rápido. Las púas de sus pulgares convierten sus garras en armas especialmente devastadoras. Un golpe bien dado con una de estas garras puede convertir a un depredador hambriento en una bestia acobardada de un solo golpe. Los iguanodones miden 30 pies (9 m) de largo y pesan 6.000 libras (2.700 kg).

IGUANODÓN

CRIATURA 6

N ENORME ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +14; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra**Habilidades** Atletismo +15**Fue** +7, **Des** +4, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +4,**Car** +0**CA** 24; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +14**PG** 95**Velocidad** 25 pies (7,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ púa de pulgar +17 (alcance 10 pies [3 m], letal d10), **Daño** 2d8+9 perforante**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +15 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d10+9 contundente**Acometida desgarradora** ♦♦ El iguanodón da un Golpe con la púa de pulgar a un enemigo adyacente y luego da una Zancada de hasta 15 pies [4,5 m], arrastrando su pulgar por el enemigo para abrirle una herida brutal. Si este Golpe impacta, inflige 1d8 puntos adicionales de daño cortante y la siguiente Zancada no provoca reacciones de la criatura golpeada. Este Golpe con la púa de pulgar cuenta como dos ataques a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del iguanodón.

ESPINOSAURIO

El espinosaurio es algo más que uno de los mayores dinosaurios carnívoros: también es uno de los más inusuales en apariencia, con una gran aleta en forma de vela que recorre su columna vertebral. Esta vela, a menudo muy colorida, le permite atraer a sus parejas, le ayuda a nadar y le hace parecer aún más grande de lo que es en realidad. Un espinosaurio nadador también puede utilizar la vela como parte de un sistema único para aturdir a su presa golpeando el agua con ella para crear una ola aplastante.

El espinosaurio se siente igual de cómodo en el agua que en tierra y sus largas fauces llenas de dientes están



CRESTAS DE HADROSÁURIDOS

Las diferentes especies de hadrosáuridos utilizan las mismas estadísticas. Mientras que algunas especies no tienen ninguna cresta craneal, las que sí la tienen, como la distintiva cresta enroscada hacia atrás del parasaurolophus, son capaces de emitir aullidos sonoros e inquietantes cuando llaman la atención de una pareja o advierten a su manada de la presencia de un depredador.





DINOSAURIOS MÁGICOS

En una ambientación de fantasía, los efectos mágicos o las influencias sobrenaturales pueden mejorar a los dinosaurios dándoles ataques inesperados, modos de movimiento u otras aptitudes. Puedes crear rápidamente una bestia mágica memorable simplemente dando a un dinosaurio el ataque mágico de otra criatura del mismo nivel, como por ejemplo que un espinosaurio obtenga un arma de aliento ácido similar al de un dragón negro adulto.

adaptadas para atrapar presas nadadoras. Los intentos de los gigantes de capturar espinosaurios para que les sirvan de guardianes no suelen tener éxito, ya que estos testarudos dinosaurios no son fáciles de domesticar. Su actitud hosca y su aspecto llamativo los hacen más adecuados para los deportes de sangre y son premios populares para quienes dirigen arenas especializadas en batallas que enfrentan a gladiadores con animales o bestias hambrientas. Por supuesto, un dinosaurio enfadado que se vea obligado a luchar para divertir a los demás no distingue entre los posibles comensales del campo de batalla y los que se sientan en las gradas de los alrededores.

El aspecto y la fuerza del espinosaurio lo vuelven atractivo para algo más que gigantes y organizadores de deportes de sangre. Los lanzadores de conjuros que mutan y transforman a los animales en guardianes mágicos llevan mucho tiempo intrigados por el potencial del espinosaurio. Más que cualquier otro dinosaurio, los espinosaurios han sido sometidos a procedimientos de moldeado de carne, cruces con monstruos y otras técnicas mágicas para mejorar la viabilidad de las criaturas como guardianes eficaces.

Un espinosaurio puede medir hasta 60 pies (18 m) de longitud y pesar 25.000 libras (11.250 kg).



ESPINOSAURIO

CRATURA 11

N GARGANTUESCO ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +21; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra
Habilidades Acrobacias +19, Atletismo +23 (+25 a Nadar)

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +1

Contener la respiración Un espinosaurio puede contener la respiración durante 2 horas.

CA 30; **Fort** +23, **Ref** +21, **Vol** +19
PG 200

Velocidad 40 pies (12 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +23 (alcance 20 pies [6 m], letal d12), **Daño** 2d12+14 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +23 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d8+14 cortante

Desgarrar y arrancar ♦ **Requisitos** El espinosaurio tiene una criatura agarrada con sus mandíbulas;

Efecto El espinosaurio levanta la pata delantera y asesta un tajo con sus garras a la criatura que tiene agarrada, infligiendo 4d8 de daño cortante (salvación de Reflejos básica CD 30) y 1d6 de daño persistente por sangrado.

Vela aturdidora ♦♦ (incapacitación) **Requisitos** El espinosaurio está nadando en la superficie del agua; **Efecto** Con una poderosa acometida hacia un lado, el espinosaurio utiliza su vela para golpear la superficie del agua, creando una ola de agua aplastante que inflige 6d6 de daño contundente en un cono de 30 pies (9 m). Cualquier criatura dentro el agua en el área debe hacer una salvación de Reflejos CD 30.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda lentificada 1 hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda aturrida 3.

Engullir ♦ (ataque) Mediano, 2d12+12 contundente, Liberarse 19

DOPRILLU

Las aberraciones conocidas como doprillus son moles musculosas que llevan puesta en todo momento una máscara ornamentada que infunde a sus portadores fuerza mágica y espíritu de lucha. A los doprillus les encanta luchar, sobre todo mediante agarres, y siempre tienen ganas de pelea. En terreno neutral, un doprillu se ofrece a batirse en duelo con el oponente más fuerte, pero si se invade el territorio de uno de ellos, no se aplican reglas al enfrentamiento. Como sugiere la sangre sobrecalentada que corre por sus venas, los doprillus habitan en lugares cálidos: selvas cálidas, desiertos soleados y cavernas subterráneas cerca de respiraderos de azufre.

DOPRILLU

CRIATURA 14

NM MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +22; visión en la oscuridad, *ver lo invisible*

Idiomas aklo, común, infracomún

Habilidades Acrobacias +26, Atletismo +30, Intimidación +22, Sigilo +24

Fue +8, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

CA 36; **Fort** +27, **Ref** +28, **Vol** +24; +2 por estatus a todas las salvaciones contra miedo

PG 260, regeneración 20 (desactivada por el frío); **Inmunidades** debilitado (mientras lleve puesta su máscara), lentificado (mientras lleve puesta su máscara); **Resistencias** fuego 15

Máscara de poder La máscara de madera única de un doprillu es la fuente de su poder.

Un doprillu al que se le prive de su máscara pierde su regeneración y su inmunidad a debilitado y lentificado e inmediatamente pasa a estar debilitado 1. El valor de debilitado aumenta en 1 al comienzo de cada turno del doprillu, hasta un máximo de debilitado 4. Si vuelve a ponerse la máscara, el doprillu recupera inmediatamente sus aptitudes y pierde el estado negativo debilitado. Una criatura puede quitarle la máscara con un éxito en una prueba de Atletismo CD 34 para Abrir por la fuerza.

Venas volcánicas (fuego) Por las venas del doprillu corre magma ardiente. Una criatura que comience su turno agarrada por el doprillu sufre 7d6 de daño por fuego.

Desviar flecha ➤ **Desencadenante** El doprillu es el objetivo de un ataque físico a distancia; **Requisitos** El doprillu es consciente del ataque, no está desprevenido contra él y tiene una mano libre; **Efecto** El doprillu obtiene un bonificador +4 por circunstancia a su CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +30 (ágil, mágico),

Daño 3d8+16 más 2d6 por fuego y Agarrón mejorado

Conjuros de ocultismo innatos CD 28;

Constante (6.) *ver lo invisible*

Golpe de cuerpo ➤ **Requisitos** El doprillu tiene una criatura agarrada; **Efecto** El doprillu blande a la criatura agarrada como si fuera un arma. Este golpe tiene un modificador de ataque +30 e inflige 3d8+16 de daño contundente. El golpe es mágico y tiene un alcance de 10 pies (3 m). Si impacta, la criatura agarrada sufre la mitad del daño infligido al objetivo.

Lanzamiento de torbellino ➤➤ **Requisitos** El doprillu tiene una criatura agarrada; **Efecto** El doprillu hace girar a la criatura agarrada, dando un Golpe de cuerpo contra cada criatura a su alcance. Después de ese golpe, el doprillu puede lanzar a la criatura agarrada hasta 50 pies (15 m) como un Golpe a distancia. Este Golpe tiene el mismo modificador de ataque y daño que el Golpe de cuerpo, pero tiene el rasgo de arma arrojadiza—20 pies (6 m).



MÁSCARAS DE DOPRILLU

La estilizada máscara de un doprillu no forma parte de la criatura en sí, aunque los doprillus comprenden intrínsecamente el propósito y el poder de la máscara. Cuando nacen, empiezan siendo débiles y pequeños; una vez que maduran y adquieren suficiente inteligencia y destreza manual, se tallan su máscara personal. La primera vez que se pone la máscara, el doprillu sale corriendo a buscar pelea. Esta máscara nunca se sustituye y puede estar deteriorada por cientos de batallas.





DRACOS Y DRAGONES

Aunque los dracos y los dragones están emparentados entre sí, no se tienen mucho cariño, e incluso los dracos más territoriales saben que no deben permanecer en el territorio de un dragón más tiempo del necesario. En raras ocasiones, grandes grupos de dracos se unen para atacar a un dragón invasor, especialmente si éste es joven e inexperto.

DRACO

Los dracos, primos lejanos de los dragones, amenazan y aterrorizan asentamientos.

DRACO SOMBRÍO

Los dracos sombríos suelen ser los más pequeños y menos poderosos de su especie. La mayoría son tan altos y largos como los gatos domésticos, tienen las escamas de color carbón y unas alas membranosas lo suficientemente translúcidas como para pasar por sombras. Atraídos por los materiales brillantes, emplean el engaño, el trabajo en equipo e incluso trampas rudimentarias para crear oportunidades de hacerse con ganancias ilícitas. Los dracos sombríos sienten una fascinación y admiración especial por los dragones sombríos, una notable excepción de la norma con respecto a la relación entre dracos y dragones.

DRACO SOMBRÍO

CRIATURA 2

CM MENUDO DRAGÓN SOMBRA

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +8, Latrocinio +8, Sigilo +8

Fue +1, **Des** +4, **Con** +1, **Int** -1, **Sab** +0, **Car** +2

Ceguera ante la luz

Fundirse con las sombras La silueta del draco sombrío cambia y se camufla instintivamente con las sombras circundantes. Un draco sombrío obtiene una reacción adicional cada asalto, pero sólo puede utilizar esta reacción para Evasión sombría.

Evasión sombría ➤ **Desencadenante** Una criatura ataca al draco sombrío mientras se encuentra en una zona de luz tenue; **Efecto** El draco sombrío oculta aún más su posición. El atacante debe tener éxito en una prueba plana CD 11 para afectar al draco sombrío, como si el draco estuviera escondido a efectos del ataque desencadenante.

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +6

PG 28; **Inmunidad** paralizadora, sueño; **Debilidad** fuego 5

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +11 (sutil), **Daño** 1d10+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d8+3 contundente

Frenesí dracónico ➤➤ El draco sombrío da un Golpe mordisco y dos Golpes de cola en cualquier orden.

Aliento de sombras ➤➤ (arcano, evocación, frío, sombra) El draco sombrío escupe una bola de líquido negro que explota en una gélida nube de sombra negra. Este ataque tiene un alcance de 40 pies (12 m) y estalla en una explosión de 5 pies (1,5 m) de radio.





UBICACIONES DE LOS DRACOS

Aunque las distintas especies de dracos se han adaptado a diferentes climas y entornos, muchos dracos comparten preferencias similares en cuanto a la ubicación de los nidos: buscan lugares altos que ofrezcan cobertura desde arriba, como cavernas en acantilados o en la cima de las montañas, doseles selváticos, etc.

Las criaturas dentro de la explosión sufren 3d6 de daño por frío (salvación de Reflejos básica CD 18). La explosión de sombra también apaga las fuentes de luz mundanas del tamaño de una antorcha, linterna o más pequeñas, e intenta contrarrestar la luz mágica con un modificador de contrarrestar +10. El draco sombrío no puede volver a usar su Aliento de sombras hasta pasados 1d6 asaltos.

Arranque de velocidad ♦ **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El draco de las sombras da una Zancada o Vuela dos veces.

DRACO MARINO

Los dracos marinos, largos y esbeltos, tienen aletas a lo largo de la espalda y una membrana interdigital entre sus garras, lo que los hace tan aptos para deslizarse entre las olas del mar como por los cielos. Más solitarios que la mayoría de los dracos, cazan y viven solos. Aunque la mayoría de ellos anida en lo alto de acantilados orientados hacia al océano, no es raro que habiten en cuevas submarinas y lleven una vida totalmente acuática.

DRACO MARINO

CRIATURA 6

NM GRANDE AGUA ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +14; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +16, Sigilo +12

Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -1, **Sab** +2, **Car** +0

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +14, **Vol** +12

PG 95; **Inmunidades** electricidad, paralizado, sueño

Sangre electrificada ⤵ (electricidad) **Desencadenante** Una criatura adyacente le inflige daño cortante o perforante al draco marino; **Efecto** Un arco de electricidad recorre la sangre del draco marino. La criatura desencadenante sufre 1d6 de daño por electricidad.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 50 pies (15 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +17, **Daño** 2d8+9 perforante más herida salobre

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +17 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+9 contundente

Aliento de bola relampagueante ♦♦ (arcano, electricidad, evocación) El draco marino lanza una bola de electricidad que golpea a un objetivo principal en un radio de 100 pies (30 m) e inflige 7d6 de daño por electricidad (salvación de Reflejos básica CD 24). A continuación, el relámpago se dirige a un máximo de tres objetivos secundarios en un radio de 30 pies (9 m) del objetivo principal, golpeando primero a los objetivos más cercanos disponibles. Los rayos secundarios golpean cada uno a un objetivo secundario e infligen el mismo valor de daño que haya tirado el rayo principal (salvación de Reflejos básica CD 22). El draco marino no puede volver a usar Aliento de bola relampagueante hasta pasados 1d6 asaltos.

Herida salobre La saliva de un draco marino contiene una gran cantidad de sal, lo que hace que las heridas provocadas por sus mordiscos sean aún más dolorosas. Cuando una criatura sufra daño por el Golpe de las mandíbulas de un draco marino, la criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 24; la criatura se vuelve entonces temporalmente inmune a herida salobre durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda indispuesta 1.

Fallo La criatura se indispuesta 2.

Fallo crítico La criatura queda indispuesta 2 y lentificada 1 mientras esté indispuesta.

Volcar ♦ (ataque) El draco intenta volcar una embarcación acuática adyacente de su tamaño o menor. El draco debe tener éxito en una prueba de Atletismo con una CD de 25 (reducida en 5 por cada categoría de tamaño de la embarcación menor al draco) o la CD de Saber de navegación del piloto, la que sea mayor.

Frenesi dracónico ♦♦ El draco marino da un Golpe de mandíbulas y dos Golpes de cola en cualquier orden.

Arranque de Velocidad ♦ **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El draco marino da una Zancada, Nada o Vuela dos veces.





DRAGONES DE SALMUERA LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones de salmuera lanzadores de conjuros suelen lanzar los siguientes:

JOVEN

Conjuros primigenios preparados CD 26, ataque +20; **3.º** *acelerar, lentificar, relámpago*; **2.º** *forma humanoide, mensajero animal, respiración acuática*; **1.º** *crear agua, grasa, negar aroma*; **Trucos (3.º)** *detectar magia, estabilizar, prestidigitación, salpicadura de ácido, sello*

ADULTO

Conjuros primigenios preparados CD 33, ataque +26; como el dragón de salmuera joven, más **5.º** *cono de frío, controlar las aguas, maldición del marinero*; **4.º** *libertad de movimiento, niebla sólida, terreno alucinatorio*; **Trucos (5.º)** *detectar magia, estabilizar, prestidigitación, salpicadura de ácido, sello*

ANTIGUO

Conjuros primigenios preparados CD 38, ataque +33; como el dragón de salmuera adulto, más **8.º** *disipar magia, horrible marchitamiento*; **7.º** *cambio de Plano, égida de energía, regenerar*; **6.º** *lentificar, polimorfar funesto, visión verdadera*; **Trucos (8.º)** *detectar magia, estabilizar, prestidigitación, salpicadura de ácido, sello*

DRAGÓN PRIMIGENIO

Los extraños dragones primigenios de otro mundo proceden de realidades adyacentes al Plano Material: los cuatro Planos Elementales y el Plano de la Sombra. Estos dragones auténticos tienen naturalezas y poderes que ejemplifican su Plano de origen y una afinidad por la magia primigenia, a diferencia de los dragones cromáticos y metálicos, que prefieren la magia arcana o divina. Aunque provienen de Planos lejanos, los dragones primigenios pueden encontrarse en el Plano Material, en regiones que están en contacto o les recuerdan a su Plano de origen. Aunque tales encuentros son raros, en algunas ocasiones los aventureros y viajeros han encontrado un dragón de salmuera que habita cerca de un mar interior salado, por ejemplo, o un dragón de cristal que vive en enormes cavernas naturales en las profundidades de las Tierras Oscuras. A diferencia de los dragones cromáticos y metálicos, los dragones primigenios no suelen desarrollar poderes para cambiar de forma y están menos interesados en infiltrarse en los asentamientos o influir en los demás desde las sombras.

DRAGONES PRIMIGENIOS LANZADORES DE CONJUROS

Cada tipo de dragón primigenio presenta una nota en los márgenes sobre los dragones primigenios lanzadores de conjuros de ese tipo. Para hacer que un dragón primigenio sea lanzador de conjuros, quita las aptitudes Frenesí dracónico e Impulso dracónico del dragón y añade los conjuros indicados en su barra lateral. Puedes cambiar cualquier cantidad de estos por otros conjuros primigenios, siempre que mantengas el mismo número de conjuros para cada nivel. También podrías aumentar el modificador por Sabiduría o por Carisma del dragón en 1 o en 2 para reflejar su dominio de la magia.

DRAGONES PRIMIGENIOS DE GOLARION

Golarion no alberga muchos dragones primigenios. Sin embargo, vienen a Golarion de vez en cuando, ya sea para escapar de la persecución en su Plano de origen, para construir nuevas guaridas, para atormentar y maltratar a las criaturas más débiles o para buscar conocimientos y recursos escasos o que no están disponibles en su hogar.

Los dragones de salmuera pueden encontrarse a lo largo de las costas de Golarion, pero a menudo se ven frustrados por la piratería y otros elementos anárquicos. Tienden a evitar las zonas costeras muy pobladas, como Los Grilletes, y en su lugar eligen como hogar islas remotas en los océanos, donde pueden gobernar pequeñas comunidades. Los dragones de las nubes están aún más aislados y, dado que carecen de interés por la política, prefieren habitar en grandes cordilleras como las montañas Kodar o el Muro Barrera. La vanidad de los dragones de cristal les obliga a buscar lugares que complementen su belleza natural, como las cavernas repletas de gemas de las Tierras Oscuras. De todos los dragones primigenios, los cascarrabias dragones de magma son los que más suelen habitar en Golarion, donde se sienten atraídos por cordilleras volcánicas como las Montañas de los Cinco Reyes. Los dragones sombríos no proceden de un Plano Elemental, sino del Plano de la Sombra, y pueden encontrarse en cualquier lugar en el que se diluyan las fronteras de ese Plano, especialmente en la siniestra nación de Nidal.

DRAGÓN DE SALMUERA

Los dragones de salmuera suelen ser de color azul verdoso, con escamas brillantes, crestas que les ayudan a deslizarse por el agua y amplios volantes en el cuello. No les importan el bien y el mal. Como son obstinados y están dispuestos a imponer su sentido del orden a los demás, muchos dragones de salmuera acaban por gobernar alguna comunidad meticulosamente elaborada. Estas comunidades son ordenadas y están bien planificadas, con rígidas normas de cortesía y leyes inmutables establecidas por el propio dragón. Un asentamiento dirigido por un dragón de salmuera puede estar formado por miembros de casi cualquier ascendencia, pero los habitantes más comunes son humanos, sahuagin, sirénidos o tengus.

Dependiendo de la personalidad del dragón, los miembros de su comunidad pueden considerar a su gobernante dragón de salmuera desde una fuerza benévola de orden hasta un terrible tirano. En cualquier caso, el dragón de salmuera carece de paciencia para la bondad o la filantropía, y la fuerza y la salud de su asentamiento en su conjunto son de mayor preocupación que el bienestar de cada individuo. Una notable excepción a este desapego surge cuando una fuerza externa invade sus tierras, en cuyo caso, se apresura a intervenir y ayudar a defender su comunidad.

Aunque los dragones de salmuera disfrutan creando asentamientos, rara vez establecen sus guaridas dentro de los límites de la ciudad, ya que prefieren habitar en cuevas marinas o grutas en los acantilados con vistas a la costa. Aquí pueden retirarse para tener intimidad cuando lo necesiten, o pueden acumular y exhibir sus riquezas en un lugar donde se sientan lo bastante seguros como para desplegar sus tesoros. Los tesoros de los dragones de salmuera suelen consistir en una mezcla de ofrendas e impuestos pagados por aquellos a los que gobiernan y extraños descubrimientos rescatados de barcos hundidos.

DRAGÓN DE SALMUERA JOVEN

CRIATURA 8

POCO COMÚN **LN** **GRANDE** **AGUA** **ANFIBIO** **DRAGÓN** **ELEMENTAL**

Percepción +16; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común, dracónico

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +18, Engaño +18, Intimidación +18, Naturaleza +16, Sociedad +16, Supervivencia +14

Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +4

CA 27; **Fort** +18, **Ref** +16, **Vol** +16

PG 142; **Inmunidades** ácido, paralizado, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 24

Escupitajo de salmuera ➤ **Desencadenante** Una criatura a la que el dragón de salmuera pueda ver en un radio de 30 pies (9 m) utiliza una acción de concentrar; **Efecto** El dragón le escupe un pegote de agua salada cáustica a la criatura. La criatura sufre 3d6 de daño por ácido (salvación básica de Reflejos CD 26). Si falla, la acción de concentrar se interrumpe.

Velocidad 30 pies (9 m), nadar 50 pies (15 m), volar 100 pies (30 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +20 (ácido, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d10+8 perforante más 2d4 por ácido

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +18 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+8 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ ala +18 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d12+8 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 26, ataque +18; **2.º niebla de oscurecimiento**; **1.º empujón hidráulico** (x2)

Arma de aliento ➤➤ (ácido, evocación, primigenio) El dragón exhala un chorro de agua salada ácida que inflige 9d6 de daño por ácido en una línea de 80 pies (24 m) (salvación básica de Reflejos CD 26). No puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ➤➤ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de ala en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su Arma de aliento cada vez que acierte un impacto crítico con un Golpe.

DRAGÓN DE SALMUERA ADULTO

CRIATURA 12

POCO COMÚN **LN** **ENORME** **AGUA** **ANFIBIO** **DRAGÓN** **ELEMENTAL**

Percepción +23; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común, dracónico, silvano

Habilidades Acrobacias +20, Atletismo +25, Engaño +24, Intimidación +24, Naturaleza +21, Sociedad +21, Supervivencia +21

Fue +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +6

CA 33; **Fort** +25, **Ref** +20, **Vol** +21; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 222; **Inmunidades** ácido, paralizado, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 30

scupitajo de salmuera ➤ Como el dragón de salmuera joven, pero inflige 5d6 de daño y la CD es 30.

Velocidad 40 pies (12 m), nadar 60 pies (18 m), volar 120 pies (36 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +26 (ácido, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d10+12 perforante más 3d4 por ácido

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +26 (ágil, alcance 10 pies [3 m]) **Daño** 3d8+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +24 (alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 3d12+12 contundente



REZLARABREN

Una serie de cavernas submarinas en isla Thoska, en el archipiélago Ferroso, sirve de guarida a Rezlarabren. Allí gobierna una tribu de ulat-kinis que trabajan como mineros. Su relación con los Reyes de los Linnorm es compleja y que los considere aliados o enemigos depende de su estado de ánimo.





DRAGONES DE LAS NUBES LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones de las nubes lanzadores de conjuros suelen lanzar los siguientes:

JOVEN

Conjuros primigenios preparados CD 29, ataque +23; **4.º** *hablar con las plantas*, libertad de movimiento, terreno alucinatorio; **3.º** *acelerar*, ligadura terrestre, nube apesetosa; **2.º** *fuego feérico*, hablar con los animales, mensajero animal; **1.º** *caída de pluma*, contacto electrificante, negar aroma; **Trucos (4.º)** arco eléctrico, detectar magia, leer el aura, luces danzantes, prestidigitación

ADULTO

Conjuros primigenios preparados CD 34, ataque +29; como el dragón de las nubes joven, más **6.º** *curar*, lentificar, visión verdadera; **5.º** *custodia contra la muerte*, destierro, pasamiento; **Trucos (6.º)** arco eléctrico, detectar magia, leer el aura, luces danzantes, prestidigitación

ANTIGUO

Conjuros primigenios preparados CD 41, ataque +36; como el dragón de las nubes adulto, más **9.º** *curar*, tormenta de venganza; **8.º** *disipar magia*, momento de renovación, vientos de castigo; **7.º** *cambio de Plano*, égida de energía, jauría indómita; **Trucos (9.º)** arco eléctrico, detectar magia, leer el aura, luces danzantes, prestidigitación

Cuerpo a cuerpo ♦ ala +24 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), Daño 1d12+12 perforante
Conjuros primigenios innatos CD 32, ataque +24; **4.º** *torrente hidráulico*; **3.º** *empujón hidráulico* (×3); **2.º** *niebla de oscurecimiento*

Arma de aliento ♦♦ (ácido, evocación, primigenio) El dragón exhala un chorro de agua salada ácida que inflige 13d6 de daño por ácido en una línea de 100 pies (30 m) (salvación básica de Reflejos CD 32). No puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ♦♦ Como el dragón de salmuera joven.

Impulso dracónico Como el dragón de salmuera joven.

Mordisco deshidratante ♦♦ El dragón da un Golpe de mandíbula. Si impacta, el objetivo sufre 4d6 de daño persistente por ácido y queda indispuerto 2 por el dolor de la sal y la salmuera en sus heridas.

DRAGÓN DE SALMUERA ANTIGUO

CRIATURA 17

RARO LN GARGANTUESCO AGUA ANFIBIO DRAGÓN ELEMENTAL

Percepción +32; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común, dracónico, silvano, utópico

Habilidades Acrobacias +28, Atletismo +32, Engaño +32, Intimidación +34, Naturaleza +30, Sociedad +30, Supervivencia +29

Fue +9, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +5, **Sab** +5, **Car** +6

CA 40; **Fort** +31, **Ref** +30, **Vol** +30; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 330; **Inmunidades** ácido, paralizado, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 36

Escupitajo de salmuera ⤵ Como el dragón de salmuera joven, pero inflige 7d6 de daño y la CD es 36.

Velocidad 50 pies (15 m), nadar 70 pies (21 m), volar 140 pies (42 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +34 (ácido, alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d10+17 perforante más 5d4 por ácido

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +34 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d10+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +32 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 3d12+17 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ ala +32 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 2d12+17 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 38, ataque +30; **6.º** *torrente hidráulico*; **5.º** *controlar las aguas* (×3), *maldición del marinero*; **4.º** *empujón hidráulico* (a voluntad), *niebla de oscurecimiento* (a voluntad)

Arma de aliento ♦♦ (ácido, evocación, primigenio) El dragón exhala un chorro de agua salada ácida que inflige 18d6 de daño por ácido en una línea de 120 pies (36 m) (salvación básica de Reflejos CD 38). No puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Volcar ♦ (ataque) El dragón intenta volcar una embarcación acuática adyacente de su tamaño o menor. Debe tener éxito en una prueba de Atletismo con una CD de 35 (reducida en 5 por cada categoría de tamaño que la embarcación sea más pequeña que el dragón) o la CD de Saber de navegación del piloto, la que sea mayor.

Mordisco deshidratante ♦♦ Como el dragón de salmuera adulto, pero inflige 6d6 de daño persistente por ácido y deja indispuerto 3.

Frenesí dracónico ♦♦ Como el dragón de salmuera joven.

Impulso dracónico Como el dragón de salmuera joven.

Golpes dolorosos (ácido) El cuerpo del dragón de salmuera tiene cristales salados y ácidos incrustados. Cuando un objetivo sufre daño por uno de los Golpes cuerpo a cuerpo del dragón, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 38 o quedar aturrido 1 (aturrido 3 en caso de fallo crítico). El objetivo se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

DRAGÓN DE LAS NUBES

En el fondo, los dragones de las nubes son nómadas, exploradores y viajeros que no disfrutaban más que viendo nuevas tierras y conociendo criaturas inusuales. Tienen un color que va desde el azul claro hasta el blanco pálido como la leche, sus cuernos son gruesos y rizados y tienen el hocico más bien corto. Establecen sus guaridas en las altitudes extremas de los picos más altos de las montañas, pero están fuera en alguno de sus muchos viajes con la misma frecuencia que en casa. Pasan largos ratos inspeccionando las tierras que sobrevuelan desde grandes alturas, pero son criaturas caprichosas, por lo que es difícil predecir qué despertará su curiosidad y les hará bajar volando para conversar o investigar algo en el suelo. Los dragones de las nubes rara vez realizan actos de malicia, pero tampoco suelen ser caritativos. Es tan probable que uno simplemente arranque algo que desea del suelo y se lo lleve volando como que negocie de forma justa.



ZANEMBIS

Aunque la mayoría de los dragones de las nubes prefieren la soledad y evitan los enfrentamientos, Zanembis es un excelente ejemplo de cómo los intentos fallidos por acabar con un dragón pueden crear problemas. Este dragón de las nubes, que antes se contentaba con habitar en el Pico del Ángel, en las montañas Giramentales, se ha vuelto vengativo y violento tras los inesperados e injustificados ataques a su guarida.

Los intereses siempre cambiantes de un dragón de las nubes nunca parecen desviarse hacia los complicados planes a largo plazo de otros dragones. Estos trotamundos viven el momento y, aunque están tan dotados mentalmente como otros dragones verdaderos, sus intereses se limitan al aquí y el ahora. Sin embargo, su inclinación por vivir el momento no es un defecto de su personalidad: son más que capaces de anticipar los resultados a largo plazo de sus acciones, y no tomarán decisiones insensatas simplemente por perseguir un interés pasajero. Al mismo tiempo, apenas se preocupan por el futuro y confían tanto en su capacidad para solucionar los problemas de mañana como los de hoy.

Los tesoros de los dragones de las nubes tienden a estar bien protegidos o escondidos, como resultado natural de sus hábitos itinerantes que, a menudo, los alejan de sus guaridas durante largos períodos. Sus tesoros incluyen una gran variedad de objetos, ya que se ven impulsados a reunir una amplia gama de premios en lugar de coleccionar un tipo de objeto de forma intensiva. Para un dragón de las nubes, un tesoro diversificado es un tesoro perfecto.

DRAGÓN DE LAS NUBES JOVEN

CRIATURA 10

POCO COMÚN N GRANDE AIRE DRAGÓN ELEMENTAL

Percepción +22; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la niebla, visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico

Habilidades Acrobacias +20, Atletismo +21, Diplomacia +18, Engaño +20, Intimidación +22, Naturaleza +18, Sigilo +18, Supervivencia +16

Fue +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4

Visión en la niebla La niebla y la bruma no afectan a la vista de un dragón de las nubes; ignora el estado oculto debido a la niebla y a la bruma.

CA 30; **Fort** +21, **Ref** +18, **Vol** +20

PG 175; **Inmunidades** electricidad, parálisis, sueño

Presencia temible (aura, emoción, miedo, mental) 90 pies (27 m), CD 26

Nube desviadora ➤ **Desencadenante** El dragón es el objetivo de un ataque a distancia; **Requisitos** El dragón es consciente del ataque y tiene un ala libre; **Efecto** El dragón de las nubes flexiona un ala y crea una ondulante nube de niebla. El dragón es tratado como si estuviera escondido a efectos de resolver el ataque desencadenante, por lo que normalmente el atacante debe tener éxito en una prueba plana CD 11 para elegirlo como objetivo. También obtiene un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 40 pies (12 m), volar 140 pies (42 m); caminar por las nubes

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +23 (alcance 10 pies [3 m], electricidad), **Daño** 2d10+13 perforante más 1d12 por electricidad

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +23 (ágil), **Daño** 2d8+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +21 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+13 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ cuerno +21 (letal d8, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d12+11 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 29; **2º** niebla de oscurecimiento; **1º** ráfaga de viento (a voluntad)





TESOROS DE LOS DRAGONES PRIMIGENIOS

Los dragones primigenios pueden provenir de otros Planos de existencia aparte de los dragones cromáticos o metálicos, pero tienen una cosa en común con esos tipos de dragones: la obsesión por los tesoros. Los detalles específicos sobre los tipos de tesoros que prefiere cada categoría de dragón primigenio se detallan en sus respectivas entradas en las siguientes páginas; más allá de esas directrices generales, los elementos de un tesoro deben coincidir con la temática de ese tipo de dragón. Los tesoros de un dragón de salmuera deben tener temática náutica, por ejemplo, mientras que un dragón sombrío recolectaría tesoros de naturaleza sombría y tenebrosa; un dragón de cristal se centraría en piedras preciosas de gran valor; y un dragón de las nubes buscaría objetos que concedieran la capacidad de volar o que produjeran un aroma exótico. De todos ellos, los tesoros de los dragones de magma son los más parecidos a los de los dragones clásicos, siempre y cuando los objetos recogidos puedan resistir las abrasadoras temperaturas que suelen darse en las guaridas volcánicas de estos dragones.

Arma de aliento ♦♦ (electricidad, evocación, primigenio) El dragón exhala una nube de tormenta que inflige 11d6 de daño por electricidad en un cono de 40 pies (12 m) (salvación básica de Reflejos CD 29). No puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Caminar por las nubes El dragón de las nubes puede caminar por las nubes o por la niebla como si estuviera en tierra firme.

Frenesí dracónico ♦♦ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuerno en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su Arma de aliento cada vez que acierte un impacto crítico con un Golpe.

DRAGÓN DE LAS NUBES ADULTO

CRIATURA 14

POCO COMÚN N ENORME AIRE DRAGÓN ELEMENTAL

Percepción +28; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la niebla, visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico, jotun

Habilidades Acrobacias +23, Atletismo +28, Diplomacia +26, Engaño +26, Intimidación +28, Naturaleza +24, Sigilo +23, Supervivencia +26

Fue +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +6, **Car** +6

Visión en la niebla Como el dragón de las nubes joven.

CA 36; **Fort** +26, **Ref** +23, **Vol** +26; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 254; **Inmunidades** electricidad, paralizado, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 32

Nube desviadora ⤵ Como el dragón de las nubes joven.

Velocidad 50 pies (15 m), volar 160 pies (48 m); caminar por las nubes

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +29 (alcance 15 pies [4,5 m], electricidad, mágico), **Daño** 3d10+15 perforante más 2d12 por electricidad

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +29 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d10+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +27 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d12+15 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ cuerno +27 (alcance 15 pies [4,5 m], letal d10, mágico), **Daño** 2d12+13 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 36; **3.º muro de viento**; **2.º niebla de oscurecimiento**, **ráfaga de viento** (a voluntad)

Arma de aliento ♦♦ (electricidad, evocación, primigenio) El dragón exhala una nube de truenos que inflige 15d6 de daño por electricidad en un cono de 15 pies (4,5 m) (salvación básica de Reflejos CD 35). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Forma de nube ♦ (polimorfismo, primigenio, transmutación) El cuerpo del dragón de las nubes se vuelve vaporoso y brumoso. Obtiene los efectos de forma gaseosa, excepto que su Velocidad de vuelo permanece inalterada. El dragón de las nubes puede utilizar esta acción de nuevo para volver a su forma física.

Caminar por las nubes Como el dragón de las nubes joven.

Frenesí dracónico ♦♦ Como el dragón de las nubes joven.

Impulso dracónico Como el dragón de las nubes joven.

DRAGÓN DE LAS NUBES ANTIGUO

CRIATURA 19

RARO N GARGANTUESCO AIRE DRAGÓN ELEMENTAL

Percepción +34; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la niebla, visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico, jotun, silvano

Habilidades Acrobacias +35, Atletismo +38, Diplomacia +34, Engaño +34, Intimidación +36, Naturaleza +32, Sigilo +35, Supervivencia +36

Fue +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +5, **Sab** +7, **Car** +7

Visión en la niebla Como el dragón de las nubes joven.

CA 44; **Fort** +36, **Ref** +32, **Vol** +34; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 355; **Inmunidades** electricidad, paralizado, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 40

Nube desviadora ⤵ Como el dragón de las nubes joven.

Velocidad 60 pies (18 m), volar 160 pies (48 m); caminar por las nubes

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +36 (alcance 20 pies [6 m], electricidad, mágico, sónico), **Daño** 3d10+17 perforante más 2d12 por electricidad, 4d6 sónico y mordisco atronador

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +36 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 4d10+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +34 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 4d12+17 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ cuerno +34 (alcance 20 pies [6 m], letal d12, mágico), **Daño** 3d12+17 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 42; **8.º caminar con el viento**; **5.º nube aniquiladora**; **4.º muro de viento** (a voluntad), **niebla sólida**, **ráfaga de viento** (a voluntad)



RELIGIÓN DE LOS DRAGONES PRIMIGENIOS

Aunque los dragones primigenios religiosos en ocasiones adoran a Apsu o a Dahak (el dios dragón que prefieran depende de su actitud hacia el bien o el mal), la mayoría prefiere adorar a dioses elementales.

Arma de aliento ♦♦ (electricidad, evocación, primigenio) El dragón exhala una nube de tormenta que inflige 20d6 de daño por electricidad en un cono de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 41). Esta nube permanece en el área durante 1d4 asaltos, con los efectos de *niebla de oscurecimiento*. Una criatura que termine su turno dentro de la nube sufre 10d6 de daño por electricidad (salvación de Reflejos básica CD 41). El dragón de las nubes no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Forma de nube ♦ Como el dragón de las nubes adulto

Paseo por las nubes Como el dragón de las nubes joven.

Frenesí dracónico ♦♦ Como el dragón de las nubes joven.

Impulso dracónico Como el dragón de las nubes joven.

Mordisco atronador El golpe de mandíbulas de un dragón de las nubes antiguo emite un trueno ensordecedor cuando daña a un enemigo. Una criatura que sufra daño del Golpe de mandíbulas del dragón debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 41 o quedar ensordecida durante 1 minuto (o permanentemente en caso de fallo crítico).

DRAGÓN DE CRISTAL

Los dragones de cristal, bondadosos, aunque vanidosos, son hermosas criaturas con una piel brillante hecha de cristal y piedras preciosas multicolores. Su belleza es motivo de gran orgullo, pero también es una especie de debilidad, ya que los dragones de cristal se enfadan fácilmente por los insultos sobre su aspecto. A pesar de su naturaleza relativamente benigna en comparación con otros dragones verdaderos, pueden tener poca paciencia y son propensos a sentirse insultados, aunque no hubiera intención. Aunque sus opiniones son cambiantes, prefieren los entornos ordenados y no les gustan las interrupciones ni las distracciones repentinas.

Los dragones de cristal construyen sus guaridas en grutas subterráneas, donde cultivan entornos de gran belleza. Su elevado nivel de exigencia y su vívida imaginación hacen que siempre estén trabajando para mejorar el aspecto o la disposición de alguna zona de su guarida. Estas guaridas son únicas para cada uno, pero siempre hay muchas superficies reflectantes que permiten al dragón observar su propia apariencia. Estas superficies van desde cristales hasta piscinas reflectantes, pasando por espejos de diseño elegante, que se encuentran por toda la guarida en una agradable disposición. Regalar espejos bien elaborados o mágicos es una excelente manera de ganarse el favor de un dragón de cristal.

Aunque se distraen fácilmente con sus brillantes colecciones y su vanidad, en el fondo siguen siendo criaturas de buen corazón y hacen amigos rápidamente. Si bien un dragón de cristal tiende a encontrar a las criaturas malignas groseras y desagradables, cualquier otro vecino cercano o habitante de su hogar podría convertirse rápidamente en un amigo o mascota querida, dependiendo de la capacidad de la criatura para la conversación (y para proporcionar los frecuentes elogios y cumplidos que ansían).

DRAGÓN DE CRISTAL JOVEN

CRIATURA 7

POCO COMÚN N GRANDE DRAGÓN ELEMENTAL TIERRA

Percepción +15; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, terrestre

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +16, Engaño +15, Intimidación +15, Naturaleza +15, Sigilo +18, Supervivencia +15

Fue +5, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +4

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +14, **Vol** +15

PG 105; **Inmunidades** paralizado, sueño; **Debilidades** sónico 5

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 25

Enredar con la cola ↻ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la cola del dragón utiliza una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento; **Efecto** El dragón le asesta un Golpe de cola a la criatura con un penalizador -2. Si impacta, el dragón interrumpe la acción de la criatura.

Velocidad 40 pies (12 m), excavar 30 pies (9 m), volar 100 pies (30 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +18 (alcance 10 pies [3 m], sónico), **Daño** 2d8+8 cortante más 2d6 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +18 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +16 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 1d10+8 cortante



DRAGONES DE CRISTAL LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones de cristal lanzadores de conjuros suelen lanzar los siguientes:

JOVEN

Conjuros primigenios preparados CD 25, ataque +18; **3.º** fundirse con la piedra, ligadura terrestre; **2.º** estallar, fuego feérico, partículas rutilantes; **1.º** grasa, pasar sin dejar rastro, remendar; **Trucos (3.º)** detectar magia, luz, prestidigitación, proyectil telecinético, salpicadura de ácido

ADULTO

Conjuros primigenios preparados CD 30, ataque +24; como el dragón de cristal joven, más **5.º** capa de colores, muro de piedra; **4.º** piel pétrea, terreno alucinatorio, transformar piedra; **3.º** acelerar; **Trucos (5.º)** detectar magia, luces danzantes, luz, prestidigitación, proyectil telecinético

ANTIGUO

Conjuros primigenios preparados CD 37, ataque +32; como el dragón de cristal adulto, más **7.º** égida de energía, erupción volcánica, retorno de conjuros; **6.º** de la carne a la piedra, piedra parlante, visión verdadera; **5.º** muro cromático; **Trucos (7.º)** detectar magia, luces danzantes, luz, prestidigitación, proyectil telecinético

Conjuros primigenios innatos CD 25; **3.º** rociada de color; **Trucos (3.º)** luces danzantes

Arma de aliento ♦♦ (evocación, primigenio) El dragón exhala una ráfaga de cristales perforantes que inflige 8d6 de daño perforante en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 25). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ♦♦ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cola en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su Arma de aliento cada vez que impacte críticamente con un Golpe.

DRAGÓN DE CRISTAL ADULTO

CRIAURA 11

POCO COMÚN NB ENORME DRAGÓN ELEMENTAL TIERRA

Percepción +20; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, infracomún, térraro

Habilidades Acrobacias +19, Atletismo +24, Engaño +22, Intimidación +22, Naturaleza +19, Sigilo +21, Supervivencia +20

Fue +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +5

CA 33; **Fort** +24, **Ref** +19, **Vol** +20; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 185; **Inmunidades** paralizado, sueño; **Debilidades** sónico 10

Presencia temible (aura, emoción, miedo, mental) 90 pies (27 m), CD 30

Cola Retorcida ↻ Como el dragón de cristal joven.

Velocidad 50 pies (15 m), excavar 35 pies (10,5 m), volar 120 pies (36 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +24 (alcance 15 pies [4,5 m], sónico), **Daño** 2d8+13 cortante más 3d6 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +24 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 2d8+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +22 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 1d10+13 cortante

Conjuros primigenios innatos CD 30; **3.º** partículas rutilantes, pauta hipnótica, rociada de color (×3); **Trucos (5.º)** luces danzantes

Arma de aliento ♦♦ (evocación, primigenio) El dragón exhala una ráfaga de cristales perforantes que infligen 12d6 de daño perforante en un cono de 40 pies (12 m) (salvación de Reflejos básica CD 30). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos

Cristalizar la carne ♦ (primigenio, transmutación) **Desencadenante** El dragón de cristal daña a una criatura de carne y hueso con un Golpe de mandíbula; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El dragón incrusta unos cristales transformadores en la carne de la criatura. La criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 30.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda lentificado 1 durante 1 asalto mientras partes de su carne se vuelven cristalinas.

Fallo El objetivo queda lentificado 1 y debe hacer una salvación de Fortaleza al final de cada uno de sus turnos; esta salvación continua tiene el rasgo incapacitación. En caso de fallar la salvación, el valor del estado negativo lentificado aumenta en 1 (o en 2 en caso de fallo crítico). Una salvación con éxito reduce en 1 el valor del estado negativo lentificado. Una criatura incapaz de actuar debido al estado negativo lentificado de Cristalizar la carne queda petrificada permanentemente y se transforma en una estatua cristalina. El efecto termina si la criatura se petrifica o si se elimina el estado negativo lentificado.

Fallo crítico Como con el fallo, pero el objetivo queda lentificado 2 desde el principio.

Frenesí dracónico ♦♦ Como el dragón de cristal joven.

Impulso dracónico Como el dragón de cristal joven.

DRAGÓN DE CRISTAL ANTIGUO

CRIAURA 16

RARO NB GARGANTUESCO DRAGÓN ELEMENTAL TIERRA

Percepción +28; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas celestial, común, dracónico, infracomún, térraro

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +33, Engaño +29, Intimidación +29, Naturaleza +27, Sigilo +28, Supervivencia +26

Fue +9, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +5, **Sab** +5, **Car** +7

CA 42; **Fort** +30, **Ref** +27, **Vol** +29; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 275; **Inmunidad:** paralizado, sueño; **Debilidad:** sónico 15

Reacción adicional El dragón obtiene 2 reacciones al inicio de cada uno de sus turnos.



SHARDIZHAD

Aunque es una dragona de cristal relativamente joven, Shardizhad ya se ha hecho un nombre en la ciudad de Wati, en Osirion. Ha asumido un papel un tanto inusual como tendera en la necrópolis de esa ciudad, donde está deseosa de intercambiar los objetos mágicos que recolecta por más gemas y piedras valiosas.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 37

Aura centelleante (aura, evocación, incapacitación, primigenio, visual) 30 pies (9 m). Un remolino de colores y luces reflejados brilla alrededor del dragón de cristal. Las criaturas que se encuentren en la emanación de esta aura quedan deslumbradas. Cualquier criatura que termine su turno en la emanación debe tener éxito en una tirada de salvación de Voluntad CD 34 o quedar aturdida 1 (o aturdida 3 en caso de fallo crítico). Una vez que una criatura tenga éxito en esta salvación, se vuelve temporalmente inmune al efecto de aturdimiento durante 1 minuto. El dragón de cristal puede activar o desactivar esta aura mediante una sola acción, que tiene el rasgo concentrarse, y puede elegir no afectar a los aliados.

Reflejar conjuro ➤ **Desencadenante** El dragón de cristal es el objetivo de una tirada de ataque de conjuro a distancia; **Efecto** El dragón de cristal interpone un ala para intentar reflejar el conjuro y obtiene un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el ataque falla, el conjuro se refleja de nuevo en el lanzador, que debe hacer una segunda tirada de ataque de conjuro a distancia contra su propia CA para determinar si el conjuro le impacta a él en su lugar.

Enredar con la cola ➤ Como el dragón de cristal joven.

Velocidad 60 pies (18 m), excavar 40 pies (12 m), volar 140 pies (42 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +33 (alcance 20 pies [6 m], mágico),

Daño 3d8+17 cortante más 4d6 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +33 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico),

Daño 3d8+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +31 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico),

Daño 2d10+17 cortante

Conjuros primigenios innatos CD 37; **7.º rociada prismática**;

5.º partículas rutilantes (a voluntad), **pauta hipnótica** (a voluntad), **rociada de color** (a voluntad); **Trucos (7.º)** *luces danzantes*

Arma de aliento ➤➤ (evocación, primigenio, sónico) El dragón exhala una ráfaga de cristales perforantes que inflige 17d6 de daño perforante en un cono de 50 metros (15 m) (salvación de Reflejos básica CD 38). No puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Cristalizar la carne ➤ (primigenio, transmutación)

Frecuencia tres veces al día; **Efecto** Como el dragón de cristal adulto, pero con CD 37.

Frenesí dracónico ➤➤ Como el dragón de cristal joven.

Impulso dracónico Como el dragón de cristal joven.

DRAGÓN DE MAGMA

Los dragones de magma tienen fama entre los demás dragones de ser imprevisibles y descargados. Su temperamento y su tendencia a los arrebatos violentos hacen que un dragón de magma típico lleve una vida solitaria, en la que las crías suelen reñir o luchar para establecer su dominio entre ellas antes de abandonar el nido. Un dragón de magma siempre tiene una razón para sus arrebatos y siempre puede justificar sus repentinos cambios de humor, aunque rara vez siente la necesidad de hacerlo.

Los dragones de magma construyen sus guaridas en volcanes activos o en las profundidades del subsuelo, en medio de vastos lagos de magma burbujeante. Como todos los dragones verdaderos, guardan montones de tesoros, pero la naturaleza de sus guaridas abrasadoras limita el tipo de objetos de valor que recolectan a metales, gemas y objetos capaces de resistir el calor del núcleo de un volcán.





DRAGONES DE MAGMA LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones de magma lanzadores de conjuros suelen lanzar los siguientes.

JOVEN

Conjuros primigenios preparados CD 28, ataque +20; **4.º** muro de fuego, piel pétrea; **3.º** acelerar, lentificar, nube apestosa; **2.º** niebla de oscurecimiento, partículas rutilantes, restablecer los sentidos; **1.º** burbuja de aire, grasa, pasar sin dejar rastro; **Trucos (4.º)** detectar magia, flamear, leer el aura, maraña, prestidigitación

ADULTO

Conjuros primigenios preparados CD 33, ataque +25; como el dragón de magma joven, más **6.º** semillas de fuego, visión verdadera; **5.º** descarga flamígera, forma elemental, nube aniquiladora; **4.º** terreno alucinatorio; **Trucos (6.º)** detectar magia, flamear, leer el aura, maraña, prestidigitación

ANTIGUO

Conjuros primigenios preparados CD 42, ataque +34; como el dragón de magma adulto, más **8.º** horrible marchitamiento, palabra de poder aturridor, terremoto; **7.º** cambio de Plano, cuerpo flamígero, erupción volcánica; **6.º** de la carne a la piedra; **Trucos (8.º)** detectar magia, flamear, leer el aura, maraña, prestidigitación

DRAGÓN DE MAGMA JOVEN

CRIATURA 9

POCO COMÚN CN GRANDE DRAGÓN ELEMENTAL FUEGO

Percepción +18; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, ígnaro

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +19, Engaño +14, Intimidación +18, Naturaleza +15, Sigilo +16, Supervivencia +18

Fue +6, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +3

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +16, **Vol** +18

PG 175; Inmunidades fuego, paralizado, sueño; Debilidades frío 10

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 24

Desvío con el ala ➤ **Desencadenante** El dragón es el objetivo de un ataque; **Efecto** El dragón levanta un ala y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el dragón está volando, desciende 10 pies (3 m) después del ataque.

Velocidad 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m), volar 100 pies (30 m); nadar en magma

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +21 (alcance 10 pies [3 m], fuego), **Daño** 2d10+10 perforante más 2d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +21 (ágil), **Daño** 2d10+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +19 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+10 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ cuernos +19 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d10+10 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 26, ataque +18; **4.º** manos ardientes (a voluntad); **Trucos (4.º)** flamear

Arma de aliento ➤➤ (evocación, fuego, primigenio) El dragón exhala una ráfaga de magma que inflige 5d6 de daño por fuego y 3d12 de daño contundente en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 28). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ➤➤ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuerno en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su Arma de aliento cada vez que acierte un impacto crítico con un Golpe.

Nadar en magma La Velocidad de nado de un dragón de magma sólo funciona cuando el dragón Nada a través de magma o lava.

DRAGÓN DE MAGMA ADULTO

CRIATURA 13

POCO COMÚN CN ENORME DRAGÓN ELEMENTAL FUEGO

Percepción +23; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, ígnaro, térraro

Habilidades Acrobacias +21, Atletismo +27, Engaño +19, Intimidación +25, Naturaleza +21, Sigilo +21, Supervivencia +23

Fue +8, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +21, **Vol** +23; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 270; Inmunidades fuego, paralizado, sueño; Debilidades frío 15

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 30

Desvío con el ala ➤ Como dragón de magma joven.

Velocidad 40 pies (12 m), volar 140 pies (42 m); nadar en magma 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +27 (alcance 15 pies [4,5 m], fuego, mágico), **Daño** 3d10+12 perforante más 3d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +27 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d10+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +25 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d12+12 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ cuernos +25 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 2d10+12 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 31, ataque +23; **6.º** manos ardientes (a voluntad), muro de fuego (a voluntad); **Trucos (6.º)** flamear

Arma de aliento ➤➤ (evocación, fuego, primigenio) El dragón exhala una ráfaga de magma que inflige 9d6 de daño por fuego y 4d12 de daño contundente en un cono de 40 pies (12 m) (salvación de Reflejos básica CD 33). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ➤➤ Como el dragón de magma joven.

Impulso dracónico Como el dragón de magma joven.

Nadar en magma Como el dragón de magma joven.

Purga volcánica ➤ Si la siguiente acción que el dragón utiliza es Arma de aliento, a aquellas criaturas a las que dañe se les pega magma. Cualquier criatura que falle su salvación contra el Arma de aliento sufre 4d6 de daño persistente por fuego y, mientras sufra este daño persistente por fuego, también se le impone un penalizador por estatus de -10 pies (3 m) a sus Velocidades.

DRAGÓN DE MAGMA ANTIGUO

CRIATURA 18

RARO CN GARGANTUESCO DRAGÓN ELEMENTAL FUEGO

Percepción +33; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, ígnaro, infracomún, térraro

Habilidades Acrobacias +28, Atletismo +36, Engaño +28, Intimidación +34, Naturaleza +28, Sigilo +28, Supervivencia +29

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +6

CA 42; **Fort** +34, **Ref** +30, **Vol** +31; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 390; **Inmunidades** fuego, paralizado, sueño; **Debilidades** frío 15

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 37

Desvío con el ala ➤ Como el dragón de magma joven.

Velocidad 50 pies (15 m), volar 200 pies (60 m); nadar en magma 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +36 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d10+16 perforante más 4d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +36 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d10+16 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +34 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 3d12+16 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ cuernos +34 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d10+16 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 40, ataque +32; **8.º** bola de fuego, manos ardientes (a voluntad), muro de fuego (a voluntad); **Trucos (8.º)** flamear; **Constante (4.º)** escudo de fuego

Arma de aliento ➤➤ (evocación, fuego, primigenio) El dragón exhala una ráfaga de magma que inflige 10d6 de daño por fuego y 5d12 de daño contundente en un cono de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 40). No puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ➤➤ Como el dragón de magma joven.

Impulso dracónico Como el dragón de magma joven.

Nadar en magma Como el dragón de magma joven.

Tumba de magma ➤➤ Una vez al día, el dragón puede escupir una roca fundida a un objetivo en un radio de 120 pies (36 m). Esto inflige 12d6 de daño por fuego y 5d12 de daño contundente, con una salvación de Reflejos básica CD 42. Si la criatura falla su salvación, queda encerrada en un magma que se enfría instantáneamente y tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20. La criatura encerrada no puede respirar y queda neutralizada (CD para Huir 42).

Purga volcánica ➤ Como el dragón de magma adulto, pero el daño persistente es 5d6.

DRAGÓN SOMBRÍO

Mientras que los otros dragones primigenios proceden de los Planos Elementales, los crueles e incansablemente maliciosos dragones sombríos se originan en las profundidades del Plano de la Sombra. Sus distinguidas escamas negras y su elegancia serpentina les permiten atacar sin ser vistos, y son célebres por jugar con su presa antes de acabar con ella. Estas criaturas de energía sombría y apetito insano prefieren la carne necrótica de las criaturas muertas vivientes a cualquier otra comida. Este extraño apetito puede beneficiar accidentalmente a las sociedades humanoides cercanas, pero, en última instancia, cazan y matan a las criaturas muertas vivientes por su sabor, más que por un deseo de proteger a los demás de los muertos vivientes. Sin embargo, el beneficio siempre es efímero: cuando a los dragones sombríos se les agotan sus presas preferidas, arremeten contra cualquier criatura viva que se encuentre cerca. Los dragones sombríos suelen hacer lo imposible para conseguir su comida favorita, incluso llegan a crear criaturas muertas vivientes con las que luego se dan un festín.



MOSCHABBATT

El dragón de magma antiguo Moschabbatt habita en una vasta cámara oculta en el Risco de Droskar, el mayor volcán de la Región del mar Interior. Se rumorea que el dragón cuenta con al menos un artefacto enano legendario entre los inestimables tesoros de su vasto alijo.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





DRAGONES SOMBRÍOS LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones sombríos lanzadores de conjuros suelen lanzar los siguientes.

JOVEN

Conjuros primigenios preparados CD 29, ataque +24; **4.º** forma gaseosa, pesadilla, terreno alucinatorio; **3.º** atar muertos vivientes, ceguera, lentificar; **2.º** apacible descanso, doblar a muerto, forma humana; **1.º** fachada de objeto, hechizar, rayo de debilitamiento; **Trucos (4.º)** leer el aura, rayo de escarcha, sello, sonido fantasmal, toque gélido

ADULTO

Conjuros primigenios preparados CD 35, ataque +30; como el dragón sombrío joven, más **6.º** desangramiento vampírico, dominar, visión verdadera; **5.º** estallido de sombra, tentáculos negros, sifón de sombra; **Trucos (6.º)** leer el aura, rayo de escarcha, sello, sonido fantasmal, toque gélido

ANTIGUO

Conjuros primigenios preparados CD 41, ataque +38; como el dragón sombrío adulto, más **9.º** disyunción, masacre, némesis inexorable; **8.º** desaparición, horrible marchitamiento, laberinto; **7.º** explosión de eclipse, cambio de Plano, máscara del terror; **Trucos (9.º)** leer el aura, rayo de escarcha, sello, sonido fantasmal, toque gélido

A pesar de todo su poder, a los dragones sombríos no les interesan las peleas limpias. Cuando se enfrentan a enemigos que pueden suponer algún tipo de amenaza, los dragones sombríos huyen a las sombras e intentan contraatacar a través de peones o esbirros en lugar de arriesgar sus propias vidas. Sus tesoros son variados y diversos, a menudo acrecentados por los botines robados de las criptas que los dragones han convertido en terrenos de alimentación. Sienten un gran respeto e interés por las tradiciones y las reliquias y con frecuencia intentan aumentar sus tesoros con objetos de gran valor que se han pasado a través de las generaciones de aquellos con cuyos cadáveres y fantasmas se han alimentado.

DRAGÓN SOMBRÍO JOVEN

CRATURA 11

POCO COMÚN NM GRANDE DRAGÓN SOMBRA

Percepción +22; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, dracónico, lengua sombría

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +22, Engaño +22, Intimidación +22, Naturaleza +20, Sigilo +20, Supervivencia +22

Fue +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +3

CA 31; **Fort** +22, **Ref** +20, **Vol** +22

PG 195; **Inmunidades** negativo, paralizado, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 26

Ataque de oportunidad ➤ Sólo mandíbulas.

Velocidad 40 pies (12 m), volar 140 pies (42 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +24 (alcance 10 pies [3 m], negativo), **Daño** 2d10+13 perforante más 2d6 negativo

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +24 (ágil), **Daño** 2d10+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +22 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ ala +22 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d10+13 cortante

Conjuros primigenios innatos CD 30; **4.º** oscuridad (×3); **Trucos (4.º)** detectar magia

Arma de aliento ➤➤ (nigromancia, negativo, primigenio) El dragón exhala una ráfaga de oscuridad que inflige 12d6 de daño por energía negativa en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 30). No puede volver a usar Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos. Las criaturas muertas vivientes sufren 14d6 de daño por fuerza en lugar del daño negativo.

Frenesí dracónico ➤➤ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de ala en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su Arma de aliento cada vez que acierte un impacto crítico con un Golpe.

Azote de fantasmas Los Golpes de un dragón sombrío afectan a las criaturas incorpóreas con los efectos de una runa de propiedad *toque fantasmal* y las mandíbulas de un dragón sombrío infligen un daño por fuerza adicional de 4d6 a los muertos vivientes.

DRAGÓN SOMBRÍO ADULTO

CRATURA 15

POCO COMÚN NM ENORME DRAGÓN SOMBRA

Percepción +29; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, dracónico, necril, lengua sombría

Habilidades Acrobacias +25, Atletismo +31, Engaño +28, Intimidación +28, Naturaleza +25, Sigilo +27, Supervivencia +28

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +6, **Car** +5

CA 37; **Fort** +27, **Ref** +25, **Vol** +27; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 275; **Inmunidades** negativo, paralizado, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 34

Ataque de oportunidad ➤ Sólo mandíbulas.

Velocidad 50 pies (15 m), volar 180 pies (54 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +30 (alcance 15 pies [4,5 m], negativo), **Daño** 3d10+14 perforante más 3d6 negativo

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +30 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d10+14 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +28 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d12+14 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ ala +28 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 2d10+14 cortante

Conjuros primigenios innatos CD 36; **7.º** caminar por la sombra, desangramiento vampírico, oscuridad (a voluntad); **Trucos (7.º)** detectar magia



UGOTHOGO

Los habitantes de las montañas de la Medianoche en las Tierras Oscuras adoran al dragón sombrío antiguo Ugothogo como a un dios.

Arma de aliento ♦♦ El dragón sombrío exhala de una de las dos formas. No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

- **Negativo** (negativo, nigromancia, primigenio) El dragón exhala una ráfaga de oscuridad en un cono de 40 pies (12 m) que inflige 16d6 de daño negativo (salvación de Reflejos básica CD 36). Las criaturas muertas vivientes sufren 19d6 de daño por fuerza en lugar del daño negativo.
- **Sombras** (nigromancia, primigenio, sombra) El dragón exhala una ráfaga de sombras en un cono de 40 pies (12 m). Cualquier criatura dentro del cono debe hacer una salvación de Fortaleza CD 36.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda debilitada 2 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda debilitada 2 durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura queda debilitada 2 durante 1 minuto y cegada durante 1 asalto.

Frenesí dracónico ♦♦ Como el dragón sombrío joven.

Impulso dracónico Como el dragón sombrío joven.

Azote de fantasmas Como el dragón sombrío joven, pero inflige 6d6 de daño por fuerza a los muertos vivientes.

DRAGÓN SOMBRÍO ANTIGUO

CRIATURA 20

RARO NM GARGANTUESCO DRAGÓN SOMBRA

Percepción +36; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, daimónico, dracónico, necril, lengua sombría

Habilidades Acrobacias +33, Atletismo +38, Engaño +34, Intimidación +36, Naturaleza +34, Sigilo +35, Supervivencia +34

Fue +10, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +6, **Sab** +8, **Car** +6

CA 45; **Fort** +35, **Ref** +33, **Vol** +38; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 375; **Inmunidades** negativo, paralizado, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 40

Ataque de oportunidad ➤ Sólo mandíbulas.

Velocidad 60 pies (18 m), volar 200 pies (60 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +38 (alcance 20 pies [6 m], mágico, negativo), **Daño** 4d10+18 perforante más 4d6 negativo y drenar vigor

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +38 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 4d10+18 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +36 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 4d12+18 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ ala +36 (ágil, alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d10+18 cortante

Conjuros primigenios innatos CD 42; **10.º** *masacre*; **9.º** *dedo de la muerte, oscuridad* (a voluntad); **8.º** *desangramiento vampírico* (a voluntad); **Trucos (10.º)** *detectar magia*

Rituales CD 42; *crear muertos vivientes* (sólo sombras)

Arma de aliento ♦♦ Como el dragón sombrío adulto, pero en un cono de 50 pies (15 m), CD 42, el aliento negativo del dragón inflige 21d6 de daño negativo o 25d6 de daño por fuerza a los muertos vivientes; y el aliento de sombra del dragón causa debilitado 3.

Frenesí dracónico ♦♦ Como el dragón sombrío joven.

Impulso dracónico Como el dragón sombrío joven.

Drenar vigor (nigromancia, primigenio) Cuando el dragón inflige daño negativo a una criatura viva con su Golpe de mandíbulas, el dragón sombrío gana 20 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 41 o quedar debilitada 2. El daño adicional infligido por el Golpe de mandíbulas del dragón aumenta el valor del estado negativo debilitado en 2 si se falla la salvación, hasta un máximo de debilitado 4.

Azote de fantasmas Como el dragón sombrío joven, pero inflige 8d6 de daño por fuerza a los muertos vivientes.





BARCOS DE DRAUGR

Cuando toda la tripulación de un barco muere en un desastre, pueden resucitar simultáneamente, unidos en la muerte.

Estas tripulaciones draugr, que asolan incansablemente los mares, van corrompiendo poco a poco su embarcación. Los barcos malditos suelen mostrar fenómenos inquietantes, como la capacidad de navegar contra el viento o dejar bancos de peces muertos a su paso. Las canciones de marineros hablan de asaltantes draugr que se avecinan durante la noche, envueltos en niebla y visibles únicamente gracias al brillo verde que emana de sus ojos.

DRAUGR

Los draugr, cadáveres resucitados de marineros fallecidos en el mar, apestan a la podredumbre y la decadencia de las profundidades salobres. Sus ojos brillan con una abominable luz verde y tienen algas podridas, percebes y criaturas marinas muertas adheridas a sus cuerpos. Los draugr no pueden hablar, pero expresan sus malvadas emociones con gorgoteos, como si se ahogaran eternamente con los pulmones llenos de agua. No ansían nada salvo atacar a las criaturas vivas, especialmente a las que navegan por el mar. Incluso cuando pisan tierra, los draugr suelen arrastrar al agua los cadáveres de sus víctimas, poblando las profundidades con más muertos.

Los draugr surgen en lugares embrujados del mar, donde los espíritus inquietos, las marejadas de energía negativa o las tormentas sobrenaturales provocan la muerte. Un cadáver puede descansar en el fondo del mar durante algún tiempo antes de despertar como un draugr. La acumulación de detritus y organismos vuelve el cadáver cada vez más repugnante hasta que finalmente se despierta. La proximidad a la vida inteligente puede acelerar este proceso, por lo que un explorador submarino que se encuentre con un naufragio puede hacer que un cuerpo se alce de repente como un draugr. Estas criaturas no se toman las intrusiones a la ligera, especialmente en el lugar de su muerte.

Aunque están impregnados de maldad, los draugr son susceptibles a los recuerdos de sus vidas como marineros. En particular, una saloma bien interpretada o una canción de trabajo de llamada y respuesta puede provocar que un draugr se pierda en sus ensoñaciones por un momento.

Incluso se ha visto a las criaturas gimiendo, incapaces de cantar la letra, pero proporcionando un inquietante acompañamiento. Sin embargo, la calma no suele durar mucho, ya que la belleza de la canción se convierte rápidamente en un recordatorio de la tragedia que ha sufrido el draugr, reafirmando su deseo de sangre y muerte.

Los draugr más poderosos, de ardientes ojos rojos, se llaman capitanes draugr. Son criaturas de 3.º nivel con ajustes de élite (página 6) que pueden lanzar *niebla de oscurecimiento* como un conjuro divino innato tres veces al día.

DRAUGR

CRIATURA 2

CM MEDIANO AGUA MUERTO VIVIENTE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Atletismo +10, Sigilo +8

Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +1, **Car** +1

Objetos armadura de cuero, gran hacha

CA 17; **Fort** +11, **Ref** +6, **Vol** +7

PG 35; curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciencia, paralizado, veneno; **Debilidades** positivo 5; **Resistencias** fuego 3

La venganza del mar (divino, maldición, nigromancia) Una criatura que mate a un draugr queda sometida a un conjuro *maldición del marinero* con una CD de salvación de 17. La maldición termina si el draugr es enterrado en un mar en calma o una vez que pase 1 semana.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ gran hacha +10 (barrido), **Daño** 1d12+4 cortante más don grotesco

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +10 (ágil), **Daño** 1d4+4 cortante más don grotesco

Don grotesco (olfativo) Los ataques de un draugr salpican a sus objetivos con carne rancia y algas podridas. Una criatura dañada por el Golpe de un draugr debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 o queda indispuesta 1 (indispuesta 2 en caso de fallo crítico).

Barrido ♦♦ El draugr da un Golpe cuerpo a cuerpo y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos, cada uno de los cuales debe estar dentro de su alcance cuerpo a cuerpo y adyacentes entre sí. Tira el daño una sola vez y lo aplica a cada criatura a la que impacte. Un Golpe cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataque múltiple del draugr.



D'ZIRIAK

Estas extrañas criaturas son nativas del Plano de la Sombra, donde su naturaleza colorida se opone a la paleta abrumadoramente monocromática de ese reino. Los d'ziriak, que miden 7 pies (2,1 m) de media, tienen cuatro brazos, dos piernas y un abdomen similar al de las termitas. El par de brazos más grandes, que utilizan para la mayoría de las tareas, tiene cinco dedos en cada mano terminados en unas garras afiladas e insectiles. El par de brazos más pequeños se reserva para manipulaciones precisas y no les resulta eficaz en combate.

Los caparazones de los d'ziriak, de un color marrón apagado, están decorados con numerosas runas que brillan en colores vivos. Estas runas, similares a tatuajes, indican el papel de un individuo en la sociedad d'ziriak y lo distinguen de los demás habitantes nativos de su plano. Las runas brillan con una bioluminiscencia natural y los d'ziriak pueden hacerlas resplandecer durante un instante, a costa de sobrecargar las glándulas bioquímicas que crean y mantienen las runas durante un tiempo prolongado. El color y la forma de las runas son parcialmente naturales, pero pueden moldearse y personalizarse cuidadosamente con el tiempo para que se adapten a la posición del individuo.

El idioma d'ziriak es una mezcla de zumbidos y graznidos y lo hablan pocas criaturas. Los d'ziriak prefieren comunicarse con otras especies utilizando la telepatía en lugar de soportar el sonido de su idioma «destruido por gargantas carnosas». Los d'ziriak se organizan en ciudades colmena dirigidas por un rey y una reina. Estas ciudades colmena constan de impresionantes torres, pero estas torres son sólo la parte delantera del asentamiento, hay muchas más cámaras que se adentran en las profundidades para albergar residencias, talleres y granjas de hongos. Los asentamientos d'ziriak están iluminados por dentro y por fuera con fuentes de luz alquímicas y mágicas, a menudo en forma de runas. Estas torres que brillan tenuemente proporcionan a los viajeros puntos de referencia y prometen refugios seguros en el lúgubre plano de la Sombra.



TEJEDORES DE LUZ

Los maestros d'zirirak del oficio tejedor de luz son practicantes del ocultismo, casi siempre hechiceros de linaje aberrante. Los tejedores de luz prefieren los conjuros que emiten luz o producen escritura mágica. En sus ciudades colmena, los tejedores de luz crean arte, iluminación, señalización y custodios mágicos. También utilizan su tejido de luz para el entretenimiento y la educación.

D'ZIRIAK

CRIATURA 3

N MEDIANO ABERRACIÓN SOMBRA

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas d'ziriak, lengua sombría; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos +8, Atletismo +6, Ocultismo +10, Sigilo +10, Supervivencia +8

Fue +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +4

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +12, **Vol** +10

PG 45

Fulgor (aura, luz) 20 pies (6 m). Las coloridas runas que decoran el cuerpo de un d'ziriak emiten una luz tenue. Su bioluminiscencia natural está especialmente adaptada al Plano de la Sombra y es capaz de superar la oscuridad mágica como si fuera luz mágica del nivel del d'ziriak.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +12 (ágil, sutil), **Daño** 1d10+4 perforante

Conjuros de ocultismo innatos CD 19; 7º *cambio de Plano* (sólo a sí mismo, sólo al plano de la Sombra)

Explosión deslumbrante ♦♦ (luz, visual) El d'ziriak hace que su cuerpo se ilumine con una intensa luz de colores. Los que no sean d'ziriak en una emanación de 20 pies (6 m) deben hacer una salvación de Fortaleza CD 20. Después de usar esta aptitud, el d'ziriak pierde su brillo durante 24 horas, y hasta pasado este tiempo no puede volver a usar Explosión deslumbrante. Una criatura que haga esta salvación se vuelve inmune a todas las Explosiones deslumbrantes durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda deslumbrada durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 minuto.

Garra doble ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El d'ziriak da dos Golpes de garra. Si ambos golpean a la misma criatura, combina su daño a efectos de calcular las resistencias y debilidades. Esto cuenta como dos ataques para el penalizador por ataque múltiple del d'ziriak y el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques.





OTROS REPTILES ACUÁTICOS

El elasmosaurus no es más que uno de los muchos tipos de reptiles acuáticos que se encuentran en los océanos primitivos o en los mundos perdidos. Algunos, como el ictiosaurio, tienen un aspecto casi de pez. Otros, como los mosasaurios, son bestias realmente enormes capaces de cazar y devorar ballenas.

ELASMOSAURUS

Los elasmosaurus son reptiles primitivos de cuello largo que habitan en las profundidades de los océanos y mares. Aunque en realidad no son dinosaurios, los elasmosaurus suelen encontrarse en lugares similares y son criaturas igualmente titánicas. Mientras mantienen su enorme cuerpo bajo el agua, utilizan su largo cuello para atrapar a sus presas y llevar aire a sus enormes pulmones mientras permanecen ocultos de la superficie. Un elasmosaurus mide 30 pies (9 m) de largo y pesa 6.000 libras (2.700 kg).

Los elasmosaurus, por muy raros y solitarios que sean, se confunden a veces con unas criaturas aún más raras llamadas orms de agua, unos legendarios habitantes acuáticos de lagos remotos conocidos por su carácter esquivo y su astucia. Mientras que los elasmosaurus son criaturas mundanas de inteligencia animal, los orms de agua son seres mágicos con una inteligencia casi humanoide y una curiosa fascinación por los mortales, que parecen deleitarse confundiendo a los espectadores. Por ello, se cree que un orm de agua típico estaría más que dispuesto a guiar a un grupo de espectadores hasta un elasmosaurus perdido, tanto para despistar a sus perseguidores como por la hilaridad que inevitablemente se producirá.

Si bien los elasmosaurus suelen encontrarse en mundos perdidos y regiones despobladas, los que habitan en los océanos del mundo no limitan sus terrenos de caza a regiones específicas. Como resultado, no es inaudito que un espécimen errante termine cerca de aguas costeras. Los que lo hacen suelen encontrar en los puertos de pequeños pueblos o incluso de grandes ciudades un banquete maravilloso y suelen ser cazados por guardias costeros o aventureros.

Sin embargo, cuando un elasmosaurus díscolo como éste se encuentra en el sistema de alcantarillado de una ciudad o en los embalses, puede alimentar leyendas urbanas.

ELASMOSAURUS

CRIATURA 7

N ENORME ANIMAL

Percepción +16; visión en la penumbra, olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

Habilidades Atletismo +17

Fue +6, **Des** +4, **Con** +6, **Int** -4, **Sab** +5, **Car** -1

Contener la respiración El elasmosaurus puede contener la respiración durante 2 horas.

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +13, **Vol** +16

PG 125

Cuello largo El largo cuello de un elasmosaurus le permite interactuar con la superficie mientras su cuerpo permanece sumergido bajo el agua. Siempre que no esté sumergido a más de 15 pies (4,5 m) bajo el agua, un elasmosaurus puede sacar la cabeza para respirar. Un elasmosaurus obtiene cobertura contra los ataques realizados contra las criaturas que estén por encima de la superficie del agua mientras está sumergido, incluso aunque su cabeza esté por encima de la superficie.

Ataque de oportunidad ↻ Sólo mandíbulas.

Velocidad 5 pies (1,5 m), nadar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ✦ mandíbulas +17 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+10 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ✦ aleta +17, **Daño** 2d6+10 contundente

Arrastrar por debajo ✦ (ataque) El elasmosaurus hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de un enemigo agarrado. Si el elasmosaurus tiene éxito, el enemigo se mueve a la fuerza 5 pies (1,5 m) en dirección al cuerpo del elasmosaurus. Si el elasmosaurus tiene éxito, el enemigo se mueve 10 pies (3 m) hacia el cuerpo del elasmosaurus.

Retirada a golpes ✦✦ Mientras nada, un elasmosaurus golpea el área que le rodea cuando intenta huir. Realiza dos Golpes de aleta, deben ser contra objetivos distintos y cada uno tiene el penalizador normal por ataque múltiple. A continuación, nada hasta su Velocidad de nado. Este nado no desencadena reacciones basadas en el movimiento.

ELEFANTE

Muchas variantes primitivas del elefante habitan en regiones remotas del mundo.

ANANCUS

El anancus es una antigua especie de elefante con los colmillos inusualmente largos y una trompa más corta que sus primos más modernos.

ANANCUS

N **ENORME** **ANIMAL**

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +19, Supervivencia +16

Fue +7, **Des** +0, **Con** +5, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -2

CA 25; **Fort** +19, **Ref** +14, **Vol** +16

PG 170

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillo +19 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +17 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d10+9 contundente

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo sufre la mitad del daño.

Fallo El objetivo sufre todo el daño y queda tumbado.

Fallo crítico El objetivo sufre el doble de daño, queda tumbado y se aleja 5 pies (1,5 m) del anancus.

Pisotear ♦♦♦ Grande o menor, pata, CD 25

Barrido con los colmillos ♦♦ El anancus barre con sus largos colmillos de un lado a otro, infligiendo 4d6 de daño contundente a todas las criaturas en un cono de 15 pies (4,5 m), que deben hacer una salvación de Reflejos básica CD 27.

MASTODONTE

Los mastodontes, a los que no hay que confundir con los mamuts (que son más grandes), son elefantes primitivos que habitan principalmente en bosques templados. Allí, viajan en grupos sociales muy unidos y se alimentan de la vegetación del bosque.

MASTODONTE

N **ENORME** **ANIMAL**

Percepción +17; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +21, Supervivencia +17

Fue +8, **Des** +0, **Con** +5, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -2

CA 26; **Fort** +20, **Ref** +13, **Vol** +17

PG 175

Velocidad 45 pies (13,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillo +21 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d8+12 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ trompa +21 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Efecto** Agarrar con la trompa

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +21 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d10+12 contundente

Dobles colmillos ♦ El mastodonte da dos Golpes de colmillo, cada uno contra una criatura distinta. Esto cuenta como un solo ataque a efectos del penalizador por ataque múltiple del mastodonte, y el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques.

Agarrar con la trompa Una criatura Mediana o menor golpeada por la trompa del mastodonte es agarrada. Si el mastodonte se mueve, puede llevar consigo a la criatura agarrada.

Pisotear ♦♦♦ Grande o menor, pata, CD 27



ELEFANTES SOLITARIOS

Los elefantes de todas las especies son, por naturaleza, criaturas sociales que establecen estrechos lazos entre sí, pero cuando un elefante se separa de su manada (ya sea debido a una tragedia o por tener mal carácter) se les conoce como elefantes solitarios. Estas peligrosas criaturas solitarias tienen mal genio y atacan enseguida a cualquier cosa que se les acerque. Suelen tener los ajustes de élite en sus estadísticas.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





CUANDO LAS LLAMAS Y LAS CORRIENTES SE ENCUENTRAN

Aunque clásicamente el fuego y el agua se oponen, en la mezcla adecuada pueden convertirse en una combinación peligrosa. Los elementales de agua calentados a una temperatura hirviendo a través de factores naturales, como los volcanes submarinos, pueden infligir 1d6 de daño persistente por fuego con sus Golpes, mientras que los elementales de fuego infundidos con humedad pueden exudar nubes de vapor oscurecedor o incluso cegador.

ELEMENTAL DE AGUA

Los elementales de agua que se infunden con frío o niebla tienen una mayor movilidad en regiones fuera de las masas de agua.

SERPIENTE CARÁMBANO

Las serpientes carámbano, traslúcidas y capaces de quedarse suspendidas y permanecer casi inmóviles, perciben el calor de los seres vivos como una amenaza e intentan utilizar su camuflaje y su mordedura gélida contra los enemigos.

SERPIENTE CARÁMBANO

CRIATURA 2

N **PEQUEÑO** **AGUA** **ELEMENTAL** **FRÍO**

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +7, Sigilo +7

Fue +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 35; **Inmunidades** frío, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** fuego 5

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +9 (sutil), **Daño** 1d6+1 perforante más 1d6 persistente por frío

Punta de hielo ♦ (concentrarse) Hasta la próxima vez que actúe, la serpiente carámbano parece un simple carámbano. Tiene un resultado automático de 27 en las pruebas de Engaño y CD para hacerse pasar por un carámbano.

ACECHADOR DE NIEBLA

El tentacular acechador de niebla se envuelve en un manto de niebla a través del cual su único ojo, que nunca parpadea, puede ver con claridad, lo que le proporciona ventaja cuando acecha a su presa.

ACECHADOR DE NIEBLA

CRIATURA 4

N **MEDIANO** **AGUA** **ANFIBIO** **ELEMENTAL**

Percepción +13; visión en la niebla, visión en la oscuridad

Idiomas acuano

Habilidades Atletismo +11, Sigilo +12

Fue +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +5, **Car** +0

Nube de niebla (agua, aura, conjuración, primigenio) 15 pies (4,5 m). El acechador de niebla está rodeado de niebla. Las criaturas en el aura quedan ocultas. Si el viento dispersa el aura, ésta vuelve automáticamente al comienzo del turno del acechador de niebla. Esta nube se suprime en el agua.

Visión en la niebla El acechador de niebla ignora el estado oculto debido a la niebla y a la bruma.

CA 20; **Fort** +10, **Ref** +12, **Vol** +11

PG 58; **Inmunidad** paralizado, sangrado, sueño, veneno

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +14 (alcance 10 pies [3 m], barrido, sutil), **Daño** 2d8+4 contundente más Agarrón

Constreñir ♦ 1d8+4 contundente, CD 21

Solidificar niebla ♦ (agua, primigenio, transmutación) El acechador de niebla hace que su nube de niebla se cuaje, convirtiendo el aura en terreno difícil hasta el comienzo del siguiente turno del acechador de niebla. Además, puede hacer que la niebla sea aún más espesa alrededor de una única criatura Mediana o menor dentro de la nube. La criatura debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 20 o quedar inmovilizada hasta que Huya o deje de estar en la emanación de la nube de niebla.

NACIDO DE LA VENTISCA

Congelándose y descongelándose en un bucle casi constante, los nacidos de la ventisca parecen formas humanoides compuestas por una mezcla de nieve y aguanieve parcialmente derretida.



Estos elementales emiten crujidos a cada paso que dan y sus cuerpos salpican y desprenden constantemente fragmentos de hielo. Gracias a su capacidad para volver a congelarse, los nacidos de la ventisca pueden viajar a entornos más cálidos sin peligro, aunque en estas zonas tienden a parecer más bien aguanieve.

NACIDO DE LA VENTISCA

CRIATURA 6

N MEDIANO AGUA ELEMENTAL FRÍO

Percepción +14; visión en la nieve, visión en la oscuridad

Idiomas acuario

Habilidades Atletismo +15, Sigilo +14 (+16 en hielo o nieve)

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +0

Visión en la nieve El nacido de la ventisca ignora el estado oculto debido a la nieve que cae.

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +14

PG 105; **Inmunidades** frío, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** fuego 5

Hielo desmenuzado ➤ **Desencadenante** Un enemigo impacta al nacido de la ventisca con un ataque que inflige daño físico; **Efecto** Una parte del cuerpo del nacido de la ventisca se rompe en una explosión de cristales de hielo afilados como cuchillas y nieve cegadora que inflige 2d6 de daño perforante a los oponentes en una emanación de 5 pies (1,5 m) (salvación de Reflejos básica CD 24). Cualquiera que falle queda también cegado durante 1 asalto (o 3 asaltos en caso de fallo crítico).

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar en hielo 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ garra de hielo +17 (versátil contundente), Daño 2d6+8 cortante más 1d6 persistente por frío

Excavar en hielo El nacido de la ventisca puede excavar a través del hielo o la nieve con una Velocidad de 20 pies (6 m). Se mueve a su Velocidad de excavar completa, sin dejar túneles ni señales de su paso.

SIERPE DE HIELO

Estos elementales, que parecen dragones sin alas con forma de serpiente, están formados por hielo escarpado y atravesados por venas de agua congelada, habitan en los icebergs y disfrutan atacando a los barcos o a las criaturas que pasan por allí. Son especialmente comunes en los tramos helados del océano en el Plano del Agua, donde los icebergs se agrupan formando enormes islas de hielo.

SIERPE DE HIELO

CRIATURA 10

N ENORME AGUA ANFIBIO ELEMENTAL FRÍO

Percepción +19; visión en la oscuridad

Idiomas acuario

Habilidades Atletismo +21

Fue +7, **Des** +7, **Con** +5, **Int** -1, **Sab** +5, **Car** +3

CA 30; **Fort** +20, **Ref** +21, **Vol** +17

PG 185; **Inmunidad** frío, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidad** fuego 10

Explosión (frío) Cuando la serpiente de hielo muere, explota, infligiendo 8d6 de daño por frío a cualquier criatura en una emanación de 10 pies (3 m) (salvación básica de Reflejos CD 27).

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar en hielo 20 pies (6 m), nadar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +23 (alcance 15 pies [4,5 m]), Daño 2d12+13 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +23 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), Daño 2d6+13 cortante más 1d6 persistente por frío

A distancia ➤ esquirla de hielo +23 (incremento de alcance 60 pies [18 m]), Daño 1d6+13 perforante más 1d6 persistente por frío

Arma de aliento ➤➤ (evocación, frío, primigenio) La serpiente de hielo exhala una línea de 60 pies (18 m) de fragmentos helados de hielo afilado que infligen 3d12 de daño por frío y 3d12 de daño perforante a cualquier criatura en la línea (salvación de Reflejos básica CD 29). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Excavar en hielo Como el nacido de la ventisca.



SIERPES ELEMENTALES

La serpiente de hielo es la serpiente elemental más habitual, pero también existen otras, incluyendo la ardiente serpiente de fuego; la elegante, aunque algo más pequeña, serpiente eléctrica; y la mayor de todas ellas, la inmensa y ácida serpiente fangosa.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



ELEMENTALES DIVERSOS

Los Planos Elementales son más que extensiones de cielo, roca, fuego y océano. En el Plano del Aire flotan nubes de niebla, arena y tormentas. El Plano de la Tierra incluye arboledas verdes, metales y cristales brillantes y páramos irradiados. En el Plano del Fuego hay magma, humo asfixiante y radiante luz de fuego. En el interminable mar del Plano del Agua hay focos de lodo y salmuera, además de los sobrenaturales entornos de las profundidades.

ELEMENTAL DE AIRE

Algunos elementales encarnan aspectos del aire como el humo, el rayo y la niebla.

MURCIÉLAGO DE CHISPAS

Los murciélagos de chispas se congregan en torno al clima volátil en el Plano del Aire.

MURCIÉLAGO DE CHISPAS

CRIATURA 2

N **MENUDO** **AIRE** **ELEMENTAL**

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +9, Sigilo +9

Fue +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

CA 19; **Fort** +5, **Ref** +11, **Vol** +7

PG 18; **Inmunidad** electricidad, paralizado, sangrado, sueño, veneno

Velocidad 5 pies (1,5 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo **◆** mandíbulas +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+5 por electricidad

Arco de relámpagos (electricidad, movimiento, primigenio, transmutación) El murciélago de chispas se transforma en un relámpago que se ve atraído por una pieza grande de metal en un radio de 100 pies (30 m), como una armadura de metal o un arma de metal. El murciélago vuelve entonces a su forma normal en un espacio adyacente al metal. Este movimiento no provoca reacciones.

TRUENO VIVO

Un trueno vivo es una nube de tormenta con forma humanoide que emite chasquidos y retumba con los truenos.

TRUENO VIVO

CRIATURA 4

N **MEDIANO** **AIRE** **ELEMENTAL**

Percepción +9; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +12, Sigilo +12

Idiomas auran

Fue +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** -3, **Sab** +1, **Car** +0

CA 22; **Fort** +10, **Ref** +12, **Vol** +9

PG 50; **Inmunidad** paralizado, sangrado, sonido, sueño, veneno

Velocidad volar 50 pies (15 m); celeridad

Cuerpo a cuerpo **◆** ráfaga +14 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+6 contundente más Empujar 5 pies (1,5 m)

A distancia **◆** relámpago +14 (electricidad, incremento de alcance 50 pies [15 m]), **Daño** 2d12 por electricidad

Celeridad El rayo vivo no provoca reacciones cuando se mueve.

Relámpago **◆◆** (electricidad, evocación, primigenio, sónico) El trueno vivo emite un rayo que se estrella con un estruendo ensordecedor. El trueno vivo da un Golpe de relámpago que inflige 1d12 de daño por electricidad. Si impacta, el objetivo y cualquier criatura en una emanación de 15 pies (4,5 m) alrededor del objetivo sufren 2d6 de daño sónico y deben hacer una salvación de Fortaleza básica CD 18. Cualquier criatura que falle su salvación también queda ensordecida durante 1d4 asaltos.

BELKER

Estos solitarios elementales tienen los ojos rojos y brillantes, un par de alas correosas y unas garras largas y afiladas. Aunque siempre conservan su forma, los belkers pueden controlar la solidez de sus formas a voluntad y transformarse en nubes de humo, ceniza y arena.

BELKER

CRIATURA 6

NM **GRANDE** **AIRE** **ELEMENTAL**

Percepción +14; visión en el humo, visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +15, Sigilo +15 (+17 en humo)

Idiomas auran

Fue +2, **Des** +5, **Con** +3, **Int** -2, **Sab** +4, **Car** +0



SABER DE LOS BELKERS

Los belker, ferozmente territoriales, atacan a los intrusos en sus territorios sin piedad; se introducen en sus pulmones y desgarran sus cuerpos desde el interior. Muchos belkers son leales al Señor Elemental del Aire, Hshura, pero algunos son leales en secreto a Ymeri, que tiene dominio sobre el fuego y el humo.

Visión en el humo El belker ignora el estado oculto debido al humo.

CA 25; Fort +13, Ref +17, Vol +12

PG 78; Inmunidades paralizado, precisión, sangrado, sueño, veneno

Forma de humo El belker puede ocupar el mismo espacio que otras criaturas.

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17 (ágil, sutil), **Daño** 2d10+5 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ ala +17 (ágil, alcance 10 pies [3 m], sutil), **Daño** 2d8+5 contundente

Gases nocivos ♦♦ **Requisito** El belker ocupa el mismo espacio que una criatura Mediana o menor;

Efecto El belker intenta introducirse en los pulmones de la criatura; la criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 23. En caso de fallo, la criatura inhala parcialmente al belker y queda inmovilizada por el dolor del humo que le raspa la garganta y los pulmones. La criatura puede intentar exhalar el belker gastando una acción en toser y teniendo éxito en una salvación de Fortaleza CD 23. La mayor parte del belker permanece fuera de la criatura, por lo que éste puede seguir actuando normalmente. Si el belker abandona el espacio de la criatura o utiliza de nuevo Gases nocivos, la criatura lo exhala automáticamente.

Zarpazo de humo ♦ **Requisito** El belker es parcialmente inhalado por una criatura; **Efecto** El belker inflige automáticamente el daño de su Garra a la criatura que lo inhale formando una garra para cortar y arañar a la criatura desde dentro.

MELODÍA ARRASTRADA POR EL VIENTO

Esta nube de canciones y sonidos ha quedado atrapada en el viento y se transporta por el aire. Aunque la melodía arrastrada por el viento (conocida por algunos como elemental del canto, a pesar de que no existe un lugar como el Plano del Canto en el multiverso conocido) puede apreciar la belleza de la música, es, por naturaleza, una fuerza elemental destructiva.

MELODÍA ARRASTRADA POR EL VIENTO

N **ENORME** **AIRE** **ELEMENTAL**

Percepción +21; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +22, Interpretación +22, Sigilo +22

Idiomas aurano

Fue +4, **Des** +6, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +5, **Car** +6

CA 30; Fort +16, Ref +22, Vol +19

PG 170; Inmunidades paralizado, sangrado, sueño, veneno

Dúo hostil ➔ **Desencadenante** Una criatura hostil en un radio de 30 pies (9 m) crea un efecto con el rasgo auditivo que proporciona bonificadores para sí mismo o sus aliados; **Efecto** La melodía arrastrada por el viento recrea el efecto auditivo, obteniendo los bonificadores para sí misma y para sus aliados mientras persista el efecto original.

Volver a afinar ➔ **Desencadenante** La melodía arrastrada por el viento es el objetivo de un conjuro con el rasgo auditivo; **Efecto** La melodía arrastrada por el viento intenta contrarrestar el conjuro. Si lo consigue, el efecto del conjuro queda atrapado en una ráfaga de viento que lo arrastra de vuelta a su origen, afectando al lanzador. Los objetivos del efecto desencadenante que no sean la melodía arrastrada por el viento se ven afectados con normalidad.

Velocidad volar 100 pies (30 m); celeridad

Cuerpo a cuerpo ♦ ráfaga de viento +23 (ágil, sutil), **Daño** 2d10+10 contundente más Empujar

A distancia ♦ estribillo sólido +23 (incremento de alcance 70 pies [21 m]), **Daño** 2d8+10 sónico

Melodía hipnótica ♦ (auditivo, concentrarse, encantamiento, mental, primigenio) La melodía arrastrada por el viento canta en un coro sonoro. Cualquier criatura en una emanación de 30 pies (9 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 30 para resistirse a quedar fascinada por la melodía arrastrada por el viento. Una criatura que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

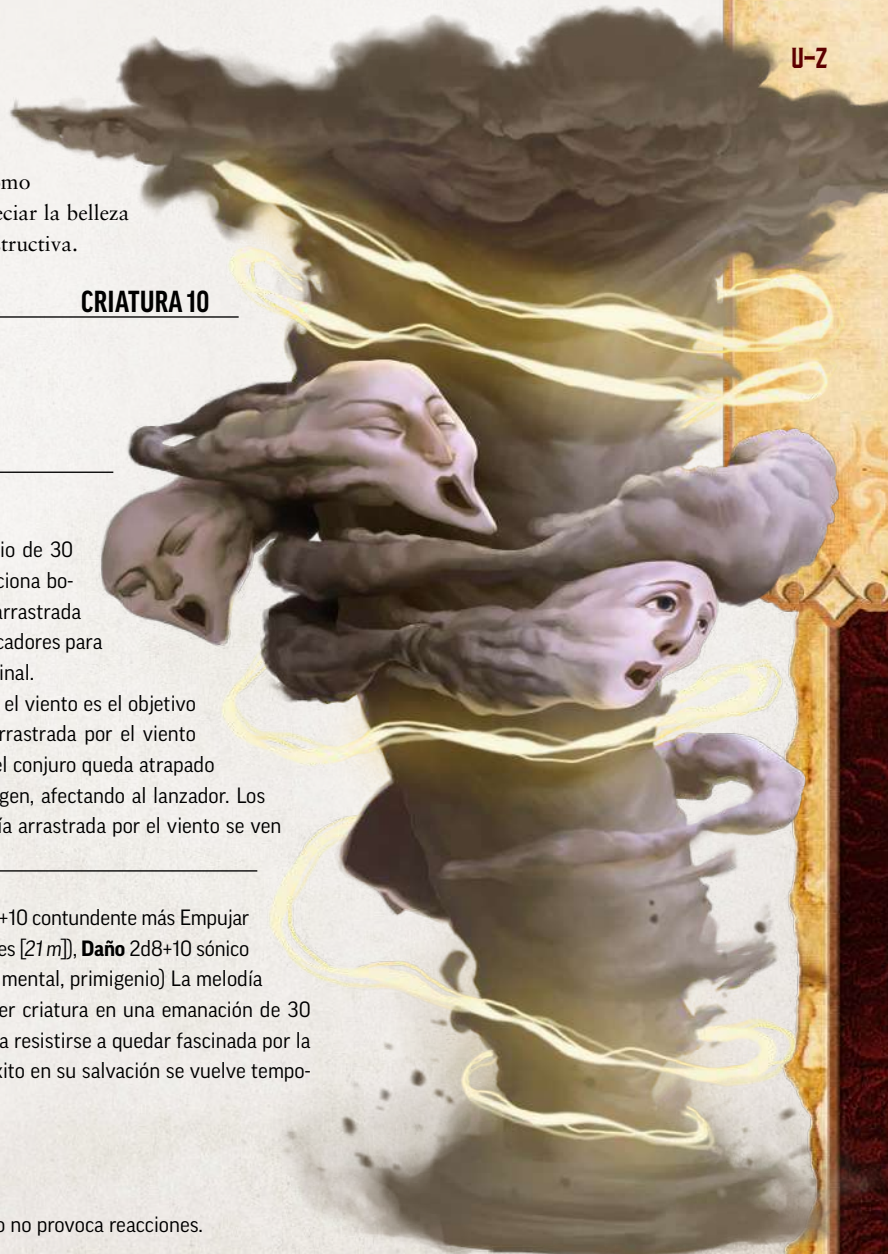
Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda fascinada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda fascinada durante 1d4 asaltos.

Celeridad El movimiento de la melodía arrastrada por el viento no provoca reacciones.

CRATURA 10





TESORO DE LOS ELEMENTALES DE FUEGO

A menudo, tras derrotar a un elemental de fuego no queda nada más que un montón de cenizas y un leve olor a humo. Pero, en ocasiones, quedan fragmentos de su poder elemental. A discreción del DJ, un elemental de fuego puede dejar atrás cenizas, trozos de carbón o cenizas siempre incandescentes, que son componentes valiosos para la construcción de objetos mágicos con temática de fuego.

ELEMENTAL DE FUEGO

Los elementales de fuego a veces incorporan materiales ardientes a su ser o materiales sobrecalentados como roca fundida o humo abrasador.

ZORRO DE ASCUAS

Los zorros de ascuas se parecen a sus homónimos cánidos, salvo por las llamas que hacen titilar y resplandecer su pelaje y las puntas de sus largos bigotes.

ZORRO DE ASCUAS

CRIATURA 2

NB PEQUEÑO ELEMENTAL FUEGO

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas ignaro (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5, Sigilo +8

Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** -2, **Sab** +2, **Car** +1

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 35; **Inmunidad** fuego, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidad** frío 5

Capa de ascuas ➤ **Desencadenante** Un aliado adyacente es objetivo de un efecto que inflige daño por fuego; **Efecto** El zorro de ascuas cubre a su aliado con su propio cuerpo, concediéndole resistencia al fuego 10 contra el ataque entrante.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +10 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+3 perforante más 1d4 persistente por fuego

FUEGO INMUNDO

Estas criaturas parecen nubes de humo negro que se agitan sobre un montículo de basura en llamas. En el humo se forman y desvanecen rostros lascivos, mientras que la basura en llamas se retuerce entre espasmos, obviamente viva.

FUEGO INMUNDO

CRIATURA 4

NM MEDIANO ELEMENTAL FUEGO

Percepción +11; visión en el humo, visión en la oscuridad

Idiomas ignaro (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +9

Fue +1, **Des** +5, **Con** +4, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +0

Visión en el humo El fuego inmundo ignora el estado oculto debido al humo.

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +13, **Vol** +9

PG 70; **Inmunidades** fuego, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ latigazo ardiente +13 (sutil), **Daño** 2d6+3 contundente más 1d6 persistente por fuego

A distancia ➤ bola de ascuas +13 (incremento de alcance 20 pies [6 m], fuego), **Daño** 1d6+3 contundente más 1d6 persistente por fuego

Explosión nociva ➤ Los materiales tóxicos y la basura agitada en el interior del cuerpo del fuego inmundo explotan de una de las tres maneras. El fuego inmundo escoge el efecto, pero no puede hacer la misma elección dos veces seguidas.

- **Rayo ardiente** (evocación, fuego, primigenio) El fuego inmundo expulsa una línea de llamas de 30 pies (9 m) que inflige 3d6 de daño por fuego con una salvación de Reflejos básica CD 21.
- **Explosión de metralla** (evocación, primigenio) El fuego inmundo expulsa basura puntiaguda en una emanación de 5 pies (1,5 m) que inflige 2d12 de daño perforante con una salvación de Reflejos básica CD 21.



- **Vapores tóxicos** (evocación, veneno, primigenio) El fuego inmundo escupe un cono de humo tóxico de 15 pies (4,5 m) que inflige 2d6 de daño por veneno (salvación de Fortaleza básica CD 21). Una criatura que falle también queda indispuesta 1 (o indispuesta 2 en caso de fallo crítico).

FUEGO ZANCUDO

Un fuego zancudo, una encarnación de la velocidad y el caos de un incendio que se extiende, parece un humanoide ágil y de extremidades largas formado por llamas de colores cambiantes que se agitan en el interior de una estructura similar a un esqueleto.

FUEGO ZANCUDO

CRIATURA 6

CN MEDIANO ELEMENTAL FUEGO

Percepción +14; visión en la oscuridad, visión en el humo

Idiomas ignaro

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +12

Fue +2, **Des** +5, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +1

Visión en el humo El fuego zancudo ignora el estado oculto debido al humo.

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +17, **Vol** +14

PG 115; **Inmunidades** fuego, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 10

Velocidad 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +17 (ágil, sutil), **Daño** 2d8+5 contundente más 1d6 persistente por fuego

Embestida ardiente ♦♦ (evocación, fuego, primigenio) El fuego zancudo se desplaza hasta el doble de su Velocidad en línea recta. Su movimiento mientras da esta Zancada no provoca reacciones. Cualquier criatura a la que el fuego zancudo esté adyacente en cualquier momento mientras da esta Zancada debe hacer una salvación de Reflejos básica CD 24. Si falla críticamente, la criatura queda tumbada por una ola de aire caliente. El fuego zancudo no puede usar Embestida ardiente hasta pasados 1d4 asaltos.

ESCORPIÓN DE MAGMA

Ya sea deslizándose por los páramos del Abismo o tomando el sol en la arena abrasadora de lo más profundo de los desiertos, los escorpiones de magma tienen un caparazón carbonizado que emite constantemente unas ondas de calor que alteran la visión.

ESCORPIÓN DE MAGMA

CRIATURA 8

N GRANDE ELEMENTAL FUEGO

Percepción +18; visión en el humo, visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +18

Fue +6, **Des** +3, **Con** +5, **Int** -4, **Sab** +4, **Car** +0

Visión en el humo El escorpión de magma ignora el estado oculto debido al humo.

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +14, **Vol** +16

PG 155; **Inmunidad** fuego, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidad**: frío 10

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pinza +20 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+9 contundente más 1d6 persistente por fuego y Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ aguijón de cola +20 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d10+9 perforante más 1d6 persistente por fuego y veneno de escorpión de magma

A distancia ♦ escupitajo de magma +17 (incremento de alcance 40 pies [12 m], fuego); **Daño** 1d6+9 fuego más 1d6 persistente por fuego

Veneno de escorpión de magma (fuego, herida, veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 26; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 de daño por fuego (1 asalto) y debilitado 1; **Fase 2** 3d6 de daño por fuego y debilitado 2 (1 asalto)



ALINEAMIENTOS DE ELEMENTALES

Más que otros elementales, los elementales de fuego tienden a desviarse de la neutralidad y suelen ser de naturaleza buena, maligna o caótica. Los elementales de fuego legales son raros. La naturaleza inherentemente caprichosa del fuego parece impedir que estas criaturas sucumban a la influencia del orden.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





TESORO DE LOS ELEMENTALES DE TIERRA

En ocasiones, los elementales de tierra tienen piedras preciosas o minerales valiosos incrustados en sus cuerpos y, una vez que son abatidos, estos objetos de valor se pueden recoger como tesoro. De estas criaturas se pueden recoger piedras preciosas, metales preciosos como mineral de plata u oro, o materiales más raros como el mithril o la adamantina, aunque los hallazgos de más valor suelen encontrarse exclusivamente en los elementales de tierra más poderosos.

ELEMENTAL DE TIERRA

Algunos elementales de tierra se manifiestan como tipos específicos de material, ya sean peñascos, arena o cristales.

PEÑASCO VIVO

Los peñascos vivos ruedan y se deslizan por el Plano de la Tierra, acumulando piedras preciosas y fragmentos de metal hasta que su superficie parece el casco de un barco cubierto de percebes. Poco más inteligentes que muchos animales, los peñascos vivos desempeñan el mismo papel en el plano de la tierra que los grandes animales de manada que se encuentran en los mundos del Plano Material.

PEÑASCO VIVO

CRIATURA 2

N PEQUEÑO ELEMENTAL TIERRA

Percepción +6; sentido de la vibración 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +5 (+7 en zonas rocosas)

Fue +4, **Des** -1, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -1

CA 17; **Fort** +10, **Ref** +5, **Vol** +8

PG 36; **Inmunidad** paralizado, sangrado, sueño, veneno

Velocidad 20 pies (6 m), excavar 20 pies (6 m); atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +10, **Daño** 1d8+6 perforante

Atravesar la tierra Un peñasco vivo puede excavar a través de la materia terrestre, incluida la roca. Cuando lo hace, se mueve a toda su Velocidad de excavar, sin dejar túneles ni señales de su paso.

Carga rodante ♦♦ El peñasco vivo da una Zancada dos veces y luego puede dar un Golpe con sus mandíbulas. Este Golpe de mandíbulas obtiene Derribo.

DESTRERO DE TIERRA

Esta ola de barro se parece vagamente a los cuartos delanteros de un caballo de guerra a la carga fusionados con un caballero rocoso que blande una lanza rudimentaria de piedra gris.

DESTRERO DE TIERRA

CRIATURA 4

N GRANDE ELEMENTAL TIERRA

Percepción +10; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +12

Idiomas térraro

Fue +4, **Des** +1, **Con** +4, **Int** -1, **Sab** +3, **Car** +0

CA 20; **Fort** +14, **Ref** +9, **Vol** +10

PG 72; **Inmunidad** paralizado, sangrado, sueño, veneno

Velocidad 50 pies (15 m), excavar 30 pies (9 m); atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo ♦ brazo lanza +14 (alcance 10 pies [3 m], letal d8), **Daño** 2d8+6 perforante y carga de lancero

Cuerpo a cuerpo ♦ pezuña +14, **Daño** 2d6+6 contundente

Atravesar la tierra Como el peñasco vivo.

Carga de lancero Si el destrero se ha movido al menos 10 pies (3 m) inmediatamente antes de su Golpe de brazo lanza, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de daño.

Golpe de justa ↻ **Desencadenante** El destrero de tierra pisotea a una criatura; **Efecto** El destrero de tierra da un Golpe con el brazo lanza contra la criatura que esté pisoteando con un penalizador de -5.

Pisotear ♦♦♦ Mediano o menor, pezuña, CD 20

CENTINELA DE LA ARENA

Esta criatura de arena pura se mueve con una gracia espeluznante, alternando entre el aspecto detallado de un humano y una forma bípeda apagada y sin rasgos. Los lanzadores de conjuros suelen invocar a un centinela de la arena para que vigile una zona de gran importancia; estos elementales cumplen este tipo de funciones con paciencia, por lo que son perfectos para un servicio a largo plazo.

CENTINELA DE LA ARENA

CRIATURA 6

N MEDIANO ELEMENTAL TIERRA

Percepción +14; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad**Habilidades** Acrobacias +14, Sigilo +14 (+17 en arena)**Idiomas** térraro**Fue** +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1**CA** 24; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +14**PG** 94; **Inmunidad** paralizado, sangrado, sueño, veneno

Armadura de cristal Cuando el centinela de la arena sufre daño por fuego o por electricidad, su capa de arena exterior se funde en láminas de cristal endurecido durante 1 minuto. Esto aumenta la CA del centinela de la arena a 26 y le otorga una resistencia 5 al daño por ácido, cortante, por electricidad, por fuego, por fuerza, por frío y perforante. Un centinela de la arena no puede utilizar atravesar la tierra mientras la armadura de cristal esté activa.

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 50 pies (15 m); atravesar la tierra**Cuerpo a cuerpo** ♦ puño +17, **Daño** 2d8+8 contundente más arena cegadora**Atravesar la tierra** Como el peñasco vivo.

Arena cegadora Cuando el centinela de la arena asesta un impacto crítico con un Golpe de puño, el objetivo queda cegado durante 1 asalto.

GLIPTODONTE DE GRANITO

Esta criatura achaparrada y pétrea se parece a un armadillo con una gran espalda elevada y una cola en forma de mangual. El gliptodonte de granito no tiene verdadera necesidad de alimentarse, al igual que el resto de elementales, pero parece disfrutar después de transformar la carne de aquellos a los que calcifica, como si la mera proximidad de la carne fosilizándose en piedra le complaciera de algún modo.

GLIPTODONTE DE GRANITO

CRIATURA 8

N PEQUEÑO ELEMENTAL TIERRA

Percepción +17; sentido de la vibración (impreciso) 90 pies (27 m), visión en la oscuridad**Habilidades** Atletismo +18**Fue** +6, **Des** +1, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +0**CA** 28; **Fort** +18, **Ref** +13, **Vol** +17**PG** 145; **Inmunidad** paralizado, sangrado, sueño, veneno**Velocidad** 30 pies (9 m), excavar 20 pies (6 m); atravesar la tierra**Cuerpo a cuerpo** ♦ cola +20 (alcance 10 pies [3 m], vigoroso, versátil perforante), **Daño** 2d12+9 contundente más calcificación

Calcificación (incapacitación, primigenio, transmutación) Un golpe de cola de un gliptodonte de granito endurece la carne de la criatura golpeada. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fortaleza CD 26 o quedar lentificado 1 (o lentificado 2 en caso de fallo crítico). Las siguientes salvaciones fallidas contra la calcificación aumentan el valor del estado negativo lentificado. Una vez que las acciones de una criatura queden reducidas a 0 por la calcificación, esa criatura se petrifica. Si la criatura no está petrificada, el estado negativo lentificado termina cuando pase 1 minuto sin que la criatura falle una salvación contra la calcificación.

Cada 24 horas después de quedar petrificada, la criatura puede hacer una salvación de Fortaleza CD 26 para recuperarse. Si tiene éxito, vuelve a ser de carne y hueso, pero queda lentificada 1 durante las siguientes 24 horas. En caso de éxito crítico, la criatura se recupera y no queda lentificada. Si falla, la criatura permanece petrificada, pero puede volver a intentarlo en 24 horas. En caso de fallo crítico, la petrificación es permanente y la criatura no puede hacer ninguna salvación más.

Atravesar la tierra Como el peñasco vivo.

IMITADORES DE ARENA

Los centinelas de la arena no tienen una verdadera cultura o sociedad propia, pero se muestran infinitamente fascinados con la sociedad y la cultura de los humanoides con los que se encuentran. Pueden moldear su apariencia para imitar a cualquier humanoide de tamaño similar y, aunque siempre resulta evidente que están compuestos de arena, hacen todo lo posible por imitar las actividades cotidianas que observan que realizan otros humanoides. Por supuesto, las estructuras y los objetos que los centinelas de la arena construyen a partir de ella nunca duran, pero esto no parece frenar su obsesión.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





INTERACCIONES ENTRE MÉFITS

Los diferentes tipos de méfits que pueden encontrarse en el mismo Plano Elemental suelen desarrollar rivalidades amistosas (o, en algunos casos, feroces) entre sí. Aunque los méfits de Planos Elementales opuestos (como el Fuego y el Agua) pueden tener fuertes opiniones sobre la superioridad de su propio elemento, el hecho de que rara vez se vean los unos a los otros implica que, cuando se encuentran, suelen llevarse mejor que con sus vecinos cercanos.

ELEMENTAL, MÉFIT

Los méfits son criaturas pequeñas y débiles que sirven a los caprichos de otros seres elementales. Los méfits presentados aquí son menos comunes que los méfits de aire, los méfits de tierra y similares, ya que son una mezcla de dos elementos distintos en lugar de uno solo.

MÉFIT DE POLVO

Los méfits de polvo, criaturas quejumbrosas y engreídas, son conocidos por su tendencia al pesimismo a la menor oportunidad; lamentan cualquier dificultad insignificante y nimia como si fuera un obstáculo insuperable y se hacen pasar por héroes por luchar valientemente contra sus crueles destinos. Suelen ser delgados y demacrados, con la piel y las alas de color marrón oscuro y gris.

MÉFIT DE POLVO

CRIATURA 1

POCO COMÚN N PEQUEÑO AIRE ELEMENTAL TIERRA

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas aurano, térraro

Habilidades Acrobacias +7, Sigilo +7

Fue +1, **Des** +4, **Con** +1, **Int** -2, **Sab** +0, **Car** -1

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 16, curación rápida 2 (en polvo o arena); **Inmunidad** paralizado, sangrado, sueño, veneno

Velocidad 20 pies (6 m), volar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 17; 2.º *partículas rutilantes*

Arma de aliento ♦♦ (aire, arcano, tierra) El méfit de polvo exhala una nube de polvo en un cono de 15 pies (4,5 m) que inflige 2d6 de daño cortante a cualquier criatura dentro del área (salvación de Reflejos básica CD 17). El méfit de polvo no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

MÉFIT DE HIELO

Aunque son capaces de la misma crueldad que sus parientes méfits de fuego, los de hielo actúan de forma más calculadora. A diferencia de la mayoría, estos méfits de color azul pálido prefieren la soledad a la compañía.

Carentes de empatía, son conocidos por su insensibilidad y tienen fama de ser brutalmente honestos. También tienen pocos reparos morales a la hora de actuar de forma egoísta y explotar la debilidad en su propio beneficio si se les presenta la oportunidad.

MÉFIT DE HIELO

CRIATURA 1

POCO COMÚN N PEQUEÑO AGUA AIRE ELEMENTAL

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, aurano

Habilidades Acrobacias +7, Intimidación +5

Fue +0, **Des** +4, **Con** +0, **Int** -2, **Sab** +0, **Car** +2

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +3

PG 18, curación rápida 2 (mientras esté en contacto con hielo o nieve); **Inmunidad** frío, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidad** fuego 3

Velocidad 20 pies (6 m), volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil, sutil), **Daño** 1d4 cortante y 1d4 por frío

Conjuros arcanos innatos CD 17, ataque +9; **Trucos** (1.º) *rayo de escarcha, toque gélido*

Arma de aliento ♦♦ (arcano, frío) El méfit de hielo exhala fragmentos de hielo en un cono de 15 pies (4,5 m) que infligen 1d6 de daño por frío y 1d6 de daño perforante a cualquier criatura dentro del área (salvación de Reflejos básica CD 17). El méfit de hielo no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.



MÉFIT DE CIENO

Los méfits de cieno son aduladores sin complejos, que halagan sin pudor a cualquiera que les pueda hacer un favor, aunque su falta de inteligencia y sutileza hace que sólo los objetivos más vanidosos o confiados no se percaten de las intenciones de sus palabras melosas. Al carecer de huesos propiamente dichos, estos méfits de color ocre tienen cuerpos formados principalmente por cieno y estiércol. Desprenden un olor repugnante y su tacto deja manchas casi imposibles de eliminar.

MÉFIT DE CIENO

CRIATURA 1

POCO COMÚN N PEQUEÑO AGUA ANFIBIO ELEMENTAL TIERRA

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, térraro

Habilidades Atletismo +6, Diplomacia +7

Fue +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -2, **Sab** +0, **Car** +2

CA 14; **Fort** +7, **Ref** +4, **Vol** +3

PG 24, curación rápida 2 (mientras esté en contacto con barro o limo); **Inmunidad** paralizado, sangrado, sueño, veneno

Velocidad 20 pies (6 m), volar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +8, **Daño** 1d6+3 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 17; 1.^{er} *grasa*

Arma de aliento ➤➤ (arcano, veneno) El méfit de cieno escupe baba tóxica en un cono de 15 pies (4,5 m) que inflige 2d6 de daño por veneno a cualquier criatura dentro del área (salvación de Reflejos básica CD 17). El méfit de cieno no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

MÉFIT DE VAPOR

Estas criaturas descaradas y arrogantes son de los méfits más enérgicos. No tardan en auto-proclamarse líderes de cualquier grupo, ladrando órdenes con sus voces estridentes y agudas e insistiendo en que todo se haga a su manera. Incluso cuando no están mandando a los demás, el constante silbido del vapor que sale de sus poros hace que nunca haya un momento de tranquilidad.

MÉFIT DE VAPOR

CRIATURA 1

POCO COMÚN N PEQUEÑO AGUA ELEMENTAL FUEGO

Percepción +3; visión en el vapor, visión en la oscuridad

Idiomas acuano, ígnaro

Habilidades Acrobacia +7, Intimidación +6

Fue +1, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -2, **Sab** +0, **Car** +0

Visión en el vapor El méfit de vapor ignora el estado oculto debido a la niebla y al vapor.

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 19, curación rápida 2 (en agua hirviendo o vapor); **Inmunidades** fuego, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 3

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 25 pies (7,5 m), volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 17; 2.^o *niebla de oscurecimiento*

Lluvia hirviente ➤➤ (agua, arcano, conjuro, fuego) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El méfit de vapor hace caer una lluvia de agua hirviente que le rodea en una emanación de 10 pies (3 m). Las criaturas en el área sufren 2d8 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 17) y las pequeñas llamas desatendidas (como antorchas) se extinguen.

Arma de aliento ➤➤ (arcano, fuego) El méfit de vapor escupe una nube de vapor en un cono de 15 pies (4,5 m) que inflige 2d6 de daño por fuego a cualquier criatura dentro del área (salvación de Reflejos básica CD 17). El méfit de vapor no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.





ENREDADERAS ALMIZCLEÑAS INMENSAS

Las enredaderas almizcleñas antiguas o especialmente cultivadas pueden alcanzar un gran tamaño. Su polen suele cambiar de color a medida que se desarrollan, y el polen de diferentes colores puede alterar a los siervos de la enredadera de distintas formas. Algunas enredaderas incluso se vuelven inteligentes tras ser animadas por la magia primigenia. Estas pocas tienen mucho más control sobre sus siervos.

ENREDADERA ALMIZCLEÑA AMARILLA

Formada por gruesas enredaderas verdes con numerosas flores amarillas, la enredadera almizcleña amarilla crece en lugares donde el suelo se ha abonado con sangre derramada y cadáveres, como campos de batalla y cementerios. Su entorno ideal está deshabitado, pero atrae a visitantes humanoides ocasionales a los que la planta puede transformar en siervos. La enredadera almizclera amarilla atrae a las criaturas con su polen amarillo brillante; a continuación, altera físicamente sus cerebros con sus zarcillos, implantando una semilla en cada uno de ellos para convertir a las criaturas en siervos descerebrados. Puede intentar apoderarse de una criatura dormida, pero carece de las facultades para acercarse sigilosamente a cualquiera y es probable que despierte a las víctimas antes de poder acercarse lo suficiente.

El viento puede llevar lejos el polen de la planta, pero se dispersa demasiado como para causar daño. Los batidores de las tierras salvajes aprenden a olfatear el distintivo aroma almizclado del polen, que sigue siendo potente incluso en cantidades inofensivas. También resulta fácil de detectar cuando brota una enredadera, dado que crece a partir del cadáver putrefacto y desagradable de una criatura sierva.

ENREDADERA ALMIZCLEÑA AMARILLA

CRIATURA 2

N MEDIANO DESCEREBRADO PLANTA

Percepción +4; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m)

Habilidades Sigilo +6

Fue +3, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -1

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +6, **Vol** +4

PG 34; **Inmunidades** mental; **Debilidades** fuego 5

Velocidad 5 pies (1,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ zarcillo +9 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d10+3 perforante

Perforar el cerebro ♦♦♦ (manipular, mental) La enredadera hunde docenas de zarcillos en el cerebro de una criatura humanoide Pequeña, Mediana o Grande que esté dispuesta, inconsciente o fascinada por Rociada de polen y que esté al alcance de los zarcillos de la enredadera. La criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar anonadada 1 (anonadada 2 en caso de fallo crítico). Las siguientes salvaciones fallidas contra Perforar el cerebro aumentan el valor del estado negativo anonadado. Si la criatura alcanza el valor de anonadado 5, se convierte en un siervo almizcleño amarillo (ver más abajo). Perforar el cerebro de una criatura no acaba con la fascinación causada por Rociada de polen.

Rociada de polen ♦♦ (mental, veneno) La enredadera almizcleña amarilla emite polen amarillo en una línea de 30 pies (9 m) o en un cono de 15 pies (4,5 m). Cada criatura en la emanación debe hacer una salvación de Voluntad CD 20. Una vez que una criatura tenga éxito en cualquier salvación contra Rociada de polen, se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda fascinada. Mientras esté fascinada, debe gastar cada una de sus acciones en acercarse a la enredadera almizcleña amarilla de la forma más rápida posible, evitando los peligros evidentes. Si la criatura está adyacente a la enredadera almizcleña amarilla, se queda quieta y no actúa.

Fallo crítico Como con el fallo, pero el estado negativo no termina automáticamente. La criatura puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, el estado negativo fascinado y otros efectos terminan.

SIERVO ALMIZCLEÑO AMARILLO

Una criatura transformada por los zarcillos de una enredadera almizcleña amarilla que le han



perforado el cerebro se convierte en un siervo almizcleño amarillo si es Pequeña o Mediana, o en un bruto almizcleño amarillo si es Grande (una criatura Pequeña se convierte en un siervo Pequeño en lugar de Mediano). La transformación tarda 1 hora. Un siervo almizcleño amarillo sólo realiza las acciones más rudimentarias: traerle agua a la enredadera almizcleña amarilla y nuevas criaturas a las que infestar. Después de unos días (o si la enredadera muere), el siervo se aleja por las tierras salvajes y muere en 24 horas o menos. El cuerpo de un siervo fallecido hace brotar una nueva enredadera almizcleña amarilla a las pocas horas de su muerte, convirtiéndose en una planta completamente desarrollada en 24 horas.

SIERVO ALMIZCLEÑO AMARILLO

CRIATURA 1

N **MEDIANO** **DESCEREBRADO** **PLANTA**

Percepción +0; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +5

Fue +3, **Des** -2, **Con** +2, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -2

Lento Un siervo almizcleño amarillo está permanentemente lentificado 1 y no puede usar reacciones.

CA 14; **Fort** +6, **Ref** +0, **Vol** +2

PG 12; **Inmunidades** mental; **Debilidades** fuego 5

Zarcillos enredadores (aura) 5 pies (1,5 m). Unos zarcillos prensiles se extienden desde el siervo. Cuando el siervo termina su movimiento junto a una criatura o una criatura termina su turno junto al siervo, esa criatura debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 14 o ser agarrada por los zarcillos.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +7, **Daño** 1d4+3 contundente más Agarrón y toque de polen

Extender extremidades ♦ **Desencadenante** El siervo almizcleño amarillo queda reducido a 4 PG o menos; Efecto Los zarcillos de la enredadera desgarran las extremidades del siervo, provocando que sus antebrazos se desprendan. El alcance cuerpo a cuerpo del siervo aumenta en 5 pies (1,5 m).

Toque de polen Cuando el siervo golpee a una criatura, ésta queda expuesta al polen amarillo de la enredadera almizcleña, como mediante Rociada de polen (CD 14). La criatura queda fascinada por la enredadera almizcleña amarilla que engendró al siervo, no por el siervo en sí.

BRUTO ALMIZCLEÑO AMARILLO

CRIATURA 2

N **GRANDE** **DESCEREBRADO** **PLANTA**

Percepción +4; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +9

Fue +5, **Des** -3, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -2

Lento Como el siervo almizcleño amarillo.

CA 15; **Fort** +10, **Ref** +3, **Vol** +6

HP 45; **Inmunidades** mental; **Debilidades** fuego 10

Zarcillos enredadores (aura) Como el siervo almizcleño amarillo, pero con CD 15.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +11 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d12+5 contundente más Empujar mejorado 5 pies (1,5 m)

Extender extremidades ♦ Como el siervo almizcleño amarillo, pero el desencadenante se produce cuando los PG del bruto almizcleño amarillo se reducen a 15 o menos.

Toque de polen Como el siervo almizcleño amarillo, pero con CD 15.

FRASCO DE ALMIZCLE AMARILLO

El polen de una enredadera almizcleña amarilla se puede extraer cuidadosamente con una prueba de Artesanía CD 20 con éxito para elaborar un objeto alquímico.

VENENO DE ALMIZCLE AMARILLO

OBJETO 2

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **INHALADO** **MENTAL** **VENENO**

Precio 7 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

El polen molido de una enredadera almizcleña amarilla adormece la mente.

Tirada de salvación Voluntad CD 16; **Duración máxima** 2 asaltos; **Fase 1** fascinado por la nube de veneno (1 asalto); **Fase 2** fascinado por la nube de veneno y no puede llevar a cabo ninguna acción que no sea acercarse al punto de origen de la nube (1 asalto)



RECUPERACIÓN DE LA ESCLAVITUD

Una criatura que se transforme en un siervo o bruto almizcleño amarillo no muere de inmediato, aunque ya no conserva su personalidad, sus recuerdos ni sus aptitudes mientras exista como siervo. En los primeros días tras su transformación, un siervo o bruto puede recuperar su vida normal con cualquier efecto mágico que pueda eliminar la enfermedad o con una operación de 1 hora que requiere una prueba de Medicina CD 22 (experto) con éxito y que inflige 2d6 de daño cortante al siervo o bruto.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



VINO ASESINO

Las bayas de la enredadera asesina son una especie de sabor adquirido para la mayoría, pero el proceso de envejecimiento de las bayas para convertirlas en vino puede eliminar el regusto desagradable, siempre que las bayas se recojan de una enredadera viva. Tras la muerte de la enredadera, las toxinas de la planta se filtran rápidamente a sus bayas, volviéndolas inviables para la cosecha y, como resultado, el vino de vid asesina es un manjar peligroso de preparar.

Sin embargo, los que dominan el arte descubren que los beneficios pueden cubrir con creces el coste de tener que contratar periódicamente a aventureros que ayuden a frenar un viñedo rebelde y hambriento.

ENREDADERA ASESINA

La enredadera asesina es una planta carnívora con un apetito voraz. En lugar de consumir directamente a las criaturas, crea su propio abono enmarañando a la presa y exprimiéndole la vida. Una vez que la planta ha matado a una criatura, arrastra el cadáver hasta sus raíces para alimentarse de la carne en descomposición. Aunque la enredadera asesina carece de ojos, puede detectar y rastrear a su presa mediante una combinación de uso de su sistema radicular para detectar las vibraciones a través de la capa superior del suelo y su sistema foliar para detectar los cambios de calor en las proximidades. Aunque la enredadera asesina no tiene inteligencia, sus conductas aprendidas imitan las de los astutos cazadores de emboscadas.

Debido a su lento desplazamiento, la enredadera asesina suele permanecer arraigada en una única zona mientras tenga suficientes presas. Si bien la mayoría de las veces se encuentran en senderos de bosques o pantanos, estas plantas también pueden encontrarse en asentamientos más rurales, campos mal cuidados y viñedos. Aunque las enredaderas asesinas no se pueden domesticar en el sentido clásico, sí que se pueden utilizar como defensas, y se sabe que algunas criaturas que habitan en los bosques, como los goblins y las hadas, las cultivan como guardianes de las rutas menos utilizadas para llegar a sus guaridas. En estos casos, los cuidadores a menudo tratan de mantener el sendero más evidente de lo que su desuso sugeriría y, a su vez, se dedican a asegurarse de retirar los huesos de las víctimas de las enredaderas para mantener su presencia en secreto, lo que resulta en lo que parece ser una aproximación fácil hasta la guarida, pero que en realidad es una emboscada orgánica.

Las enredaderas asesinas maduras crecen hasta alcanzar los 20 pies (6 m) de largo y tienen enredaderas más pequeñas que se extienden desde el tronco principal y que alcanzan de 5 (1,5 m) a 10 pies (3 m) de longitud. Las más pequeñas de estas enredaderas brotan cada 6 pulgadas (15 cm) más o menos; tienden a crecer en cúmulos llenos de hojas y, de forma ocasional, producen pequeñas bayas. Una enredadera asesina recién alimentada puede tener racimos de bayas gordas, de color rojo sangre, que son ácidas y jugosas, pero que dejan un regusto a hierro ligeramente desagradable, como el tenue sabor a sangre de un labio mordido.

ENREDADERA ASESINA

CRIATURA 3

N GRANDE DESCEREBRADO PLANTA

Percepción +10; sentido de la vibración 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +9, Sigilo +9 (+11 en bosques o praderas)

Fue +4, **Des** +0, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +3, **Car** +0

Camuflaje La enredadera asesina puede esconderse en entornos naturales, incluso aunque no tenga cobertura.

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +7, **Vol** +8

PG 68; **Debilidades:** cortante 5, fuego 5

Follaje aferrante ➤ (primigenio, transmutación) **Desencadenante** La enredadera asesina detecta una criatura en un radio de 20 pies (6 m) mediante sentido de la vibración; **Efecto** La enredadera asesina hace que la vegetación en una emanación de 20 pies (6 m) se retuerza durante 1 asalto, convirtiendo esta zona en terreno difícil. Cuando una criatura comience su turno en esta área, debe hacer una salvación de Reflejos

CD 20. Si falla, se le impone un penalizador por circunstancia de -10 pies (3 m) a sus Velocidades hasta que abandone el área y, si falla críticamente, también queda inmovilizada durante 1 asalto. La criatura puede intentar Huir para eliminar estos efectos. Las enredaderas asesinas son inmunes al Follaje aferrante.

Velocidad 5 pies (1,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ enredadera +12 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d8+6 contundente más Agarrón

Restricción ➤ 1d8+4 contundente, CD 20

ENREDADERA VIPERINA

La enredadera viperina, carnívora y voraz, tiene una única y enorme flor que surge de una espesa y frondosa maraña de enredaderas en forma de serpiente. Cuando la planta percibe la proximidad de una presa adecuada a través de su sensible sistema de raíces poco profundas, se levanta como una serpiente agitada y despliega su flor de colores brillantes, acto que libera una nube de polen que adormece la mente. Hay historias que afirman que la enredadera viperina puede atraer a sus presas a sus garras balanceándose con un movimiento hipnótico, pero este efecto lo produce en realidad esta nube de polen invisible e inodora.

Dado que la enredadera viperina se alimenta consumiendo criaturas en lugar de ingerir humedad y tierra, ha desarrollado una locomoción rudimentaria y puede arrastrarse por el suelo con sus raíces en forma de tentáculos. Incluso tiene una suerte de sensibilidad rudimentaria, que le permite no sólo discernir las diferencias entre presas y tomar decisiones tácticas limitadas, sino también evitar las criaturas que son particularmente grandes o de aspecto peligroso.

La zona que rodea a los terrenos de caza de la enredadera viperina suele estar sembrada de restos parcialmente devorados de sus víctimas. No es raro encontrar cadáveres putrefactos de animales salvajes, aventureros e incluso gigantes condenados en las inmediaciones de la planta, junto con una dispersión de los tesoros fortuitos que dejan los cadáveres. Una enredadera viperina rara vez vuelve al cadáver de una criatura que haya matado anteriormente, dado que prefiere cazar carne fresca.



POLEN DE ENREDADERA VIPERINA

Aunque el polen de la enredadera viperina se degrada rápidamente una vez extraído de la planta, un personaje que tenga un conjunto de herramientas alquímicas puede recoger y conservar 1d6 dosis de polen con una prueba de Artesanía o de Naturaleza CD 33 con éxito y 10 minutos de trabajo. Una sola dosis de polen de enredadera viperina vale 300 po como materia prima para elaborar cualquier objeto alquímico o mágico que produzca un efecto de incapacitación.

ENREDADERA VIPERINA

CRIATURA 13

N **GRANDE** **PLANTA**

Percepción +22, sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +27, Sigilo +24

Fue +8, **Des** +5, **Con** +7, **Int** -4, **Sab** +5, **Car** -3

CA 33; **Fort** +26, **Ref** +24, **Vol** +22

PG 270; **Resistencias** veneno 15

Vulnerabilidad al frío Cuando se expone a un efecto de frío, la enredadera viperina se ve abrumada por el letargo y queda lentificada 1 durante 1d4 asaltos.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +27 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d6+11 perforante más 3d6 por veneno

Cuerpo a cuerpo ♦ enredadera +27 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d10+11 contundente más Agarrón

Polen cautivador ♦ (encantamiento, incapacitación, mental, veneno)

La enredadera viperina libera una emanación de 60 pies (18 m) de polen invisible que permanece en el aire durante 5 asaltos, a menos que sea dispersada por un viento moderado o más fuerte. Cada criatura que entre o comience su turno en el área debe hacer una salvación de Voluntad CD 33 o quedar cautivada. La enredadera viperina no puede volver a usar Polen cautivador hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a Polen cautivador durante 24 horas.

Éxito La criatura queda indispuesta 1.

Fallo La criatura queda fascinada y debe gastar cada una de sus acciones en acercarse a la enredadera viperina de la forma más rápida posible mientras evita los peligros evidentes. Si una criatura cautivada está adyacente a la enredadera viperina, se queda quieta y no actúa. Deja de estar fascinada si ya no se encuentra en el aura del polen al final de su turno.

Fallo crítico Como con el fallo, pero, además, la criatura queda anonadada 2 durante 24 horas.

Constreñir ♦ 3d8+8 contundente, CD 33





LA AMAZONA DEL DESIERTO

Quienes son rescatados de la muerte en las arenas ardientes a menudo relatan la misma visión mientras agonizaban: una extraña mujer de ojos plateados cuyas tiendas de seda escarlata se elevan sobre el lomo de un colosal escorpión negro, saliendo de una ciudad destrozada y liderando un ejército de muertos a través de un mar de vidrio hacia el mundo de los vivos. Se han encontrado pinturas milenarias en los muros de tumbas redescubiertas que representan a una amazona del desierto similar. Se desconoce la identidad de esta mujer vestida de rojo.

ESCORPIÓN

Los escorpiones ya son bastante aterradores con su diminuto tamaño normal, pero cuando crecen hasta alcanzar o superar el tamaño de un humano, se vuelven absolutamente terroríficos.

ESCORPIÓN DE LAS CUEVAS

Los escorpiones de las cuevas prefieren vivir en guaridas subterráneas. La mayoría ha perdido casi toda la pigmentación, lo que los hace parecer fantasmales cuando acechan en el borde de la luz. Si bien prefieren comer insectos grandes, los escorpiones de las cavernas pueden atacar y atacar a los humanoides. Algunas sociedades de las Tierras Oscuras han desarrollado técnicas para conducir o atraer a los escorpiones a túneles y madrigueras infestadas de plagas en el borde de sus asentamientos, donde los escorpiones prosperan en un doble papel como exterminadores y guardianes.

ESCORPIÓN DE LAS CUEVAS

CRIATURA 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +7, Sigilo +7

Fue +2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -4

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 20

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pinza +9 (ágil, sutil), **Daño** 1d8+2 cortante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ aguijón +9 (sutil), **Daño** 1d6+2 perforante más veneno de escorpión de las cuevas

Veneno de escorpión de las cuevas (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d4 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno y 1 debilitado (1 asalto); **Fase 3** 1d8 de daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

ESCORPIÓN NEGRO

Con un caparazón del color de la obsidiana pulida y una inclinación por atacar pueblos, este enorme escorpión es uno de los depredadores más aterradores del desierto. Un escorpión negro mide 60 pies (18 m) desde la punta hasta la base de su aguijón.

ESCORPIÓN NEGRO

CRIATURA 15

N GARGANTUESCO ANIMAL

Percepción +27, sentido de la vibración (impreciso) 90 pies (27 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +30

Fue +9, **Des** +4, **Con** +6, **Int** -5, **Sab** +6, **Car** -4

CA 38; **Fort** +29, **Ref** +25, **Vol** +25

PG 275

Velocidad 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pinza +30 (ágil, alcance 30 pies [9 m]), **Daño** 3d12+15 cortante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ aguijón +30 (alcance 30 pies [9 m]), **Daño** 3d8+15 perforante más veneno de escorpión negro

Veneno de escorpión negro (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 36; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d12 de daño por veneno y torpe 2 (1 asalto); **Fase 2** 3d12 de daño por veneno, torpe 2 y lentificado 1 (1 asalto); **Fase 3** 4d12 de daño por veneno, torpe 4 y lentificado 2 (1 asalto)

Constreñir mayor ♦ 2d12+12 contundente, CD 36

Picadura veloz ♦♦ El escorpión negro realiza tres Golpes de aguijón, cada uno contra un objetivo diferente. Su penalizador por ataque múltiple se aplica a cada ataque, pero el penalizador sólo aumenta después de que se hayan llevado a cabo todos los ataques.



ESPANTAPÁJAROS

El constructo conocido como espantapájaros es un destartado conjunto de materiales con forma humana, idéntico a un espantapájaros normal hasta que cobra vida y empieza a crujiir lentamente. Mientras se anima, su cara de calabaza tallada o de arpillerla estalla en llamas sobrenaturales, sembrando el pánico a su alrededor. Cada espantapájaros está hecho a mano y tiene una apariencia única, aunque la mayoría miden entre 5 (1,5 m) y 6 pies (1,8 m) de alto y están contruidos con una combinación de madera, tela, cuerdas, paja, serrín, cáscaras y mazorcas desechadas y materiales similares, siempre vestidos con ropas pastoriales andrajosas. Esta estructura rudimentaria hace que un espantapájaros sea algo frágil, propenso a romperse las extremidades en el fragor de la batalla. Sin embargo, su estructura es adaptable, lo que le permite transformar otra parte de sí mismo en una extremidad con garras o empuñar una de sus extremidades amputadas para aplastar a sus enemigos.

Cuando se crea un espantapájaros, se debe ungir con una gota de la sangre de su creador cada uno de sus ojos. Esta sangre empapa el material y absorbe un pequeño fragmento del alma del creador, no lo suficiente como para dañar a éste, pero más que suficiente para imbuir al espantapájaros con un intelecto instintivo que le permite seguir las órdenes con tanta ansiedad como un perro guardián adiestrado (aunque con muy mal genio). Cuando un espantapájaros es destruido, la sangre gotea de sus ojos, pero el fragmento del alma del creador nunca regresa.

ESPANTAPÁJAROS

CRIAATURA 4

N MEDIANO **CONSTRUCTO**

Percepción +11; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +12

Fue +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** -2

CA 19; **Fort** +13, **Ref** +8, **Vol** +11

PG 60; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispueto, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Debilidades** fuego 5; **Resistencias** físico 5 (excepto cortante)

Mirada del espantapájaros (aura, emoción, mental, miedo, ocultismo, visual) 40 pies (12 m). Los ojos del espantapájaros emiten un brillo inquietante. Una criatura no puede reducir su estado negativo asustado por debajo de 1 mientras se encuentre dentro de la emanación del aura. Cuando una criatura entre o comience su turno en el aura, debe hacer una salvación de Voluntad CD 18. Los pájaros y otras criaturas aviares sufren un penalizador -2 por circunstancia a esta salvación.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve inmune temporalmente durante 24 horas.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 2 y está fascinada por el espantapájaros hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico Como con el fallo, pero queda asustada 3.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +13 (versátil Cor), **Daño** 2d6+7 contundente más zarpazo de miedo

Resplandor funesto ♦ (concentrarse, mental, ocultismo) La cabeza del espantapájaros estalla en una llama fantasmal que no da calor, pero emite una luz brillante en una emanación de 20 pies (6 m) (y luz tenue a los siguientes 20 pies [6 m]). Si el espantapájaros usa esta aptitud en el primer asalto de un combate, cualquier criatura que aún no haya actuado se sobresalta y queda desprevenida contra el espantapájaros durante 1 asalto. Puede suprimir la luz volviendo a usar esta acción.

Zarpazo de miedo Los golpes del espantapájaros infligen 1d6 de daño mental adicional a las criaturas asustadas.

Apariencia mundana ♦ (concentrarse) Hasta que actúe, el espantapájaros parece un espantapájaros normal. Tiene un resultado automático de 32 en las pruebas de Engaño y en las CD para hacerse pasar por un espantapájaros ordinario.



TRASTOS

Los espantapájaros tienen un cierto espacio liminal habitable por criaturas espirituales.

Los fantasmas en particular pueden usar su posesión maléfica en un espantapájaros como si fuera una criatura viva y utilizarlo como vehículo para escapar de su naturaleza localizada y así propagar aún más sus asesinatos y su caos.





ESCLAVOS ESPECTRALES

Los espectros suelen tener unos pocos esclavos humanoides a los que atormentar, les evitan la agonía de la inanición, pero como no pueden reducir el daño negativo que infligen con su toque vil, los de nivel demasiado bajo no suelen durar mucho.

ESPECTRO

Cuando una criatura maligna mortal muere, a veces vuelve a rondar la zona de su muerte como un espectro, un remanente detestable, que intenta constantemente matar a cualquiera (particularmente humanoides) en un intento de repartir su dolor entre tantas almas como le sea posible. Un espectro conserva un extraño parecido con su identidad anterior, pero con un sentido de propósito corrupto. No se puede razonar con él.

Un espectro al que se le niegue la oportunidad de dañar a los humanoides vivos sufre una agonía creciente y se vuelve irracional, similar a la mentalidad de una persona hambrienta a la que se le niega para siempre la liberación de su agonía a través de la muerte.

ESPECTRO

CRIATURA 7

LM MEDIANO INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril; telepatía a 100 pies (30 m) (sólo con los esclavos espectrales)

Habilidades Acrobacias +17, Intimidación +15, Sigilo +17

Fue -5, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +4

CA 25; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 95, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno;

Resistencias todo 5 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; resistencia doble contra no mágico)

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 30 pies (9 m), CD 22

Hambruna de dolor Un espectro que pase más de un mes sin causar daño negativo a un humanoide vivo se vuelve desesperado y casi salvaje. Cambia su alineamiento de legal maligno a caótico maligno, pierde el control de los esclavos corruptos que pueda tener y pasa a estar acelerado. Sólo puede utilizar su acción adicional para dar Golpes de toque vil contra objetivos humanoides. Al final de cualquier turno en el que inflija cualquier cantidad de daño negativo a un humanoide vivo, vuelve a ser legal maligno y deja de estar acelerado, pero cualquier esclavo sobre el que haya perdido el control sigue siendo libre.

Impotencia hacia la luz del sol Un espectro que se exponga a la luz del sol se vuelve torpe 2 y queda lentificado 2 durante el tiempo que permanezca bajo la luz del sol.

Velocidad volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ toque vil +18 (sutil), **Daño** 6d6 negativo más corrupción espectral

Corrupción espectral (divino, encantamiento, incapacitación, maldición, mental) Cuando el espectro daña a una criatura viva con su Golpe de toque vil, el espectro obtiene 5 Puntos de Golpe temporales y la criatura objetivo debe hacer una salvación de Voluntad CD 25 para evitar ser corrompida.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a corrupción espectral durante 1 minuto.

Éxito La criatura queda anonadada 2 durante 1 hora.

Fallo La criatura sucumbe a la corrupción y se convierte en un esclavo espectral. La criatura pasa a ser controlada por el espectro y obedece sus órdenes telepáticas o verbales, aunque un esclavo espectral no obedece órdenes evidentemente autodestructivas. Puede hacer una nueva salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos; en caso de éxito, deja de ser controlada por el espectro, pero queda anonadada 2 durante 1 hora.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura sigue siendo esclava del espectro hasta que se elimine la maldición o hasta que el espectro sucumba a la hambruna de dolor; no puede hacer nuevas salvaciones de Voluntad para recuperarse por sí misma.

EÓN

Los eones son parangones de la ley por encima de todo. Los verdaderos eones encarnan conceptos o fuerzas opuestas y se encargan de mantener el equilibrio entre ambas cosas, mientras que los inevitables son constructos vivientes que hacen cumplir las leyes tanto mortales como divinas.

THELETOS

Los theletos mantienen el equilibrio entre el destino y el libre albedrío. Un theletos es una masa más o menos esférica de cristales de la que surgen cuatro extremidades, cada una de ellas dividida en dos a la altura del codo y que termina en manos de tres dedos. De su cuerpo también salen un par de tentáculos cristalinos. Aquellos que han resultado dañados por los tentáculos de un theletos describen un dilema desorientador y haberse sentido forzados a tomar una única decisión y abrumados por las infinitas opciones disponibles para elegir al mismo tiempo. Los theletos son más propensos que la mayoría de los eones a interferir en las sociedades no compuestas por eones, especialmente en las regiones con leyes draconianas. Su implicación es doble; un theletos se preocupa tanto de la libertad de los individuos como de las leyes que restringen a estos individuos, incluso (o especialmente) cuando ambas se oponen.

THELETOS

CRIAURA 7

LN MEDIANO EÓN MONITOR

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas visualizado

Habilidades Arcanos +16, Intimidación +16, Religión +18, Sigilo +15

Fue +4, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +3

Visualizado Cuando un theletos transmite información, lo hace sin palabras a través de proyecciones psíquicas. Esto actúa como telepatía con un alcance de 100 pies (30 m), pero es comprensible para todas las criaturas, independientemente de que tengan un idioma. El significado para los que no son eones puede ser vago y a menudo se antoja un misterio. Un theletos puede utilizar esta habilidad para comunicarse sin problemas con cualquier otro eón en el mismo plano.

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +13, **Vol** +18; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 125; **Debilidades** caótico 5

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +17 (legal, mágico),

Daño 2d10+4 contundente más 1d6 legal

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +17 (ágil, legal, mágico), **Daño** 2d8+4 cortante más 1d6 legal y consumición de destino

Conjuros divinos innatos CD 25, ataque +17; **4.º** *augurio* (a voluntad), *cautivar*, *disipar magia*, *hechizar*, *maldición del paria*, *quitar maldición*, *sugestión*, *toque de idiotez*

Rituales CD 25; *geas*

Consumición de destino (divino, maldición, mental) Una criatura dañada por el tentáculo de un theletos debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 22 o quedar anonadada 1. Mientras la criatura esté anonadada, no puede beneficiarse de los efectos de fortuna. Si el objetivo falla salvaciones adicionales contra esta aptitud, el valor del estado negativo aumenta en 1 (hasta un máximo de anonadado 4). El valor de este estado negativo disminuye en 1 cada 24 horas.

Ira del destino ♦♦ (maldición, divino, infortunio, mental) El theletos libera un cono de energía de 60 pies (18 m) desde su centro. Las criaturas que se encuentran en el cono se ven abrumadas por el conocimiento de las diversas suertes que les depara el destino y la falta de caminos claros hacia estos futuros potenciales. Deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o quedar lentificados 1 de forma indefinida. Una criatura afectada puede elegir tirar dos veces cuando haga



MANTENER EL EQUILIBRIO

A los theletos no les importan los individuos ni las sociedades que manipulan, sólo que se mantenga el equilibrio entre la libertad y el destino. Un theletos puede ayudar a escapar a una criatura que ha perdido su libertad, pero también puede obligar a aquellos que juraron cumplir un deber injusto a atenerse a su palabra. Si sus planes se ven frustrados, un theletos no busca venganza, sino que busca otras formas de restablecer el equilibrio.





PARADOJA Y UNIDAD

Para los mortales, los eones a veces parecen combinar elementos fundamentalmente incompatibles, ya sea un eón que combina conceptos opuestos, o axiomas e inevitables que mezclan lo orgánico con lo matemático o lo mecánico. Los eones no ven ninguna paradoja en esto, sino que afirman que se trata de una expresión de la unidad subyacente de todas las cosas.

un ataque, una tirada de salvación o una prueba de habilidad y quedarse el resultado más bajo. Independientemente del resultado, esa criatura deja de estar lentificada después de esa tirada. El theletos no puede volver a usar Ira del destino durante 1d4 asaltos.

ZELEKHUT

Un zeলেখut es un cazarrecompensas y un verdugo. El zeলেখut parece un centauro mecánico hecho de metal plateado con un par de alas doradas mecánicas que adornan su espalda. En lugar de manos, los brazos del zeলেখut terminan en largas cadenas de púas que crepitan con electricidad. Ya sea enviado por los poderes del Eje o convocado por las autoridades mortales, el zeলেখut busca a aquellos que evaden continuamente la justicia (ya sea por huida activa o por abuso de su poder y posición) para ajusticiar a los fugitivos y criminales más notorios del multiverso. De hecho, muchas de las presas de un zeলেখut son tan famosas por su habilidad para evadir la captura como por los delitos que cometen.

Aunque el zeলেখut es implacable y constante a la hora de aplicar las sentencias, no dicta sentencias propias ni toma la iniciativa a la hora de perseguir objetivos de oportunidad. Mientras persigue a un asesino en serie condenado o a un infame ladrón a través de media docena de planos, el zeলেখut no movería una sola pezuña para capturar a un gobernante corrupto cuyas ofensas sean mucho mayores. Todos los zeলেখuts entienden que las leyes pueden y deben diferir de un lugar a otro y la tarea del zeলেখut no es moralizar, sino obedecer sus legítimas asignaciones y perseguir a aquellos que pretendan huir de su castigo.

ZELEKHUT

CRIATURA 9

LN GRANDE EÓN INEVITABLE MONITOR

Percepción +21; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas celestial, infernal, utópico; *habla verdadera*

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +21, Saber del Eje +15, Diplomacia +16, Supervivencia +21 (+23 al rastrear)

Fue +6, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +3

Habla verdadera Un zeলেখut puede hablar y entender a cualquier criatura que tenga un idioma.

CA 28; **Fort** +17, **Ref** +20, **Vol** +18; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 160; **Inmunidades** efectos de muerte, emoción, enfermedad, inconsciente, veneno; **Debilidades** caótico 10

Ataque de oportunidad

Velocidad 40 pies (12 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo **◆** cadena +21 (legal, mágico, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d10+6 cortante más 2d6 por electricidad y 1d6 legal más Derribo

Conjuros divinos innatos CD 28; **5.º** *localizar*; **4.º** *ancla dimensional*, *clariaudiencia*, *clarividencia*, *disipar magia*, *paralizar* (×3); **Constante** (6.º) *visión verdadera*

Rituales CD 32; *geas*

Ataque doble **◆◆** El zeলেখut da dos Golpes de cadena, cada uno dirigido a una criatura diferente. Cada Golpe cuenta para el penalizador por ataque múltiple del zeলেখut, pero el penalizador no aumenta hasta después de haber realizado ambos ataques. Si el zeলেখut utiliza posteriormente la acción Derribo, ésta afecta a todas las criaturas a las que haya impactado con Ataque doble.



MARUT

Un marut se encarga de dar caza a los mortales que engañan a la muerte alargando artificialmente su vida. Esto incluye a aquellos que buscan la muerte en vida, como los liches y los vampiros, pero también incluye a los que usan magias poderosas para aferrarse a su juventud, utilizan la adivinación para descubrir y evitar una muerte señalada o recurren con demasiada frecuencia al poder de la resurrección. Una vez que el marut ha seleccionado a su objetivo, el inevitable persigue a su presa sin cesar ni desviarse hasta que él o el objetivo estén muertos.

Los maruts parecen estar tallados en piedra y revestidos por una armadura dorada, pero se mueven con la gracia deliberada de una criatura de carne y hueso. Un marut nunca se precipita, pero sus estruendosas pisadas son incansables mientras va tras su objetivo. Aunque puede hablar cualquier idioma, el marut es taciturno incluso entre los inevitables.

MARUT

CRIATURA 15

LN GRANDE EÓN INEVITABLE MONITOR

Percepción +26; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas celestial, infernal, utópico; *habla verdadera*

Habilidades Atletismo +31, Diplomacia +27, Intimidación +29, Religión +26, Saber del Eje +22, Supervivencia +28

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +1, **Sab** +5, **Car** +6

Habla verdadera Como el zelekhut.

CA 37; **Fort** +27, **Ref** +25, **Vol** +26; +2 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 230, regeneración 15 (desactivada por caótico); **Inmunidades** efectos de muerte, emoción, enfermedad, inconsciente, veneno; **Debilidades** caótico 15

Ataque de oportunidad ↻

Velocidad 25 pies (7,5 m); *caminar por el aire*

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +30 (legal, mágico, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d8+11 contundente más 1d6 legal y puños del trueno y el relámpago

Conjuros divinos innatos CD 37; **8.º** *cadena de relámpagos*, *dañar*, *disipar magia*, *terremoto*; **7.º** *cambio de Plano*, *miedo*, *muro de fuerza*; **5.º** *localizar*, *orden imperiosa*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **Constante (8.º)** *caminar por el aire*, *visión verdadera*

Rituales CD 36; *geas*

Final El marut es anatema para los seres que prolongan su existencia de forma antinatural, incluidos los muertos vivientes. Sus puños evitan las resistencias al daño de dichas criaturas y aplican la mayor debilidad al daño de éstas. Si un marut mata a una criatura que vuelve a la vida, como un liche o un fantasma, siempre sabe que la criatura no ha sido totalmente derrotada.

Puños del trueno y el relámpago (divino, evocación, incapacitación) Cada vez que el marut realice un Golpe de puño, elige entre el relámpago o el trueno. Si elige el relámpago, el ataque inflige 2d12 de daño por electricidad adicional y el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 33 o quedar cegado durante 1 minuto. Si elige el trueno, el ataque inflige 3d8 de daño sónico adicional y el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 36 o quedar ensordecido durante 1 minuto.

BYTHOS

El bythos es un guardián del espacio y el tiempo, y busca en todo momento a aquellos que hacen un mal uso de las magias planaria y temporal. Un bythos es una criatura más o menos humanoide con cuatro brazos y un cuerpo compuesto por nubes y niebla arremolinadas. A pesar de su apariencia, su cuerpo tiene el mismo tacto de la piedra seca. Un bythos busca las paradojas causadas por viajeros planarios o dimensionales irresponsables y repara las brechas donde las barreras entre los Planos se han debilitado o dañado. Si los mortales responsables permanecen en la zona y no es posible convencerlos de que cesen sus actividades, el bythos no tiene reparos en eliminarlos. Utilizando su capacidad para manipular el tiempo, un bythos puede hacer que un oponente muera rápidamente de viejo mientras el tiempo se acelera a su alrededor, o hacer que un objetivo desaparezca del tiempo y el espacio.



ALIADOS PSICOPOMPOS

El mandato de los inevitables marut es similar al de los psicopompos. Por lo general, los psicopompos prácticos se contentan con dejar que un inevitable marut complete su misión y se abalanzan después para asegurarse de que el trabajo se haya realizado, aunque, de vez en cuando, pueden trabajar juntos.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



GUARDIANES DEL TIEMPO

Los eones bythos no tienen la capacidad innata de entrar directamente en la misteriosa Dimensión del Tiempo, pero muchos conocen las rutas ocultas en El Gran Más Allá que se pueden utilizar para viajar a este extraño reino. Un bythos prefiere destruir a aquellos que pretenden entrar en la Dimensión del Tiempo antes que arriesgarse a que el conocimiento de cómo llegar a ella se extienda demasiado.

BYTHOS

CRIATURA 16

POCO COMÚN LN GRANDE EÓN MONITOR

Percepción +30; visión en la oscuridad

Idiomas visualizado

Habilidades Arcanos +29, Atletismo +32, Engaño +25, Intimidación +25, Naturaleza +30, Ocultismo +29, Religión +30, Sigilo +26

Fue +8, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +7, **Wis** +8, **Car** +5

Visualizado Como el theletos.

CA 39; **Fort** +25, **Ref** +26, **Vol** +30; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 245, regeneración 15 (desactivada por caótico); **Debilidades** caótico 15

Mirada de confusión (aura, divino, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, visual) 30 pies (9 m). Una criatura que termine su turno en el aura debe hacer una salvación de Voluntad CD 34. Si falla, queda confusa durante 1 asalto (o 1d4 asaltos en caso de fallo crítico).

Reversión Temporal ♦ (fortuna) **Desencadenante** El bythos falla o falla críticamente una prueba; Frecuencia una vez al día; **Efecto** El bythos vuelve a tirar la prueba desencadenante y se queda con el mejor resultado.

Velocidad volar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +32 (legal, mágico, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+16 contundente más 2d8 legal y 2d8 por frío

Conjuros divinos innatos CD 37; **8.º** *augurio* (a voluntad), *teletransportar*; **7.º** *acelerar*, *ancla dimensional*, *cambio de Plano*, *cerradura dimensional*; **6.º** *lentificar*; **4.º** *ancla dimensional* (a voluntad)

Rituales CD 37; *cautiverio* (sólo estasis temporal)

Golpes de envejecimiento ♦♦ (divino, nigromancia) El bythos da dos Golpes de puño contra un único objetivo. Si ambos golpes impactan, el objetivo intenta una salvación de Fortaleza CD 37. Las criaturas que no se debilitan con la edad o no envejecen son inmunes (a discreción del DJ). Si una criatura queda debilitada 4, drenada 4 y torpe 4 debido a los Golpes de envejecimiento, muere de vejez.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda debilitada 1, drenada 1 y torpe 1 o aumenta cada uno de estos estados negativos en 1. Este efecto se acumula con otros golpes de envejecimiento de los bythos, hasta un máximo de debilitado 4, drenado 4 y torpe 4.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura queda debilitada 2, drenada 2 y torpe 2 o aumenta estos estados negativos en 2.

Centrar mirada ♦ (concentrarse) El bythos centra su mirada en una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). El objetivo debe hacer una salvación contra la mirada de confusión del bythos. Un bythos no puede usar esta aptitud contra la misma criatura más de una vez por turno.

Ráfaga temporal ♦♦ El bythos da cuatro Golpes de puño. Su penalizador por ataque múltiple aumenta normalmente con cada ataque.

Golpe temporal ♦♦ (conjuración, divino, incapacitación, teletransporte) El bythos toca a una criatura u objeto para desviarla del flujo del tiempo. El objetivo intenta una salvación de Fortaleza CD 37.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El tiempo fluye en torno al objetivo; el objetivo queda lentificado 1 durante 1 asalto.

Fallo El objetivo desaparece del momento presente y reaparece en el mismo lugar al cabo de 1d4 asaltos como si para él no hubiera pasado el tiempo. Si una criatura u objeto ocupa dicho espacio cuando el objetivo vuelve, éste aparece en el espacio más cercano disponible a su ubicación original.

Fallo crítico Como fallo, pero el objetivo queda lentificado 1 durante 1d4 asaltos adicionales tras su vuelta.

FELINO DE ESENCIA MÁGICA

Los felinos de esencia mágica son felinos dotados de magia del Primer Mundo, donde cazan a otras criaturas y se alimentan de su energía primigenia. A veces se les encuentra en zonas del Plano Material donde el velo del Primer Mundo es delgado, o en regiones donde la magia se ha retorcido irremediablemente. Los felinos de esencia mágica son famosos por su capacidad de tensar las cuerdas metafóricas de los conjuros lanzados sobre ellos o cerca de ellos, que pueden transformar en su propia magia defensiva o aprovechar para teletransportarse instantáneamente por el campo de batalla.

FELINO DE ESENCIA MÁGICA

CRIATURA 7

POCO COMÚN CN MEDIANO BESTIA

Percepción +15; *detectar magia*, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +17, Arcanos +16, Naturaleza +15, Sigilo +17, Supervivencia +15

Fue +4, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +5

CA 25; **Fort** +12, **Ref** +17, **Vol** +17; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 100

Alterar la esencia mágica ➤ (abjuración, arcano) **Desencadenante** El felino de esencia mágica es el objetivo de un conjuro o se encuentra dentro del área de un conjuro cuando se lanza; **Efecto** El felino de esencia mágica obtiene un efecto relacionado con la escuela del conjuro desencadenante. Este efecto se produce antes de que el felino de esencia mágica se vea afectado por el conjuro desencadenante. El efecto dura 1 minuto, hasta que el felino de esencia mágica vuelva a usar esta aptitud o hasta que el felino de esencia mágica anule el efecto, lo que ocurra primero.

Abjuración El felino de esencia mágica obtiene un bonificador +1 por estatus a la CA.

Adivinación El felino de esencia mágica obtiene un bonificador +1 por estatus a todas las pruebas de habilidad.

Conjuración Una nube de niebla aparece en una ráfaga de 5 pies (1,5 m) centrada en una esquina del espacio del felino de esencia mágica. Cualquiera cosa que se encuentre en la nube queda oculta.

Encantamiento El felino de esencia mágica obtiene un bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones.

Evocación La retroalimentación mágica inflige 4d6 de daño por fuerza al lanzador de conjuros desencadenante (salvación de Reflejos básica CD 22).

Ilusión El felino de esencia mágica se vuelve invisible. Este efecto termina si el felino de esencia mágica utiliza una acción hostil, además de las condiciones de finalización habituales.

Nigromancia El felino de esencia mágica obtiene 10 PG temporales.

Transmutación El felino de esencia mágica obtiene un bonificador +1 por estatus a todas las tiradas de ataque.

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +17 (mágico), **Daño** 2d10+7 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +17 (ágil, mágico), **Daño** 2d8+7 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 26; **4.º** *disipar magia* (a voluntad), *globo de invulnerabilidad*, *puerta dimensional* (×3); **Constante (4.º)** *detectar magia*

Salto del felino de esencia mágica ➤➤ (arcano, conjuro, teletransporte) **Prerrequisitos** Al felino de esencia mágica le queda al menos un conjuro de *puerta dimensional*; **Efecto** El felino de esencia mágica lanza *puerta dimensional*; luego, puede dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra una criatura adyacente a él al final de su teletransporte. Si el felino de esencia mágica termina su teletransporte adyacente a una criatura bajo un efecto de conjuro en curso o que haya lanzado un conjuro desde el último turno del felino de esencia mágica, esto no gasta un lanzamiento de *puerta dimensional*.

Abalanzarse ➤ El felino de esencia mágica da una Zancada y asesta un Golpe al final de ese movimiento. Si el felino de esencia mágica comenzó esta acción escondido, permanece escondido hasta después del Golpe de esta aptitud.



FAMILIARES FELINOS DE ESENCIA MÁGICA

En ocasiones, los lanzadores de conjuros especialmente poderosos escogen como familiares a jóvenes cachorros de felino de esencia mágica. Sin embargo, su independencia y su carácter huidizo hacen de los felinos de esencia mágica unos aliados poco fiables, por lo que uno nunca sabe con certeza si su vínculo con un felino de esencia mágica será algo duradero o una relación temporal.





PERROS Y GATOS

Si hay algo más efectivo a la hora de enfurecer a un felino del infierno que tratarlo como un simple animal, eso es compararlo de algún modo con un can del infierno. Los felinos del infierno consideran a los canes del infierno poco más que sabandijas que infestan los paisajes infernales que llaman hogar y disfrutan torturándolos más que a cualquier otra criatura.

FELINO DEL INFIERNO

Los felinos del infierno son depredadores astutos nativos de los ardientes fosos del Infierno. Aunque estas diabólicas criaturas parecen smilodones esqueléticos, con los huesos humeantes por el calor y goteando sangre hirviendo, no son muertos vivientes. Son infernales, están vivos y tienen una carne transparente que revela sus esqueletos ardientes. Un felino del infierno típico mide 10 pies (3 m) de largo y pesa 1.000 libras (450 kg).

Si se los deja a su aire, los felinos del infierno se dedican a cazar, es decir, a buscar y acechar a sus presas sólo por la emoción de la caza. Como criaturas infernales, no necesitan sustento mortal, pero devoran a sus presas por el mero placer de infligirles dolor. También son mucho más inteligentes de lo que la mayoría supone y les molesta que se los trate como animales poco inteligentes; aquellos que traten a un felino del infierno como tal pueden verse convertidos en un trofeo para su manada, puesto que un felino del infierno hace todo lo posible por coordinar una elaborada venganza contra aquellos que no muestran el debido respeto.

Aunque no pueden hablar, los felinos del infierno entienden el infernal y pueden comunicarse mediante telepatía con cualquier criatura capaz de hablar. No hablan mucho, excepto para lanzar amenazas entre susurros y para reconocer las órdenes de sus amos diabólicos.

Los felinos del infierno se retiran rápidamente si se ven claramente superados o se enfrentan a enemigos a los que no pueden alcanzar, pero nunca olvidan a las presas que se les escapan. Suelen rastrear a posibles víctimas y reclutar aliados, incluidos otros felinos del infierno, para llevar a cabo ataques coordinados o emboscadas contra sus enemigos.

FELINO DEL INFIERNO

CRIATURA 7

LM GRANDE BESTIA INFERNAL

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +17, Intimidación +14, Sigilo +17, Supervivencia +14

Idiomas infernal (no puede hablar ningún idioma); telepatía 100 pies (30 m)

Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1

CA 25; **Fort** +15, **Ref** +17, **Vol** +12; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 110; **Debilidades** bueno 5; **Resistencias** físico 5 (excepto plata), fuego 10

Desvanecerse en la luz ☞ (divina, ilusión) **Desencadenante** El felino del infierno comienza su turno bajo luz brillante; **Efecto** El felino del infierno se vuelve invisible hasta que deja de estar bajo luz brillante. Si el felino del infierno utiliza una acción hostil, la invisibilidad termina cuando haya completado esa acción hostil.

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +18, **Daño** 2d12+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +18 (ágil), **Daño** 2d8+7 cortante

Ataque aterrador El felino del infierno inflige 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas asustadas.

Enlace mental infernal ♦ (adivinación, concentrarse, divino) El felino del infierno vincula telepáticamente sus sentidos con todos los demás felinos del infierno en un radio de 100 pies (30 m) durante 10 minutos. Pierde

este contacto con cualquier felino del infierno que se mueva fuera de un radio de 100 pies (30 m). Mientras esté vinculado con al menos un aliado, el felino del infierno no puede ser flanqueado y obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad.

Gruñido amenazante ♦♦ (auditivo, emoción, mental, miedo) El felino del infierno produce un gruñido grave para desorientar y asustar a los enemigos. El felino del infierno puede hacer que esta vocalización se origine en otro lugar dentro de un radio de 30 pies (9 m). Las criaturas no infernales que no se encuentren en una ráfaga de 15 pies (4,5 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 25. El felino del infierno no puede emitir otro Gruñido amenazante hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito La criatura pasa a estar asustada 1.

Fallo La criatura pasa a estar asustada 2.

Fallo crítico La criatura pasa a estar asustada 4.

Abalanzarse ♦ El felino del infierno da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el felino del infierno comenzó esta acción escondido, permanece escondido hasta después del Golpe de la aptitud.



FLOR LUNAR

Estas enormes plantas tienen un tronco grueso y nudoso, adornado con unas flores con colmillos. En la parte superior del tronco se encuentra una boca abierta, capaz de engullir a la mayoría de las criaturas más pequeñas que ella. Las flores lunares pueden moverse lentamente sobre sus poderosas raíces o utilizarlas para atacar, pero normalmente las clavan profundamente en el suelo circundante y permanecen inmóviles a la espera de su presa.

Aunque no pueden hablar en el sentido convencional, se comunican telepáticamente con otras flores lunares. Los exploradores que se encuentren con una sola pueden estar seguros de que cualquier otra en las cercanías estará preparada para ellos. Aquellos que consiguen interceptar las comunicaciones telepáticas de una flor lunar son asaltados por visiones de espantosas selvas primitivas gobernadas por una vida vegetal titánica. Se desconoce si se trata de una visión del pasado o de un sueño del futuro que comparten todas las flores lunares.

Las flores lunares son formas de vida alienígenas de un planeta muerto hace mucho tiempo, pero a las maquinaciones del Dominio de la Oscuridad, una organización siniestra y alienígena de los lugares oscuros entre las estrellas, han asegurado su proliferación en la galaxia.



SEMILLAS DEL DOMINIO

Las semillas de flor lunar son resistentes y fibrosas, capaces de sobrevivir al fuego de la reentrada atmosférica de un planeta. A menudo son lanzadas por agentes del Dominio de la Oscuridad en órbita sobre mundos desprevénidos.

FLOR LUNAR

CRIATURA 8

POCO COMÚN N ENORME PLANTA

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas telepática 1 milla (1.600 m) (sólo otras flores lunares)

Habilidades Atletismo +19 (no puede Saltar ni Nadar), Sigilo +14 (+18 en vegetación espesa)

Fue +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** -2, **Sab** +4, **Car** +3

CA 24; **Fort** +18, **Ref** +10, **Vol** +16

PG 120, curación rápida 10; **Inmunidades** electricidad; **Debilidades** fuego 10; Resistencias físico 10 (excepto cortante)

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +20 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d10+10 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ raíz +20 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d8+10 contundente

Pulso de luz ♦♦ (evocación, luz, primigenio, visual) 50 pies (15 m). La flor lunar emite un pulso de luz brillante. Cualquier criatura que no sea una flor lunar y se encuentre en la emanación debe hacer una salvación de Fortaleza CD 23. La flor lunar no puede volver a usar Pulso de luz hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda deslumbrada durante 1d4 asaltos.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1d4 asaltos.

Prisión en vaina ➤ **Desencadenante** La flor lunar ha engullido a una criatura; **Efecto** La criatura engullida queda envuelta en un capullo ceñido y es expulsada del cuerpo de la flor lunar a una casilla adyacente. La criatura se sigue considerando Engullida. No puede usar Acrobacias para Huir de la vaina, pero otras criaturas pueden intentar romperla. La criatura envuelta en el capullo sufre la mitad de cualquier daño infligido al capullo. Una vez que el capullo se rompa, se desinfla y se descompone.

Engendro de vaina Si una criatura Pequeña o más grande muere en el interior de una prisión en vaina, ésta se transforma en una flor lunar adulta con todos sus Puntos de Golpe al cabo de 1d4 horas de crecimiento. La recién formada flor lunar tiene su propia conciencia, pero algún aspecto de su tronco o de sus flores recuerda a la criatura que murió en su interior. El equipo de la criatura fallecida permanece en el interior de la nueva flor lunar y se puede recuperar si la flor lunar es abatida.

Engullir ♦ (ataque) Grande, 2d10+10 contundente y 2d6 por ácido, Liberarse 21





ORÍGENES ALIENÍGENAS

Se sabe que los froghemoth abandonan repentinamente una guarida establecida para buscar un nuevo hogar, como si respondieran a alguna convergencia cósmica o a alguna señal subespacial imperceptible para otras criaturas.

Algunos sostienen que el froghemoth nunca se siente totalmente cómodo en ningún entorno porque no es en absoluto de este mundo y que estas peregrinaciones son impulsos instintivos de buscar su verdadero hogar, un hogar que no representa el extraño mundo en el que la bestia se encuentra atrapada.

FROGHEMOTH

El froghemoth, una aterradora abominación de dientes, tentáculos y furia desenfrenada, se encuentra, afortunadamente, en contadas ocasiones, incluso en las tierras pantanosas más profundas o en las cavernas más remotas de las Tierras Oscuras. Capaz de devorar dinosaurios e incluso dragones, es un cazador de emboscada aterradoramente eficaz, que se sumerge en el fango y deja sólo su pedúnculo ocular sobresaliendo para observar en todas las direcciones simultáneamente con una precisión asombrosa.

FROGHEMOTH

CRIATURA 13

POCO COMÚN N ENORME ABERRACIÓN ANFIBIO

Percepción +25; visión de otro mundo 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +23, Atletismo +27, Sigilo +27 (+30 en pantanos)

Fue +8, **Des** +6, **Con** +7, **Int** -4, **Sab** +6, **Car** +4

Visión de otro mundo Los ojos alienígenas de un froghemoth le permiten percibir a las criaturas en un radio de 30 pies (9 m), incluso aunque sean invisibles o etéreas. Se le puede engañar mediante pruebas de Sigilo con éxito para Escondarse, pero tiene Percepción CD 38 en tales casos. También ve a través y no le afectan las ilusiones con el rasgo visual si están a menos de 30 pies (9 m).

CA 32, visión periférica total; **Fort** +26, **Ref** +21, **Vol** +23

PG 285; **Inmunidad** electricidad

Torpor eléctrico Aunque un froghemoth es inmune al daño por electricidad, queda lentificado 1 durante 1 asalto siempre que, en su lugar, hubiera sufrido daño por electricidad.

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +27 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d12+14 perforante más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +27 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d8+14 contundente más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ♦ lengua +27 (ágil, alcance 30 pies [9 m]), **Daño** 2d10+14 perforante más lengua con púas

Emboscada acuática ♦

Lengua con púas Una criatura golpeada por la lengua del froghemoth queda agarrada por el mismo. La criatura no queda inmovilizada, pero no puede moverse más allá del alcance de la lengua del froghemoth. Una criatura puede cortar la lengua con un Golpe con éxito contra CA 31 que inflija al menos 15 de daño cortante. Esto no le causa ningún daño al froghemoth, pero le impide utilizar su Golpe de lengua hasta que le vuelva a crecer la lengua, lo que tarda 1 minuto.

Tentáculos flagelantes ♦♦ El froghemoth da hasta cuatro Golpes de tentáculo, cada uno contra un objetivo diferente. Estos cuentan a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del froghemoth, pero dicho penalizador no aumenta hasta después de todos los ataques.

Constreñir mayor ♦♦ 3d6+12, CD 33

Retraer la lengua ♦♦ El froghemoth tira de una criatura que tenga agarrada con la lengua hacia sí mismo. El froghemoth hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la criatura. Si tiene éxito, el froghemoth arrastra a la criatura hasta un espacio adyacente, y si tiene un éxito crítico, también puede dar un Golpe de mandíbulas contra la criatura después de arrastrarla.

Engullir ♦ (ataque) Grande, 3d6+9 contundente, Liberarse 24



FUEGO DE BRUJA

Este muerto viviente incorporeal, que se manifiesta como una sinuosa forma envuelta en llamas de un color verde enfermizo, se forma cuando una saga o un brujo poderoso mueren en agonía o con rabia. El cuerpo en el centro de las llamas suele parecerse a la imagen idealizada del brujo, independientemente de su edad y apariencia en el momento de su muerte.

Los fuegos de bruja suelen residir en ciénagas o pantanos, que se ennegrecen y descomponen lentamente a su alrededor. Estas regiones suelen estar plagadas de fuegos fatuos, que parecen tener una extraña relación con el fuego de bruja residente. Un fuego de bruja puede visitar aldeas en las lindes de su territorio para atraer a los aldeanos, pero siempre ataca a las víctimas al alcance del oído para asegurarse de que otros aldeanos oigan los gritos. Un fuego de bruja también puede aliarse con otras sagas o brujos e incluso unirse a sus aquelarres, pero no puede formar aquelarres por sí solo.

FUEGO DE BRUJA

CRIATURA 9

POCO COMÚN CM MEDIANO ESPÍRITU INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, necril

Habilidades Acrobacias +17, Engaño +19, Intimidación +21, Ocultismo +18, Sigilo +19

Fue -5, **Des** +6, **Con** +0, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +6

Aquelarre El fuego de bruja *añade asesino fantasmal, calamidad fantasmal, convocar aberración y pesadilla* a los conjuros de su aquelarre. En un aquelarre puede haber uno o más fuegos de bruja, pero también debe incluir al menos una criatura viva capaz de formar un aquelarre; tres fuegos de bruja no pueden formar un aquelarre.

CA 28; **Fort** +15, **Ref** +21, **Vol** +18

PG 125, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, fuego, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** todo 10 (excepto fuerza, toque fantasmal o positivo; resistencia doble contra no mágico)

Llama de bruja oportuna ➤ **Desencadenante** Una criatura asesta un Golpe cuerpo a cuerpo contra la llama de bruja o la toca; **Efecto** La llama de bruja da un Golpe de caricia de llama de bruja contra la criatura desencadenante.

Velocidad volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ caricia de llama de bruja +21 (ágil, mágico, maligno, sutil), **Daño** 3d6 por fuego más 3d6 negativo y llama de bruja

A distancia ➤ rayo de llama de bruja +21 (alcance 100 pies [30 m], mágico, maligno), **Daño** 2d6 por fuego más 2d6 negativo y llama de bruja

Conjuros de ocultismo innatos CD 28; **6.º** convocar aberración (sólo fuego fatuo); **5.º** desesperación aplastante; **4.º** asesino fantasmal, invisibilidad; **3.º** dolor fantasmal; **2.º** disfraz ilusorio (a voluntad); **Trucos (5.º)** luces danzantes, sonido fantasmal

Llama de bruja (fuego, maldición, nigromancia, ocultismo) Cualquier criatura que sufra daño negativo de un Golpe de fuego de bruja debe hacer una salvación de Voluntad CD 26.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a la llama de bruja durante 1 hora.

Éxito La criatura parece incendiarse con llamas de un color verde enfermizo. Estas llamas no infligen ningún daño por sí mismas, pero mientras las llamas arden, la criatura no puede ocultarse (las criaturas invisibles pasan a estar ocultas en lugar de no detectadas) y obtiene debilidad 5 al fuego durante 1 asalto.

Fallo Como con el éxito, pero el efecto es permanente hasta que se elimine.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura obtiene debilidad 10 al fuego.

Leña de llama de bruja ➤➤ (fuego, nigromancia, ocultismo) **Requisitos** Una criatura en un radio de 30 pies (9 m) del fuego de bruja arde con llama de bruja; **Efecto** Los ojos y la boca del fuego de bruja brillan intensamente y la llama de bruja en la criatura objetivo arde momentáneamente con más mucha intensidad, causando 5d6 de daño por fuego y 5d6 de daño negativo a esa criatura (salvación de Fortaleza básica CD 28). El fuego de bruja no puede usar llama de bruja hasta pasados 1d4 asaltos.



FUEGO Y FUEGOS FATUOS

Los fuegos de bruja tienen la capacidad de convocar fuegos fatuos, pero algunas de estas aberraciones suelen permanecer cerca por voluntad propia. El aura de las llamas de bruja que induce al miedo y que manifiestan los fuegos de brujas proporciona a los fuegos fatuos su sustento favorito.





ENFERMEDADES CAUSADAS POR GARRAPATAS

Las garrapatas gigantes y las plagas de garrapatas pueden infligir potencialmente otras enfermedades además de la fiebre por garrapata. A partir de la lista de las páginas 118-119 de la *Guía de dirección de Juego*, las enfermedades potenciales que una garrapata podría propagar incluyen el mal de ceguera, la escarlatina, la malaria o la peste bubónica. La CD de la tirada de salvación debe ajustarse a CD 17 (para garrapatas gigantes) o CD 27 (para plagas de garrapatas).

GARRAPATA

Estos parásitos chupasangre son vectores comunes de enfermedades y otras infecciones. Las garrapatas infestan todas las partes del mundo, salvo los lugares más remotos y fríos, y han evolucionado para alimentarse de casi cualquier tipo de criatura.

GARRAPATA GIGANTE

Esta grotesca garrapata tiene el tamaño de un perro y se desliza a una velocidad sorprendente.

GARRAPATA GIGANTE

CRIATURA 1

N PEQUEÑO ANIMAL

Percepción +6; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +6

Fue +1, **Des** +3, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -5

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +6, **Vol** +4

PG 20

Velocidad 15 pies (4,5 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ hipostoma +8 (sutil), **Daño** 1d6+1 más aferrarse y fiebre por garrapata

Aferrarse Cuando la garrapata gigante asesta un Golpe contra una criatura más grande que ella, su hipostoma con púas se aferra a esa criatura. Esto es similar a Agarrar a la criatura, pero la garrapata gigante se mueve con esa criatura en lugar de sujetarla. La garrapata gigante está desprevenida mientras esté sujeta. Si la garrapata gigante muere o es arrancada de una criatura sobre la que ha usado Drenar sangre, esa criatura sufre 1 de daño persistente por sangrado. Huir de aferrarse o eliminar la garrapata gigante de otra manera no provoca daño por sangrado.

Drenar sangre ➤ **Requisitos** La garrapata gigante está aferrada a una criatura; **Efecto** La garrapata gigante utiliza su hipostoma para drenar la sangre de la criatura a la que esté aferrada. Esto inflige 1d4 de daño y la garrapata gigante obtiene Puntos de Golpe temporales equivalentes al daño infligido. Una criatura a la que una garrapata gigante le drene la sangre queda drenada 1 hasta que reciba cualquier tipo o cantidad de curación.

Fiebre por garrapata (enfermedad); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Incubación** 1 día; **Fase 1** debilitado (1 día); **Fase 2** debilitado 2 (1 día).

PLAGA DE GARRAPATAS

Esta plaga de miles de garrapatas del tamaño de un puño forma una alfombra móvil de insectos hinchados; un espectáculo nauseabundo e intimidante.

PLAGA DE GARRAPATAS

CRIATURA 9

N GRANDE ANIMAL PLAGA

Percepción +18; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +16, Sigilo +19

Fue +1, **Des** +6, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +3, **Car** -5

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +19, **Vol** +14

PG 130; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilitaciones** daño de área 10, daño por salpicadura 10;

Resistencias contundente 5, cortante 10, perforante 10

Adherirse ➤ **Desencadenante** Una criatura abandona el espacio de la plaga; **Efecto** La plaga sufre 1d6 de daño cuando las garrapatas se adhieren a la criatura y continúan mordiendo, infligiendo 3d6 de daño perforante persistente. La inmersión en el agua reduce a 5 la CD de la prueba plana para acabar con este daño persistente y cualquier daño de área infligido a la criatura destruye estas garrapatas adheridas.

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Mordiscos de plaga ➤ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 3d6 de daño perforante (salvación de Reflejos básica CD 28) más Adherirse y exposición a la fiebre por garrapata.

Fiebre por garrapata (enfermedad) Como la garrapata gigante, pero con CD 27.



GIGANTES

Los gigantes prosperan en muchos entornos y, aunque son muy diversos, todos tienden a tener personalidades igualmente extravagantes.

GIGANTE DE LA MADERA

Los gigantes de la madera son los habitantes y protectores de los bosques más profundos y primitivos del mundo. Dedicán toda su vida a la preservación de la Naturaleza, un papel para el que creen que la propia Naturaleza los ha seleccionado. Los gigantes de la madera son pacientes y amables con quienes muestran respeto y cuidado por los lugares salvajes. Aunque la mayoría consideran que la civilización es simplemente una parte más del mundo, valoran los lugares que no han sido contaminados por estructuras permanentes y densos asentamientos humanoides.

Los gigantes de la madera tienen las orejas largas y caídas y son más delgados que la mayoría de los gigantes. A pesar de su tamaño, son gráciles y ágiles, capaces de moverse a través de densos bosques y matorrales sin apenas hacer ruido. Se sabe que colaboran estrechamente con los druidas y otras criaturas que comparten su respeto por la santidad de las regiones salvajes. Se pasan el día patrullando vastas extensiones de territorio, buscando comida y vigilando a los que quieren saquear sus tierras. Aunque respetan la conexión con la naturaleza que comparten con muchas criaturas feéricas y mantienen buenas relaciones con ellas, consideran que la mayoría de las hadas son demasiado volubles como para participar en planes a largo plazo.

Un gigante de la madera medio mide 14 pies (4,2 m) de altura y pesa 1.200 libras (540 kg).

GIGANTE DE LA MADERA

CRIATURA 6

CB GRANDE GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +15; visión en la penumbra

Idiomas común, jotun, silvano; hablar con los animales

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +15, Naturaleza +14, Saber del bosque +14, Sigilo +13 (+15 en bosques), Supervivencia +13

Fue +5, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +1

Objetos arco largo compuesto +1 (20 flechas), armadura de piel, espada corta

CA 24; **Fort** +17, **Ref** +14, **Vol** +13

PG 120

Atrapar roca ➤

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ espada corta +17 (ágil, alcance 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d8+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +17 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+11 contundente

A distancia ➤ arco largo compuesto +18 (letal d10, incremento de alcance 100 pies [30 m], recarga 0, vuela 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+8 perforante

A distancia ➤ roca +17 (brutal, incremento de alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 2d6+11 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 23; 4º *hablar con las plantas*; 3º *ligadura terrestre*; 2º *enmarañar, forma de árbol*; **Constante (2º)** *hablar con los animales, pasar sin dejar rastro*

Disparo perforante ➤ El gigante de la madera dispara una flecha a un objetivo de forma que atraviesa al primer objetivo para golpear a otro que se encuentre detrás. Elige dos objetivos en línea directa, uno de los cuales debe estar ofreciéndole cobertura menor al otro y, a continuación, da un único Golpe a distancia con su arco largo contra ambos objetivos. Este ataque ignora la cobertura menor que el primer objetivo le proporciona al segundo. El gigante de la madera tira el daño una sola vez y lo aplica a cualquier criatura a la que impacte. Disparo perforante cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataque múltiple del gigante de la madera.

Arrojar roca ➤



CELEBRACIONES DE LOS GIGANTES DE LA MADERA

A pesar de la seriedad con la que los gigantes de la madera afrontan sus obligaciones, o tal vez debido a ello, sus reuniones son ocasiones para festejar. Los gigantes de la madera suelen reunirse para cantar, bailar, buscar pareja y celebrar su duro trabajo.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



BICHEROS

Muchos gigantes de las marismas luchan con bicheros de gran tamaño: varas de madera con un pincho de metal en la punta.

Utilizados a menudo por los pescadores para atrapar a los peces, los gigantes de las marismas utilizan sus bicheros como armas.

Un bichero diseñado para una criatura de tamaño Mediano es un arma marcial común que pertenece al grupo de los garrotes. Inflige 1d6 puntos de daño contundente y tiene

Impedimenta 1. Requiere una mano para su uso y tiene los rasgos de arma derribo y versátil Per. Los bicheros son fáciles de conseguir en asentamientos pesqueros o costeros por 1 po.

GIGANTE DE LAS MARISMAS

Los gigantes de las marismas, habitantes de las salobres marismas costeras y de los fétidos pantanos y ciénagas, tienen un aspecto realmente horrible, con boca de pez, la piel viscosa de un tono verde grisáceo y los ojos oscuros y brillantes. Prefieren alimentarse de la carne de aquellos a los que matan en batalla, pero muchos son también caníbales. Quizás sea este comportamiento despiadado el que mantiene a las criaturas bajo control, ya que, si un gigante de las marismas se vuelve demasiado peligroso y poderoso, corre el riesgo de que su clan lo embosque y lo devore.

Los gigantes de las marismas son solitarios y misteriosos y dedican gran parte de su vida a adorar con fervor a dioses que habitan en el mar o a seres extraños. Aunque no existe una religión central que compartan todos, se sabe que muchos veneran al señor demoníaco Dagón, mientras que otros adoran a monstruosidades aún más poderosas de los Mitos Ancestrales, como el lejano y durmiente Cthulhu.

Sólo en raras ocasiones se reúnen más de una docena de gigantes de las marismas en un mismo lugar pero, cuando lo hacen, suele ser con un propósito religioso. Sea cual sea la llamada de las profundidades que los reúna, también atrae a criaturas cercanas, como los boggards o los skum, que tratan a los gigantes de las marismas con miedo y reverencia. Los sombríos y aterradores cánticos y gritos que provienen de un campamento de este tipo son una señal inequívoca del terror que se avecina para cualquier otro habitante de la zona.

Los gigantes de las marismas, que apenas superan los 10 pies (3 m) de altura y las 1.000 libras (450 kg) de peso, son pequeños para ser gigantes, pero compensan su estatura relativamente baja con su fanatismo.

GIGANTE DE LAS MARISMAS

CRIATURA 8

CM GRANDE ANFIBIO GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +16; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, jotun

Habilidades Atletismo +18, Intimidación +15, Religión +17

Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1

Objetos bichero +1 de golpe, saco con 5 rocas

CA 27; **Fort** +18, **Ref** +13, **Vol** +17

PG 150

Atrapar roca ➤

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ **bichero** +20 (alcance 10 pies [3 m], derribo, mágico, versátil Per), **Daño** 2d6+14 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +20 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+14 contundente

A distancia ➤ **roca** +20 (brutal, incremento de alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 2d6+14 contundente

Conjuros de ocultismo innatos CD 23; **5.º** maldición del marinero; **2.º** augurio, niebla de oscurecimiento

Sacudir con el garfio ➤ **Requisitos** Una criatura adyacente al gigante de las marismas está tumbada en agua a al menos 1 pie (30 cm) de profundidad; **Efecto** El gigante de las marismas utiliza su bichero para sacudir a la criatura de un lado a otro y mantenerla bajo el agua. El gigante hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del objetivo.

Éxito crítico El objetivo sufre 6d6+14 de daño perforante y pierde 5 asaltos de aire si estaba conteniendo la respiración.

Éxito El objetivo sufre 3d6+14 de daño perforante y pierde 3 asaltos de aire si estaba conteniendo la respiración.

Fallo El objetivo no se ve afectado.

Fallo crítico Como con el fallo, pero además el gigante deja caer su bichero.

Arrojar roca ➤

Retorcer el garfio ➤➤ El gigante de las marismas da un Golpe cuerpo a cuerpo con su bichero. Si impacta, retuerce y tira del garfio para abrir una horrible herida, infligiendo 3d6 de daño persistente por sangrado a la criatura.



GIGANTE DE LA TAIGA

Los gigantes de la taiga prefieren un estilo de vida nómada, tanto para no agotar los recursos de una zona mientras sacian su enorme apetito como para satisfacer su constante ansia de viajar. Son profundamente espirituales y suelen estar en comunión con los espíritus de sus antepasados para que les guíen y les aporten conocimientos. Los gigantes de la taiga son más felices cuando se les deja en paz y pueden vivir sus vidas tradicionales, y su impresionante tamaño y fuerza bastan para persuadir a cualquier enemigo, excepto a los más peligrosos.

Subsisten gracias a las manadas migratorias de alces, mamuts y uros. De vez en cuando, asaltan aldeas humanoides, pero estos casos son más oportunistas que malintencionados, se centran en robar ganado para alimentarse en lugar de gente. No obstante, la llegada de un grupo de gigantes de la taiga es un acontecimiento potencialmente devastador para cualquier pueblo o aldea, por lo que muchas comunidades intentan aplacar a los gigantes creando una ofrenda anual en aquellos momentos en los que saben que está previsto que los gigantes se acerquen.

La mayoría veneran a sus antepasados y tratan de honrar sus obras con todos sus actos. Esta profunda conexión les hace estar ferozmente orgullosos de esos legados y pocas cosas pueden obligarles a ir a la guerra más rápidamente que insultar a sus antepasados. El mero hecho de mencionar los falsos rumores sobre que los antiguos lanzadores de conjuros gigantes de la taiga fueron los responsables de la creación de los primeros gigantes rúnicos es una forma segura de ganarse la ira infinita de uno de ellos.

Un gigante de la taiga mide 20 pies (6 m) de altura y pesa 10.000 libras (4.500 kg).

GIGANTE DE LA TAIGA

CRIATURA 12

CN ENORME GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +23; visión en la penumbra, ver lo invisible

Idiomas común, jotun

Habilidades Atletismo +22, Religión +20, Saber de genealogía +16, Sigilo +10 (+22 en la maleza), Supervivencia +25

Fue +7, **Des** +1, **Con** +5, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos lanza larga +1 de golpe, saco con 5 piedras

Ver lo invisible Un gigante de la taiga puede ver a las criaturas y objetos invisibles como formas translúcidas y pasan a estar ocultas para él.

CA 32; **Fort** +25, **Ref** +20, **Vol** +22; +2 por estatus a todas las salvaciones contra efectos de encantamiento e ilusión

PG 230; **Inmunidades** controlado

Atrapar roca ↻

Espíritu guardián ↻ **Desencadenante** El gigante de la taiga tiene activo Guardián ancestral y sufrirá daño energético o mental; **Efecto** Los espíritus ancestrales del gigante de la taiga intervienen y le protegen de sufrir hasta 20 de daño energético o 30 de daño mental. El gigante sufre cualquier daño restante; si lo hace, los espíritus se marchan y el gigante deja de estar protegido por sus antepasados.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza larga +26 (mágico, alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 2d8+15 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +25 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d6+15 contundente

A distancia ♦ roca +25 (brutal, incremento de alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 2d10+15 contundente

Guardián ancestral ♦ (concentrarse) **Requisitos** El gigante de la taiga debe estar protegido por sus antepasados; **Efecto** El gigante de la taiga invoca a los espíritus de sus antepasados para que se alcen y le protejan, haciendo que un manto de rostros espectrales brille y se arremoline a su alrededor. La CA del gigante de la taiga aumenta a 34 hasta el inicio de su siguiente turno.

Protegido por sus antepasados (divino) Las oraciones de un gigante de la taiga a sus antepasados le otorgan protección espiritual. Si un gigante de la taiga pierde esta protección (por ejemplo, al recibir demasiado daño cuando usa Espíritu guardián o si los ancestros son contrarrestados mediante dispar magia), pierde su inmunidad al estado negativo controlado y su bonificador por estatus a las tiradas de salvación contra efectos de encantamiento e ilusión. Puede volver a estar protegido por sus antepasados realizando una oración de 10 minutos como una actividad que tiene el rasgo concentrarse.

Arrojar roca ♦



CLANES DE GIGANTES DE LA TAIGA

Cada clan de gigantes de la taiga vincula su identidad a las hazañas de sus antepasados y héroes más famosos. Nombres como «Destructor de acantilados» y «Destripador de montañas» aluden a logros legendarios, aunque rara vez comparten sus historias con los forasteros.





UBICACIONES DE LOS GIGANTES DE LAS SOMBRAS

Algunos gigantes de las sombras viajan al plano Material para servir como agentes en la Corte sombría de Nidal. Los rumores sobre estas enormes tropas de choque desplegadas por los misteriosos miembros de la corte son comunes, y dichos rumores suelen situarlos en las montañas cercanas a Cheliah y Molthune.

GIGANTE DE LAS SOMBRAS

Los gigantes de las sombras son feroces nativos del Plano de la Sombra, donde han habitado en la penumbra perpetua durante milenios. Sus culturas varían enormemente dependiendo de si los gigantes residen en su tierra de origen o si se han trasladado al Plano Material. En el Plano de la Sombra, viven en grupos familiares y mantienen un modo de vida nómada mientras vagan por tierras ancestrales entre bosques sombríos y abismos nebulosos. Estos cazadores-recolectores transmiten su sabiduría a través de relatos orales, realizan peregrinaciones a impíos zigurats de piedra negra y se bañan en la sangre de sus antiguos enemigos, incluidos los clanes de gigantes de las sombras rivales y los velstrac que intentan esclavizar a los suyos. En el Plano Material, por el contrario, son reservados y aislacionistas, y se mantienen al margen de otros pueblos en estructuras prohibidas de piedra negra en valles montañosos altos y aislados.

De 15 pies (4,5 m) de altura, con la piel gris y el pelo sólo un tono más claro, los gigantes de las sombras son enemigos temibles, con una bien merecida reputación de fervientes belicistas y combatientes despiadados. Rara vez se relacionan con los forasteros, aunque pueden tratar con guerreros probados que muestren a los gigantes el respeto y la deferencia que creen merecer. Sólo un pequeño subgrupo de gigantes de las sombras rinde culto a Zon-Kuthon y la mayoría de estos kuthitas están tan firmemente arraigados en la cultura de Nidal que sus parientes que viven en el Plano de la Sombra apenas los reconocerían. En su lugar, la mayoría de los gigantes de las sombras practican una antigua religión, única para su pueblo, con sus propios rituales sangrientos de sacrificio y automutilación.

GIGANTE DE LAS SOMBRAS CRIATURA 13

LM GRANDE GIGANTE HUMANOIDE SOMBRA

Percepción +20; visión en la oscuridad

Idiomas común, jotun, lengua sombría

Habilidades Atletismo +27, Intimidación +22, Sigilo +21 (+23 para Escondarse en luz tenue)

Fue +8, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +3

Objetos coraza resistente +1, saco con 5 rocas, cadena armada +1 de golpe

CA 33; **Fort** +25, **Ref** +20, **Vol** +23

PG 275

Ataque de oportunidad ↻

Atrapar roca ↻

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cadena armada +27 (alcance 10 pies [3 m], derribo, desarmar), **Daño** 3d8+18 cor-

tante más fétetro sombrío

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +26 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d8+18 contundente más fétetro sombrío

A distancia ♦ roca +26 (brutal, incremento de alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 2d8+18 contundente

Fétetro sombrío (divino, nigromancia, sombra) Cuando un gigante de las sombras impacte con un Golpe cuerpo a cuerpo, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 30 o queda drenado 1 y se le impone un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Percepción que involucren la vista mientras permanezca drenado. En caso de fallo crítico, este estado negativo no se cura de forma natural y sólo puede eliminarse mediante magia.

Capa sombría ♦ (divino, ilusión, sombra) El gigante de las sombras se envuelve en las sombras y pasa a estar oculto. Como la naturaleza de este efecto hace que la ubicación del gigante sea obvia, no puede utilizar esta ocultación para Escondarse o hacer un Movimiento furtivo. Este efecto dura 1 minuto o hasta que se exponga a la luz solar directa, lo que ocurra primero.

Arrojar roca ♦



GLOTÓN

Pocas criaturas del mundo natural pueden compararse en ferocidad a un glotón enfadado.

GLOTÓN

Los glotones parecen pequeños osos, con los que están emparentados. Fornidos, musculosos y con largas garras, los glotones miden 3 pies (90 cm) de alto y pesan unas 40 libras (18 kg). Tienen un grueso pelaje que les protege de las frías temperaturas de los bosques y tundras heladas en los que habitan.

GLOTÓN

CRIATURA 2

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +7, Sigilo +7

Fue +3, **Des** +3, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +0, **Car** -2

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +7, **Vol** +6

PG 34

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +11, **Daño** 1d8+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +11 (ágil), **Daño** 1d6+5 cortante

Abalanzarse ♦ El glotón da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el glotón comienza esta acción escondido, permanece escondido hasta después del ataque.

Rasgadura ♦ garra

Furia del glotón ♦ (concentrarse, emoción, mental) El glotón entra en un estado de pura furia que dura 1 minuto, hasta que no haya enemigos a los que pueda percibir o hasta que caiga inconsciente, lo que ocurra primero. Mientras esté furioso, el glotón tiene CA 17, su Golpe de mandíbula inflige 1d8+7 de daño y su Golpe de garra inflige 1d6+7 de daño. Mientras esté furioso, el glotón no puede usar acciones que tengan el rasgo concentrarse, excepto Buscar. Cuando deja de estar furioso, el glotón no puede volver a usar Furia del glotón hasta pasado 1 minuto.

GLOTÓN GIGANTE

Los glotones gigantes crecen hasta alcanzar el tamaño aproximado de un caballo y se hacen con territorios aún más extensos que sus parientes glotones más pequeños. Mientras que un glotón más pequeño defiende a su presa de los humanoides armados, un glotón gigante no teme acechar y matar a esas criaturas.

GLOTÓN GIGANTE

CRIATURA 4

N GRANDE ANIMAL

Percepción +9; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +12, Sigilo +11

Fue +6, **Des** +3, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 65

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +12, **Daño** 2d6+8 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +12 (ágil), **Daño** 2d4+8 cortante

Roer ♦ **Requisitos** El glotón tiene una criatura agarrada por su Golpe de mandíbulas; **Efecto** El glotón mastica violentamente a la criatura, infligiendo 2d6 de daño perforante (salvación de Fortaleza básica CD 21). Una criatura que falle su salvación también sufre 2d6 de daño persistente por sangrado.

Abalanzarse ♦ Como el glotón.

Rasgadura ♦ garra

Furia del glotón ♦ Como el glotón, pero con CA 20, mandíbulas 2d6+11, y garras 2d4+11.



BESTIAS TERRITORIALES

Los glotones son animales territoriales y defienden ferozmente sus presas, incluso de depredadores más grandes o cuando son superados en número. Reclaman amplias franjas de bosques o tundra helada como su territorio, marcándolo con un olor penetrante que sirve de advertencia a quienes reconocen el olor. Los glotones tienen un apetito voraz y tienden a devorar su comida con agresividad.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



COMPONENTES DEL GÓLEM DE CARROÑA

Los miembros en descomposición que componen un gólem de carroña apenas tienen valor en la mayoría de las culturas.

Sin embargo, la magia utilizada para preservarlos e infundirles enfermedades pueden aprovecharla nigromantes sin escrúpulos y otros practicantes de artes viles. Dichas criaturas pueden estar dispuestas a comprar un gólem de carroña destruido, pero los procesos utilizados para extraer el poder que contienen las partes son complicados e ineficientes, por lo que no pagarán mucho.

GÓLEMS

La forma y el diseño de un gólem sólo están limitados por el poder y la creatividad de su creador. A lo largo de los años, mentes y manos expertas han perfeccionado las fórmulas para crear tipos específicos de gólems, lo que ha dado lugar al desarrollo de formas comunes. Los secretos de la creación de los tipos de gólems que se presentan aquí pueden permanecer guardados en los salones de famosas golemisterías o en las bibliotecas olvidadas de muchos mundos.

ANTIMAGIA DE GÓLEM

Un gólem es inmune a los conjuros y aptitudes mágicas que no sean los suyos propios, pero cada tipo de gólem se ve afectado por ciertos tipos de magia de forma especial. Estas excepciones se enumeran de forma abreviada en el bloque de estadísticas del gólem, y las reglas completas aparecen aquí. Si una entrada enumera varios tipos (como «agua y frío»), ambos tipos de conjuro pueden afectar al gólem.

- **Dañado por** Cualquier magia de este tipo que tenga como objetivo al gólem hace que éste sufra la cantidad de daño indicada (este daño no tiene tipo) en lugar del efecto habitual. Si el gólem comienza su turno en un área de magia de este tipo o le afecta un efecto persistente del tipo correspondiente, sufre el daño indicado entre paréntesis.
- **Curado por** Cualquier magia de este tipo que tenga como objetivo al gólem hace que éste pierda el estado negativo lentificado y gane Puntos de Golpe igual a la mitad del daño que el conjuro le hubiera causado. Si el gólem comienza su turno en un área de este tipo de magia, gana los Puntos de Golpe indicados entre paréntesis.
- **Lentificado por** Cualquier magia de este tipo que tenga como objetivo al gólem lo deja lentificado 1 durante 2d6 asaltos en lugar del efecto habitual. Si el gólem comienza su turno en un área de este tipo de magia, queda lentificado 1 durante ese asalto.
- **Vulnerable a** Cada gólem es vulnerable a uno o más conjuros específicos, con los efectos descritos en su bloque de estadísticas.

GÓLEM DE CARROÑA

Los gólems de carroña son amalgamas malolientes y rodeadas de moscas de partes putrefactas cosidas de muchas criaturas diferentes. A diferencia de la mayoría de los gólems, los de carroña rara vez adquieren una forma humanoide, sino que tienen un aspecto más retorcido y bestial. Como resultado, algunos estudiantes de la fabricación de gólems afirman que el gólem de carroña no es un «verdadero gólem», pero independientemente de estas afirmaciones, estos constructos repugnantes comparten otros rasgos similares con los gólems, incluyendo sus importantes inmunidades. Lo que sí es cierto es que la mayoría de los que fabrican gólems de carroña no lo hacen por verdadero interés en la técnica de fabricación de gólems, sino por la capacidad del gólem de propagar enfermedades. Los artesanos de gólems de carroña envían a sus descerebrados esbirros a causar una destrucción inmediata y a dejar estelas de enfermedad y muerte tras de sí.

GÓLEM DE CARROÑA

CRIATURA 4

POCO COMÚN N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO GÓLEM

Percepción +6; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +14

Fue +4, **Des** -2, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 19; **Fort** +13, **Ref** +8, **Vol** +10

PG 60; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, electricidad, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, magia (consulta Antimagia de gólem más abajo), mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 5 (excepto adamantina o cortante)



Antimagia de gólem dañado por fuego (4d6, 1d8 por áreas o daño persistente); curado por electricidad (área 1d6 PG); lentificado por frío

Hedor (aura, olfativo) 40 pies (12 m). Una criatura que entre en el aura o comience su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 19 o queda indispuesta 1 (más lentificada 1 durante el tiempo que esté indispuesta en caso de fallo crítico). Mientras estén dentro del aura, a las criaturas afectadas se les impone un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra enfermedad y para recuperarse del estado negativo indispuesto. Una criatura que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

Vulnerable a apacible descanso Lanzar un conjuro de *apacible descanso* sobre un gólem de carroña hace que se anquilese. El gólem intenta una salvación de Fortaleza CD 19. No se ve afectado en caso de éxito crítico, queda lentificado 1 durante 1d4 asaltos en caso de éxito y, si falla, queda inmovilizado y lentificado durante 1d4 asaltos.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +14 (mágico), **Daño** 2d10+4 perforante más fiebre de la mugre

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +14 (ágil, mágico), **Daño** 2d6+4 cortante más fiebre de la mugre

Fiebre de la mugre (enfermedad) Los estados negativos inconsciente e indispuesto provocados por la fiebre de la mugre no pueden terminar ni reducirse hasta que se cure la enfermedad; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 19; **Fase 1** portador sin efectos adversos de la enfermedad (1d4 horas); **Fase 2** indispuesto 1 (1 día); **Fase 3** indispuesto 1 y lentificado 1 mientras siga indispuesto (1 día); **Fase 4** inconsciente (1 día); Fase 5 muerto

GÓLEM DE HIELO

Los gólems de hielo se tallan a partir de enormes bloques de hielo o se construyen a partir de componentes individuales que se fusionan mediante calor y luego se vuelven a congelar. En la mayoría de los casos, la forma resultante es poco más que una burda sombra de una complexión humanoide, pero, con el talento adecuado, uno de ellos puede ser una estatua exquisitamente tallada de una criatura mítica, un personaje famoso o incluso un dios.

Aunque suelen servir como guardianes en climas gélidos, la magia que los mantiene Unidos impide que se derritan en temperaturas más cálidas. Esto, combinado con el hecho de que se encuentran en el extremo inferior de la escala en cuanto a coste y dificultad de creación, confiere a estos constructos unas características inusuales que los hacen muy solicitados. Los ricos y poderosos de las regiones cálidas y áridas suelen encargarnos no sólo como guardianes de sus fincas y bóvedas, sino también para su comodidad: la presencia de un gólem de hielo que vigila tranquilamente en la esquina de una habitación puede ayudar a mantener la cámara a una temperatura agradable. Aquellos verdaderamente decadentes utilizan gólems de hielo como sirvientes para mantener las bebidas frías.

GÓLEM DE HIELO

CRIATURA 5

POCO COMÚN N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO FRÍO GÓLEM

Percepción +9; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +15

Fue +5, **Des** +0, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 80; **Inmunidad** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, electricidad, enfermedad, fatigado, frío, inconsciente, indispuesto, magia (consulta Antimagia de gólem a continuación), mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 5 (excepto adamantina y contundente)

Antimagia de gólem dañado por fuego (4d6, 1d10 por áreas o daño persistente); curado por frío (área 1d6 PG); lentificado por agua

Desaparición gélida (arcano, evocación, frío) Cuando un gólem de hielo es destruido, su cuerpo estalla en una explosión de aire gélido y trozos de hielo afilados, infligiendo 2d6 de daño cortante y 2d6 de daño por frío a las criaturas en una emanación de 20 pies (6 m), con una salvación de Reflejos básica CD 19.

Vulnerable a soportar los elementos Un gólem de hielo puede ser objetivo de soportar los elementos,



COMPONENTES DEL GÓLEM DE HIELO

Cuando es destruido, la magia que sostiene la forma de un gólem de hielo se disipa rápidamente. A menos que se encuentre en un entorno helado, los restos destrozados del gólem no tardan en derretirse por completo. Sin embargo, la magia que lo anima puede permanecer en fragmentos de hielo que se resisten a derretirse; éstos pueden alcanzar un buen precio entre la gente adinerada para usarlos para conservar alimentos o enfriar bebidas. Los trozos de hielo que se capturan y conservan mágicamente o que se dejan derretir en recipientes sellados también pueden venderse a los eruditos, que pueden adivinar secretos arcanos a partir de los materiales anteriormente animados mediante magia.





COMPONENTES DEL GÓLEM DE MADERA

A menos que estén muy dañados por el fuego mágico, las maderas raras y los bloques exquisitamente tallados que se utilizan para fabricar un gólem de madera conservan gran parte de su valor tras la destrucción del mismo. Los carpinteros, escultores e incluso algunos mercaderes pagarán un precio justo por los restos de un gólem de madera derrotado. Sin embargo, si pertenecía a una persona rica y poderosa y sus fragmentos resultan, por tanto, reconocibles, puede ser más difícil encontrar compradores dispuestos.

aunque no esté dispuesto. Si se le elige como objetivo, durante 1 asalto no puede usar su Arma de aliento ni beneficiarse del frío creciente y su ataque de puño no inflige daño por frío.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +15 (mágico, versátil Per), Daño 2d6+7 contundente más 1d6 por fri

Arma de aliento ➤➤ (arcano, evocación, frío) El gólem de hielo exhala una ráfaga de niebla helada que inflige 6d6 de daño por frío en un cono de 30 pies (9 m) (salvación de Reflejos básica CD 22). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Frío creciente (arcano, evocación, frío) Cuando el gólem de hielo asesta un impacto crítico con un Golpe de puño, el objetivo también sufre 2d6 de daño persistente por frío y queda lentificado 1 durante 1 asalto.

GÓLEM DE MADERA

Los gólems de madera suelen tener formas vagamente humanoides, casi como si estuvieran hechos de trozos de leña y de troncos desechados. Es menos común que tengan adornos artísticos, como patrones grabados, o que estén tallados con formas de diferentes tipos de criaturas para satisfacer los gustos de sus propietarios. Aunque se sabe que algunos mecenas adinerados encargan gólems de madera minuciosamente tallados para que se parezcan a ellos mismos o a sus antepasados con el doble propósito de protegerlos y reforzar su ego, la mayoría de los artesanos no se molestan en hacerlo. Los druidas y las criaturas que protegen los bosques, como los arborales, suelen considerar que son una afrenta o una abominación, similar al horror que suelen sentir los humanoides cuando se enfrentan a un gólem de carroña o de carne. Como resultado, es raro ver a estas criaturas sirviendo como guardianes de lugares sagrados feéricos o druidicos, a pesar de la coincidencia temática entre la apariencia del gólem de madera y dichos lugares.

GÓLEM DE MADERA

CRIATURA 6

POCO COMÚN N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO GÓLEM

Percepción +12; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +17

Fue +5, **Des** +4, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +16, **Vol** +12

PG 95; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, magia (consulta Antimagia de gólem más abajo), mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 5 (excepto adamantina)

Antimagia de gólem dañado por fuego (4d8, 2d6 por áreas o daño persistente); curado por planta (área 2d6 PG); lentificado por tierra

Vulnerable a moldear la madera Un gólem de madera que sea el objetivo de *moldear la madera* sufre 2d8 de daño por nivel de conjuro, con una salvación de Fortaleza básica contra la CD de conjuro del lanzador. En caso de fallo crítico, el gólem también queda inmovilizado durante 1d4 asaltos.

Astillarse ➤ (arcano, transmutación) **Desencadenante** El gólem de madera sufre daño físico; **Efecto** Una astilla de madera dentada y de gran tamaño sale disparada contra el atacante del gólem. El gólem da un Golpe de astilla contra una criatura adyacente sin desencadenar reacciones.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +17 (mágico), **Daño** 2d8+8 contundente

A distancia ➤ astilla +16 (mágico, incremento de alcance 30 pies [9 m]), **Daño** 2d4+8 perforante

Volea de astillas ➤➤ (arcano, evocación) El gólem de



madera lleva a cabo hasta cuatro Golpes de astilla, cada uno contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan a efectos de calcular su penalizador por ataque múltiple, pero éste no aumenta hasta después de que el gólem de madera haya llevado a cabo todos sus ataques.

GÓLEM DE VIDRIO

Los gólems de vidrio, fabricados con vidrio endurecido y unidos mediante plomo tratado mágicamente, son a la vez letales guardianes y obras de arte exquisitas. Los gólems de vidrio suelen proteger grandes catedrales u opulentos palacios, que son testimonio de la riqueza y el poder de aquellos a los que sirven o sirvieron en su día. Una vez incitados a la acción por las órdenes de sus creadores, los gólems de vidrio son más rápidos y ágiles que la mayoría de los demás gólems. Sus extremidades afiladas y con forma de cuchilla pueden cortar fácilmente venas y arterias, abriendo heridas que sangran profusamente.

De todos los tipos de gólems, el de vidrio es el más parecido a una obra de arte. Al igual que los aristócratas poderosos pueden utilizar un gólem de hielo para regular la temperatura o un gólem de madera como estatua para alimentar su ego, la colorida construcción de cristal de un gólem de vidrio puede elevar la belleza de cualquier cámara con su mera presencia.

GÓLEM DE VIDRIO

CRIATURA 8

POCO COMÚN N GRANDE CONSTRUCTO DESCEREBRADO GÓLEM

Percepción +14; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +19, Sigilo +14

Fue +5, **Des** +4, **Con** +5, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 26; **Fort** +17, **Ref** +16, **Vol** +14

PG 135; **Inmunes** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuerto, magia (consulta Antimagia de gólem más abajo), mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 10 (excepto adamantina o contundente)

Antimagia de gólem dañado por sónico (6d6, 2d6 por áreas o daño persistente); curado por fuego (área 2d6 PG); lenticado por frío

Vulnerable a estallar Un gólem de vidrio se ve afectado por el conjuro *estallar* como si el gólem fuera un objeto desatendido.

Reflexión de conjuros ↻ (abjuración, arcano)

Desencadenante El gólem de vidrio es el objetivo de un conjuro; **Efecto** El gólem de vidrio sitúa sus superficies mágicas y reflectantes para devolverle el conjuro al lanzador. Intenta contrarrestar el conjuro haciendo una prueba de Acrobacias para su prueba de contrarrestar. Si consigue contrarrestar el conjuro, el efecto se vuelve contra el lanzador.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ extremidad afilada +20 (ágil, mágico, versátil Per), **Daño** 2d6+8 cortante más 1d6 por sangrado

Resplandor deslumbrante ➤➤ (evocación, luz, visual) El gólem de vidrio crea ondas de una luminosidad centelleante que emiten luz brillante en una emanación de 60 pies (18 m) (y luz tenue durante los siguientes 60 pies [18 m]). La luz dura hasta el comienzo del siguiente turno del gólem de vidrio, tras lo cual el gólem de vidrio no puede usar Resplandor deslumbrante durante 1d4 asaltos. Una criatura que se encuentre bajo la luz brillante o que entre en ella debe hacer una salvación de Voluntad CD 23.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 asalto y luego deslumbrada durante 4 asaltos adicionales.



COMPONENTES DEL GÓLEM DE VIDRIO

La destrucción de un gólem de vidrio a menudo no deja más que un montón de pequeños fragmentos de cristal y plomo. Sin embargo, si sobreviven piezas más grandes, el cristal puede venderse a comerciantes de vidrio o a hábiles artesanos que pueden convertirlos en relucientes obras de arte.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



ENTRENAMIENTOS DESACERTADOS

Aunque muchos han intentado entrenar a los gorgones como monturas o bestias de guerra, la combinación de su notorio mal genio y la dificultad para contener los efectos de su aliento petrificante lo convierten en una tarea difícil. En la mayoría de los casos, aquellos que intentan domesticar a los gorgones acaban creando criaderos de gorgones indómitos.

GORGÓN

Aunque al ojo inexperto le parezcan constructos debido a sus placas de blindaje metálicas y entrelazadas que tienen el aspecto y el tacto de piedra pulida, los gorgones son criaturas de carne y hueso. Estas malhumoradas bestias reciben a los intrusos con una carga o un pisotón acompañados de eructos de aliento petrificante. Los gorgones son peligrosos individualmente, pero cuando se agrupan en manadas se vuelven especialmente letales.

Los gorgones suelen alimentarse de carne petrificada o de fósiles. Estas bestias sobrenaturales pueden alimentarse de piedra natural si es necesario, aunque la piedra pura les resulta insípida, por lo que no es su fuente de alimento preferida. En la batalla, utilizan su aliento petrificante para convertir a sus presas en piedra. Rompen las estatuas resultantes con sus pezuñas o sus cuernos y se tragan los trozos de piedra con fuertes mordiscos. Los gorgones no pueden digerir la materia orgánica no petrificada y, si lo intentan, experimentan enfermedades y un gran peligro gastrointestinal. Estas molestias no suponen una amenaza para la vida de los gorgones, pero hacen que las criaturas se pongan de peor humor de lo habitual, para disgusto de cualquiera que se encuentre con alguna de ellas.

La carne de los gorgones sabe vagamente a vacuno, pero con una textura arenosa y terrosa y un regusto que la mayoría de los expertos en carne consideran desagradable. Las criaturas con una estrecha relación con la tierra y la piedra son más propensas a encontrar el sabor apetitoso; los gigantes de piedra, en particular, consideran los filetes de gorgón una delicia. Algunas culturas, sobre todo las enanas, consideran que la preparación de gorgones para las comidas es un reto tanto físico como culinario. Los cocineros que trabajan con carne de gorgón pueden ganarse el reconocimiento por su habilidad para crear platos apetecibles a partir de una carne tan poco sabrosa por naturaleza.

GORGÓN

CRIATURA 8

POCO COMÚN N GRANDE BESTIA

Percepción +19; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +19

Fue +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** -4, **Sab** +5, **Car** +3

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +13, **Vol** +17

PG 135; **Inmunidad** petrificación

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cuerno +20, **Daño** 2d12+10 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ pezuña +18, **Daño** 2d6+10 contundente

Arma de aliento ♦♦ (incapacitación, primigenio, tierra, transmutación) El gorgón exhala un cono de gas verde de 60 pies (18 m).

Cualquier criatura que se encuentre en el área debe hacer una salvación de Fortaleza CD 25.

El gorgón no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito El cuerpo de la criatura se endurece y se pone rígido, dejándola lentificada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda petrificada durante 1 minuto. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos.

Fallo crítico La criatura queda petrificada permanentemente.

Carga poderosa ♦♦ El gorgón da una Zancada dos veces y luego asesta un Golpe de cuerno. Si se ha movido al menos 20 pies (6 m) desde su posición inicial, el daño del Golpe aumenta a 3d12+12.

Pisotear ♦♦♦ Mediano o menor, pezuña, CD 26



GOSREG

Los gosregs son agentes del Dominio de la Oscuridad que se insinúan en las sociedades humanoides para fomentar los objetivos de sus siniestros amos alienígenas. Actúan como espías y fuerzas especiales que pueden mezclarse con la sociedad humanoide mientras ejecutan en secreto planes para el resto del Dominio.

En su forma natural, los gosregs se desplazan con un galope errático, debido a sus piernas rechonchas y sus brazos desgarrados. Adoptan apariencia de humanoide para infiltrarse en sus sociedades y sólo abandonan sus disfraces como último recurso cuando se ven comprometidos y deben recurrir a la violencia física para proteger sus agendas. Sus cabezas, similares a cerebros, y sus piernas bestiales sugieren un posible vínculo con un agente similar del Dominio de la Oscuridad: el temido devorador del intelecto.

GOSREG

CRIATURA 11

POCO COMÚN CE MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +21; percibir pensamientos 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Diplomacia +22, Engaño +24, Ocultismo +23, Sociedad +19, Sigilo +23

Fue +3, **Des** +6, **Con** +3, **Int** +6, **Sab** +5, **Car** +7

Percibir pensamientos (adivinación, mental, ocultismo) El gosreg percibe la esencia mental de una criatura como un sentido preciso con el alcance indicado; no puede percibir criaturas descerebradas mediante percibir pensamientos.

CA 31; **Fort** +18, **Ref** +23, **Vol** +22; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 195; **Inmunidades** confuso; **Resistencias** mentales 10

Aura inquietante (aura, mental, ocultismo) 30 pies (9 m). Los gosregs proyectan un campo de energía discordante que perturba las mentes de las criaturas pensantes. A cualquier criatura que no sea descerebrada y se encuentre a 30 pies (9 m) de un gosreg se le impone un penalizador -1 por estatus a las salvaciones de Voluntad.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +21 (sutil), **Daño** 2d10+7 perforante más 1d10 mental

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +21 (ágil, sutil), **Daño** 2d8+7 cortante

Conjuros de ocultismo innatos CD 30, ataque +22; **6.º calamidad fantasmal**, dolor fantasmal; **5.º pulso sináptico**, recado, sonda mental, sugestión inconsciente; **4.º sugestión** (x3), pesadilla; **2.º alineamiento indetectable**; **Trucos (6.º)** mano del mago, proyectil telecinético

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, ocultismo, polimorfismo, transmutación) El gosreg adopta la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Esto no cambia su Velocidad ni sus modificadores de ataque y daño con sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen sus Golpes (normalmente a contundente).

Rayo mental ♦♦ (ilusión, mental, ocultismo) Un gosreg concentra su campo de energía mental discordante y lo proyecta en la mente de un enemigo en un radio de 60 pies (18 m). El objetivo sufre 6d6 de daño mental (salvación de Voluntad básica CD 30). En caso de fallo crítico, la criatura también queda confusa durante 1d4 asaltos.



PLANES DE DOMINACIÓN

Aunque Golarion ha sobrevivido en gran medida a los acontecimientos del Amanecer del Día del Juicio, la amenaza del Dominio de la Oscuridad está lejos de desaparecer. Este conglomerado alienígena reconoce que necesita comprender la inmensidad de los humanoides en el universo para ejecutar mejor sus planes, y ciertos eruditos nihilistas sugieren que el Amanecer del Día del Juicio nunca tuvo la intención de acabar con el mundo, sino que sirvió a su objetivo principal de preparar el terreno para una invasión aún más devastadora del Dominio en un futuro próximo.





ESBIRROS GREMLIN

Muchos saben que no deben contratar gremlins, así que cuando las criaturas feéricas conviven con ellos, suele ser como parásitos e invitados no deseados. Las personas imaginativas y siniestras infestadas de gremlins en ocasiones los atrapan y los liberan en las casas de sus enemigos.

GREMLIN

Las traviesas hadas conocidas como gremlins parecen presentar infinitas variedades con apariencias distintas. Los gremlins, que prefieren destruir antes que construir, casi nunca levantan sus propios hogares, sino que infestan túneles y edificios abandonados. Añaden trampas crueles y, a veces, animales adiestrados (a menudo considerados como plagas por los humanoides) a estas guaridas. Las guaridas de los gremlins suelen estar cerca de una ciudad o pueblo (ya sea en la superficie o en las tierras Oscuras) que les proporciona una fuente de comida, materiales para construir trampas y, por supuesto, víctimas con las que entretenerse.

Apenas hay diferencias en el aspecto entre los gremlins machos y hembras, y muchos observadores asumen erróneamente que tienen un solo género o carecen de género. Los gremlins son reproductores prolíficos, y un puñado de ellos puede convertirse rápidamente en una manada. Los gremlins jóvenes se crían en comunidad, lo que es necesario, ya que tienen ganas de hacer travesuras desde que nacen. Crecen rápidamente y alcanzan su tamaño completo en cuestión de semanas.

VEXGIT

Estos gremlins están cubiertos de pies a cabeza por un exoesqueleto similar al de un crustáceo que hace ruido cuando se mueven. Les encanta sabotear las obras de otras criaturas, a menudo convirtiendo dichas obras en peligrosas trampas. Un solo vexgit puede atascar la cerradura de una puerta, aflojar las ruedas de un carruaje o quitar los clavos del casco de un barco. Los edificios infestados por vexgits se llenan de trampas, como rastrillos que descienden repentinamente, tuberías de agua que explotan con violencia y torres de reloj que despiden una avalancha de engranajes.

Conscientes de su propia debilidad física, los vexgits llevan martillos y otras herramientas para hacer palanca en piezas o destrozarse aquello que no puedan desmontar. De hecho, un martillo diseñado para un humano se convierte en una piqueta en las pequeñas manos de un vexgit.

Las infestaciones de vexgits van desde un solo individuo a una veintena. Los grupos más grandes suelen estar liderados por un vexgit más poderoso con habilidades adicionales para el latrocinio o la magia primigenia. Las ratas gigantes entrenadas, las plagas de ratas y las víboras son comunes en las guaridas de los vexgits.

VEXGIT

CRATURA 1

LM MENUDO GREMLIN HADA

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas infracomún

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +6, Artesanía +6 (+8 para trampas), Latrocinio +7, Naturaleza +6, Sigilo +5 (consulta exoesqueleto traqueteante)

Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +0

Objetos piqueta

Exoesqueleto traqueteante Una criatura que pueda oír obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su CD de Percepción contra los intentos de un vexgit para hacer un Movimiento furtivo.

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 24; **Debilidades** hierro frío 2

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ piqueta +8 (empujón), **Daño** 1d12+1 contundente más Porrazo destructivo

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 17; 1.º alarma; **Trucos** (1.º) prestidigitación

Porrazo destructivo El Golpe de piqueta de un vexgit contra un objeto ignora hasta 5 puntos de la Dureza del objeto.

Trampa de lazo de gremlin ♦♦♦ (conjuración, primigenio) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** El vexgit prepara una trampa de lazo de su nivel o inferior que normalmente tarda 1 minuto en elaborar sin coste alguno. Un vexgit sólo puede tener una trampa de lazo de gremlin al mismo tiempo; si crea una nueva trampa de lazo, la anterior desaparece.

Presa oxidante ➤➤ (primigenio, transmutación) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** El vexgit lleva a cabo un ataque de conjuro +9 contra una criatura o un objeto desatendido. Si tiene éxito, el vexgit inflige 1d6 de daño (duplicado en caso de impacto crítico) a un objeto metálico que el objetivo lleve puesto o sostenga, ignorando su Dureza. Si impacta contra un objeto metálico desatendido, el objeto sufre este daño automáticamente. Si una criatura utiliza Bloquear con el escudo con un escudo metálico contra este ataque, el escudo se rompe automáticamente, pero ningún otro objeto se oxida con ese ataque.

Sabotaje veloz Cuando un vexgit tiene éxito o éxito crítico en una prueba para inutilizar un mecanismo, obtiene un éxito adicional para inutilizar un dispositivo complejo.

NUGLUB

Los «imponentes» y jorobados nugalubs se encuentran entre los gremlins más grandes, aunque no alcanzan a los 3 pies (90 cm) de altura. Los nugalubs tienen tres ojos de color azul brillante y un pelo negro y aceitoso en la cabeza y la espalda que los cubre como una capa. Disfrutan matando con el regocijo que otros gremlins reservan para el sabotaje. De hecho, pasan largas horas preparando emboscadas para viajeros incautos o tramando los asesinatos de aldeanos dormidos. Aunque están menos inclinados hacia lo técnico que sus parientes, los nugalubs disfrutan construyendo trampas. Se deleitan construyendo a hurtadillas trampas en lugares que sus víctimas consideran familiares, como las puertas de entrada y el suelo alrededor de las camas; y, si alguien puede llevarse la culpa del caos que genera el nugalub, mejor.

En combate, se centran en los objetivos que llevan armadura metálica. Algunos atribuyen esto a la envidia de los nugalub, a los que les resulta difícil ponerse una armadura debido a sus cuerpos retorcidos. Los nugalub tienen un talento especial para hacer que los que están cerca tropiecen con ellos y caigan de bruces. Una vez que un enemigo cae al suelo, todos los nugalubs se lanzan sobre el objetivo, mordiéndolo y arañándolo hasta que no queda nada.

Rara vez se reúnen en grupos de más de media docena, ya que las peleas suelen desembocar en violencia y canibalismo. Un nugalub solitario que intimide a un grupo de gremlins más pequeños tiene más probabilidades de salirse con la suya y, por tanto, es menos probable que ataque a sus aliados.

NUGLUB

CRIAURA 2

CM PEQUEÑO GREMLIN HADA

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas infracomún

Habilidades Acrobacias +8, Artesanía +5 (+7 para trampas), Intimidación +7, Sigilo +8

Fue +1, **Des** +4, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** -1, **Car** +1

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +5

PG 34; **Debilidades** hierro frío 2

Golpear la rodilla ➤ **Desencadenante**

Una criatura Mediana al alcance del nugalub abandona una casilla durante su acción de movimiento; **Efecto** El nugalub arremete contra las rodillas de la criatura desencadenante e intenta que caiga de bruces. El nugalub hace una prueba de Acrobacias contra la CD de Reflejos de la criatura. Si tiene éxito, el objetivo es derribado y cae de bruces.

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mordisco +11 (sutil), **Daño** 1d8+1 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 cortante

Conjuros primigenios innatos CD 18, ataque +8; **2.º** estallar; **1.º** contacto electrizante, grasa; **Trucos (1.º)** prestidigitación

Ataque furtivo Los Golpes de un nugalub infligen 1d6 de daño de precisión adicional a los objetivos desprevenidos, o 1d10 si el objetivo está tumbado.



LA FE DE LOS GREMLINS

Los gremlins legales malignos a veces se sienten atraídos por el culto a los archidiablos, aunque no de forma ortodoxa. Dispat es venerado como el archidiablo de las ciudades (escenario para dedicarse al robo y al sabotaje). Mammon es adorado como el portador de la riqueza y el protector de las madrigueras de los gremlins que, al igual que su dominio del Érebo, son oscuras y están llenas de trampas. Se sabe que los gremlins neutrales malignos adoran a Norgorber en su aspecto de patrón de los ladrones, pero los pugwamps, en particular, prefieren adorar a los gnolls (o, al menos, adorar a quienquiera que los gnolls locales adoren). Los gremlins caóticos malignos suelen venerar a Andirifkhu, señor demoníaco de los cuchillos, las ilusiones y las trampas. Los que conservan una conexión con el Primer Mundo pueden jurar lealtad al Rey de las Lámparas, Primogénito de la risa, la transmutación y las travesuras.



LA MADRE DE GRENDEL

En el fondo de un remoto lago de montaña lleno de serpientes marinas hay una casa mágica: la guarida de la madre de Grendel.

Entre sus muchos tesoros se encuentra una espada tan grande y pesada que sólo un individuo sobrenaturalmente fuerte puede empuñarla. Cuando Grendel está herido, se retira aquí para curarse.

GRENDEL

Este asaltante del frío pantano no es sólo un monstruo; es una fuerza de la naturaleza. Allí donde hay paz y prosperidad en el mundo, Grendel ataca, deseoso de demostrar que la tranquilidad es transitoria y que la muerte es la única constante. Acecha las lindes de sus pantanos en busca de asentamientos donde aún hay alegría. Ataca al amparo de la noche, principalmente durante celebraciones o festivales. Cuanta más felicidad o alegría pueda extinguir, mejor.

Aunque Grendel es una criatura única, matarlo no salvará al mundo de sus estragos por mucho tiempo. Una vez que la madre de Grendel siente instintivamente el dolor de la muerte de su violento hijo, no tarda en dar a luz a un sustituto. El nuevo Grendel parece evitar los lugares que aterrorizaron sus hermanos mayores, como si supiera instintivamente que ese lugar alberga héroes lo suficientemente poderosos como para derrotarlo.

GRENDEL

CRIATURA 19

ÚNICO CM GRANDE HUMANOIDE

Percepción +35; buen oído 120 pies (36 m), visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +34, Atletismo +39, Intimidación +34, Sigilo +34, Supervivencia +33

Fue +10, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +0, **Sab** +6, **Car** +5

Buen oído El oído de Grendel es un sentido preciso con un alcance de 120 pies (36 m).

CA 44; **Fort** +36, **Ref** +32, **Vol** +31

PG 360; **Resistencias** todas 15 (excepto ataques sin arma)

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 60 pies (18 m), CD 38.

Ataque de oportunidad ➤ Grendel obtiene una reacción adicional al comienzo de cada uno de sus turnos que sólo puede usar para hacer un Ataque de oportunidad con su garra. No puede usar más de un Ataque de oportunidad desencadenado por la misma acción.

Ferocidad ➤

Imparable ➤ **Desencadenante** Grendel sufriría daño persistente o una de los siguientes estados negativos: anonadado, asustado, aturdido, cegado, condenado, confuso, controlado, debilitado, deslumbrado, drenado, en fuga, ensordecido, fascinado, fatigado, indispuesto, lentificado, paralizado, petrificado o torpe; **Efecto** El daño persistente o el estado negativo del efecto desencadenante no afecta a Grendel.

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +37 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 4d8+18 contundente más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +37 (alcance 10 pies [3 m], mágico, versátil Con), **Daño** 4d10+18 perforante

A distancia ➤ roca +37 (brutal, incremento de alcance 150 pies [45 m]), **Daño** 2d12+18 contundente

Manos del asesino Los Golpes de puño de Grendel infligen 18 de daño contundente en caso de fallo (pero no causan daño en caso de fallo crítico).

Triturar con los dientes ➤ **Requisitos** Grendel tiene a una criatura agarrada; **Efecto** Grendel da un Golpe contundente con la mandíbula contra la criatura que tiene agarrada. Si impacta, la criatura también sufre 2d6 de daño persistente por sangrado y queda herida 1 o aumenta su valor de herida en 1 si ya estaba herida. En caso de impacto crítico, la criatura pasa a estar herida 2 o aumenta su valor de herida en 2 si ya estaba herida. Si una criatura muere a causa de Triturar

con los dientes, Grendel recupera 40 PG; éste es un efecto de curación.

Lanzar Roca ➤

GRINDYLOW

La mitad superior de un grindyflow recuerda vagamente a un goblin, pero de cintura para abajo, sus cuerpos se dividen en una maraña de tentáculos chupados y retorcidos. Viven principalmente en aguas poco profundas, tanto dulces como salobres, incluyendo lagos, ríos, regiones costeras y cerca de los arrecifes de coral. Los grindyflows suelen organizarse en bancos que van desde unos pocos individuos hasta cientos. A veces, los bancos más pequeños pueden reunirse bajo el liderazgo de una poderosa criatura acuática, aunque estas alianzas sólo duran hasta que el banco se enfrenta a un grave problema, momento en el que los supervivientes se dispersan y forman sus propios bancos más pequeños.

Los grindyflow no son territoriales, pero son pragmáticos; aunque rara vez construyen estructuras permanentes, adoptan un buen terreno de caza durante generaciones hasta que los expulsan los depredadores. Suelen establecer guaridas en refugios móviles, como un sargazo de algas o el casco de un barco abandonado. Son hábiles cazadores y carroñeros que se comen cualquier cosa a la que puedan hincar el diente.

Los grindyflows respetan el poder de los depredadores marinos más grandes, pero sienten un odio particular hacia los calamares (o cualquier cosa que crean que se parece a un calamar). Los marineros que navegan por aguas infestadas de grindyflows suelen pintar imágenes de calamares en la parte inferior de los cascos de sus barcos con la esperanza de ahuyentar a estos pequeños terrores. Aunque esto puede mantener a raya a los bancos más pequeños, también puede ser contraproducente, ya que puede incitar a grupos más grandes a reunirse para ejecutar un ataque coordinado; esto es especialmente probable si la ruta del barco se vuelve predecible. Este odio a los calamares no se extiende a otras criaturas con tentáculos; los grindyflows consideran que los pulpos son el epítome de la gracia y el poder.

GRINDYLOW

CRIATURA O

CM PEQUEÑO ABERRACIÓN ANFIBIO

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas acuano

Habilidades Atletismo +5, Sigilo +7, Supervivencia +5

Fue +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** -1, **Sab** +3, **Car** +0

Objetos Lanza

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 14

Ataque de oportunidad ➤ Un grindyflow obtiene 1 reacción adicional al inicio de cada uno de sus turnos que sólo puede utilizar para dar un Ataque de oportunidad con un tentáculo. No puede utilizar más de un Ataque de oportunidad desencadenado por la misma elección.

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mordisco +7 (sutil), **Daño** 1d6+1 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ tentáculo +7 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 1d4+1 contundente más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ➤ lanza +5, **Daño** 1d6+1 perforante

A distancia ➤ lanza +7 (arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+1 perforante

Ventosas pegajosas Cuando un grindyflow tiene agarrada a una criatura más grande que él, se aferra a esa criatura. La criatura agarrada no queda inmovilizada, pero si se mueve, el grindyflow se mueve con ella. Si la criatura es Mediana o más pequeña, se le impone un penalizador por estatus de -5 pies (1,5 m) a sus Velocidades mientras el grindyflow esté agarrado. El grindyflow está desprevenido mientras esté agarrado a una criatura.

Propulsión ➤➤ (movimiento) El grindyflow se mueve hasta 60 pies (18 m) en línea recta por el agua sin provocar reacciones.



GRINDYFLOWS GIGANTES

Aunque la mayoría de los grindyflows son Pequeños, un minúsculo porcentaje de estas criaturas sigue creciendo a lo largo de su vida. Los que llegan a ser Grandes o más grandes adquieren el rasgo gigante y, a menudo, se convierten en campeones de sus bancos.





UNA HISTORIA DE NEUTRALIDAD

Las aldeas griplli rara vez se involucran en las preocupaciones de otras comunidades, prefieren centrarse en mantener una paz relativa dentro de sus propias pequeñas sociedades. Las leyendas explican esta actitud con la historia de un campeón griplli que arrastró a su pueblo a una guerra entre humanos y charau-kas. Las historias difieren en cuanto al bando que escogieron los gripllis, pero todas las versiones terminan con la sangrienta muerte del héroe y su familia. Desde entonces, según los ancianos de la aldea, los gripllis han hecho todo lo posible por mantenerse al margen de los conflictos de los demás.

GRIPPLI

Los gripllis construyen sus hogares en las copas de los árboles de las selvas y bosques tropicales. Estos humanoides con aspecto de rana están adaptados de forma única a su entorno, tienen un par de ojos de gran tamaño que les proporcionan una visión aguda tanto en la luz como en la oscuridad y unos grandes dedos que les permiten escalar fácilmente los árboles. El aspecto físico de los gripllis es muy variado, ya que su fisiología está influenciada por el entorno que los rodea. Los que viven en bosques verdes, por ejemplo, suelen tener la piel verde y los ojos rojos. Por el contrario, los gripllis que viven en regiones de podredumbre y descomposición tienen una coloración marrón moteada; y los que viven cerca de lagos o arroyos pueden tener rayas azules y naranjas brillantes. Los gripllis típicos miden algo más de 2 pies (60 cm) de altura y pesan aproximadamente 30 libras (13,5 kg).

Independientemente de la región de la que procedan, suelen ser pacíficos cazadores-recolectores. Debido a su modesto conocimiento de la agricultura, no mantienen granjas típicas como otros humanoides. En su lugar, cultivan huertos de setas y recogen una gran variedad de frutos de la Naturaleza que los rodea. Aunque la mayoría de los gripllis cazan insectos, algunas sociedades también los capturan y los crían, llegando a criar manadas de libélulas o escarabajos gigantes que acaban sacrificando para alimentarse. Los más emprendedores pueden incluso buscar y domesticar insectos voladores más grandes para utilizarlos como montura durante sus cacerías. Sin embargo, la cría de estos enormes insectos no es una hazaña fácil, por lo que los griplli que lo consiguen suelen ser proclamados héroes locales.

Los gripllis suelen construir sus poblados en bosques especialmente densos y tender puentes de cuerdas delgadas entre amplias plataformas de madera construidas alrededor de los troncos. Utilizan hojas anchas y ramas gruesas para ocultar aún más sus aldeas, lo que hace que sean especialmente difíciles de detectar desde el suelo del bosque, y acribillan el bosque circundante con senderos laberínticos que sólo ellos pueden recorrer.

Los batidores gripllis suelen vigilar las afueras de los asentamientos. Los gripllis más poderosos habitan en los asentamientos, ya sean líderes religiosos, poderosos druidas o ágiles guerreros que, debido a su pequeño tamaño, se centran más en las armas de precisión y en los ataques a distancia que en las tácticas cuerpo a cuerpo.

BATIDOR GRIPPLI

CRIATURA 1

N PEQUEÑO GRIPPLI HUMANOIDE

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas común, griplli

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +4, Naturaleza +6, Sigilo +7 (+9 en bosques), Supervivencia +6

Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** -1

Objetos dardo (5), armadura de cuero, hoz, red

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 20 pies (6 m); zancada selvática

Cuerpo a cuerpo ♦ hoz +9 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 1d4+1 cortante

A distancia ♦ dardo +9 (ágil, arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d4+1 perforante

Lanzar red ♦ **Requisitos** El griplli empuña una red con las dos manos; **Efecto** El griplli da un Golpe a distancia (con un modificador +9) contra una criatura

Mediana o menor en un radio de 20 pies (6 m). Si impacta, el objetivo queda desprevenido y se le impone un penalizador por circunstancia de -10 pies (3 m) a sus Velocidades. En caso de impacto crítico, la criatura queda inmovilizada. La CD para Huir de la red es 16. Una criatura adyacente al objetivo puede Interactuar con la red para eliminarla.

Zancada selvática Los gripllis ignoran el terreno difícil en bosques y selvas.



GRODAIR

Los grodairs son unas extrañas criaturas con forma de pez nativas del Primer Mundo. Su fisiología sobrenatural incluye un extraño órgano con un espacio extradimensional capaz de almacenar miles de litros de agua. Esto les otorga la capacidad de crear un entorno adecuado para ellos en cualquier lugar liberando el agua, transformando rápidamente cualquier terreno circundante en una ciénaga poco profunda. Cuando quieren trasladarse a un nuevo lugar, simplemente aspiran toda el agua de nuevo. Cuando es necesario, también pueden viajar por tierra caminando sobre la maraña de largos y carnosos tentáculos que les cuelgan del vientre.

Los grodairs tienen dos pares de ojos que funcionan de forma independiente. Esto hace que sea difícil sorprender a estas criaturas, pero también hace que sean fáciles de distraer. Durante las conversaciones, tienden a perder la concentración rápidamente y tienen dificultades para recordar cosas. Aun así, son ávidos conversadores y disfrutan escuchando historias sobre el mundo. Aunque esta cualidad hace que sean bastante simpáticos, no son fiables. Les cuesta seguir planes u horarios y sólo pueden guardar un secreto si lo olvidan antes. Por estas razones, no siempre son los mejores aliados.

Los grodair son omnívoros voraces y curiosos a los que les encanta probar nuevos alimentos; de hecho, la búsqueda de comida nueva e interesante es la razón más común por la que se aventuran fuera del Primer Mundo. También pueden capturar y almacenar en sus gargantas cualquier pequeño animal o planta que se suspenda fácilmente en el agua y expulsarlo para consumirlo más tarde.

GRODAIR

CRATURA 5

CN MEDIANO AGUA ANFIBIO BESTIA HADA

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, silvano

Habilidades Atletismo +13, Naturaleza +13, Supervivencia +11

Fue +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +2

CA 20; **Fort** +15, **Ref** +9, **Vol** +11

PG 88

Inundación mortal (agua, conjuro, primigenio) Cuando un grodair muere, su cuerpo estalla en una explosión de agua presurizada que inflige 4d6 de daño contundente a las criaturas en una emanación de 15 pies (4,5 m) (salvación de Reflejos básica CD 22). Una criatura que falle su salvación es empujada 5 pies (1,5 m) (o 10 pies [3 m] en caso de fallo crítico).

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +15, **Daño** 2d8+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +15, **Daño** 1d10+7 contundente más Derribo

A distancia ♦ chorro de agua +13 (incremento de alcance 60 pies [18 m]), **Daño** 3d6 contundente más Empujar 10 pies (3 m)

Conjuros primigenios innatos CD 22; 5.º controlar las aguas

Campo embarrado ♦ (agua, primigenio, transformación) El grodair transforma todo el suelo, arena o sedimento similar en una emanación de 10 pies (3 m) en barro durante 1 asalto. Este barro se considera terreno difícil para las criaturas que no sean grodair.

Órgano inagotable de agua ♦ (agua, conjuración, manipulación, primigenio) El grodair hace brotar agua de un saco mágico en su columna vertebral, ya sea un chorro de agua a razón de 1 galón (4 l) por asalto, o una fuente en un chorro de 5 pies (1,5 m) de largo a razón de 5 galones (20 l) por asalto. Puede detener el flujo de agua como una acción única.



TESORO DE LOS GRODAIRS

Entre las viles y gomosas entrañas de un grodair que haya explotado hay un extraño grupo de órganos tubulares del tamaño de un melón que sirve de almacén de agua extradimensional. Recoger el grupo de órganos requiere 5 minutos y un éxito en una prueba de Supervivencia CD 22. Durante las siguientes 2d6 horas, el cúmulo puede usarse para producir el efecto de «chorro» o de «fuente» de un decantador inagotable de agua (*Reglas básicas*, pág. 591). En caso de fallo crítico, al extraer el racimo de órganos, éste estalla e inflige 2d6 de daño contundente a quien lo extraiga.





ORÍGENES DESCONOCIDOS

El origen de los gusanos de la escarcha es claramente sobrenatural, aunque el origen de sus capacidades mágicas sigue sin estar claro. La investigación se ve obstaculizada por el hecho de que ni el cadáver ni su magia sobreviven a la muerte de la criatura, y los gusanos de la escarcha vivos son notoriamente difíciles y peligrosos de conservar o transportar. Hay pruebas que señalan que las brujas invernales de Irrisen podrían haber creado a los primeros gusanos de la escarcha, mientras que otros indicios sugieren que proceden del lejano planeta Triaxus.

GUSANO DE LA ESCARCHA

El único ojo rojo y redondo del gusano de la escarcha brilla de forma prominente en la cabeza de su monstruoso cuerpo, blanco como una nevada invernal. Lo que parece ser una mandíbula inferior bifurcada son, en realidad, dos parapodios puntiagudos que el gusano utiliza para introducir la comida en su boca de lamprea. Un gusano de la escarcha adulto mide 35 pies (10,5 m) de largo y pesa 8.000 libras (3.600 kg).

El gusano de la escarcha es un depredador alfa que utiliza el camuflaje, el engaño y la excavación para emboscar a su presa. Cuando ataca, el gusano de la escarcha emite un característico trino agudo. Aunque algunos supervivientes de ataques de gusano de la escarcha lo han comparado con un lamento, el trino tiene un efecto cautivador en las criaturas cercanas y provoca que se detengan a escuchar incluso cuando la monstruosa criatura se acerca.

El frío que desprende un gusano de la escarcha es tan peligroso como su trino o sus mandíbulas y, aunque no le gustan los climas más cálidos, tampoco se ve especialmente perjudicado en esas regiones. Un gusano de la escarcha que, por el motivo que sea, se encuentre en un entorno templado o incluso tropical provoca que la zona inmediata se enfríe y se cubra de escarcha con el tiempo, creando focos aparentemente imposibles de terreno congelado.

GUSANO DE LA ESCARCHA

CRIATURA 12

N ENORME ANIMAL FRÍO

Percepción +22; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +25, Sigilo +20 (+24 en hielo y nieve)

Fue +7, **Des** +4, **Con** +6, **Int** -4, **Sab** +4, **Car** +0

CA 33; **Fort** +24, **Ref** +22, **Vol** +20

PG 225; **Inmunidad** frío; **Debilidad** fuego 15

Estertores de muerte (evocación, frío, primigenio) Cuando un gusano de la escarcha muere, explota en una ráfaga de 100 pies (30 m) de sangre fría abrasadora. Todas las criaturas y objetos dentro del alcance sufren 10d8 de daño por frío (salvación de Reflejos básica CD 29).

Gelidez de gusano (aura, evocación, frío, primigenio) 5 pies (1,5 m). Una criatura que entre o comience su turno en la emanación sufre 3d6 de daño por frío (salvación de Reflejos básica CD 29).

Sangre congelada ➤ (frío) **Desencadenante** El gusano de la escarcha sufre daño cortante o perforante; **Efecto** La sangre helada del gusano de la escarcha salpica a una criatura aleatoria en un radio de 10 pies (3 m) del gusano de la escarcha. Esa criatura sufre 7d6 de daño por frío (salvación de Reflejos básica CD 29).

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +25, **Daño** 3d8+10 perforante más 2d6 persistente por frío

Arma de aliento ➤➤ (evocación, frío, primigenio) El gusano de la escarcha exhala una ráfaga de escarcha que inflige 13d6 de daño por frío a las criaturas en un cono de 50 pies (15 m) (salvación de Reflejos básica CD 32). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Trino de gusano ➤ (auditivo, concentrarse, encantamiento, mental, primigenio) El gusano de la escarcha emite un trino hipnótico. Cualquier criatura que no sea un gusano de la escarcha en un radio de 100 pies (30 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 32. Los efectos del trino de gusano de la escarcha duran 1 asalto, pero, si usa esta aptitud de nuevo en asaltos posteriores, prolonga esta duración en 1 asalto para cualquier criatura ya afectada.

Éxito La criatura no se ve afectada y es inmune al trino de gusano durante 24 horas.

Fallo La criatura queda fascinada por el gusano de la escarcha.

Fallo crítico Como con el fallo, pero el estado negativo fascinado no termina si el gusano de la escarcha utiliza acciones hostiles contra la criatura.



GUSANO QUE CAMINA

Cuando un poderoso lanzador de conjuros con una fuerte personalidad, ansias de vivir y un alma despiadadamente malvada muere y es enterrado en un cementerio infundido con magia sobrenatural, puede producirse un extraño fenómeno: el cuerpo en descomposición engorda e insta a los propios gusanos a que se alimenten de él. Estos gusanos de tumba no sólo se desarrollan consumiendo la carne muerta del lanzador de conjuros, sino también sus recuerdos corruptos y su poder mágico. La propia alma del lanzador de conjuros se consume en este vil proceso, para luego dividirse en fragmentos que habitan en cada uno de los gusanos. El resultado es una horrible mente colmena de vida reptante conocida como gusano que camina, una masa de gusanos que se aferra a la vaga forma del cuerpo que le concedió esta nueva existencia y puede utilizar los poderes y la magia que el lanzador de conjuros tenía en vida. Un gusano que camina conserva los recuerdos de su vida como lanzador de conjuros antes de su muerte, pero no es un muerto viviente: es una nueva y horrible forma de vida ondulante.

CÓMO CREAR UN GUSANO QUE CAMINA

Puedes convertir una criatura maligna, viva y lanzadora de conjuros existente en un gusano que camina siguiendo los siguientes pasos.

- Aumenta el nivel de la criatura en 1 y cambia sus estadísticas como se detalla a continuación:
- Obtiene los rasgos aberración y plaga y, normalmente, sigue siendo maligna.
- Aumenta su CA, bonificadores de ataque, CD, tiradas de salvación y modificadores por característica en 1.
- Reduce sus Puntos de Golpe en la cantidad indicada en la tabla (hasta un mínimo de 2 PG por nivel).
- Obtiene curación rápida, resistencia al daño físico y debilidad al daño de área y al daño por salpicadura como se indica en la tabla. Estas aptitudes son la razón por la que tiene menos PG.

Nivel inicial	Reducción de PG	Curación rápida, Debilidad y Resistencia
4 o menos	-20	5
5 a 7	-30	7
8 a 14	-40	10
15 o más	-60	15

APTITUDES DEL GUSANO QUE CAMINA

Un gusano que camina pierde cualquier aptitud que provenga de su forma física anterior y cualquier rasgo que represente su vida como humano y humanoide. Conserva cualquier aptitud de lanzamiento de conjuros que tuviera en vida, independientemente de su origen, y obtiene las aptitudes que se indican a continuación. Es posible que tengas que modificar otras aptitudes que entren en conflicto con la nueva temática del monstruo.

Visión en la oscuridad

Sentido de la vibración 30 pies (9 m) (impreciso)

Inmunidades Todos los gusanos que caminan tienen inmunidad a enfermedad, inconsciencia, paralizado, precisión y veneno. También tienen la aptitud mente de plaga, que los hace inmunes a los efectos mentales que tienen como objetivo un número específico de criaturas, aunque siguen estando sujetos a los efectos mentales que afectan a todas las criaturas de un área.

Visión periférica total

Disgregarse Cuando los PG del gusano que camina quedan reducidos a 0, se disgrega y los gusanos que componen su cuerpo se dispersan en todas direcciones. Con que un solo gusano se escape, el gusano que camina acabará por volver a formarse mediante un proceso que suele durar 1d10 días. Aunque las circunstancias exactas y el entorno determinan el tiempo que tienen sus enemigos para despachar a los gusanos antes de que escapen, sus enemigos sólo acostumbran a tener un único asalto. Normalmente, esto requiere la aplicación de un efecto de área o un arma de salpicadura en el plazo de 1 asalto en el espacio en el que se desplomó. Después de aplicar cualquier cantidad de daño de área o de salpicadura en ese espacio, el personaje que aplica el daño debe hacer una prueba plana CD 15. Cada efecto de daño de área o por salpicadura posterior realizado en el área reduce la CD de esta prueba plana en 2, hasta un mínimo de CD



OTRAS SABANDIJAS QUE CAMINAN

Aunque los gusanos son el tipo de criatura más común para formar el cuerpo compuesto de un gusano que camina, existen otras variaciones de sabandijas posibles.

- **Cucarachas:** un gusano que camina hecho de cucarachas obtiene un bonificador +1 a la CA y ceguera ante la luz.
- **Sanguijuelas:** un gusano que camina hecho de sanguijuelas obtiene una Velocidad de nado de 25 pies (7,5 m), pero su Velocidad terrestre es de 10 pies (3 m).
- **Arañas:** un gusano que camina hecho de arañas obtiene una Velocidad trepando equivalente a la mitad de su Velocidad terrestre y la mitad del daño de su Abrazo contorsionante es daño por veneno.



GUSANOS REDIMIDOS

En raras situaciones, con la influencia adecuada y el tiempo suficiente, una vez que un lanzador de conjuros vuelve a la vida como un gusano que camina puede retractarse de su maldad. Muchos de ellos buscan la autodestrucción, no por el aborrecimiento de su nueva forma, sino al darse cuenta del mal que provocaron mientras estaban vivos. Otros, sin embargo, aprovechan su segunda oportunidad y utilizan su nueva vida para ayudar a deshacer la ruina y el horror que puedan haber provocado en el mundo en su existencia anterior.

5. Si alguna de estas pruebas planas tiene éxito, ninguno de los gusanos escapa, y el gusano que camina es destruido permanentemente. A discreción del DJ, los medios inteligentes para atrapar o detener de algún otro modo a las sabandijas pueden ampliar el tiempo permitido para acabar con el gusano que camina.

Zarcillo Independientemente de la anatomía anterior de la criatura, obtiene un Golpe cuerpo a cuerpo de zarcillo con alcance que inflige daño perforante persistente y deja gusanos mordedores sobre el objetivo. Si tenía algún ataque ágil, el daño infligido por su zarcillo debería ser aproximadamente el mismo que el que infligían esos ataques. Si sólo tenía ataques no ágiles, su zarcillo debería infligir tres cuartas partes de ese daño.

Abrazo contorsionante ♦ El gusano que camina da una Zancada, termina su movimiento compartiendo un espacio con una criatura y le inflige un daño perforante a la misma igual a 1d8 más 1d8 adicional por cada 3 niveles que tenga el gusano que camina. La criatura puede hacer una salvación básica de Reflejos con una CD equivalente a la CD de conjuro del gusano que camina - 2.

Forma de plaga ♦ (concentrarse) El gusano que camina se convierte en una plaga informe de gusanos. Suelta todos los objetos que sostiene, lleva puestos y porta. Mientras esté disgregado, el gusano que camina no puede utilizar acciones de ataque ni lanzar conjuros, pero puede moverse por zonas lo suficientemente pequeñas como para que quepan sus gusanos individuales sin tener que Escurrirse. Puede utilizar la misma acción para volver a su forma normal.

GUSANO QUE CAMINA

Este gusano que camina era un sectario del Primigenio Hastur en su vida anterior. En su nueva vida, continúa con sus conspiraciones y se dedica a promover sus malvados planes.

GUSANO QUE CAMINA SECTARIO

CRIATURA 14

POCO COMÚN CM MEDIANO ABERRACIÓN PLAGA

Percepción +25, sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común

Habilidades Acrobacias +24, Engaño +28, Intimidación +26, Ocultismo +27, Sigilo +28, Sociedad +23

Fue +5, **Des** +8, **Con** +5, **Int** +5, **Sab** +4, **Car** +8

CA 36, visión periférica total; **Fort** +23, **Ref** +28, **Vol** +26

PG 200, curación rápida 10; **Inmunidades** enfermedad, inconsciente, mente de plaga, paralizado, precisión, veneno; **Debilidades** daño de área 10, daño por salpicadura 10; **Resistencias** físico 10

Disgregarse

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ zarcillo +29 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 4d8+14 de daño perforante persistente

Conjuros de ocultismo espontáneos CD 34, ataque +26; **7.º** (3 espacios) asesino fantasmal, distorsionar la mente, visiones de peligro; **6.º** (4 espacios) convocar aberración, disipar magia, dominar, paranoia; **5.º** (4 espacios) dolor fantasmal, sonda mental, tentáculos negros, sugestión subconsciente; **4.º** (4 espacios) modificar recuerdo, puerta dimensional, sugestión, velo; **3.º** (4 espacios) acelerar, hipercognición, lentificar, mensaje onírico; **2.º** (4 espacios) alineamiento indetectable, comprensión idiomática, criatura ilusoria, imagen múltiple; **1.º** (4 espacios) disfraz ilusorio, enlace mental, hechizar, rayo de debilitamiento; **Trucos** (7.º) atontar, detectar magia, escudo, luz, mano del mago

Abrazo contorsionante ♦ 5d8 perforante, CD 32
Forma de plaga ♦



HABITANTE DE LENG

Estos malévolos humanoides, esclavistas y asaltantes de la fría y azotada por el viento dimensión de Leng, recorren la realidad en ominosas naves negras capaces de navegar más allá las fronteras de las dimensiones y los Planos. Aunque la mayoría de los habitantes de Leng van en busca de esclavos y saqueos como cualquier pirata, otros operan como auto-denominados embajadores y mercaderes, sembrando la discordia con planes a largo plazo. Aunque los inescrutables habitantes se visten con túnicas anchas, velos y grandes turbantes para parecer humanos, su aberrante fisiología, cuando se vislumbra, es evidente, desde su corona de pequeños cuernos y sus mandíbulas tentaculares hasta sus patas peludas, similares a las de una cabra.

Por encima de los feroces capitanes que comandan los infames navíos negros hay una casta aún más alta de habitantes de Leng. Estos sectarios y músicos actúan como sumos sacerdotes y se dedican a apaciguar a los temibles dioses que contemplan el Reino de las Pesadillas con fría malicia.

HABITANTE DE LENG

CRIATURA 8

CM MEDIANO ABERRACIÓN ONÍRICO

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas aklo; *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +15, Engaño +19, Latrocinio +17, Ocul-tismo +18, Saber de navegación +20, Sigilo +17

Fue +3, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +6, **Sab** +3, **Car** +5

Objetos *kukri* +1 de golpe, rubí de Leng por valor de 30 po (2)

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +19, **Vol** +17

PG 1000, curación rápida planaria 5; **Inmunidad** al frío; **Resistencias** impactos críticos 10, precisión 10

No respira Los habitantes de Leng no necesitan respirar.

Curación rápida planaria Un habitante de Leng mantiene una conexión con Leng en todo momento y, cuando se encuentra lejos de Leng, tiene curación rápida 5. Pierden esta capacidad en Leng o en zonas en las que las conexiones planarias no funcionan. Si mueren, su cuerpo se disuelve en la nada al cabo 1d4 asaltos, dejando atrás su equipo. Un habitante asesinado se recompone en Leng; sólo se les puede matar permanentemente cuando su curación rápida planaria no funciona.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *kukri* +18 (ágil, derribo, mágico, sutil), **Daño** 2d6+6 cortante más 1d6 persistente por sangrado

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +17 (ágil, sutil), **Daño** 2d10+6 perforante más mordisco debilitante

Conjuros ocultos innatos CD 27, ataque +19; **4.º dolor fantasmal**, maldición del paria, sugestión; **3.º leer la mente**, levitar, localizar, pauta hipnótica; **2.º imagen múltiple**; **Trucos (4.º)** detectar magia, leer el aura, mano del mago, mensaje, toque gélido; **Constante (4.º)** don de lenguas

Mordisco debilitante (maldición, ocultismo) Una criatura que sufra daño debido al mordisco de un habitante de Leng debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 27 o volverse torpe 1. Cada vez que un objetivo falle una salvación adicional contra esta aptitud, el valor del estado negativo aumenta en 1 (hasta un máximo de torpe 4). El valor de este estado negativo disminuye en 1 cada 24 horas.

Rubí de Leng (encantamiento, ocultismo) Muchos habitantes de Leng llevan extraños rubíes extraídos de las canteras de Leng. Mientras una criatura tenga un rubí de Leng que haya aceptado voluntariamente como regalo o como pago de un habitante de Leng, cualquier habitante de Leng puede apuntar a esa criatura con *dolor fantasmal*, *leer la mente* o *maldición del paria*, a un alcance de 1 milla (1.600 m) y el portador obtiene un resultado un grado de éxito peor que el resultado que saque en su tirada de salvación contra maldición del paria.



LENG

Conocida como el Reino de las Pesadillas o el Terror Más Allá de los Sueños, la meseta helada de Leng se cierra física y espiritualmente sobre las Tierras del Sueño. Leng, tanto una parte de esa dimensión como una corrupción de la misma, es un reino habitado por horrores sobrenaturales y gobernado por los antiguos dioses de los horrores.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



CABALLERÍA ACUÁTICA

Protegiendo el puerto de Absalom y las costas de la Isla de la Piedra Estelar, los Jinetes de las Olas de élite utilizan hipocampos entrenados para el combate como monturas. Los Jinetes de las Olas hostigan a los barcos enemigos, defienden de las amenazas acuáticas e interceptan a los contrabandistas.

HIPOCAMPO

Las extrañas bestias conocidas como hipocampos se parecen a los caballos terrestres desde la cabeza hasta la mitad del cuerpo, pero en las patas tienen aletas desplegadas en lugar de cascos y, en lugar de los cuartos traseros de un caballo, tienen poderosas colas que se asemejan a las de los peces. Los hipocampos tienen escamas de colores que van desde el blanco nacarado hasta el verde alga, y una aleta dorsal brillante y acanalada a modo de melena. En los océanos salvajes, la mayoría de los tipos de hipocampos tienden a congregarse en zonas poco profundas, cerca de los lechos y bosques de algas que les proporcionan alimento y refugio de los depredadores. Forman grandes cardúmenes para estar protegidos por su número, al igual que los caballos terrestres se agrupan en manadas.

Los hipocampos son muy apreciados tanto por las sociedades submarinas como por los habitantes de la superficie, ya que son tan fáciles de entrenar como los caballos y cumplen muchas de las mismas funciones, ya sea como bestias de carga, monturas de guerra, transporte o mascotas. Aunque los hipocampos pueden llevar armadura, ésta les entorpece considerablemente, por lo que la mayoría de los adiestradores los equipan con las opciones más ligeras disponibles. Lo más frecuente es que se les entrene para tirar de carros o trineos submarinos diseñados para tal fin. Los hipocampos no salen del agua, ya que son torpes en tierra, no pueden cargar con un jinete mientras dan coletazos por el suelo y no pueden respirar aire durante mucho tiempo.

Existen numerosas especies variantes de hipocampos, aunque la mayoría de ellas sólo se diferencian del hipocampo común en su coloración. Las especies más corpulentas, como los hipocampos polares, habitan exclusivamente en aguas árticas y es mejor presentarlos como hipocampos con ajustes de élite.

HIPOCAMPO

Los hipocampos sirven de corceles para humanoides acuáticos o vagan libremente por el mar.

HIPOCAMPO

CRATURA 1

N **GRANDE** **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Percepción +6, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +4, Atletismo +7

Fue +4, **Des** +1, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +1

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +4, **Vol** +6

PG 24

Encabritarse ➤ **CD** 17

Velocidad 5 pies (1,5 m), nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +7 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+4 contundente

Retirada repentina ➤➤ El hipocampo asesta un Golpe de cola, luego Nada con un bonificador por circunstancia de +10 pies (3 m) a su Velocidad de nado. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra las reacciones provocadas por este movimiento.

HIPOCAMPO GIGANTE

Los hipocampos gigantes habitan en las profundidades del océano, no se han divisado nunca cerca de la costa y a menudo se consideran leyendas inventadas por los marineros.

HIPOCAMPO GIGANTE

CRATURA 8

POCO COMÚN **N** **ENORME** **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Percepción +16, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +20

Fue +6, **Des** +4, **Con** +7, **Int** -4, **Sab** +4, **Car** +1

CA 27; **Fort** +18, **Ref** +16, **Vol** +14

PG 170

Encabritarse ➤ **CD** 28

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 80 pies (24 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +18 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d6+10 contundente

Retirada repentina ➤➤ Como el hipocampo.

HIPOGRIFO

Con el orgulloso porte de una gran rapaz y la magnificencia de un poderoso caballo, se cree que los hipogrifos son una fusión accidental de criaturas, o quizás la creación de un mago moldeador de carne con un agudo sentido estético. Independientemente de su origen, estos animales son ahora una visión común en los cielos de sus llanuras o colinas favoritas.

Los hipogrifos tienen las alas, las patas delanteras y la cabeza de un ave de presa, con una coloración de plumas similar a la de un halcón o un águila, aunque algunos criadores han conseguido producir ejemplares con plumas blancas o negras. El torso, los cuartos traseros y la cola se asemejan a los de un caballo y suelen ser de color alazán, castaño o gris, con algunos pelajes de color negro, pinto o incluso palomino.

Su tamaño es similar al de los caballos grandes. Al igual que sus primos equinos, los hipogrifos suelen tener que vigilar el cielo, ya que ambos son la comida preferida de los grifos y dracos hambrientos. Sólo su velocidad superior les ayuda a protegerse de estos depredadores.

Son excepcionalmente territoriales y protegen ferozmente las tierras de su dominio. Suelen preferir las praderas amplias, las colinas onduladas y las llanuras. Los hipogrifos, excepcionalmente resistentes, establecen sus hogares en nichos en las paredes de los cañones, desde donde peinan los desiertos rocosos en busca de coyotes, ciervos o algún humanoide ocasional. Prefieren las presas mamíferas, pero pastan después de cada comida para facilitar la digestión.

Dado que los hábitos de caza de los hipogrifos pueden ser peligrosos tanto para los ganaderos como para su ganado, estas comunidades suelen ofrecer recompensas por ellos. Como resultado, es común ver restos de hipogrifos conservados decorando las tabernas y los puestos de avanzada remotos junto a los restos taxidérmicos de alces, ciervos y osos.

Sin embargo, otras comunidades entrenan a los hipogrifos desde que salen del huevo para que los monten soldados de élite en combate; el más notable de estos grupos en la Región del mar Interior es la Compañía de Mercenarios Sable de la ciudad-estado de Korvosa. A veces se intenta entrenar a los hipogrifos adultos de la misma manera, pero a menudo resulta mucho más difícil. Los jinetes de hipogrifo deben utilizar monturas especiales y técnicas de combate que les permitan actuar de forma conjunta con su montura, luchando eficazmente y evitando interferir en el movimiento de las alas de su compañero.

HIPOGRIFO

N **GRANDE** **ANIMAL**

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +7, Supervivencia +6

Fue +3, **Des** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 32

Encabritarse ➤ CD 17

Velocidad 30 pies (9 m), volar 65 pies (19,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ pico +9, **Daño** 1d10+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +9 (ágil), **Daño** 1d6+3 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ ala +9 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+3 contundente

Pasada en vuelo ➤➤ El hipogrifo vuela a su velocidad de vuelo y da dos Golpes de garra en cualquier momento de ese movimiento. Cada Golpe debe tener como objetivo una criatura diferente. Los ataques tienen el penalizador habitual a los ataques múltiples.

CRATURA 2



HUEVOS DE HIPOGRIFO

En lugar de parir a sus crías, los hipogrifos ponen una nidada que consiste en un único huevo. Los huevos de hipogrifo son muy codiciados tanto por entrenadores potenciales como por oportunistas.





SUDOR DE HIPOPÓTAMO

El sudor de un hipopótamo es de un inusual color rojizo que puede dar un aspecto aún más aterrador, que evoca la imagen de un monstruo cubierto de sangre. Este sudor ayuda a proteger al hipopótamo del sobrecalentamiento, pero también refuerza su resistencia a todo tipo de enfermedades.

HIPOPÓTAMO

Los hipopótamos son animales semiacuáticos que pasan la mayor parte del tiempo en ríos y lagos, pero también pueden moverse por tierra.

HIPOPÓTAMO

Los hipopótamos adultos típicos se mueven rápidamente por tierra y atacan con sigilo en el agua. Aunque son herbívoros, son notoriamente agresivos y territoriales.

HIPOPÓTAMO

CRIATURA 5

N GRANDE ANIMAL

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +11 (+13 en el agua), Supervivencia +11

Fue +6, **Des** +2, **Con** +6, **Int** -4, **Sab** +4, **Car** -2

Contener la respiración El hipopótamo puede contener la respiración durante 5 minutos.

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +9, **Vol** +11

PG 85

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +15 (letal d10), **Daño** 2d8+8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +13, **Daño** 1d10+8 contundente

Emboscada acuática ♦ 30 pies (9 m)

Volcar ♦ (ataque) El hipopótamo intenta volcar una embarcación acuática adyacente de su tamaño o menor. Debe tener éxito en una prueba de Atletismo con una CD de 25 (reducida en 5 por cada categoría de tamaño que la embarcación sea más pequeña que el hipopótamo) o la CD de Saber de navegación del piloto, la que sea mayor.

Pisotear ♦♦♦ Mediano o menor, pata, CD 23

HIPOPÓTAMO BEHEMOTH

Los hipopótamos behemoth son más altos que los elefantes y pasan menos tiempo fuera del agua que sus parientes más pequeños. Los hipopótamos behemoth son omnívoros y muchos disfrutaban del sabor de la carne.

HIPOPÓTAMO BEHEMOTH

CRIATURA 10

N ENORME ANIMAL

Percepción +19; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +23, Sigilo +18 (+20 en el agua), Supervivencia +17

Fue +7, **Des** +4, **Con** +7, **Int** -4, **Sab** +5, **Car** -2

Contener la respiración El hipopótamo behemoth puede contener la respiración durante 1 hora.

CA 29; **Fort** +22, **Ref** +17, **Vol** +19

PG 190

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +23 (letal d12, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+10 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +21, **Daño** 2d8+9 contundente

Emboscada acuática ♦ 40 pies (12 m)

Volcar ♦ (ataque) Como el hipopótamo (CD 30 para una embarcación Enorme).

Mordisco doble ♦ El hipopótamo behemoth asesta un Golpe de mandíbulas dirigido a dos criaturas adyacentes. Tira el ataque y el daño una vez y aplícalo a cada criatura por separado. Un Mordisco doble cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataque múltiple.

Tragar entero ♦ Mediano, 2d12+10 contundente, Liberarse 26.

Pisotear ♦♦♦ Grande o menor, pata, CD 29



HODAG

Dado que a menudo sólo se describen en las historias de leñadores o mineros borrachos, muchos consideran que los hodags sólo existen en el folclore local de zonas remotas. Sin embargo, pocos individuos se han encontrado con estas peligrosas bestias en persona y menos aún han vivido para contarlos.

Los hodags son criaturas reptilianas del tamaño de un toro. Las largas garras de estos feroces depredadores pueden desgarrar criaturas en segundos. De sus lomos sobresalen docenas de largas espinas que van desde sus hocicos hasta el final de sus poderosas colas. Sus grandes bocas están llenas de afiladas y retorcidas hileras de dientes, como las de los tiburones. Su piel áspera y escamosa tiene tonalidades verdes y marrones, lo que les permite camuflarse en su entorno forestal, donde tienden emboscadas a sus presas. Sólo sus brillantes ojos rojos revelan su presencia, aunque han aprendido a aprovechar esto en su beneficio llamando la atención sobre sus ojos en una zona y luego cerrándolos y moviéndose sigilosamente a otra zona para hacer que su presa confunda su ubicación.

En invierno, cuando la nieve y el hielo cubren una región, les crece un pelaje grisáceo y marrón oscuro que brota en mechones de entre sus escamas. Un hodag típico mide más de 10 pies (3 m) de largo desde el hocico hasta la cola y pesa más de 700 libras (315 kg).

HODAG

CRIATURA 6

POCO COMÚN N GRANDE BESTIA

Percepción +14; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas común (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Atletismo +15, Sigilo +14 (+16 en bosques), Supervivencia +12

Fue +5, **Des** +4, **Con** +5, **Int** -2, **Sab** +4, **Car** +0

Sin rastro Un hodag barre el suelo tras de sí con su cola mientras se mueve, ocultando sus huellas. Las CD de las pruebas para Rastrear a un hodag se incrementan en 10.

CA 24, **Fort** +17, **Ref** +14, **Vol** +12

PG 90

Ferocidad 2

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +17, **Daño** 2d8+8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola con pinchos +17 (alcance 10 pies [3 m], versátil Per), **Daño** 2d6+8 contundente más Derribo

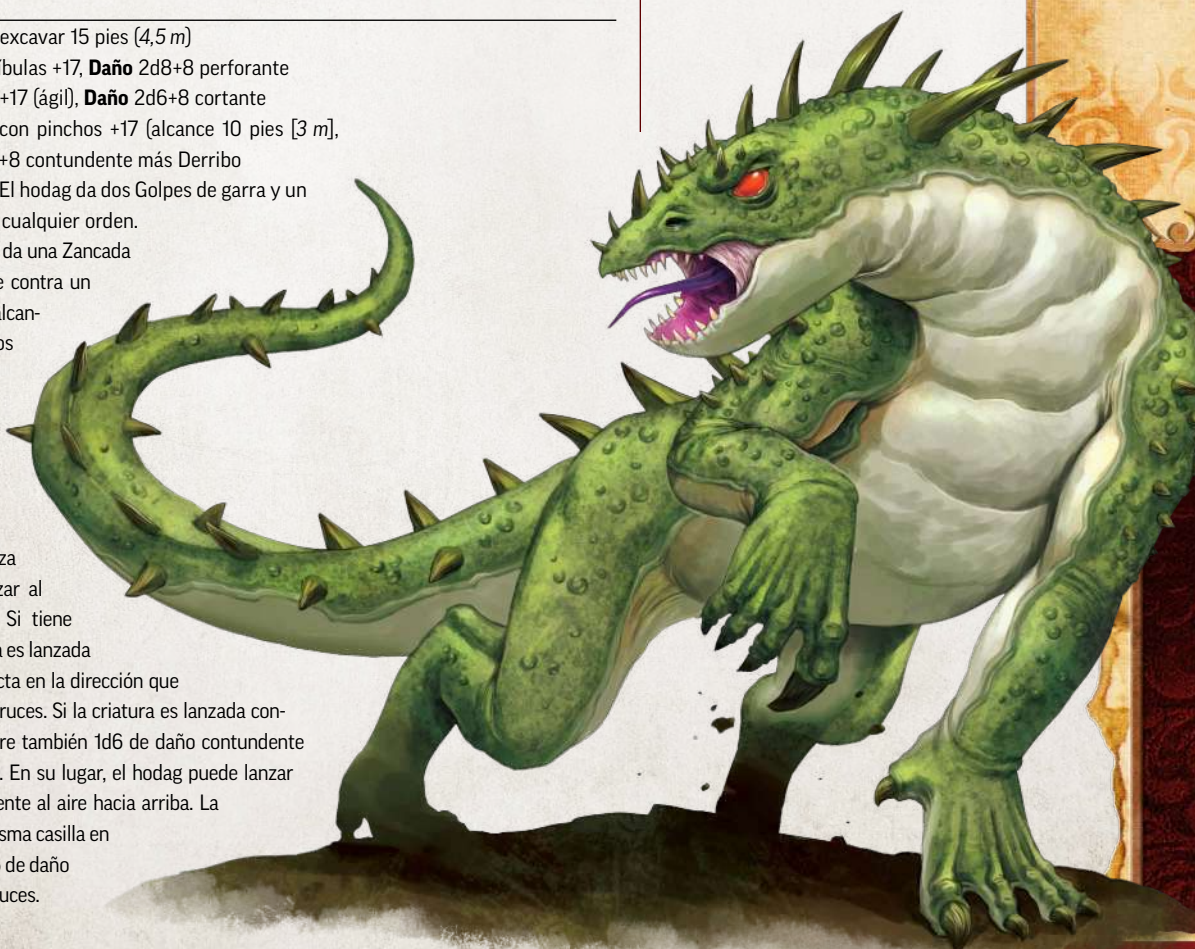
Arrancar y desgarrar ♦♦ El hodag da dos Golpes de garra y un Golpe de mandíbula en cualquier orden.

Lanzamiento ♦♦ El hodag da una Zancada y luego asesta un Golpe contra un objetivo que esté a su alcance. Si se mueve al menos 20 pies (6 m) y tiene éxito en su Golpe, el hodag inflige daño con normalidad y luego hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la criatura para lanzar al enemigo por los aires. Si tiene éxito, la criatura arrojada es lanzada 10 pies (3 m) en línea recta en la dirección que el hodag elija y cae de bruces. Si la criatura es lanzada contra un objeto sólido, sufre también 1d6 de daño contundente antes de caer de bruces. En su lugar, el hodag puede lanzar a una criatura directamente al aire hacia arriba. La criatura aterriza en la misma casilla en la que empezó, sufre 1d6 de daño contundente y cae de bruces.



HISTORIAS SOBRE LOS HODAG

Aquellos que se han encontrado con hodags traen consigo testimonios impactantes sobre su avistamiento. En el denso bosque Verduran, los leñadores que trabajan para el Consorcio Maderero cuentan historias sobre el Gran Marna, un hodag legendario que, según los leñadores, ha matado a dos docenas de personas. Los habitantes de la floresta del Eco, en los Reinos Fluviales, cuentan historias sobre Pincho Negro, un hodag que se ha avistado en las afueras de los pequeños asentamientos; y, en los últimos meses, los cazadores y mineros del suroeste de Ravounel hablan de un espantoso hodag muerto viviente llamado Ghouliegut.





EL REY SIN CABEZA

Ydersius fue derrotado por una heroína azlante llamada Savith en la era anterior a la Gran Caída y ahora el cuerpo del llamado

Rey Sin Cabeza vaga sin rumbo por las Tierras Oscuras. El hecho de que los clérigos del dios decapitado todavía obtengan poder de su adoración apunta, en cierto modo, a la tenacidad y a la continuidad de la existencia de Ydersius. Aquellos que buscan recuperar su cráneo y devolverlo a su cuerpo esperan que, al hacerlo, tanto él como la civilización sekmin recuperen todo su poder.

HOMBRES SERPIENTE

Antes de que su antiguo enfrentamiento con la humanidad devastara su civilización, los hombres serpiente eran los dueños de un imperio subterráneo en expansión. Hoy en día quedan pocos hombres serpiente con vida; su poder se ha desvanecido y su dios Ydersius fue decapitado (aunque no está muerto del todo). La astucia, la inteligencia y las habilidades mágicas de los hombres serpiente han disminuido desde su antiguo auge y la mayoría nace sin estas bendiciones. Los hombres serpiente que conservan el legado de inteligencia y magia de su ascendencia se conocen como zyss y desprecian a sus congéneres más numerosos con una mezcla de desdén y vergüenza; consideran a estos vástagos una maldición para los de su especie, resultado de la decapitación de su dios y el pandemio resultante de la caída de su imperio subterráneo, por lo que los han apodado aapoph, que significa «caos hecho carne».

Hoy en día, el reino central de las Tierras Oscuras conserva el nombre del antiguo imperio de los hombres serpiente que otrora dominó esta región: Sekamina. Este nombre es también la fuente del título aklo de los hombres serpiente, sekmin, como a menudo se les llama en los textos antiguos. La propia Sekamina apenas conserva nada del legado de los hombres serpiente, dado que el manto de su gobierno se ha transmitido a otros seres como drow, gnomos subterráneos, guls y gugs. Sin embargo, en los confines de este peligroso reino, las ruinas de las ciudades de los hombres serpiente aún permanecen en pie. En su interior, una gran cantidad de hombres serpiente duerme en letargo en bóvedas recónditas, con sólo unas pocas células despiertas para preservar sus planes. Además, una pequeña cantidad de asentamientos de hombres serpiente salpican la superficie de Golarion, la mayoría de ellos en selvas húmedas y remotas, islas lejanas o en cavernas cercanas a la superficie. Es raro que un asentamiento así tenga más de unas pocas docenas de hombres serpiente. Dependen principalmente de esclavos para construir sus bases de poder, defenderlas y, básicamente, llevar a cabo todas las funciones prácticas de su sociedad. Esto incluye conseguir comida, fabricar productos y atender todas las necesidades de los hombres serpiente.

Los hombres serpiente zyss son genios megalómanos que sueñan con regresar a su posición de dominio, aunque los hombres serpiente modernos no carecen de medios para lograr este objetivo. Muchos de sus planes se basan en resucitar a Ydersius, su dios decapitado. Su cuerpo decapitado todavía se agita, sin sentido, en las Tierras Oscuras, esperando reunirse con su cráneo perdido. La cantidad de hombres serpiente se ha reducido tanto que recuperar su dominio parece un sueño lejano, especialmente porque su reproducción es lenta. Aunque una madre puede dar a luz a una docena de crías a la vez, el período de gestación dura hasta una década, y la probabilidad de que una sola de ellas sea zyss es remota. No se sabe si una cría será zyss o aapoph, independientemente de sus padres. Una codiciada cría zyss es tan probable que surja de padres aapoph como de dos zyss y cada colonia de hombres serpiente tiene a alguien a cargo de clasificar a los jóvenes, identificando los primeros signos de inteligencia en ellos.

Aunque el número de zyss es pequeño en las colonias de hombres serpiente, traer más zyss al mundo no es algo necesariamente deseable. Un cónclave de hombres serpiente con solo unos pocos zyss es funcional, pero uno con un gran número se vuelve discoló. Se forman sectas y sociedades y cada uno persigue sus propias pasiones y políticas mientras proliferan las intrigas y las puñaladas por la espalda. Un sacerdote poderoso podría ser capaz de hacerse obedecer por otros zyss, pero muchos se preguntan por qué un sacerdote debería estar al mando si su dios está muerto. Los zyss están motivados por su deseo egoísta de adulación y placer hedonista. No sienten amor por los demás, ni siquiera por su descendencia. Prosperan en la decadencia, anhelan recibir regalos caros, atiborrarse de comida y practicar artes como la música, la poesía o la escultura. Incluso en los pasatiempos más académicos, como el estudio de la magia o la guerra, adoptan una inclinación artística, como diseñar cuidadosamente ilusiones de colores o memorizar poemas épicos sobre guerras célebres. Todo zyss cree tener unos gustos más refinados que sus compañeros.

YDERSIUS

El dios de los hombres serpiente no está muerto, pero en su estado decapitado, bien podría estarlo. Reducido a una existencia salvaje



y bestial, Ydersius es incluso menos consciente de su legado que el más bajo de los aapoph. El símbolo de Ydersius es el cráneo de una serpiente rodeado por un uróboro esquelético.

YDERSIUS (CM)

Edictos buscar la forma de devolver a Ydersius a la vida, satisfacer tus pasiones, conquistar a tus enemigos sin piedad, lograr la gloria para los hombres serpiente

Anatema poner las necesidades de otros por encima de las de los hombres serpiente, ayudar a los vástagos de Azlant

Alineamientos de sus seguidores LM, NM, CM

Fuente divina dañar

Habilidad divina Engaño

Arma predilecta daga

Dominios ambición, celo, indulgencia, poder

Conjuros de clérigo 1.º: *colmillo mágico*, 5.º: *nube aniquiladora*, 6.º: *aguijón del gusano púrpura*

HOMBRE SERPIENTE ZYSS

Incluso los hombres serpiente zyss más pequeños se consideran superiores a cualquier mamífero. Sus habilidades mágicas, sobre todo su telepatía, son la razón que necesitan para sostener este punto de vista. Y es bastante cierto que la habilidad instintiva y la magia de cualquier zyss bastan para superar al humano promedio.

HOMBRE SERPIENTE ZYSS

CRIATURA 2

POCO COMÚN NM MEDIANO HOMBRE SERPIENTE HUMANOIDE

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +8, Arcanos +8, Engaño +9, Ocultismo +8, Sociedad +8

Fue -1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +3

Objetos arco corto (30 flechas), daga

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +8, **Vol** +8 (+4 por estatus contra mental); +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 25; **Resistencias** veneno 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +10 (sutil), **Daño** 1d6+1 perforante más veneno de hombre serpiente

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +10 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+1 perforante más veneno de hombre serpiente

A distancia ♦ arco corto +10 (incremento de alcance 60 pies [18 m], letal 1d10), **Daño** 1d6+2 perforante más veneno de hombre serpiente

Conjuros de ocultismo innatos CD 18; **4.º sugestión**; **2.º imagen múltiple** (a voluntad); **1.º disfraz ilusorio** (a voluntad), **ventriloquía** (a voluntad)

Veneno de hombre serpiente (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d4 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 2d4 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

HOMBRE SERPIENTE AAPOPH

Los aapophs tienen más fuerza y un veneno más potente que sus parientes zyss, pero carecen de la inteligencia y de la magia innatas de los zyss. A diferencia de sus superiores egoístas, los aapophs son cooperativos y se agrupan para cazar, luchar y dormir acurrucados juntos en fosos. Aunque son despreciados e insultados por los zyss, la mayoría de los aapophs carecen de las funciones cerebrales superiores necesarias para reconocer cuando se les está insultando, y mucho menos para planear o llevar a cabo una rebelión. Los aapophs a menudo tienen mutaciones físicas inusuales



MAGIA DE LOS HOMBRE SERPIENTE

Algunos hombres serpiente pueden tener conjuros innatos completamente distintos. Estos conjuros alternativos suelen ser ilusiones, encantamientos o adivinaciones como *cautivar*, *convicción fervorosa*, *doble engañoso*, *dolor fantasmal*, *enlace mental*, *invisibilidad*, *labia*, *leer la mente*, *mensaje onírico* y *sonda mental*. Los hombres serpiente aapoph carecen de conjuros innatos.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



MUTACIONES DE LOS AAPOPHS

Los aapophs son propensos a las mutaciones, que puedes elegir o tirar usando un d%:

1 a 45	Ninguna mutación
46 a 56	Cola doble
57 a 66	Colmillos adicionales
67 a 74	Brazo vestigial adicional
75 a 84	Cuello con capucha
85 a 91	Cuernos
92 a 96	Cabeza vestigial adicional
97 a 100	Escamas espinosas



(cuernos, colas vestigiales o espinas que les sobresalen de las escamas), sin embargo, estas variaciones tienen poco impacto en su destreza general en combate, y la destreza en combate es la medida por la que los juzgan los zyss.

HOMBRE SERPIENTE AAPOPH

CRIATURA 3

POCO COMÚN CM MEDIANO HOMBRE SERPIENTE HUMANOIDE MUTANTE

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +11, Intimidación +6

Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -3, **Sab** +1, **Car** -1

Objetos cimitarra

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +7, **Vol** +6 (+2 por estatus contra mental)

PG 60; **Resistencias** veneno 5

Ataque de oportunidad ⤴

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ⚔ cimitarra +11 (barrido, contundente), **Daño** 1d6+6 cortante

Cuerpo a cuerpo ⚔ colmillos +11, **Daño** 1d8+6 perforante más veneno de hombre serpiente

Cuerpo a cuerpo ⚔ cola +11 (ágil), **Daño** 1d6+6 contundente más Derribo

Veneno de hombre serpiente (veneno) Como el del hombre serpiente zyss, pero con CD 20.

Ataque serpenteante ⚔ El hombre serpiente aapoph da un Golpe de cimitarra o de colmillos y un Golpe de cola, cada uno dirigido a una criatura diferente. Estos ataques cuentan a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del aapoph, pero el penalizador no aumenta hasta después de que el aapoph haya realizado ambos ataques.

ESPÍA DE LOS ANILLOS

Algunos hombres serpiente se someten a un intenso entrenamiento y práctica ritual para mejorar su capacidad innata para el disfraz. Estos hombres serpiente a menudo se identifican como miembros de una siniestra sociedad conocida como los Anillos de Ydersius y los más devotos de entre ellos buscan métodos para reencarnarse en nuevas formas para infiltrarse aún más eficientemente en las sociedades enemigas. Pero antes de que estos agentes tomen estas medidas extremas, deben demostrar su valía como espías de los Anillos. Estos hombres serpiente se entrenan en métodos de infiltración en otras sociedades hasta tal punto que son capaces de infiltrarse en una civilización de mamíferos durante años. Aunque se espera que se dediquen por completo al triunfo final de su pueblo, la mayoría de los espías de los Anillos también encuentran actividades personales que los mantienen ocupados a corto plazo. Cuando los espías de los Anillos son atrapados, rara vez se debe a una falta de habilidad pura, sino más bien a su arrogancia o imprudencia cuando persiguen sus deseos hedonistas.

ESPÍA DE LOS ANILLOS

CRIATURA 4

POCO COMÚN NM MEDIANO HOMBRE SERPIENTE HUMANOIDE

Percepción +10; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, enano, gnómico, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +10, Diplomacia +11, Engaño +13, Intimidación +11, Latrocinio +12, Ocultismo +10, Sociedad +10, Sigilo +12

Str +2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +4, **Wis** +2, **Cha** +5

Objetos ballesta de mano (20 virotes), espada corta, herramientas de ladrón, veneno de araña cazadora (2)

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +10 (+4 por estatus contra mental); +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 48; **Resistencias** veneno 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ⚔ espada corta +14 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+5 perforante más veneno de hombre serpiente

Cuerpo a cuerpo ⚔ colmillos +14 (sutil), **Daño** 1d6+5 perforante más veneno de hombre serpiente



LO QUE CAE SE VUELVE A LEVANTAR

La guerra entre los humanos de la antigua Azlant y los hombres serpiente de Sekamina duró varios años. La derrota de los hombres serpiente sumió a su sociedad en el caos y socavó su convicción de que seguirían gobernando simplemente porque lo habían hecho durante eones. Durante milenios, los hombres serpiente han permanecido escondidos en sus fortalezas subterráneas, ipero muchos sienten que ha llegado el momento de alzarse de nuevo!

A distancia ♦ ballesta de mano +10 (incremento de alcance 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6+3 perforante más veneno de hombre serpiente o veneno de araña cazadora (Reglas básicas, pág. 552)

Conjuros de ocultismo innatos CD 21; **4.º** *sugestión*; **3.º** *disfraz ilusorio* (a voluntad); **2.º** *imagen múltiple* (a voluntad); **1.º** *ventriloquía* (a voluntad)

Reposicionamiento engañoso ♦ El espía de los Anillos da una Zancada hasta la mitad de su Velocidad e intenta una Finta, en cualquier orden.

Mantener disfraz Un espía de los Anillos puede mantener un *disfraz ilusorio* en curso mientras esté consciente sin tener que volver a lanzar el conjuro; sólo tiene que volver a lanzar el conjuro para volver a adoptar su *disfraz ilusorio* si quiere cambiar de apariencia o si el conjuro activo se disipa. Los espías de los Anillos suelen buscar privacidad cuando necesitan dormir, dado que el *disfraz ilusorio* activo termina al cabo de una hora después de que caigan inconscientes.

Veneno de hombre serpiente (veneno) Como el del hombre serpiente zyss, pero con CD 19.

Ataque furtivo Los Golpes del espía de los Anillos infligen un daño de precisión adicional de 2d6 a las criaturas desprevenidas.

PROFETA DE LOS HUESOS

Los portavoces de los muertos conocidos como profetas de los huesos ocupan un lugar estimado como voces de su dios decapitado. Los ritos funerarios, los rituales nigrománticos y las declaraciones crípticas que supuestamente susurra Ydersius corresponden a estos sacerdotes. Los profetas de los huesos suelen resucitar a los aapoph caídos como esqueletos.

PROFETA DE LOS HUESOS

CRIATURA 8

POCO COMÚN NM MEDIANO HOMBRE SERPIENTE HUMANOIDE

Percepción +15; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, infracomún, necril; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Arcanos +15, Engaño +18, Intimidación +16, Ocultismo +17, Religión +19, Sociedad +15, Sigilo +13

Fue +3, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +5, **Sab** +5, **Car** +6

Objetos bastón +1 de golpe, poción de invisibilidad, símbolo religioso de Ydersius

CA 27; **Fort** +14, **Ref** +15, **Vol** +19 (+4 por estatus contra mental); +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 115; **Resistencias** veneno 10

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +18 (a dos manos d8, mágico), **Daño** 2d4+9 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +17 (sutil), **Daño** 2d6+9 perforante más veneno de hombre serpiente

Conjuros divinos espontáneos CD 28, ataque +20; **4.º** (3 espacios) *cadáver parlante, caminar por el aire, dañar, leer augurios*; **3.º** (4 espacios) *atar muertos vivos, ceguera, oscuridad pavorosa, toque vampírico*; **2.º** (4 espacios) *doblar a muerto, oscuridad, resistir energía, ver lo invisible*; **1.º** (4 espacios) *miedo, orden imperiosa, perdición, ventriloquía*; **Trucos** (4.º) *detectar magia, leer el aura, luz, orientación divina, toque gélido*

Conjuros de ocultismo innatos CD 28; **6.º** *dominar*; **5.º** *escena ilusoria, sugestión*; **3.º** *disfraz ilusorio* (a voluntad); **2.º** *imagen múltiple* (a voluntad); **1.º** *ventriloquía* (a voluntad)

Rituales CD 28; *crear muertos vivos*

Revivir serpiente ♦♦♦ (divino, nigromancia) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El profeta de los huesos anima los cadáveres de serpientes, hombres serpiente o criaturas serpentiniformes dentro de una emanación de 30 pies (9 m). La carne se desprende de los cuerpos y reviven como esqueletos. El profeta de los huesos puede revivir a una criatura Grande como un gigante esquelético o hasta tres criaturas Medianas como campeones esqueléticos; el equipo y los ataques pueden variar dependiendo de las posesiones de los cadáveres (*Bestiario*, pág. 163). Estos esqueletos tienen el rasgo esbirro y están bajo el control del profeta de los huesos; el profeta de los huesos puede darles a todos estos esbirros la misma orden con una sola acción que tenga el rasgo concentrarse. Los esbirros esqueléticos que aún sigan en pie después de 10 minutos se convierten en polvo.

Veneno de hombre serpiente (veneno) Como el del hombre serpiente zyss, pero con CD 26.





LÁTIGOS LETALES

Los aventureros astutos pueden recoger los tentáculos de un hongo violeta derrotado y utilizarlos como látigos. Los látigos infligen una violenta putridiez (con los mismos efectos y CD que en el bloque de estadísticas del hongo violeta) a todo lo que tocan, incluido su portador, aunque unos guantes de metal, así como unos guanteletes, pueden proteger contra el veneno. Estos látigos pueden utilizarse durante 1 hora antes de degradarse y quedar inservibles.

HONGO VIOLETA

A primera vista, un hongo violeta puede parecer poco más que una seta púrpura anties-tética y asquerosa de tamaño inusual. Sólo cuando uno se acerca (cuando sus tentáculos con forma de látigo y de los que gotea un veneno que pudre la carne se deslizan desde el sombrerillo del hongo) se hace evidente la aterradora verdad de esta seta venenosa carnívora. Muchos espeleólogos aficionados han tenido un final prematuro en de los tentáculos de este monstruoso hongo, ya que los hongos violetas son prácticamente sinónimo de cavernas en Golarion.

Cualquiera que se haya enfrentado a las cuevas del mundo durante un largo periodo de tiempo conoce los peligros del letal hongo violeta. Los habitantes de las tierras Os-curas, como los drow y los duergar, suelen llevar las largas cicatrices en forma de látigo de al menos un roce con los crueles tentáculos infectados de veneno de esta planta. Los tramperos y exploradores subterráneos astutos en ocasiones cultivan estos violentos hongos para capturar animales de caza en las enormes cavernas bajo el mundo de la superficie. Algunos pueblos de las Tierras Oscuras también cultivan hongos violetas para defender su territorio. Los xulgath, en particular, colocan hongos violetas alrededor del perímetro de sus asentamientos como primera línea de defensa.

HONGO VIOLETA

CRATURA 3

N	MEDIANO	DESCEREBRADO	HONGO
---	---------	--------------	-------

Percepción +8; sentido de la vibración 60 pies (18 m), sin vista

Habilidades Sigilo +9

Fue +4, **Des** +0, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -2

CA 17; **Fort** +10, **Ref** +7, **Vol** +6

PG 60; **Inmunidades** fatigado, inconsciente, mental, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** fuego 5

Velocidad 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +11 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d10+4 contundente más putridiez violeta

Putridiez violeta (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 20;

Duración máxima 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 por veneno más debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 1d6 por veneno más debilitado 1 y drenado 1 (1 asalto); **Fase 3** 2d6 por veneno más debilitado 1 y drenado 1 (1 asalto)

VENENO VIOLETA

Los alquimistas y los envenenadores valoran los hongos violetas por el potente veneno de putridiez de estas plantas y han perfeccionado un método eficaz para conservar la toxina en forma de veneno violeta. Después de matar un hongo violeta, un personaje puede extraer la toxina del hongo con una prueba de Naturaleza o de Supervivencia CD 20 con éxito. Después, el veneno extraído se puede ser transformar en 1 dosis de veneno violeta con una prueba de Artesanía CD 18 con éxito.

VENENO VIOLETA

OBJETO 3

ALQUÍMICO	CONSUMIBLE	CONTACTO	VENENO
-----------	------------	----------	--------

Precio 12 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

El delicado proceso de extracción del veneno violeta de un hongo violeta lo deja diluido en el mejor de los casos. Los alquimistas siguen buscando una versión verdaderamente pura y sin adulterar de este veneno tan tóxico.

Tirada de salvación Fortaleza CD 17; **Período de incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 por veneno más debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 1d6 por veneno más drenado 1 (1 asalto); **Fase 3** 2d6 por veneno más debilitado 1 (1 asalto)



HORMIGA

Las hormigas son insectos trabajadores que ayudan a los procesos naturales de descomposición y renovación.

HORMIGA GIGANTE

Las hormigas gigantes son muy parecidas a sus parientes más pequeñas en sus hábitos de trabajo, aunque crecer hasta el tamaño de ponis las vuelve mucho más mortíferas.

HORMIGA GIGANTE

CRATURA 2

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +8, Supervivencia +7

Fue +4, **Des** +1, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -4

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 30

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +11, **Daño** 1d8+4 cortante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ➤ aguijón +11 (ágil), **Daño** 1d6+4 perforante más veneno de hormiga gigante

Veneno de hormiga gigante (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 18; **Duración máxima** 4 asaltos; **Fase 1** 1d8 por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 1d10 por veneno y debilitado 2 (1 asalto); **Fase 3** 1d12 por veneno y debilitado 3 (1 asalto)

Acarrear ➤ **Requisitos** La hormiga gigante tiene una criatura Grande o más pequeña agarrada;

Efecto La hormiga gigante da una Zancada hasta su Velocidad total, llevando a la criatura agarrada con ella. Está impedida si la criatura agarrada es Mediana o más grande.

PLAGA DE HORMIGAS LEGIONARIAS

Una plaga de hormigas legionarias es una aterradora alfombra de insectos con aguijón que lo devora todo a su paso.

PLAGA DE HORMIGAS LEGIONARIAS

CRATURA 5

N GRANDE ANIMAL PLAGA

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +7

Fue -2, **Des** +4, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -4

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 55; **Inmunidades** mente de enjambre, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5; **Resistencias** contundente 2, cortante 5, perforante 5

Pegajoso ➤ **Desencadenante** Una criatura abandona el espacio de la plaga; **Efecto** La plaga sufre 1d6 de daño a medida que las hormigas se aferran a la criatura y continúan mordiendo, infligiendo 3d6 de daño perforante persistente. Los vientos fuertes o la inmersión en el agua reducen la CD de la prueba plana para acabar con este daño persistente a 5. Cualquier daño de área infligido a la criatura destruye estas hormigas pegajosas.

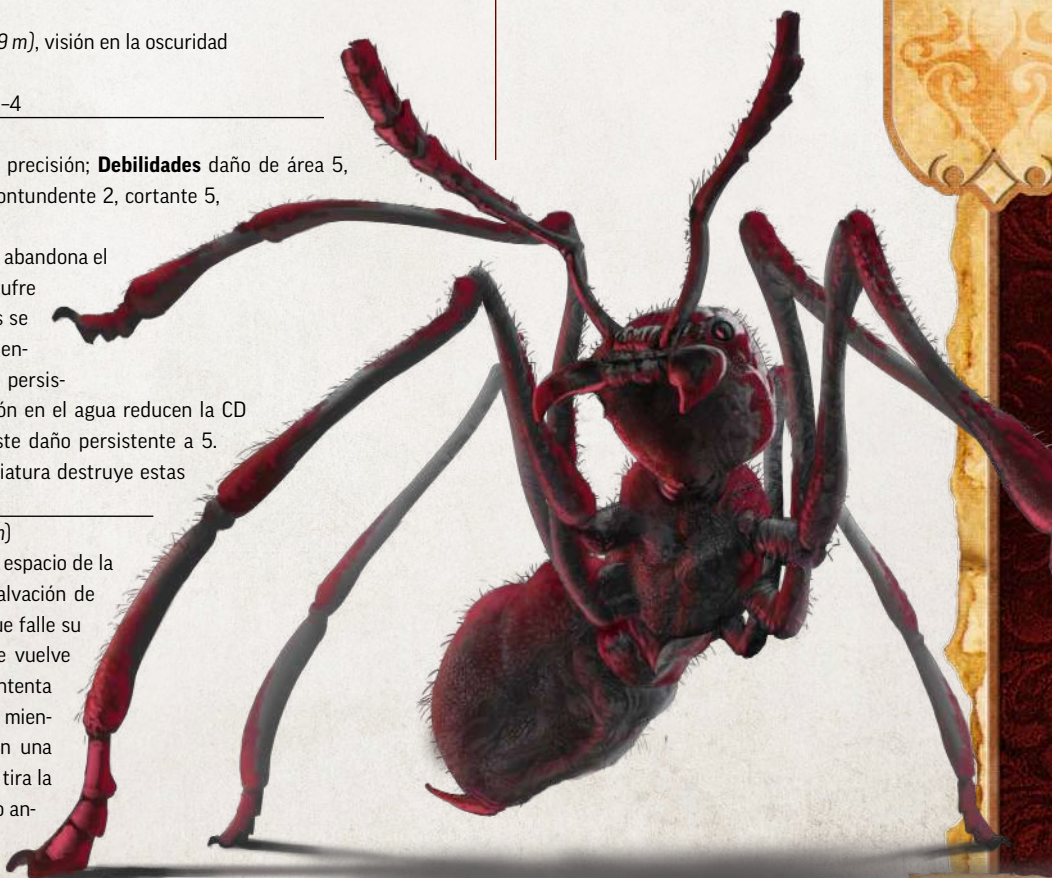
Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

Mordiscos de plaga ➤ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 3d6 de daño perforante (salvación de Fortaleza básica CD 21). Una criatura que falle su salvación contra Mordiscos de plaga se vuelve torpe 1 durante 1 asalto. Si la criatura intenta una acción de concentrarse o manipular mientras está afectada, debe tener éxito en una prueba plana CD 5 o la acción se pierde; tira la prueba después de gastar la acción, pero antes de que se aplique cualquier efecto.



HORMIGUEROS

Las hormigas gigantes forman vastas colonias subterráneas, excavando profundas madrigueras o infestando cavernas ya existentes. Las hormigas son omnívoras y cultivan hongos, pero no tendrán problema en comerse cualquier cosa que se les ponga por delante. Los humanos y sus animales domésticos son combustible fácil para la maquinaria insectil de sus colonias. Las obreras carecen del aguijón de sus hermanas guerreras, mientras que los machos de élite vuelan con unas delgadas alas (Velocidad de vuelo de 30 pies [9 m]) en busca de nuevas fuentes de alimento para su reina.





RELIGIÓN DE LOS IRLGAUNTS

Un pequeño número de irlgaunts adoran activamente a Rovagug, a quien consideran el progenitor de su especie. En lugar de llevar vidas solitarias, estos irlgaunts caóticos malignos forman cábalas que habitan en grietas profundas y que transforman en espeluznantes templos al decorarlos con los cadáveres de sus sacrificios. También decoran sus propios cuerpos grabando oraciones en su quitina y pintándose con imágenes burdas e inquietantes. Algunos afirman que estas runas les otorgan poderes divinos de protección y la capacidad de convocar a los sobrenaturales parientes de Rovagug.

IRLGAUNT

Los irlgaunts parecen arañas o cangrejos titánicos, pero tienen unos zarcillos similares a los de los cefalópodos que les salen de las puntas de sus patas blindadas con quitina. Sus caparazones grises y dentados les permiten mimetizarse con las paredes rocosas de los altos puertos de montaña y los profundos barrancos que les sirven de coto de caza. A pesar de su tamaño, se mueven con una presteza increíble, saltando a través de desfiladeros y trepando por escarpados acantilados sin detenerse. Aunque son formidables en el cuerpo a cuerpo, tienen un ataque a distancia aún más poderoso. Estas criaturas pueden acribillar a sus oponentes regurgitando violentamente gastrolitos: racimos de rocas del tamaño de un melón envueltos en enzimas digestivas coaguladas lo suficientemente fuertes como para hacer pedazos la carne y los huesos. Los gastrolitos son frágiles y explotan al contacto, rociando la zona con fragmentos de roca y ácido cáustico.

Aunque uno podría confundir fácilmente a un irlgaunt con una simple bestia salvaje, tienen una gran inteligencia y utilizan elaboradas estrategias de caza. Tienden trampas a los viajeros y son aficionados a utilizar gemas y objetos mágicos de víctimas anteriores como cebo. Se sabe que provocan desprendimientos de rocas o bloquean caminos para desviar a los exploradores hacia sus garras. También utilizan sus gastrolitos para dirigir los movimientos de sus presas, obligando a las víctimas a meterse en callejones sin salida al borde de cañones o acantilados.

En su mayor parte, los irlgaunts llevan una vida solitaria, probablemente porque dar con suficiente comida para mantener una comunidad tiende a ser difícil. Sin embargo, siguen teniendo un gran sentido de comunidad regional y se reúnen activamente cuando se organizan para la guerra o para discutir otros asuntos que afecten a su especie o a los territorios que comparten. Se sabe que ocasionalmente se alían con los gigantes, aunque estas treguas suelen ser difusas.

IRLGAUNT

CRIATURA 13

NM **GRANDE** **ABERRACIÓN** **TIERRA**
Percepción +24, visión en la oscuridad
Idiomas aklo, común, jotun, térraro

Habilidades Acrobacias +25, Atletismo +26, Engaño +23, Sigilo +27, Supervivencia +22

Fue +7, **Des** +8, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +4

CA 34; **Fort** +22, **Ref** +25, **Vol** +24

PG 265, **Inmunidad** ácido; **Debilidades** contundente 10

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m); *paso de piedra*

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +26, **Daño** 3d8+13 perforante más 2d6 por ácido

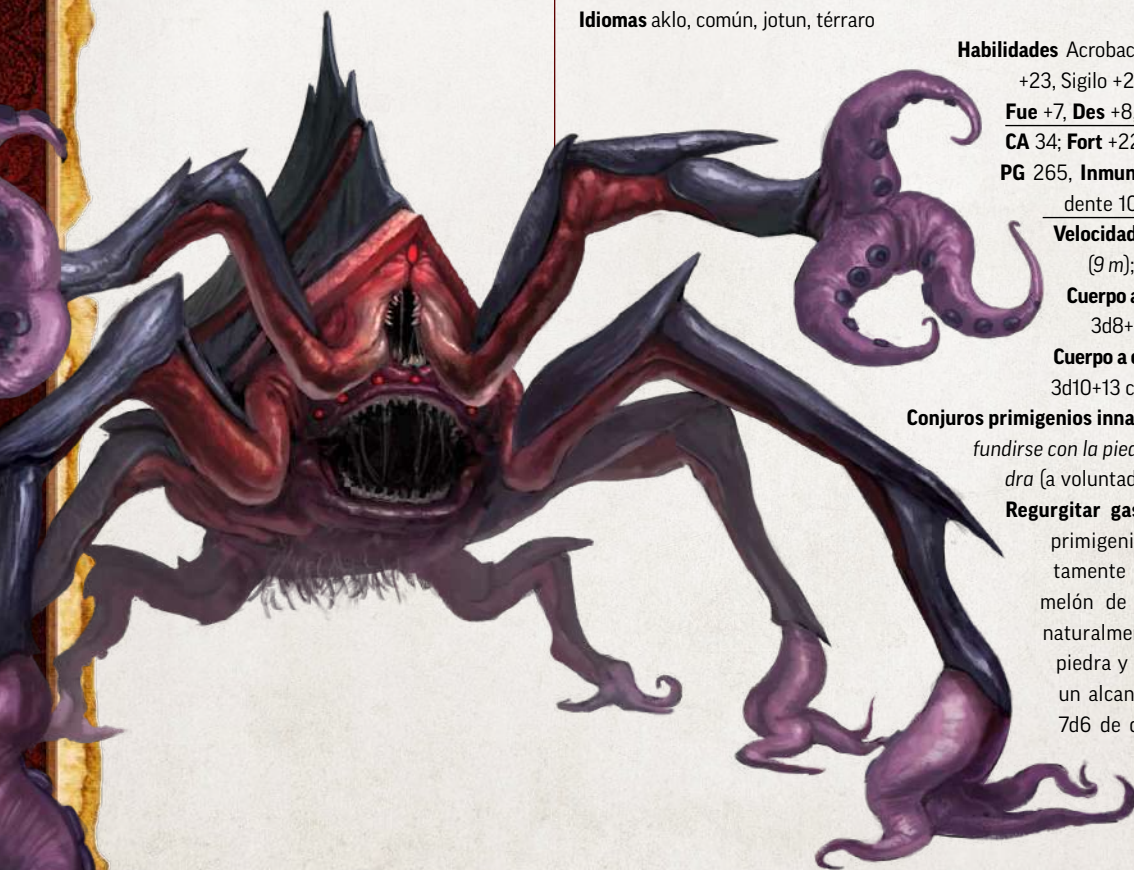
Cuerpo a cuerpo ♦ piernas +26 (ágil), **Daño** 3d10+13 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 31; **6.º** *piedra parlante*; **4.º** *fundirse con la piedra* (a voluntad), *transformar piedra* (a voluntad)

Regurgitar gastrolito ♦♦ (ácido, evocación, primigenio) El irlgaunt regurgita violentamente un coágulo del tamaño de un melón de piedra frágil infundido sobrenaturalmente con enzimas digestivas. La piedra y el ácido explotan al impactar en un alcance de 30 pies (9 m), infligiendo 7d6 de daño perforante y 7d6 de daño por ácido a las criaturas en una ráfaga de 20 pies (6 m) (salvación de Reflejos básica CD 33). El irlgaunt no puede usar Regurgitar

gastrolito hasta pasados 1d4 asaltos.

Paso de piedra El irlgaunt ignora el terreno difícil compuesto por rocas y piedras.



ISQULUG

El aspecto del isqulug, aunque inquietante, podría ser lo menos terrible de todo lo que tiene. La criatura parece un anfibio bípedo con tentáculos en lugar de brazos y una cabeza compuesta por una masa ondulante de lo que parecen ser huevos cambiantes, viscosos y transparentes llenos de larvas retorcidas. En realidad, estas larvas constituyen la mente y la consciencia del isqulug; su «cuerpo» es poco más que un traje orgánico fabricado con la carne de los que ha consumido, análogo a la compleja red de una araña o a la colmena de una colonia de abejas, pero con plena capacidad para el movimiento y la violencia.

ISQULUG

CRIATURA 11

POCO COMÚN

NM

MEDIANO

ABERRACIÓN

ANFIBIO

Percepción +24, visión en la oscuridad mayor, oler huésped 30 pies (9 m)

Idiomas aklo

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +24, Naturaleza +22, Supervivencia +22

Fue +7, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +3, **Sab** +7, **Car** +5

Oler huésped Un isqulug puede percibir con precisión a cualquier criatura infectada con isqulugia en un radio de 30 pies (9 m) y conoce la fase actual de la enfermedad.

CA 31, visión periférica total; **Fort** +24, **Ref** +20, **Vol** +18

PG 230, regeneración 10 (desactivada por el frío); **Inmunidades** mente de plaga; **Debilidades** frío 10; **Resistencias** fuego 10

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m); zancada pantanosa

Cuerpo a cuerpo ➤ tentáculo +22 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+11 contundente más isqulugia

Conjuros primigenios innatos CD 30, ataque +22; **6.º zarcillos enredadores**; **5.º controlar las aguas, enmarañar** (a voluntad), **niebla de oscurecimiento** (a voluntad), **terreno alucinatorio**; **4.º volar**; **Trucos (5.º) luces danzantes**; **Constante (1.º) pasar sin dejar rastro**

Expulsar infestación ➤➤ El isqulug expulsa las larvas de la mente colmena de su cabeza en un cono de 30 pies (9 m). Las criaturas que se encuentren en esta área sufren 6d10 de daño perforante mientras el enjambre se alimenta de su carne (salvación de Reflejos básica CD 30). Cualquier criatura que sufra daño queda expuesta a la isqulugia. El isqulug queda anonadado 1 durante 1d4 asaltos, durante los cuales no puede Expulsar infestación.

Isqulugia (enfermedad, incapacitación, primigenio, transmutación, virulenta) Los estados negativos indispuerto, lentificado y paralizado provocados por la isqulugia no pueden eliminarse hasta que se elimine esta aflicción; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 30; **Fase 1** indispuerto 1 (1 hora); **Fase 2** fatigado e indispuerto 2 (1 día); **Fase 3** fatigado y lentificado 1 (1 día); **Fase 4** paralizado (1 día); **Fase 5** la criatura muere y su cuerpo se transforma violentamente en un nuevo isqulug. **Deseo**, una magia similar o un ritual de **resucitar** de 9.º nivel pueden devolverle la vida a la víctima. El nuevo isqulug permanece incluso aunque la víctima vuelva a la vida.

Maleabilidad El isqulug puede Escurrirse a través de espacios reducidos como si fuera una criatura Pequeña. Mientras se Escurre, puede moverse a toda su Velocidad. El isqulug puede incluso colarse en espacios en los que normalmente sólo cabría una criatura Menuda, pero lo hace a velocidad estándar para Escurrirse.

Zancada pantanosa Un isqulug ignora el terreno difícil causado por las características típicas de los pantanos.



EXILIADOS DEL MÁS ALLÁ

Estos repugnantes parásitos se manifestaron originalmente en el Primer Mundo, pero las hadas habitantes de ese reino los encontraron demasiado horribles como para soportarlos y los exiliaron al Plano Material. Con el paso del tiempo, los isqulugs se despojaron de sus rasgos feéricos para adoptar cuerpos nuevos y más poderosos. Sin embargo, los informes sobre variantes más extrañas que prosperan en zonas profanadas por los demonios como Zarzamaraña y las remotas bóvedas plagadas de hongos en Orv sugieren que su presencia en Golarion se ha establecido más de lo que se pensaba en un principio.





TESORO DE LOS JABBERWOCKS

A los jabberwocks no les interesan los tesoros para sí mismos, sino que reúnen objetos de gran valor o poder específicamente para atraer a los mortales a buscarlos. Como resultado, los jabberwocks acumulan rápidamente impresionantes tesoros robados de las zonas cercanas.

JABBERWOCK

Pocas bestias han inspirado tantas leyendas, poemas, canciones y mitos en tantas culturas como esta extraña criatura dracónica. Los jabberwocks proceden del reino feérico del Primer Mundo y pertenecen a un grupo de poderosas criaturas del Primer Mundo conocidas colectivamente como los Tane.

Como todos los miembros de los Tane, los jabberwocks son criaturas vivas que envejecen, comen, beben y duermen, pero no se reproducen con normalidad. En su lugar, son creados directamente por los divinos Primogénitos que gobiernan el Primer Mundo y sirven con placer (o frustración) a estos seres caprichosos y misteriosos. Se cree que son los más poderosos de todos los Tane y, normalmente, sólo se crean con un propósito: causar destrucción y estragos en el Plano Material. Uno de los Primogénitos puede enviar un jabberwock para devastar un país, un continente o incluso el mundo entero para vengarse de algún desaire realizado contra ellos por un solo mortal. A veces, no es necesario ningún insulto o perjuicio específico, ya que algunos de los Primogénitos están resentidos por la mera existencia del plano Material y crean periódicamente jabberwocks simplemente para expresar la ira del Primer Mundo contra su hermano más joven y menos caótico.

Una vez que un jabberwock llega al Plano Material, su primera tarea es buscar una guarida. Prefiere habitar en lugares remotos del bosque a un día de vuelo de la civilización; y, cuanto más peligroso sea el bosque para aquellos que acaben acudiendo a cazarlo, mejor.

La relación entre los jabberwocks y las armas *vorpalinas* es objeto de mucho debate y especulación entre los eruditos, y los diversos poemas, canciones y leyendas sobre los jabberwocks son contradictorios y divergentes en este punto y no contribuyen a aclarar la cuestión. Algunos creen que las armas *vorpalinas* fueron creadas específicamente para combatir a los jabberwocks, pero otros llevan la historia un paso más allá: citan la evidencia de ciertos mitos antiguos de que otrora hubo un único jabberwock, tan poderoso que nada podía ni siquiera arañarlo, es decir, nada excepto la primera espada *vorpalina*, creada para ese mismo propósito. La batalla resultante fue tan épica que creó extraños ecos en toda la realidad y, como resultado, estos ecos, en forma de armas *vorpalinas*, pueden encontrarse ahora en muchos mundos. Los que se adhieren a esta creencia afirman que los jabberwocks que se ven hoy en día no son más que pálidas imitaciones de este protojabberwock y especulan que sólo los esfuerzos combinados de varios Primogénitos serían suficiente como para volver a crear una criatura semejante.

VARIANTES DE LOS JABBERWOCKS

En ciertas ocasiones, los Primogénitos han alterado algunos aspectos de los jabberwocks que crean. Algunas de las variantes más notorias o legendarias de los jabberwocks son las siguientes.





JABBERWORKS Y DRAGONES

Aunque los jabberwork pueden temer las armas *vorpalinas* y están llenos de rabia contra todas las criaturas mortales, pocas cosas invitan más a la ira de un jabberwork que un dragón del Plano Material. Algunos eruditos creen que, del mismo modo que se cree que el Primer Mundo fue una plantilla o «primer borrador» del Plano Material, los dragones fueron creados a semejanza de los jabberworks. Un jabberwork que se entere de la existencia de un dragón cercano intentará matarlo dejando a un lado todas las demás prioridades.

Jabberwork furibundo: los jabberwork furibundos tienen dos cabezas. Son de nivel 24 y obtienen una acción adicional en cada uno de sus turnos que sólo pueden usar para dar un Golpe de mandíbula.

Jabberwork remilgado: típico de las regiones invernales del Primer Mundo, el Jabberwork remilgado tiene las escamas blancas y de un azul brillante, resiste el frío en lugar del fuego y sus ojos arden con llamas azules que infligen daño por frío en lugar de daño por fuego.

Jabberwork viscoso: estos sinuosos y viscosos Jabberwork, que siembran el caos bajo las olas, son anfibios, tienen una Velocidad de nado de 80 pies (24 m) en lugar de la Velocidad de vuelo habitual y no tienen un Golpe de ala. El aura de soplo de un jabberwork viscoso se activa cada vez que nada, da un Golpe de cola o balbucea.

JABBERWORK

CRIATURA 23

RARO CM ENORME DRAGÓN TANE

Percepción +40; olfato 120 pies (36 m), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas aklo, común, dracónico, gnómico, silvano

Habilidades Acrobacias +40, Atletismo +44, Intimidación +41, Naturaleza +38, Supervivencia +40

Fue +11, **Des** +7, **Con** +10, **Int** +4, **Sab** +9, **Car** +8

Aclimatación planaria El jabberwork siempre trata el Plano en el que se encuentra actualmente como su Plano natal.

CA 49; **Fort** +39, **Ref** +37, **Vol** +40

PG 500, regeneración 25 (desactivada por armas vorpalinas); **Inmunidades** paralizado, sueño; **Debilidades** armas vorpalinas 20, miedo vorpalino; **Resistencias** fuego 20

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 100 pies (30 m), CD 43

Miedo vorpalino Un jabberwork dañado por un arma vorpalina queda asustado 2 (o asustado 4 en caso de impacto crítico).

Garras que atrapan ➤ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance del jabberwork utiliza una acción de manipular o una acción de movimiento, abandona una casilla durante una acción de movimiento, lleva a cabo un ataque a distancia o utiliza una acción de concentrarse;

Efecto El jabberwork da un Golpe de garra contra la criatura desencadenante. Si el golpe impacta, el jabberwork interrumpe la acción desencadenante.

Velocidad 35 pies (10,5 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +42 (alcance 15 pies [4,5 m], letal 2d12, mágico), **Daño** 4d12+19 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +42 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 4d8+19 cortante más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +42 (mágico, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 4d10+19 contundente más Derribo mejorado

Cuerpo a cuerpo ➤ ala +40 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 4d8+19 contundent

A distancia ➤ ojos de llamas +42 (fuego, incremento de alcance 60 pies [18 m], mágico), **Daño** 10d6 por fuego más 4d6 persistente por fuego

Conjuros primigenios innatos CD 43; **Constante** (10.) *visión verdadera*

Balbuco ➤➤ El jabberwork emite una sarta de ruidos extraños y gritos sin sentido en los diversos idiomas que conoce (e invariablemente en algunos idiomas que no conoce), creando uno de dos efectos. El jabberwork no puede volver a Balbucear hasta pasados 1d4 asaltos.

- **Confusión** (aura, emoción, encantamiento, mental, primigenio) 60 pies (18 m). Todas las criaturas dentro de la emanación deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 46 o quedar confusas durante 1d4 asaltos.
- **Rayo sónico** (evocación, primigenio, sónico) El jabberwork concentra su Balbuco en una línea de energía sónica de 60 pies (18 m) que inflige 24d6 de daño sónico a las criaturas en el área (salvación de Reflejos básica CD 46).

Mandíbulas que muerden Si el jabberwork lleva a cabo un ataque de mandíbula y saca un 19 natural en la tirada del d20, el ataque se considera un impacto crítico. Esto no tiene efecto si el 19 sería un fallo.

Soplido ➤ (aura) **Desencadenante** El jabberwork Vuela o da un Golpe de ala; **Efecto** El jabberwork bate sus alas, creando fuertes vientos en una emanación de 30 pies (9 m). Estos vientos soplan hacia fuera del jabberwork y persisten hasta el inicio de su siguiente turno. Durante este tiempo, cualquier tipo de vuelo en la emanación requiere una prueba de Acrobacias CD 43 con éxito para Maniobrar en Vuelo y las criaturas que vuelen hacia él se mueven a través de un terreno difícil mayor. Las criaturas en tierra que se encuentren en la emanación deben tener éxito en una prueba de Atletismo CD 43 para acercarse.



BÓVEDAS DE CRISTAL

Los jyotis son los guardianes ideales para los artefactos demasiado peligrosos como para dejarlos donde aquellos hambrientos de poder puedan hacerse con ellos. Sólo ellos saben qué objetos de los mitos y leyendas, que se creían perdidos o destruidos, se encuentran en sus bóvedas de cristal. Sin embargo, son guardianes poco fiables de los artefactos religiosos, ya que suelen provocarles aversión.

JYOTI

Los ignorantes, o en ocasiones de forma voluntaria, llaman a veces a los jyotis «falsos fénix» (un término que estos consideran insultante). Estos humanoides aviares son nativos del Plano de Energía Positiva. Rara vez salen de este enigmático reino y consideran a los visitantes de otros planos manchas en la pureza de su hogar. Desconfían especialmente de los lanzadores de conjuros divinos y de los guerreros religiosos, ya que los consideran inclinados a atribuirse el mérito de manifestar una fuerza vital que, desde la perspectiva de los jyoti, es tan abundante y omnipresente como el agua para los peces.

A pesar de su desconfianza hacia los intrusos, los jyotis rara vez atacan sin provocación, a menos que sus hogares estén siendo amenazados. Sin embargo, son intolerantes con quienes se entrometen en los palacios de luz cristalizada y llamas cautivas en los que habitan. Suelen ahuyentar incluso a quienes vienen cargados de regalos; pocos visitantes tienen algo que ellos quieran, pues lo que más desean es que los dejen en paz. Toda su ira está reservada para los nativos del Plano de la Sombra y del Plano de Energía Negativa. Históricamente, la promesa de una batalla con los sceaduinar, similares a las gárgolas y a quienes consideran su deber oponerse, ha sido lo único que ha atraído a ejércitos de jyotis más allá del Plano de la Energía Positiva.



JYOTI

CRIATURA 9

N	MEDIANO	FUEGO	HUMANOIDE	POSITIVO
---	---------	-------	-----------	----------

Percepción +21; visión en la oscuridad

Idiomas común, jyoti

Habilidades Acrobacias +20, Intimidación +18, Ocultismo +20, Sociedad +18

Fue +3, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +3

Objetos lanza larga +1 de golpe

CA 28; **Fort** +15, **Ref** +18, **Vol** +21; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia (+2 contra magia divina)

PG 155; **Inmunidad** efectos de muerte, enfermedad, veneno; **Resistencias** fuego 10, negativo 10

Afinidad por la energía positiva Los efectos curativos positivos siempre curan al jyoti la cantidad máxima. No obtiene Puntos de Golpe automáticos ni Puntos de Golpe temporales por estar en un plano cargado de esencia planaria positiva.

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza larga flamígera de toque fantasmal +20 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 2d8+6 perforante más 1d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +21 (sutil), **Daño** 2d12+6 perforante más 1d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +21 (ágil, sutil), **Daño** 2d8+6 cortante más 1d6 por fuego

Conjuros de ocultismo innatos CD 28, ataque +20; **5.º** aliento de vida, destierro; **4.º** curar, luz abrasadora, puerta dimensional; **3.º** curar (×3); **2.º** restablecimiento (×3); **Trucos (5.º)** luz, perturbar muertos vivos

Arma de aliento (evocación, fuego, ocultismo) El jyoti exhala una ráfaga de llamas abrasadoras infundidas con energía positiva en un cono de 40 pies (12 m) que inflige 8d6 de daño por fuego más 4d6 de daño positivo a las criaturas en el área (salvación de Reflejos básica CD 28). El jyoti no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 saltos.

Infundir armas (evocación, ocultismo) Cualquier arma que un jyoti empuñe se convierte en un arma flamígera de toque fantasmal mientras el jyoti la sostenga.

KELPIE

Los kelpies son anfibios malévolos que cambian de forma para atraer a los mortales a su perdición. Estos crueles depredadores acechan en masas de agua y sus alrededores y prefieren ligeramente el agua dulce al agua salada. Los kelpies atraen o arrastran a sus presas bajo el agua y luego las ahogan y las devoran, dejando sólo el corazón y el hígado de la víctima, las únicas partes que consideran desagradables. A los kelpies les gusta disfrazarse mágicamente de elegantes corceles o de atractivos desconocidos para atraer a sus víctimas, pero su verdadera apariencia tiene la forma de un horrendo equino de carne viscosa y verde que recuerda a las plantas acuáticas.

KELPIE

CRIATURA 4

NM GRANDE ANFIBIO HADA

Percepción +11; visión en la penumbra

Idiomas acuano, común, silvano

Habilidades Atletismo +11, Engaño +14, Sigilo +10

Fue +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +3, **Car** +4

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +12, **Vol** +14

PG 60; **Debilidades** hierro frío 5; **Resistencias** fuego 5

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +13, **Daño** 2d6+7 contundente más Agarrón

Atracción cautivadora ♦♦ (concentrarse, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio) El kelpie infunde una abrumadora atracción hacia sí mismo en la mente de una sola criatura en un radio de 60 pies (18 m). El objetivo le percibe como una persona atractiva (si el kelpie se encuentra en forma humanoide) o un valioso corcel (si el kelpie tiene forma de equino) y debe hacer una tirada de salvación de Voluntad CD 23.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a Atracción cautivadora durante 24 horas.

Éxito La criatura queda anonadada 1 durante 1 asalto y luego se vuelve temporalmente inmune a Atracción cautivadora durante 24 horas.

Fallo La criatura queda fascinada y debe gastar cada una de sus acciones en acercarse al kelpie lo más rápidamente posible mientras evita los peligros evidentes. Si la criatura cautivada está adyacente al kelpie, intenta montarlo (si se encuentra en forma de caballo) o se queda quieta y no actúa. Si la criatura es atacada por el kelpie o si no puede respirar agua y entra en una zona de agua, la criatura se libera de la atracción al final del turno del kelpie.

Fallo crítico Como con el fallo, pero el objetivo no considera el agua un peligro y entrará en una zona de agua, aunque no pueda nadar o respirar agua. Si es atacado por el kelpie o comienza a ahogarse, puede intentar una nueva salvación al comienzo de su siguiente turno, pero no se libera automáticamente.

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) El kelpie puede adoptar la apariencia de cualquier animal Mediano o Grande de naturaleza equina (como un caballo, un hipocampo o un poni), o de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Esto no cambia sus Velocidades ni sus modificadores al ataque y daño con sus Golpes.



CUENTOS POPULARES SOBRE LOS KELPIES

Algunas historias extravagantes sobre los kelpies cuentan que aparecen en forma de equino y llevan aperos, estribos de plata y una brida. Estos cuentos populares afirman que cortar el arnés del cuerpo del kelpie otorga al portador poder sobre él o provoca que el kelpie enferme y muera. En realidad, hacerlo no tiene ningún efecto negativo sobre el kelpie, lo que sugiere que estas historias son difundidas por los propios kelpies para engañar aún más a las presas y que cometan errores imprudentes.





BAILES DE LOS KORREDS

A pesar de su naturaleza reservada, a los korreds les encanta bailar. En ciertas fechas propicias, los korreds celebran grandes festivales de música y danza en antiguos círculos de piedra en las profundidades de los claros del bosque. A veces algunas hadas que no son korreds reciben invitaciones a estos bailes, pero cualquier criatura no feérica que interrumpa el baile será reprendida en el mejor de los casos o atacada en el peor.

KORRED

Los korreds son hadas hurañas con forma de individuos pequeños e hirsutos con una larga melena animada. Aunque sienten una afinidad y admiración natural por las piedras y los peñascos, prefieren vivir en la superficie, en zonas de bosques rocosos o colinas boscosas, en lugar de en cuevas. Son reservados, no ven con buenos ojos a los intrusos y siempre se esfuerzan por ahuyentar o matar a cualquiera que no pertenezca a su raza y se encuentre en su territorio. Muy orgullosos de su pelo, visten con lo mínimo para permitir que su vello corporal fluya libremente y, a menudo, sólo llevan puesto un cinturón con una bolsa para lanzar piedras y unas tijeras de podar, aunque este cinturón y la bolsa rara vez son visibles bajo sus salvajes melenas.

KORRED

CRIATURA 4

POCO COMÚN CN PEQUEÑO HADA

Percepción +12; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +11, Artesanía +11, Engaño +13, Interpretación +13, Sigilo +11

Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +5

Objetos clava, saquillo con 5 piedras

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +13, **Vol** +10; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 65; **Debilidades** hierro frío 5

Pelo animado (aura, primigenio, transmutación) 5 pies (1,5 m). El largo pelo animado del korred crece e interfiere con las criaturas de la zona. Puede elegir qué objetivos se ven afectados por su pelo animado. Una criatura afectada que termine su turno dentro de la emanación debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 18 o se vuelve torpe 1 (torpe 2 en caso de fallo crítico) mientras permanezca en el aura.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garrote +14, **Daño** 2d6+7 contundente

A distancia ♦ roca +14 (brutal, incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+7 contundente

A distancia ♦ garrote +14 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+7 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 21; **6.º** *piedra parlante*; **4.º** *estallar* (a voluntad), *transformar piedra* (a voluntad)

Trampa de lazo de pelo ♦ (incapacitación, primigenio, transmutación) El korred hace que un largo y enredado mechón de pelo se desprenda de su cuerpo y serpentea hasta enroscarse alrededor de una criatura adyacente. La criatura debe hacer una salvación de Reflejos CD 21. El korred no puede volver a utilizar Trampa de lazo de pelo durante 1d4 asaltos.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo El pelo envuelve a la criatura. A la criatura se le impone un penalizador por circunstancia de -10 pies (3 m) a todas sus Velocidades hasta que Huya (CD 21) o hasta que el korred vuelva a usar Trampa de lazo de pelo (en cuyo momento, la anterior trampa de lazo deja de estar animada y cae al suelo).

Fallo crítico La criatura queda inmovilizada hasta que Huya (CD 21) o hasta que el korred vuelva a usar Trampa de lazo de pelo.

Risa de otro mundo ♦♦ (auditivo, evocación, incapacitación, primigenio, sónica) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El korred desata una risa de otro mundo. Cualquier criatura que no sea feérica y se encuentre en una explosión de 30 pies (9 m) debe hacer una salvación de Fortaleza CD 21. Si falla, la criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto (o aturrida 1 en caso de fallo crítico).

Zancada pétrea ♦♦ (conjuración, primigenio, teletransporte, tierra) El korred entra en un bloque de piedra lo suficientemente grande como para albergar su tamaño y se teletransporta instantáneamente a cualquier otra piedra en un radio de 30 pies (9 m) que tenga como mínimo el mismo tamaño. Una vez que el korred entra en la piedra, conoce al instante la ubicación aproximada de otras piedras lo bastante grandes en un radio de 30 pies (9 m). Puede salir de la piedra original, si lo prefiere. No puede llevar espacios extradimensionales consigo cuando usa Zancada pétrea; si el korred intenta hacerlo, la Zancada pétrea falla.

Arrojar roca ♦



LAGARTO

Hay una gran variedad de lagartos gigantes, pero todos suelen ser cazadores voraces y enfadarse rápidamente, sobre todo cuando están mudando.

CAMALEÓN GIGANTE

Los camaleones gigantes son legendarios por su capacidad de cambiar el color de su piel en respuesta a su entorno. Sus ojos pueden mirar en diferentes direcciones de forma independiente, lo que hace que sea casi tan difícil acercarse a ellos de forma sigilosa como verlos aunque los tengas delante de ti.

CAMALEÓN GIGANTE

CRIATURA 3

N **GRANDE** **ANIMAL**

Percepción +10; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +10, Sigilo +10 (+13 para Escondarse)

Fue +5, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** -2

Camuflaje El camaleón gigante puede cambiar su coloración para confundirse con su entorno. No necesita cobertura para intentar Escondarse con una prueba de Sigilo.

CA 18, visión periférica total; **Fort** +8, **Ref** +12, **Vol** +8

PG 60

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo mandíbulas +12 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d10+7 perforante

Cuerpo a cuerpo lengua +12 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]) **Efecto** apresar con la lengua

Apresar con la lengua Si el camaleón gigante golpea a una criatura con un Golpe de lengua, esa criatura queda agarrada por el camaleón gigante. El objetivo no queda inmobilizado, pero no puede moverse más allá del alcance de la lengua del camaleón gigante. Una criatura puede cortar la lengua con un ataque que impacte la CA 15 e inflija al menos 4 de daño cortante. Aunque esto no le causa ningún daño al camaleón gigante, le impide utilizar su Golpe de lengua hasta que le vuelva a crecer la lengua, lo que tarda una semana.

MEGALANIA

Las megalanias, al igual que sus parientes más pequeños, los varanos gigantes, atacan rápidamente y utilizan su potente mordisco para agarrar a sus presas. Prefieren tragarse a su presa entera antes que arriesgarse a que otros consigan un bocado de la comida que tanto les ha costado conseguir.

MEGALANIA

CRIATURA 7

N **GRANDE** **ANIMAL**

Percepción +15; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +18, Sigilo +15 (+17 en maleza)

Fue +7, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -2

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +15, **Vol** +13

PG 125

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo mandíbulas +18 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d10+9 perforante más Agarrón y veneno de megalania

Veneno de megalania (veneno) **Tirada de salvación**

Fortaleza CD 25; **Duración máxima** 6 asaltos;

Fase 1 1d6 de daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Fase**

2 2d6 de daño por veneno, desprevenido y torpe 2 (1 asalto); **Fase 3** 2d6 de daño por veneno, desprevenido y torpe 3 (1 asalto)

Engullir (ataque) Grande, 2d10+7 contundente, Liberarse 16



UBICACIONES DE LOS LAGARTOS

Los lagartos gigantes pueden encontrarse en todos los climas templados o tropicales, a menudo cerca de pequeños pueblos o regiones rurales donde pueden ser una peligrosa amenaza para el ganado o los viajeros. Los dos lagartos presentados aquí suelen habitar en regiones más cálidas: los camaleones gigantes en selvas y las megalanias en sabanas.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





TRAMPAS PARA LAGARTOS ELECTRIZANTES

Los kóbolds son especialmente aficionados a utilizar lagartos electrizantes en los diseños de sus trampas, aunque dichas trampas rara vez tienen en cuenta la seguridad y la comodidad de los lagartos, lo que obliga a estos crueles, aunque creativos, kóbolds a sustituir con frecuencia a los lagartos permanentemente inmovilizados que colocan para defender sus guaridas.

LAGARTO ELECTRIZANTE

Estos reptiles de colores brillantes comparten más o menos el mismo tamaño y la mentalidad de manada de los perros guardianes y vagan en pequeños grupos. Los lagartos electrizantes tienen unas glándulas especiales bajo sus escamas que acumulan electricidad estática y pueden desatar ráfagas de rayos lo bastante fuertes como para dañar a enemigos considerablemente mayores que ellos. Aunque son mansos y dóciles cuando se encuentran solos, son significativamente más agresivos en manadas, cuando pueden amplificar los ataques eléctricos de los demás.

Los lagartos electrizantes son muy difíciles de domesticar porque son peligrosamente hostiles cuando forman parte de una manada, pero también se marchitan y mueren rápidamente si se los deja solos en cautividad o sin una atención constante. Un lagarto electrizante mide 3 pies (90 cm) de largo y pesa 2,5 libras (11,5 kg).

LAGARTO ELECTRIZANTE

CRIATURA 2

N **PEQUEÑO** **ANIMAL**

Percepción +7; electrolocalización mayor 20 pies (6 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5, Sigilo +8

Fue +1, **Des** +4, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

Electrolocalización mayor Un lagarto electrizante puede percibir las diminutas cargas eléctricas que generan las criaturas vivas y utilizar esto como un sentido preciso a un alcance de 20 pies (6 m). Esta distancia aumenta a 100 pies (30 m) contra cualquier criatura que haya utilizado un efecto de electricidad en el último minuto.

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 32; **Inmunidades** electricidad

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 15 pies (4,5 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +10 (ágil, sutil), **Daño** 1d8+3 perforante

A distancia ♦ electrocutar +10 (incremento de alcance 5 pies [1,5 m], no letal), **Daño** 2d6 por electricidad

Amplificar voltaje ➤ **Desencadenante** Un lagarto electrizante en un radio de 20 pies (6 m) da un Golpe de electrocutar o utiliza Descarga;

Efecto El lagarto electrizante presta parte de su poder eléctrico al lagarto cercano. Esto hace que el Golpe de electrocutar del otro lagarto pierda el rasgo no letal o aumente la CD de su Descarga a 20.

Descarga ♦♦ (electricidad) El lagarto electrizante libera una ráfaga de rayos desde su cuerpo. Las criaturas que se encuentran en una emanación de 10 pies (3 m) sufren 3d6 de daño por electricidad (salvación de Reflejos básica CD 18). El lagarto electrizante no puede usar Descarga hasta pasados 1d4 asaltos.

Estallido electrizante ♦♦♦ (electricidad, evocación, primigenio) El lagarto electrizante se agacha y empieza a echar chispas eléctricas, que libera en una emanación de 10 pies (3 m) infligiendo 3d8 de daño por electricidad (salvación de Reflejos básica CD 18). El lagarto electrizante no puede volver a usar Estallido electrizante hasta pasado 1 minuto.

Hasta cuatro lagartos electrizantes pueden combinar sus Estallidos electrizantes. En este caso, pueden retrasar la liberación de su electricidad hasta que cualquier otro lagarto electrizante en un radio de 30 pies (9 m) complete su

Estallido electrizante. Los Estallidos electrizantes combinados crean una emanación con el área combinada de todos los participantes. Por cada lagarto electrizante adicional que se una al estallido, el daño aumenta en 3d8 y la CD de salvación aumenta en 1 (hasta un máximo de cuatro lagartos, infligiendo 12d8 de daño con una CD de salvación 21).



LEPRECHAUN

La mayoría de los leprechauns son embaucadores joviales que prefieren las travesuras a los conflictos. Llenan sus días con tanta diversión, vino y comida como les sea posible. Se encuentran sobre todo en regiones boscosas y respetan la naturaleza y a quienes la protegen.

Los leprechauns no atacan en el acto; más bien, entablan conversación e intentan cautivar, engatusar o engañar a quienes se encuentran para que les hagan favores o les entreguen libremente un objeto preciado, normalmente a cambio de una riqueza ilusoria o de falsas promesas de riqueza y éxito. Estos pequeños embaucadores son maestros a la hora de discernir los deseos de aquellos con los que se encuentran, una habilidad que les sitúa en una posición ventajosa al negociar bienes o favores. No les importa poner a la gente en contra de los demás para su propio beneficio, pero no suelen llegar al punto de causar daño.

En la mayoría de los casos, un leprechaun no conserva una posesión robada durante mucho tiempo. La mayoría de las veces, devuelve estos premios robados justo a tiempo para calmar las tensiones, a menudo señalando el humor de la situación, con la esperanza de que la víctima comparta su diversión y alegría. En los casos en los que la broma va demasiado lejos y resulta en una víctima indignada, el leprechaun huye rápidamente del conflicto en lugar de entrar en combate. Esta disposición a devolver los bienes robados o a huir de las batallas se desvanece a medida que envejecen. Los leprechauns ancianos que han vivido durante miles de años a menudo entran en una espiral de oscura amargura y utilizan cada vez más sus poderes e ilusiones para atraer a quienes les ofenden o no aprecian una broma que conlleve peligro... o incluso la muerte.

LEPRECHAUN

CN PEQUEÑO **HADA**

Percepción +11; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +8, Engaño +9, Interpretación +9, Latrocinio +8, Naturaleza +7, Saber del oro +7

Fue +1, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +4

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +10

PG 25

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garrote +7, **Daño** 1d6+3 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 18, ataque +10; **2.º** *criatura ilusoria*, *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *objeto ilusorio*; **1.º** *garrote*, *rociada de color*, *ventriloquia*; **Trucos (2.º)** *luces danzantes*, *mano del mago*, *prestidigitación*, *proyector telecinético*, *sonido fantasmal*

Crear objeto ♦♦ (conjurar, manipular, primigenio) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El leprechaun saca un objeto de su sombrero, de detrás de su chaqueta, de un agujero en el tocón de un árbol o de cualquier otro lugar inesperado. Este objeto conjurado no debe ser de más de Impedimenta 1 y debe estar hecho de un material relativamente común (como tela, madera, piedra o incluso un metal de bajo valor como el hierro o el plomo). No puede contar con un arte intrincado o piezas móviles complejas, nunca tiene Coste ni nada similar y no puede estar hecho de materiales preciosos o materiales con una rareza poco común o superior. El objeto creado es temporal y dura 1 hora o hasta que el leprechaun cree un objeto nuevo, lo que ocurra primero.

Magia de leprechaun Cuando un leprechaun utiliza sus conjuros innatos para engañar, humillar o trampear a una criatura, la CD del conjuro aumenta a 20 y el modificador de ataque a +11.

CRIATURA 2



OLLAS DE ORO

Si bien es cierto que los leprechauns suelen devolver los objetos que roban, les gusta especialmente el oro y suelen atesorar monedas y objetos de oro en ollas escondidas en lugares recónditos. Se rumorea que la persona que encuentre una moneda de oro en el bosque y se la devuelva al leprechaun que la haya dejado caer obtendrá un deseo como recompensa. Desgraciadamente, este rumor es falso, un engaño perpetrado por los leprechauns para engañar a los demás y hacer que les lleven aún más oro para sus ollas.



DESFILES DE LERRITANS

Cada pocas décadas, los lerritans se reúnen en grandes grupos para viajar de una región volcánica a otra, arrasando toda señal de civilización que encuentren por el camino. Los desfiles de lerritans contienen hasta una docena de lerritans y sus lacayos: gusanos carmesí, poderosos elementales de fuego y gigantes de fuego.

LERRITAN

Los lerritans son gigantes imparables con la piel compuesta de cristal volcánico y lava hirviendo en lugar de sangre. A estos malvados pirómanos les encantaría ver el mundo arder hasta las cenizas. Rinden homenaje a Ymeri, el malvado semidiós elemental del fuego, y atemorizan a otras criaturas ardientes. Cuando el impulso de inmolar es demasiado grande como para ignorarlo, los lerritans queman bosques, destruyen pueblos y hierven ríos, pero evitan las grandes masas de agua.

LERRITAN

CRIATURA 21

NM GARGANTUESCO ELEMENTAL FUEGO TIERRA

Percepción +35; visión en la penumbra

Idiomas común, ignaro, jotun, térraro

Habilidades Atletismo +41, Artesanía +33, Intimidación +35, Religión +36, Supervivencia +38

Fue +10, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +7, **Car** +4

Objetos martillo de guerra +3 de golpe mayor

CA 46; **Fort** +38, **Ref** +34, **Vol** +36

PG 490; **Inmunidades** fuego, paralizado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 20; **Resistencias** cortante 20, perforante 20

Llamas tenaces (aura, evocación, fuego, primigenio) 100 pies (30 m). Las criaturas que se encuentren en la emanación no pueden recuperarse del daño persistente por fuego.

Ataque de oportunidad

Velocidad 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo de guerra +40 (alcance 25 pies [7,5 m], empujar, mágico), **Daño** 4d12+18 contundente más 2d6 de daño persistente por fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +39 (ágil, alcance 25 pies [7,5 m]), **Daño** 4d10+18 perforante más 2d6 de daño persistente por fuego

A distancia ♦ roca +39 (brutal, incremento de alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 4d6+18 perforante más 2d6 de daño persistente por fuego

Conjuros primigenios innatos CD 46; **10.º cataclismo**; **9.º bola de fuego, tromba de meteoritos**; **8.º terremoto**; **7.º cambio de Plano** (sólo al plano de la tierra, plano del fuego o plano Material); **Trucos (10.º) flamear**

Arrojar roca ♦ Un lerritan puede desprender escamas pétreas de su cuerpo para lanzarlas; estas escamas se vuelven a formar al final de cada asalto, por lo que nunca se queda sin un suministro de rocas que lanzar.

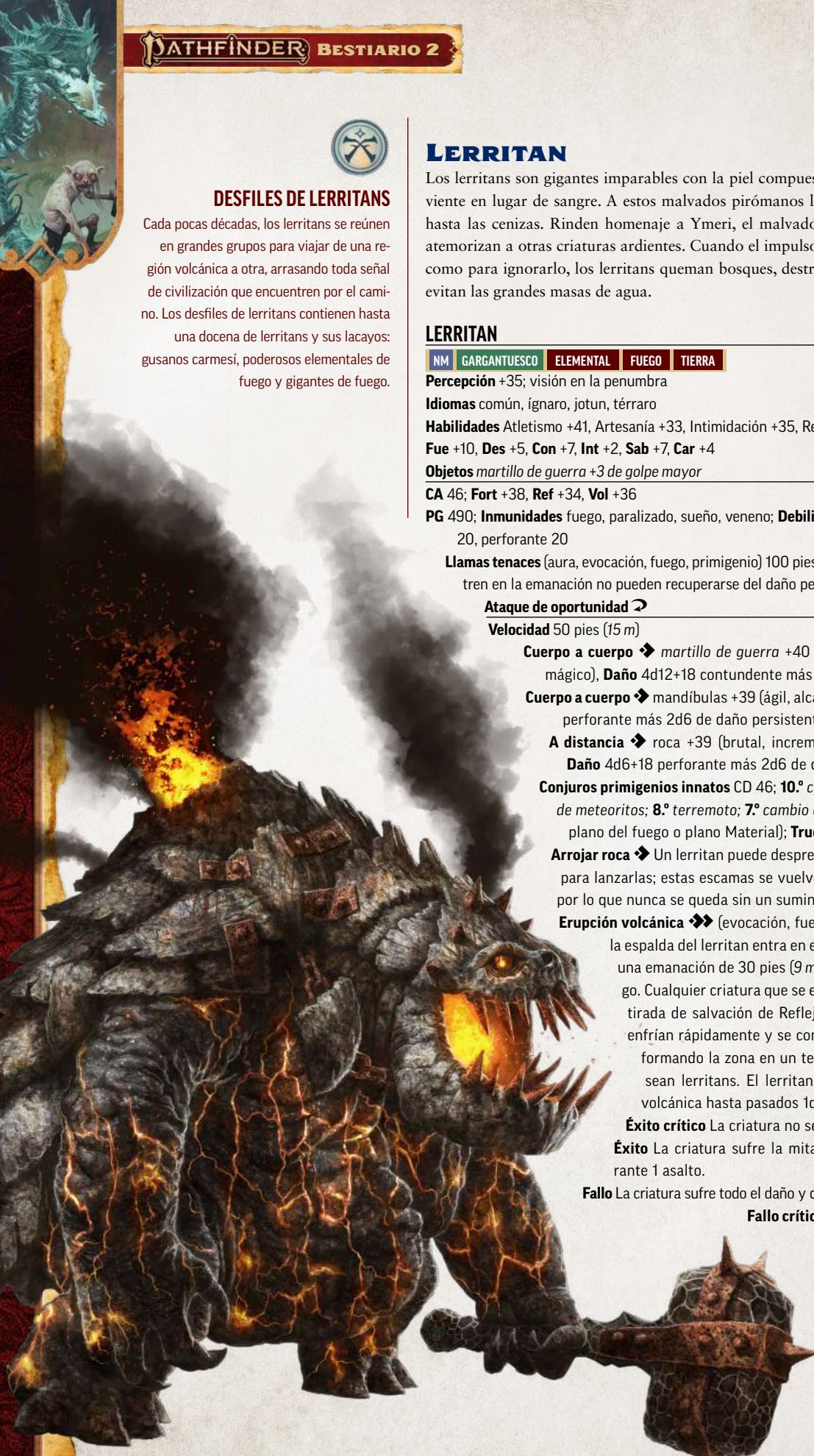
Erupción volcánica ♦♦ (evocación, fuego, primigenio, tierra) El volcán de la espalda del lerritan entra en erupción y arroja bombas de lava en una emanación de 30 pies (9 m), causando 12d12 de daño por fuego. Cualquier criatura que se encuentre en el área debe hacer una tirada de salvación de Reflejos CD 46. Los glóbulos de lava se enfrían rápidamente y se convierten en pesadas piedras, transformando la zona en un terreno difícil mayor para los que no sean lerritans. El lerritan no puede volver a usar Erupción volcánica hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño y queda impedida durante 1 asalto.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda inmovilizada (CD para Huir 46).

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda encerrada en una corteza rocosa con lava en su interior. La criatura queda neutralizada (CD para Huir 46), no puede respirar, sufre 3d12 de daño persistente por fuego y no puede recuperarse de este daño persistente por fuego hasta que se libere.



LESHY

Estas inteligentes criaturas planta tienen sociedades complejas en tierras salvajes remotas y lugares de poder primigenio. Trabajando juntos, los leshys ayudan a defender los poderosos lugares feéricos y drúidicos de los humanoides intrusos. Suelen tener buenas relaciones con las órdenes feéricas y drúidicas locales, pero desconfían de la mayoría de los demás humanoides.

Un lanzador de conjuros primigenios, a menudo un druida, puede crear un leshy vinculando un espíritu de la Naturaleza a un cuerpo cuidadosamente elaborado a partir de una vegetación específica. Los detalles de estos ritos varían según el tipo de leshy, pero todos son secretos cuidadosamente guardados y suelen tener lugar en áreas sagradas asociadas a la naturaleza o a la magia primigenia, como un círculo drúidico o una arboleda de dríadas.

LESHY DE LOS GIRASOLES

Los leshys de los girasoles son los embajadores y líderes sociales de su especie. Sus pétalos se extienden desde sus cabezas en varias tonalidades con un collar aserrado y frondoso, similar a una barba. Cuando están especialmente excitados, sus ojos y pétalos brillan con la luz del sol que han recogido y cuando se deprimen o entristecen, su coloración, normalmente vibrante, se apaga. Estos cambios de coloración se reflejan en su arte, que puede dar lugar a obras con paletas de colores inesperadas. Por ejemplo, un artista humano podría ilustrar el Infierno como un lugar de lava incandescente y llamas titilantes, utilizando muchos colores vibrantes, pero para un leshy de los girasoles, la única forma adecuada de representar un lugar como el Infierno es con grises, negros y blancos sombríos.

Los más aventureros abandonan sus comunidades para establecer vínculos con los asentamientos de humanoides cercanos. Cuando interactúan con los humanoides, son de los más propensos a actuar amistosamente y a dar a los extraños la oportunidad de demostrar sus buenas intenciones, aunque siguen siendo cautelosos. Por lo general, van acompañados de otros leshys más poderosos.

LESHY DE LOS GIRASOLES

CRIATURA 1

N **PEQUEÑO** **LESHY** **PLANTA**

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común, drúidico, silvano; *hablar con las plantas* (sólo con los girasoles)

Habilidades Acrobacias +6, Diplomacia +8, Naturaleza +5, Sigilo +7 (+9 en llanuras)

Fue +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 20

Heliotropo ♦ (aura, evocación, luz, primigenio) 20 pies (6 m); **Requisitos** El leshy de los girasoles comienza su turno en un área de luz brillante; **Efecto** El leshy de los girasoles refleja el sol u otra fuente de luz brillante con su cara. Cualquier criatura que termine su turno dentro de la emanación debe hacer una salvación de Voluntad CD 16.

Éxito La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a heliotropo durante 24 horas.

Fallo La criatura se distrae con la luz y queda desprevenida durante 1 asalto.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura también queda deslumbrada durante 1 asalto.

Estallido de vegetación (curación) Cuando un leshy de los girasoles muere, su cuerpo estalla en una explosión de energía primigenia, restaurando 1d8 Puntos de Golpe a todas las criaturas planta que se encuentren en una emanación de 30 pies (9 m). Esta zona se llena inmediatamente de girasoles, convirtiéndose en terreno difícil. Si el terreno no es un entorno viable para estos girasoles, se marchitan al cabo de 24 horas.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ zarcillo +6 (ágil, sutil), **Daño** 1d8 contundente

A distancia ♦ semilla +6 (incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 17; **4.º** *hablar con las plantas*

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) El leshy de los girasoles se transforma en una flor Pequeña. Esta aptitud, por lo demás, utiliza los efectos de *forma de árbol*.



COMUNIDADES DE LESHY

Los leshys son bastante igualitarios cuando interactúan con su propia especie. La mayoría de las comunidades son meritocracias, que recompensan a los leshys que defienden sus comunidades y se ayudan mutuamente a tener éxito, y consideran que trabajar juntos es el mejor camino hacia un futuro próspero.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





HÉROES LESHY

De vez en cuando, un leshy demuestra ser tan valioso para su comunidad que es elevado a héroe. Estos admirados leshys no son todos guerreros; los artesanos, los cuidadores o los diplomáticos destacados también pueden ser alabados como héroes.

Rociada de semillas ♦♦ (conjuración, primigenio) El leshy de los girasoles lanza un aluvión de semillas desde su cabeza en un cono de 15 pies (4,5 m), infligiendo 2d6 de daño contundente a las criaturas dentro del área (salvación de Reflejos básica CD 16). Obtiene un bonificador +2 por estatus a este daño contra las criaturas deslumbradas. No puede volver a utilizar Rociada de semillas hasta pasados 1d4 asaltos.

LESHY ATRAPAMOSCAS

Aunque los que no son leshys suelen considerarlos poco amistosos, los atrapamoscas se llevan bien con otros leshys. No obstante, son de los más agresivos y suelen vigilar los lugares más vulnerables del mundo natural con sus bocas y manos de atrapamoscas.

Cuando surge una gran amenaza, se juntan en parejas para crear amalgamas capaces de hacer retroceder a los enemigos poderosos. Esta inusual forma de defensa comunitaria impregna su sociedad, que a menudo establece relaciones entre varios individuos que confundirían o incluso escandalizarían a los humanoides más estirados; sin embargo, para un leshy de las atrapamoscas no hay nada extraño en compartir tus secretos más íntimos con aquellos con quienes te has fusionado literalmente para defender tu hogar de un enemigo.

LESHY ATRAPAMOSCAS

CRIATURA 4

N PEQUEÑO LESHY PLANTA

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, druidico, silvano; *hablar con las plantas* (sólo con plantas carnívoras)

Habilidades Atletismo +12, Naturaleza +10, Sigilo +12

Fue +4, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +13

PG 72; **Resistencias** ácido 5

Ataque de oportunidad ⤵

Estallido de vegetación (curación) Como el leshy de los girasoles, excepto que las plantas recuperan 3d6 Puntos de Golpe y en la zona brotan atrapamoscas en lugar de girasoles.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ boca de atrapamoscas +13 (versátil Cor),

Daño 1d8+6 perforante más 1d6 por ácido y toxina de atrapamoscas

Cuerpo a cuerpo ♦ mano de atrapamoscas +13 (ágil, versátil Cor),

Daño 1d6+6 perforante más 1d6 por ácido y toxina de atrapamoscas

A distancia ♦ escupitajo +11 (ácido, incremento de alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+6 por ácido más toxina de atrapamoscas

Conjuros primigenios innatos CD 21; **4.º** *hablar con las plantas*; **2.º** *pasar sin dejar rastro*

Amalgama ♦ (polimorfismo, primigenio, transmutación) Un leshy de las atrapamoscas puede combinarse con otro adyacente y dispuesto que no esté actualmente afectado por Amalgama. El que use Amalgama se fusiona físicamente con el objetivo, devolviéndole 3d8 Puntos de Golpe al objetivo. Puede Mantener un conjuro para extender la Amalgama, pero, una vez que pare, el leshy objetivo sufre 3d8 de daño. Si éste muere, Amalgama termina de inmediato y el leshy original sufre el estado negativo moribundo o aumenta el valor de su estado negativo moribundo en 1 si ya estaba moribundo.

Mientras se mantenga la Amalgama, el leshy objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las tiradas de salvación, su CA aumenta a 21 y obtiene una reacción adicional al comienzo de cada turno.

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación)

El leshy de las atrapamoscas se transforma en una atrapamoscas Pequeña. Por lo demás, esta aptitud utiliza los efectos de *forma de árbol*.

Toxina de atrapamoscas (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** indispuerto 1 (1 asalto), **Fase 2** indispuerto 2 (1 asalto)



LEUCRÓN

Los leucrones, hijos viles y despiadados de un señor demoníaco y de una especie monstruosa de hienas, son bestias inteligentes y crueles. Utilizan su asombrosa capacidad de imitación vocal para atraer a criaturas desprevenidas y así poder atormentarlas primero y devorarlas después. Miden 5 pies (1,5 m) de altura hasta los hombros, pesan 800 libras (360 kg) y siempre están sucios. Las enormes mandíbulas de un leucrón están recubiertas de hileras de crestas óseas dentadas y endurecidas en lugar de dientes y pueden cortar carne, hueso e incluso acero con facilidad.

LEUCRÓN

CM GRANDE BESTIA

CRATURA 5

Percepción +11; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

Idiomas común, un idioma adicional (normalmente gnoll)

Habilidades Atletismo +13, Engaño +13, Sigilo +11

Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +4

Adaptación idiomática Un leucrón puede aprender cualquier idioma que oiga hablar durante al menos 10 minutos, añadirlo a sus idiomas conocidos y sustituir el idioma que aprendiera previamente mediante esta aptitud. Normalmente, un leucrón tiene el gnoll como idioma concedido por esta aptitud.

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +9, **Vol** +11

PG 85

Velocidad 50 pies (15 m), preparar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas dentadas +15 (fatal d10), **Daño** 2d8+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ pezuña +13 (ágil), **Daño** 2d4+8 contundente

Grito atrayente ♦♦ (aura, encantamiento, incapacitación, lingüístico, mental, primigenio) 60 pies (18 m); **Requisitos** La última acción del leucrón fue Imitación de sonidos; **Efecto** El leucrón emite un grito lastimero para atraer a su presa. Cualquier criatura que se encuentre dentro de la emanación y haya sido engañada por Imitación de sonidos debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 19 o queda fascinada y se ve obligada a dirigirse hacia el sonido de la voz del leucrón en su turno. Las criaturas fascinadas también quedan desprevenidas. Si el leucrón ataca, el estado negativo fascinado sólo termina para la criatura que es atacada. Si el leucrón pronuncia el nombre de una criatura mientras utiliza su Grito atrayente, esa criatura sufre un penalizador -2 por circunstancia a su tirada de salvación para resistirse a la aptitud. Si la salvación tiene éxito, la criatura se vuelve temporalmente inmune al Grito atrayente durante 24 horas.

Imitación de sonidos ♦ El leucrón imita a la perfección las voces y el habla y hace una prueba de Engaño contra la CD de Voluntad de los oyentes para engañarlos. El leucrón obtiene un bonificador +4 a esta prueba de Engaño si ha oído a la criatura que está imitando durante al menos 10 minutos en cualquier momento de las últimas 24 horas. El leucrón no puede duplicar aptitudes o conjuros basados en la voz, aunque puede imitar a la perfección el sonido del lanzamiento de conjuros verbales y puede intentar engañar a constructos o muertos vivientes para que respondan a sus órdenes. El leucrón no puede imitar el habla en idiomas que no conoce.



AMOS DE LOS GNOLLS

Los leucrones a menudo se asocian con los gnolls. Nunca se someten a servir a otros como bestias de carga, pero a veces permiten que los líderes gnolls que los impresionan los monten en la batalla como si fueran corceles. La mayoría de las veces, un leucrón se considera a sí mismo el verdadero líder de un clan gnoll y susurra y manipula a los jefes gnoll para que cumpla sus órdenes o (si se cansa del juego) les incita a desafiar al leucrón por el liderazgo y luego toma el control del clan directamente después de eliminar a su rival.





LEGADO DE LOS LEYDROTHS

En Golarion, los primeros leydroths fueron creados por una sociedad secreta de hechiceros azlantes que obtenían sus poderes de linajes elementales. Estos hechiceros se enfrentaban a menudo a varios gremios de magos que tenían poder en las distintas regiones de Azlant y pretendían que los leydroths sirvieran como armas de terror contra sus enemigos. En la actualidad, los leydroths permanecen aislados en ciertas islas especialmente peligrosas entre los restos del destrozado continente de Azlant, pero, de vez en cuando, exploradores insensatos intentan transportarlos de vuelta al continente.

LEYDROTH

En la antigüedad, una cábala de primalistas imbuyó a una amalgama de bestias tanto de poder sobrenatural como de odio hacia la propia magia, con la esperanza de conseguir una poderosa arma contra los lanzadores de conjuros arcanos. Los primeros leydroths, más eficaces de lo esperado, se liberaron y se volvieron contra sus creadores. Y lo que fue peor, los leydroths se reprodujeron y estos depredadores solitarios han sobrevivido hasta mucho después que sus creadores originales.

Parecen felinos distorsionados, con un par de cuernos muy ramificados que les salen de la parte posterior de la cabeza. Sus musculosas extremidades terminan en unas garras brillantes.

LEYDROTH

CRIATURA 17

POCO COMÚN NM GRANDE BESTIA

Percepción +30; **sentido mágico** (impreciso) 60 pies (18 m), **visión en la oscuridad**

Idiomas aklo

Habilidades Acrobacias +32, Atletismo +33, Engaño +28, Intimidación +28, Sigilo +32, Supervivencia +30

Fue +8, **Des** +7, **Con** +9, **Int** -3, **Sab** +5, **Car** +5

Sentido mágico (primigenio) El leydroth detecta la fuente y la escuela de cualquier fuente de magia en un radio de 60 pies (18 m) como si de un sentido impreciso se tratara.

CA 40, o 36 contra no mágico; **Fort** +32, **Ref** +30, **Vol** +28; +2 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 315; **Resistencias** todos 15 (excepto no mágico)

Amenaza para la magia ⤴ (abjuración, primigenio) **Desencadenante** Una criatura en un radio de 60 pies (18 m) lanza un conjuro; **Efecto** El leydroth hace una prueba de Intimidación para contrarrestar el conjuro desencadenante.

Velocidad 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +33 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d10+16 perforación más 1d10 por sangrado persistente

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +33 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d10+16 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ barrido de cuerno +33 (alcance 10 pies [3 m], barrido, mágico, versátil Per), **Daño** 3d12+16 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 38; **9º disyunción** (×2); **7º disipar magia** (a voluntad)

Rugido disipador ♦♦ (abjuración, auditivo, emoción, mental, miedo, primigenio) El leydroth desata un rugido bestial que reverbera en una emanación de 30 pies (9 m). Haz una prueba de Intimidar y compara el resultado con la CD de Voluntad de cualquier criatura en el área, con los efectos de Desmoralizar. También utiliza este resultado para intentar contrarrestar cualquier conjuro o efecto mágico en el área, más un efecto u objeto en cada criatura en el área, con los efectos de *disipar magia*. El leydroth no puede volver a usar Rugido disipador durante 1d4 asaltos.

Golpe disipador ♦ (abjuración, primigenio) **Frecuencia** una vez por asalto; **Desencadenante** El leydroth golpea a una criatura, efecto u objeto o de conjuro con un Golpe; **Efecto** El leydroth lanza su *disipar magia* innato, dirigido a un efecto de la criatura golpeada.

Retroalimentación de conjuros (primigenio) Cada vez que un leydroth contrarreste un conjuro o un objeto, el lanzador del conjuro o la criatura que sostenga el objeto sufre 8d6 de daño mental (salvación de Voluntad básica CD 38).



LIBÉLULA

Las libélulas cazan con una combinación de agilidad y velocidad letales. En sus primeras etapas de vida, estos insectos son depredadores totalmente acuáticos, pero empiezan a volar una vez que han mudado la piel. La mayoría vive en torno a masas de agua adecuadas para desovar, pero se sabe que las libélulas gigantes vuelan muchos kilómetros cuando están de caza. Aunque sus delgadas alas y sus cuerpos coloridos son hermosos a primera vista, un aventurero incauto atraído por el espectáculo corre el riesgo de acabar convertido en su almuerzo.

LIBÉLULA GIGANTE, NINFA

Las crías acuáticas y sin alas de las libélulas se llaman libélulas ninfa. Las libélulas ninfa gigantes pueden medir varios pies (*metros*) de largo y cazan sobre todo en aguas poco profundas, donde se alimentan de carroña y emboscan a las criaturas vivas junto con sus homólogas adultas. Obligadas por su instinto a comer todo lo posible para mantener su crecimiento, no se dejan amedrentar por criaturas más grandes.

LIBÉLULA GIGANTE, NINFA

CRIATURA 3

N **PEQUEÑO** **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Percepción +8; sentir ondulaciones (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +10, Sigilo +9 (+11 en el agua)

Fue +3, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -5

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 46

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +12 (ágil), **Daño** 1d10+6 perforante

Extender mandíbulas ♦ La libélula ninfa gigante extiende sus mandíbulas a una distancia sorprendente. La libélula ninfa asesta un Golpe de mandíbulas con un alcance de 10 pies (3 m), pero las mandíbulas pierden el rasgo ágil para este Golpe.

LIBÉLULA GIGANTE

Estos insectos zumbadores alcanzan el tamaño de un caballo pequeño. Son depredadores de emboscada conocidos por cazar tanto bestias como humanoides, y son capaces de realizar sorprendentes acrobacias aéreas para abalanzarse desde lo alto y pillar a su presa.

LIBÉLULA GIGANTE

CRIATURA 4

N **MEDIANO** **ANIMAL**

Percepción +11; sentir ondulaciones (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +10 (+12 para Maniobra en vuelo), Atletismo +12, Sigilo +12

Fue +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** -5, **Sab** +3, **Car** +0

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +14, **Vol** +9

PG 60

Velocidad 20 pies (6 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +14, **Daño** 1d12+7 perforante más Agarrón

Agarre ♦ **Requisitos** La libélula gigante tiene una criatura Mediana o más pequeña agarrada con sus mandíbulas; **Efecto** La libélula intenta transferir a la criatura agarrada a sus patas. La libélula gigante hace una prueba de Atletismo contra la CD de Reflejos de la criatura. Si tiene éxito, transfiere la criatura (que sigue agarrada) a sus patas, liberando sus mandíbulas para atacar. La libélula sólo puede tener una criatura agarrada a la vez.

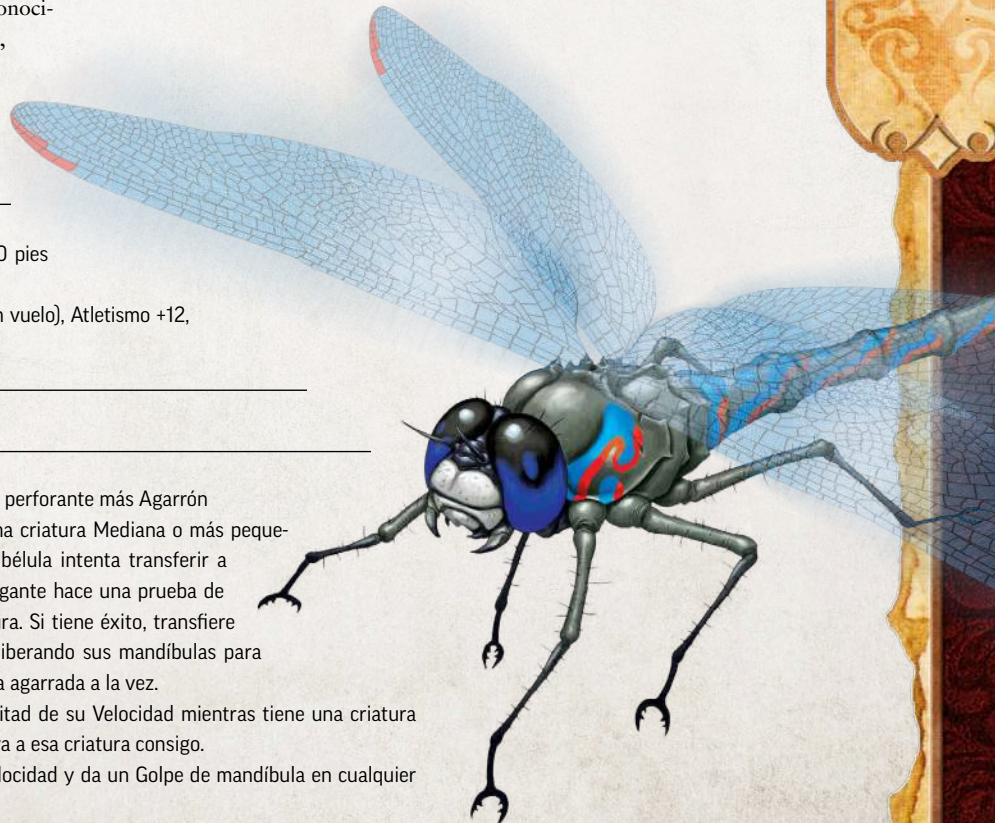
Arrebatar La libélula gigante puede Volar a la mitad de su Velocidad mientras tiene una criatura agarrada o neutralizada mediante Agarre y lleva a esa criatura consigo.

Picado ♦♦ La libélula gigante vuela hasta su Velocidad y da un Golpe de mandíbula en cualquier momento de ese movimiento.



ESPECIES DE LIBÉLULAS

Aunque las libélulas presentan colores muy distintos, las diferencias entre especies en ocasiones van más allá de la variación estética. Las libélulas azules gigantes son versiones tóxicas y más grandes de estos insectos, con una picadura adormecedora, cuya sustancia utilizan los boggards para elaborar venenos. Las libélulas de cueva son variantes más lentas, pero más fuertes, que habitan en grandes sistemas de cavernas. Las legendarias libélulas de tormenta son criaturas realmente inmensas que pueden utilizar sus poderosas alas para aturdir a los enemigos.





CÓMO CREAR UN LICÁNTROPO

Los licántropos son monstruos complejos capaces de cambiar entre tres formas diferentes y de contagiar su condición a otros humanoides. Las reglas completas para crear licántropos, así como la forma de aplicar la maldición del licántropo, aparecen en las páginas 230 a 233 del *Bestiario*.

LICÁNTROPO

Los licántropos se transforman en animales e híbridos entre animal y humanoide bajo la luz de la luna llena. El funesto destino de estas criaturas que cambian de forma deriva de una antigua maldición primigenia que éstas pueden, a su vez, transmitir a través de sus propios mordiscos. Los bloques de estadísticas de esta sección reflejan a los licántropos en sus formas híbridas.

APTITUDES DE LOS LICÁNTROPOS

Las siguientes aptitudes son comunes en todos los licántropos. Un licántropo también obtiene otras aptitudes, como se explica en el *Bestiario*, pero las reglas adicionales para esas aptitudes no son necesarias a menos que crees tu propio licántropo.

Empatía animal (adivinación, primigenio) Un licántropo puede comunicarse con los animales que pertenezcan a su misma especie.

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) El licántropo cambia a su forma humanoide, híbrida o animal. Cada forma tiene una apariencia específica y constante. La verdadera forma natural de un licántropo es su forma híbrida. En su forma humanoide, el licántropo utiliza su tamaño humanoide original, pierde sus Golpes de mandíbulas y de garra y obtiene un Golpe de puño cuerpo a cuerpo que inflige un daño contundente equivalente al daño cortante que inflige su garra. En forma de animal, su Velocidad y tamaño cambian a los del animal, obtiene cualquier efecto de Golpe especial del animal que no tuviera ya (como Agarrón), y pierde sus Golpes de arma.

Maldición del licántropo (maldición, nigromancia, primigenio) Esta maldición sólo afecta a los humanoides; **Tirada de salvación** La CD de Fortaleza pasa a convertirse en la CD estándar para el nuevo nivel del licántropo -1. En cada luna llena, la criatura maldita debe tener éxito en otra salvación de Fortaleza o convertirse en el mismo tipo de licántropo hasta el amanecer. La criatura está bajo el control del DJ y se comporta de manera destructiva durante la mitad de la noche antes de caer inconsciente hasta el amanecer.

Frenesí lunar (polimorfismo, primigenio, transmutación) Cuando aparece la luna llena en el cielo nocturno, el licántropo se ve obligado a adoptar su forma híbrida, no puede cambiar de forma a partir de entonces, se vuelve una categoría de tamaño más grande, aumenta su alcance en 5 pies (1,5 m) y aumenta en 2 el daño de su Golpe de mandíbula. Cuando la luna se pone o sale el sol, el licántropo vuelve a su forma humanoide y queda fatigado durante 2d4 horas.

HOMBRE JABALÍ

Los hombres jabalí tienden a ser agresivos y testarudos y suelen vivir con los de su especie en comunidades pequeñas y remotas. Incluso cuando se sienten inclinados a interactuar con otros, su mal genio y su naturaleza hostil hacen que otras criaturas los eviten. Los hombres jabalí solitarios que se asientan (a menudo en granjas remotas) son extremadamente territoriales, aunque muchos otros se contentan con vagar y explorar tierras alejadas de su hogar. Sus otros hábitos también varían mucho de un individuo a otro, incluso su dieta: algunos pueden disfrutar del sabor de la carne humana, mientras que otros son principalmente vegetarianos.

HOMBRE JABALÍ

CRIATURA 2

CN MEDIANO BESTIA LICÁNTROPO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Idiomas común; empatía con los jabalíes



LICANTROPÍA

Muchos eruditos se refieren a la maldición de los licántropos como «licantropía», pero, técnicamente, esto sólo es correcto cuando se habla de hombres lobo. Sin embargo, la palabra ha ganado adeptos en ciertos círculos y, como resultado, no es raro escuchar los susurros de los lugareños temerosos de los licántropos incluso cuando un voraz hombre tigre es la verdadera amenaza. Naturalmente, los propios licántropos no se toman esta ignorancia a la ligera y tienden a considerar que ser equiparados con un hombre lobo es un gran insulto. A menos, por supuesto, que el licántropo sea un hombre lobo.

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Intimidación +5, Supervivencia +7

Fue +4, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** -1

Objetos armadura de cuero tachonado, daga (2)

Empatía con los jabalíes (adivinación, primigenio) El hombre jabalí puede comunicarse con los cerdos y los jabalíes.

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +5, **Vol** +8

PG 45; **Debilidades** plata 5

Ferocidad

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo daga +10 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante

Cuerpo a cuerpo colmillo +10, **Daño** 1d8+6 perforante más maldición del hombre jabalí

Cuerpo a cuerpo garra +10 (ágil), **Daño** 1d4+6 perforante

A distancia daga +7 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante

Carga de jabalí El jabalí da una Zancada dos veces y luego da un Golpe cuerpo a cuerpo. Mientras se haya movido al menos 20 pies (6 m), obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de ataque.

Cambiar de forma (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) Humano con puño +10 de 1d4+2 contundente, o jabalí con una Velocidad de 40 pies (12 m) y colmillo de 2d6+4 perforante.

Maldición del hombre jabalí (maldición, nigromancia, primigenio); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 18

Frenesí lunar (polimorfismo, primigenio, transmutación)

HOMBRE TIGRE

Estas feroces criaturas acechan a sus presas con la astucia y la habilidad de un auténtico depredador alfa. Los hombres tigre suelen considerar todo ser vivo como comida potencial. Son poderosos cazadores nocturnos con excelentes sentidos que les ayudan a emboscar a sus presas y se adaptan a una variedad de entornos extrema. Sin embargo, los que viven en ciudades densamente pobladas (potencialmente como asesinos, cortesanos o líderes de gremios) suelen luchar por reprimir sus instintos asesinos y se ven abrumados por el impulso de cazar. Prefieren llevar ropa holgada y confían en sus garras y mandíbulas en una pelea.

HOMBRE TIGRE

CRIAURA 4

NM **GRANDE** **BESTIA** **LICANTROPO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Idiomas común; empatía con los tigres

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +12, Engaño +7, Sigilo +11, Sociedad +10

Fue +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** -1

Empatía con los tigres (adivinación, primigenio) El hombre tigre puede comunicarse con los felinos.

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +13, **Vol** +9

PG 75; **Debilidades** plata 5

Ataque de oportunidad

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo mandíbulas +14, **Daño** 2d6+7 perforante más maldición del hombre tigre y Agarrón

Cuerpo a cuerpo garra +14 (ágil), **Daño** 2d4+7 cortante

Cambiar de forma (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación)

Humano con puño +14 de 1d4+7 contundente o tigre con una Velocidad de 30 pies (9 m) y Forcejear (*Bestiario*, página 51**).

Maldición del hombre tigre (maldición, nigromancia, primigenio);

Tirada de salvación Fortaleza CD 21

Frenesí lunar (polimorfismo, primigenio, transmutación)

Abalanzarse El hombre tigre da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el hombre tigre comenzó esta acción escondido, permanece escondido hasta después del Golpe de esta aptitud.

Rasgadura garra





LEYENDAS DE LOS LINNORMS

Las criaturas tan poderosas como los linnorms tienden a dar lugar a historias sobre ellos, tanto ciertas como falsas. Un fallo crítico en una prueba de Recordar conocimiento sobre los linnorms podría sugerir que puedes evitar la maldición de muerte de un linnorm cerrando los ojos mientras le asestas el golpe mortal o que restregarte roble venenoso puede alejar la atención de un linnorm.

LINNORM

Los poderosos seres serpentinos conocidos como linnorms pueden estar lejanamente emparentados con los más conocidos dragones cromáticos y metálicos, pero sus fisiologías dracónicas son su única similitud. Mientras que los verdaderos dragones cuentan con increíbles capacidades intelectuales y urden planes a largo plazo, los linnorms sólo se dejan llevar por su hambre insaciable y su deseo de ser crueles con los demás. Son excepcionalmente difíciles de burlar debido a su voluntad férrea y no es prudente intentar negociar con ellos; si te enfrentas a una de estas bestias legendarias, la mejor opción es la huida, pura y dura. En su defecto, una muerte noble es un plan de contingencia viable.

Existen linnorms extremadamente poderosos que habitan en lugares remotos del mundo. Una de estas criaturas es el legendario Fafnheir, el padre de todos los linnorms, del que se dice que es más antiguo y poderoso de todos. La maldición de muerte de Fafnheir provoca que cualquiera que acabe con él se vaya desgastando física y mentalmente hasta morir, momento en el que el cuerpo de la víctima maldita alimenta la resurrección de Fafnheir.

LINNORM DEL BAJÍO

Los linnorms del bajo habitan en las aguas poco profundas de las costas rocosas y serpentean a lo largo de las costas solitarias. Aunque no buscan intencionadamente grandes asentamientos, acosan a los pescadores que parten de pequeñas ciudades costeras, e incluso pueden seguir a los barcos hasta su puerto de origen para evaluar las defensas de la ciudad y planear un asalto. Suelen cazar grandes presas, tanto bajo el agua como en tierra. Entre sus presas preferidas se encuentran los calamares gigantes y los osos pardos, comidas ricas en grasa que los linnorms metabolizan en el ardiente vapor que corre por sus venas.

LINNORM DEL BAJÍO

CRIATURA 15

POCO COMÚN CM GARGANTUESCO ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +27; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad, visión verdadera

Idiomas aklo, dracónico, silvano

Habilidades Acrobacias +28, Atletismo +31, Sigilo +28

Fue +8, **Des** +5, **Con** +7, **Int** -3, **Sab** +6, **Car** +7

CA 38; **Fort** +29, **Ref** +25, **Vol** +22; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 295, regeneración 10 (desactivada por hierro frío); **Inmunidades** fuego, maldición, parálisis, sueño; **Debilidades** hierro frío 10

Maldición del ahogamiento (agua, maldición, primigenio) Cuando una criatura mata a un linnorm del bajo, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 38 o queda maldita. Mientras la maldición del ahogamiento persista, el personaje debe gastar 3 acciones para beber cualquier líquido.

Intentar beber líquido más rápido provoca que la víctima comience a ahogarse, se quede inmediatamente sin aire y caiga inconsciente.

Ataque de oportunidad ☞ Sólo con la cola.

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 100 pies (30 m), volar 100 pies (30 m); libertad de movimiento

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +31 (alcance 20 pies [6 m], mágico), Daño 3d12+16 perforante más veneno de linnorm del bajo



LINNORMS RECIÉN NACIDOS

Casi todos los linnorms llevan una vida solitaria; son tan reprobables que ni siquiera entre los miembros de su propia especie se toleran durante mucho tiempo. La mayoría de las especies ni siquiera se reúnen para reproducirse; en su lugar, las hembras de linnorm suelen depositar un huevo solitario en un lugar remoto, que un macho errante fertiliza y sitúa en un rincón adecuado para la incubación. Los linnorms recién nacidos tienen un tamaño que va desde el de un cocodrilo adulto hasta el de un toro adulto y su crecimiento es rápido. Incluso un linnorm joven es lo suficientemente fuerte como para causar estragos en un pequeño asentamiento, aunque la mayoría no se atreve a cometer un saqueo tan audaz por miedo a provocar la ira de otro linnorm más grande de la zona.

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +31 (ágil, mágico, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d8+16 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +31 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 4d6+16 contundente más Agarrón mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 36; **Constante (7.º)** libertad de movimiento; **(6.º)** visión verdadera

Arma de aliento ♦♦ (agua, evocación, fuego, primigenio) El linnorm del bajo exhala un vapor abrasador que inflige 12d8 de daño por fuego en un cono de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 36). El vapor persiste hasta el final del siguiente turno del linnorm; cualquiera que entre en la zona o comience su turno en ella sufre 6d8 de daño por fuego (una salvación de Reflejos CD 36 niega). Durante este tiempo, el vapor es tan denso que impide el movimiento y la vista, convirtiendo la zona en terreno difícil. Todas las criaturas en el vapor pasan a estar ocultas y todas las criaturas fuera del vapor están ocultas para las criaturas dentro del área. El linnorm del bajo no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Veneno de linnorm del bajo (fuego, veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 36; **Duración máxima** 10 asaltos; **Fase 1** 4d6 de daño por fuego y debilitado 1 (1 asalto); **Fase 2** 6d6 de daño por fuego y debilitado 2 (1 asalto)

LINNORM DEL FIORDO

Los linnorms del fiordo construyen sus hogares en cuevas húmedas detrás de cascadas heladas en las zonas costeras del norte. Aunque pueden parecer elegantes cuando nadan por los fiordos que les dan nombre, son tan viles como cualquier otro miembro de su especie y se deleitan volcando barcos fluviales antes de engullir a sus aterrorizados tripulantes.

LINNORM DEL FIORDO

CRIATURA 16

POCO COMÚN CM GARGANTUESCO ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +28; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas aklo, dracónico, silvano

Habilidades Acrobacias +27, Atletismo +33, Sigilo +29

Fue +9, **Des** +5, **Con** +8, **Int** -3, **Sab** +6, **Car** +7

CA 40; **Fort** +30, **Ref** +28, **Will** +24; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 315, regeneración 10 (desactivada por hierro frío); **Inmunidades** frío, maldición, paralizado, sueño; **Debilidades** hierro frío 15

Maldición del aliento robado (agua, maldición, primigenio) Cuando una criatura mata a un linnorm del fiordo, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 41 o deja de poder respirar bajo el agua (ya sea a través de una aptitud natural o mediante un conjuro como respiración acuática). Además, la víctima sólo puede aguantar la respiración la mitad del tiempo habitual y cada vez que aguanta la respiración queda indispuerto 2.

Ataque de oportunidad ♦ Sólo con la cola.

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 50 pies (15 m), volar 75 pies (22,5 m); libertad de movimiento

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +33 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d12+17 perforante más veneno de linnorm del fiordo

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +33 (ágil, alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d10+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +33 (ágil, alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 3d6+15 contundente más Agarrón mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 37; **Constante (7.º)** libertad de movimiento; **(6.º)** visión verdadera

Arma de aliento ♦♦ (evocación, frío, primigenio) El linnorm del fiordo exhala una línea de 120 pies (36 m) de bilis helada, que inflige 17d6 de daño por frío a las criaturas dentro del área (salvación de Reflejos básica CD 37). Cualquier criatura





CONEXIONES CON EL PRIMER MUNDO

Los linnorms tienen una profunda conexión con el Primer Mundo, el hogar original de las hadas. Aunque los linnorms no se lo piensan dos veces antes de devorar a un gnomo o a otra hada, tienen un respeto inusual por los portadores de magia primigenia poderosa. La única manera de acobardar a un linnorm, según la sabiduría popular, es recordarle que hay fuerzas de la Naturaleza aún más fuertes que él mismo.

que falle su salvación queda cubierta por el hielo, que se congela y se fusiona con la piel de la criatura, imponiéndole un penalizador de -10 pies (3 m) a su Velocidad. Una criatura puede Abrir por la fuerza o Huir del hielo (CD 34) para liberarse; de lo contrario, el hielo permanece durante 1 minuto. El linnorm del fiordo no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Veneno de linnorm del fiordo (frío, veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 37; **Duración máxima** 10 asaltos; **Fase 1** 4d6 de daño por frío y torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** 6d6 de daño por frío y torpe 2 (1 asalto)

LINNORM DEL TÚMULO

Los linnorms del túmulo son inquietantes, incluso para los estándares de los linnorms. Se instalan en las necrópolis, los cementerios y lugares en los que hayan tenido lugar batallas inmensas y sangrientas. Algunos señalan que se dan un festín con los muertos vivos y, por tanto, prestan un servicio a los vivos, pero estas bestias no son exigentes y devoran con placer a cualquier criatura, respire o no.

Algunos relatos afirman que los linnorms del túmulo no entran (o no pueden entrar) en una tumba sin el permiso de un descendiente del difunto (o el permiso del propio difunto, en el caso de que haya vuelto de entre los muertos). Asimismo, una vez que uno haya entrado en una tumba, no saldrá de ella hasta que haya obtenido permiso para hacerlo. Nadie sabe si estas leyendas son ciertas o no; sin embargo, los informes sobre un linnorm del túmulo en las cercanías son lo suficientemente espeluznantes como para disuadir incluso al ladrón de tumbas más temerario de asomarse a demasiadas criptas o mausoleos.

LINNORM DEL TÚMULO

CRIATURA 18

POCO COMÚN CM GARGANTUESCO DRAGÓN

Percepción +30; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas aklo, dracónico, silvano

Habilidades Acrobacias +32, Atletismo +35

Fue +9, **Des** +6, **Con** +8, **Int** -2, **Sab** +6, **Car** +7

Ca 43; **Fort** +34, **Ref** +30, **Vol** +26; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 360, regeneración 15 (desactivada por el hierro frío); **Inmunidades** ácido, maldición, paralizado, sueño; **Debilidades** hierro frío 15

Maldición del bastón curvo (maldición, primigenio) Cuando una criatura mata a un linnorm del túmulo, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 44 o queda debilitada 2 permanentemente. Además, la víctima envejece a un ritmo acelerado, a razón de 1 año cada día, lo que termina provocando que muera de vejez si la maldición sigue su curso.

Ataque de oportunidad ↻ Sólo con la cola.

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m), volar 100 pies (30 m); libertad de movimiento

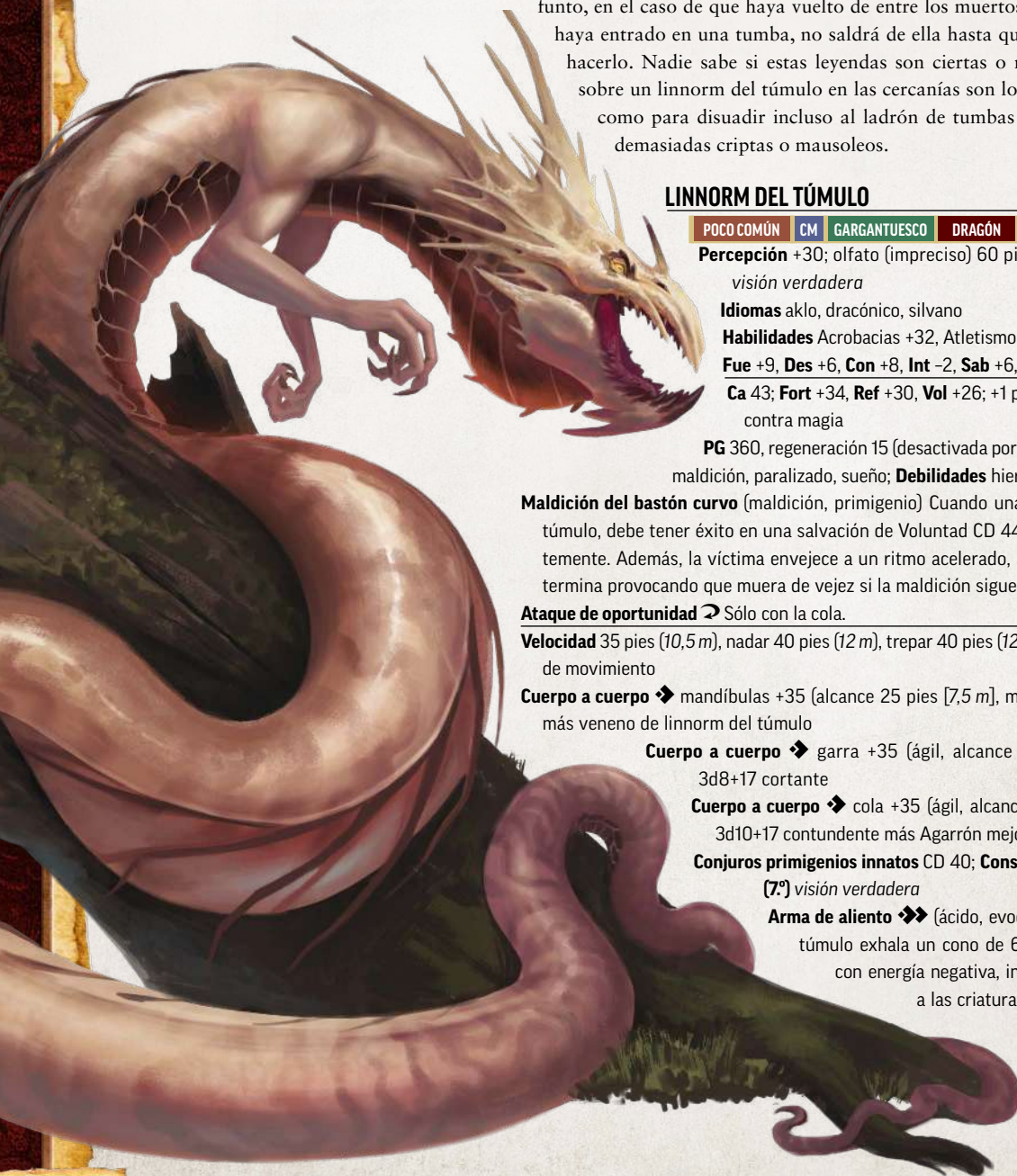
Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +35 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 3d12+17 perforante más veneno de linnorm del túmulo

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +35 (ágil, alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 3d8+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +35 (ágil, alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 3d10+17 contundente más Agarrón mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 40; **Constante (8.º)** libertad de movimiento; (7.º) *visión verdadera*

Arma de aliento ♦♦ (ácido, evocación, primigenio) El linnorm del túmulo exhala un cono de 60 pies (18 m) de ácido infundido con energía negativa, infligiendo 19d6 de daño por ácido a las criaturas en el área (salvación de Reflejos básica CD 40). El ácido también les arrebatla la vida a las criaturas afectadas. Al principio del siguiente turno del linnorm, cada criatura que



haya fallado la salvación de Reflejos debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 40 o quedar drenada 1 (drenada 2 en caso de fallo crítico). El linnorm del túmulo no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Veneno de linnorm del túmulo (ácido, veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 41; **Duración máxima** 10 asaltos; **Fase 1** 6d6 de daño por ácido y drenado 1 (1 asalto); **Fase 2** 8d6 de daño por ácido y drenado 2 (1 asalto)

LINNORM DE LA TAIGA

Los linnorms de la taiga están cubiertos de cientos de espinas negras parecidas a las púas de un puercoespín y tan afiladas como lanzas. Los cazadores sensatos nativos de las tierras infestadas de linnorms saben que deben buscar espinas clavadas en la corteza de las coníferas, una señal inequívoca de que un linnorm de la taiga ha pasado recientemente por allí. Sin embargo, este medio de rastreo no siempre es suficiente para evitar un encuentro; los linnorm de la taiga, al igual que sus parientes del lago y del peñón, son hábiles acechadores. Prefieren acechar en ciénagas o en pantanos medio congelados con la cabeza asomando por encima de la superficie del agua, siempre atentos a presas incautas.

LINNORM DE LA TAIGA

CRIATURA 19

POCO COMÚN CM GARGANTUESCO DRAGÓN

Percepción +33; **olfato** (impreciso) 60 pies (18 m), **visión** en la oscuridad, **visión verdadera**

Idiomas aklo, dracónico, silvano

Habilidades Acrobacias +33, Atletismo +37, Sigilo +35

Fue +10, **Des** +6, **Con** +8, **Int** -2, **Sab** +6, **Car** +7

CA 44; **Fort** +35, **Ref** +31, **Vol** +29; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 385, regeneración 15 (desactivada por el hierro frío); **Inmunidades** electricidad, maldición, paralizado, sueño; **Debilidades** hierro frío 15

Maldición de las tormentas interminables (electricidad, maldición, primigenio) Cuando una criatura mata a un linnorm de la taiga, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 46 u obtiene permanentemente debilidad 20 a la electricidad.

Espinas Cualquier criatura que realice un ataque cuerpo a cuerpo contra un linnorm de la taiga es apuñalada por las espinas del linnorm de la taiga y sufre 1d6 de daño perforante por cada ataque. Un arma cuerpo a cuerpo con alcance protege al usuario de estas espinas.

Ataque de oportunidad ↻ Sólo con la cola.

Velocidad 40 pies (12 m), nadar 50 pies (15 m), volar 100 pies (30 m); **libertad de movimiento**

Cuerpo a cuerpo ↻ mandíbulas +37 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 4d12+18 perforante más veneno de linnorm de la taiga

Cuerpo a cuerpo ↻ garra +37 (ágil, alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 4d8+18 cortante

Cuerpo a cuerpo ↻ cola +37 (ágil, alcance 30 pies [9 m], mágico), **Daño** 5d6+18 contundente más Agarrón mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 41; **Constante (9.)** libertad de movimiento; **(8.)** visión verdadera

Arma de aliento ↻↻ (electricidad, evocación, primigenio) El linnorm de la taiga exhala un cono de 60 pies (18 m) de vapor electrificado, que inflige 20d6 de daño por electricidad a las criaturas que se encuentren en el área (salvación de Reflejos básica CD 41). La niebla electrificada persiste durante 1d4 asaltos, infligiendo 6d6 de daño por electricidad (salvación de Reflejos básica CD 41) a cualquier criatura que termine su turno en la niebla. El linnorm de la taiga no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Veneno de linnorm de la taiga (electricidad, veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 42; **Duración máxima** 10 asaltos; **Fase 1** 7d6 de daño por electricidad y drenado 1 (1 asalto); **Fase 2** 10d6 de daño por electricidad y drenado 2 (1 asalto)



LOS LINNORMS MÁS RAROS

Aunque los linnorm presentados aquí y en el primer *Bestiario* constituyen la mayoría de estas criaturas, existen otros, especialmente en las regiones remotas del Primer Mundo. Es posible que estos raros linnorms simplemente encuentren el Plano Material demasiado restrictivo para su poder.





LACTANTES DE MANDRÁGORA

A veces, una mandrágora ofrece sus servicios a un lanzador de conjuros a cambio de sustento. Hay historias de hechiceros u otras criaturas mágicas que tienen mandrágoras como «familiares» cuya lealtad se mantiene alimentando a las pequeñas bestias con su propia sangre. Estas historias suelen tener finales espantosos en los que la mandrágora se ve invadida por la sed de sangre e, incapaz de controlarse, devora a su amo.

MANDRÁGORA

Una mandrágora parece un tubérculo recién arrancado que ha crecido con la forma de un niño deforme, con una cara grotesca y un cuerpo horriblemente hinchado. Estas pérfidias plantitas suelen formarse cuando se riega una raíz de mandrágula con la sangre de un demonio. Al absorber las propiedades sobrenaturales de la sangre del demonio, la raíz se anima y se ve obligada a beber sangre para no morir de sed.

Siempre hambrientas y en busca de sustento, las mandrágoras llevan una vida de tormento y dolor y realizan actos viles y desesperados para conseguir la sangre que ansían. Aunque prefieren la sangre con infusión mágica, como la de los unicornios, las hadas o los hechiceros, una mandrágora también puede alimentarse de pociones, bombas alquímicas y otros elixires mágicos y puede subsistir con sangre de criaturas no mágicas. El sabor de la sangre mundana les resulta insípido y amargo y no tienen reparos en transmitirle estas quejas a las criaturas de las que beben.

Aunque la mandrágora típica tiene el tamaño de un niño humano, algunas de estas plantas malignas siguen creciendo y creciendo, alcanzando un tamaño comparable al de los gigantes. A veces, a medida que crecen, forman extremidades adicionales o rostros rudimentarios y terminan por convertirse en auténticas burlas horribles de la forma humana.

MANDRÁGORA

CRIATURA 4

CM PEQUEÑO PLANTA

Percepción +11; oler sangre, visión en la penumbra

Idiomas abisal, común

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +10, Sigilo +12 (+20 en vegetación)

Fue +2, **Des** +5, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +2, **Car** +0

Oler sangre Una mandrágora puede oler la sangre de las criaturas como si de un sentido impreciso se tratara a un alcance de 30 pies (9 m) y puede oler a los demonios, feéricos y hechiceros con sangre como un sentido preciso a un alcance de 30 pies (9 m).

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +13, **Vol** +8

PG 60; **Debilidades** fuego 5; **Resistencias** contundente 5, electricidad 5

Vulnerabilidad a la oscuridad sobrenatural Siempre que una mandrágora comience su turno en una zona de oscuridad mágica, queda lentificada 1 durante ese turno.

Velocidad 30 pies (9 m), excavar 10 pies (3 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ **mandíbulas** +14 (sutil), **Daño** 2d8+4 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ **enredadera espinosa** +14 (ágil, alcance 10 pies [3 m], sutil),

Daño 2d4+4 cortante más veneno de mandrágora

Drenar sangre ♦ **Requisitos** La mandrágora tiene una criatura agarrada; **Efecto** La mandrágora drena la sangre de la criatura que tenga agarrada, infligiendo 2d6 de daño. Si la criatura es un demonio, un feérico o un hechicero, la mandrágora obtiene una cantidad de Puntos de Golpe temporales equivalente al daño infligido. Una criatura a la que una mandrágora le haya drenado la sangre queda drenada 1 hasta que reciba cualquier cantidad o tipo de curación.

Veneno de mandrágora (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno y anonadado 1 (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno, confuso y anonadado 1 (1 asalto); **Fase 3** 2d6 de daño por veneno, confuso y anonadado 1 (1 asalto)

Chillido penetrante ♦ (auditivo, evocación, mental, primigenio) Frecuencia una vez al día; Efecto La mandrágora emite un chillido inquietante. Cualquier criatura que no sea una mandrágora y se encuentre dentro de un radio de 30 pies (9 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 25.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda indispuesta 1.

Fallo La criatura queda indispuesta 2.

Fallo crítico La criatura queda indispuesta 2 y lentificada 1. Mientras la criatura siga indispuesta, el valor de este estado negativo lentificado no puede reducirse por debajo de 1.



MANO REPTANTE

Normalmente, las manos reptantes se forman cuando los apéndices amputados son dotados de una conciencia primitiva por energías nigrománticas malignas que los convierten en asesinos incansables. Sin embargo, las manos reptantes también pueden surgir de forma espontánea, normalmente cuando una criatura pierde un apéndice en un lugar plagado de energía nigromántica o con una conexión con el Plano de Energía Negativa.

MANO REPTANTE

Una mano reptante formada a partir del apéndice de una criatura Mediana es rápida y ágil y se escabulle entre las sombras hasta que puede atacar a su presa.

MANO REPTANTE

CRIATURA 1

NM MENUDO MUERTO VIVIENTE

Percepción +5; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), sentir vida 30 pies (9 m)

Habilidades Atletismo +5, Sigilo +6, Supervivencia +2

Idiomas común (no puede hablar ningún idioma)

Fue +1, **Des** +3, **Con** +0, **Int** -4, **Sab** +0, **Car** +0

CA 12; **Fort** +2, **Ref** +5, **Vol** +2

PG 8, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno, visual

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+1 cortante más Agarrón

Agarrar garganta Una criatura Mediana o más pequeña que sea agarrada por la mano reptante tiene dificultad para hablar y debe gastar una acción adicional para realizar cualquier acción con el rasgo verbal.

Marcar la presa A una mano reptante se le puede asignar una presa ungiendo la mano con una gota de sangre de la presa prevista. Si la mano no tiene una presa, considera presa automáticamente a la siguiente criatura a la que dañe. La mano obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando Busca a su presa, a las pruebas de Supervivencia cuando Rastrea a su presa y a las tiradas de daño cuando Golpea a su presa.

MANO REPTANTE GIGANTE

Una mano reptante gigante es el apéndice de una criatura muy grande, como un gigante.

MANO REPTANTE GIGANTE

CRIATURA 5

NM MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Percepción +12; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), sentir vida 30 pies (9 m)

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +11, Supervivencia +12

Idiomas común (no puede hablar ningún idioma)

Fue +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +10

PG 75, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno, visual

Explosión de pus ➤ **Desencadenante** La mano reptante gigante sufre daño cortante o perforante;

Efecto Una criatura aleatoria adyacente a la mano reptante gigante es rociada con un repugnante pus que inflige 4d6 de daño

Éxito crítico La criatura no sufre ningún daño.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño y queda indispueta 1.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda indispueta 2.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda indispueta 3.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +15, **Daño** 2d6+7 cortante más Agarrón

Marcar la presa Como la mano reptante.



LOS ORÍGENES DE LA MANO REPTANTE

Un cuento popular entre los nigromantes habla de un antiguo mago que traficaba con magia maligna. Durante un ritual de convocación que salió mal, la mano del mago fue poseída y, posteriormente, lo estranguló mientras dormía. La mano arrastró el cadáver por las habitaciones del mago hasta su mesa de trabajo, apoyó un cuchillo en un tornillo de banco y se separó del resto del cuerpo. Según la historia, la mano siguió cometiendo varios asesinatos más y desapareció en las alcantarillas de una gran metrópolis para no ser vista nunca más. Algunos nigromantes creen que esta mano reptante original todavía se arrastra por las sombras de aquella ciudad, asesinando a su antojo.





MANIPULADORES DE HADAS

Las marmoras ejercen un extraño y sutil dominio sobre otras hadas. Las hadas bajo su control se ven invadidas tanto de horror por la destrucción causada por las marmoras como de fascinación por su ardiente poder.

MARRMORA

En el Primer Mundo, las marmoras habitan en tierras vírgenes en ruinas perpetuamente azotadas por el fuego y rara vez, o nunca, viajan a otros lugares. Cuando un incendio arrasa una región salvaje en el Plano Material y provoca la muerte de otras hadas, las marmoras pueden resultar atraídas a través de la frontera planaria para deleitarse con la destrucción resultante. Reavivan los fuegos que las atrajeron para recoger y alimentarse de los restos carbonizados de los que perecieron en ellos (especialmente los cuerpos de las hadas fallecidas), aunque sienten nostalgia si pasan demasiado tiempo alejadas del Primer Mundo. Cargan con una rabia caprichosa, pero persistente, y son indefectiblemente crueles. Si bien son capaces de negociar e interactuar de forma inteligente, casi nunca negocian de buena fe y suelen interactuar con los demás sólo como medio para extender de forma más eficaz su ardiente devastación.

La apariencia retorcida de una marmora evoca el aspecto de un arbolal cuya corteza se ha quemado hasta carbonizarse. Su rostro apenas presenta rasgos y sus manos terminan en largas y afiladas garras. Su carne maltrecha parece madera carbonizada, plagada de grietas que aún brillan con un calor malsano. Dejan un rastro de ceniza a su paso y sus cuerpos desprenden volutas de humo. Aunque las marmoras disfrutan de la visión de cualquier bosque y de sus habitantes asándose entre las llamas de sus incendios provocados, hay pocas cosas que produzcan más placer a una marmora que la visión de criaturas planta de alineamiento bueno cocinándose hasta quedar crujientes.

MARRMORA

CRIATURA 15

NM MEDIANO FUEGO HADA

Percepción +27; visión en la penumbra

Idiomas común, élfico, silvano

Habilidades Acrobacias +25, Atletismo +25, Engaño +30, Intimidación +30, Naturaleza +30, Sigilo +27, Supervivencia +27

Fue +6, **Des** +4, **Con** +8, **Int** +4, **Sab** +6, **Car** +8

CA 37; **Fort** +29, **Ref** +25, **Vol** +27

PG 280; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** hierro frío 15; **Resistencias** físico 10 (excepto cortante)

Fascinación por las llamas (aura, emoción, encantamiento, mental, primigenio) 30 pies (9 m). Una criatura que entre o comience su turno en la emanación de esta aura debe hacer una salvación de Voluntad CD 33. Independientemente del resultado de la tirada de salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura pierde cualquier resistencia al fuego durante 1 asalto.

Fallo La criatura pierde cualquier resistencia al fuego durante 1 hora.

Fallo crítico La criatura pierde cualquier resistencia al fuego durante 1 hora y obtiene debilidad 15 al fuego durante ese tiempo.

Absorber llamas ➔ **Desencadenante** La marmora es objetivo de un conjuro o efecto de fuego, o se encuentra en el área de un efecto de fuego;

Efecto La marmora se cura del daño por fuego y recupera Puntos de Golpe equivalentes a la mitad del daño que habría causado el efecto de fuego.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ garra +29, **Daño** 3d6+14 cortante más 3d6 por fuego y 1d6 persistente por fuego

A distancia ➔ chorro de llamas +29 (fuego, incremento de alcance 40 pies [12 m]), **Daño** 6d6 por fuego más 2d6 persistente por fuego

Conjuros primigenios innatos CD 36, ataque +28; **8.º** bola de fuego, escudo de fuego; **7.º** erupción volcánica, forma elemental (sólo elemental de fuego), muro de fuego; **6.º** bola de fuego (×3), escudo de fuego (×3), forma de árbol (a voluntad; parece un árbol quemado y muerto); **Trucos** (8.º) flamear

Asalto incendiario ➔ **Requisito** La marmora no está bajo el efecto de escudo de fuego; **Efecto** La marmora da un Golpe de garra. Si impacta, puede lanzar inmediatamente uno de sus conjuros innatos escudo de fuego disponibles como una acción gratuita.

MEDUSA

Muchas variedades de medusas navegan a la deriva por los océanos del mundo, alimentándose de peces y otras pequeñas criaturas marinas. Sin embargo, hay especies letales de medusas monstruosas que suponen una amenaza para los nadadores y marineros incautos. Hay que tener en cuenta que, aunque las medusas son animales, también tienen el rasgo descerebrado porque carecen de sistema nervioso central.

PLAGA DE MEDUSAS DE FUEGO

Si bien una medusa del tamaño de un puño no supone más que una molestia, en grandes cantidades, las medusas de fuego pueden formar peligrosas plagas. Mientras se mecen en el agua, crean una nube de tentáculos urticantes. Su nombre se debe, en parte, a su brillante coloración, pero aquellos a los que pique una medusa de fuego descubren la razón más importante de su nombre: el dolor de sus picaduras es comparable al de ser quemado vivo.

PLAGA DE MEDUSAS DE FUEGO

CRIATURA 6

N **GRANDE** **ACUÁTICO** **ANIMAL** **DESCEREBRADO** **PLAGA**

Percepción +10; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +15

Fue -4 **Des** +5, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 13; **Fort** +16, **Ref** +15, **Vol** +10

PG 155; **Inmunidades** mental, mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 7, daño por salpicadura 7; **Resistencias** contundente 9, cortante 5, perforante 9, veneno 10

Velocidad nadar 20 pies (6 m)

Nadador ágil Las plagas de medusas de fuego usan Acrobacias para nadar.

Plaga ardiente ♦ (veneno) Cualquier enemigo que se encuentre en el espacio de la plaga sufre 3d8 de daño por veneno (salvación de Reflejos básica CD 24) y queda expuesto al veneno de medusa de fuego.

Veneno de medusa de fuego (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 24; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** torpe 2 (1 asalto); **Fase 3** torpe 3 (1 asalto)

MEDUSA GIGANTE

A diferencia de sus parientes más pequeños, la medusa gigante es un depredador activo que persigue a sus presas por los arrecifes o en aguas abiertas. Incluso puede escurrir su enorme cuerpo con forma de campana por los estrechos confines de los naufragios para desplegar su melena de tentáculos sobre la carne expuesta de su presa.

MEDUSA GIGANTE

CRIATURA 7

N **GRANDE** **ACUÁTICO** **ANIMAL** **DESCEREBRADO**

Percepción +12; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +17, Sigilo +15

Fue +6, **Des** +4, **Con** +6, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 15; **Fort** +17, **Ref** +15, **Vol** +1

PG 165; **Inmunidad** mental, precisión; **Debilidades**: cortante 5, perforante 5; **Resistencias**: contundente 10, veneno 10

Velocidad nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +18 (ágil, alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 2d8+8 contundente más veneno de medusa

Veneno de medusa (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 25; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d8 de daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** 3d6 de daño por veneno y torpe 2 (1 asalto); **Fase 3** 2d10 de daño por veneno y paralizado (1 asalto)

Escurrirse Una medusa gigante puede meterse en espacios reducidos como si fuera una criatura Mediana. Puede moverse a su Velocidad máxima mientras se Escurre.



ESPECIES DE MEDUSAS

Un gran número de variedades de medusas monstruosas habita en los océanos del mundo, cada una con su propia e inusual estrategia de caza. La inmensa medusa vampiro es un monstruo que bebe sangre y suele atacar a los marineros a bordo de los barcos. Entre las más grandes se encuentran las temidas medusas balleneras, criaturas colosales que se alimentan de ballenas o incluso de krakens.





UMBRALES RITUALES MAYORES

Los merodeadores de la luz versados y cultos pueden dirigir a grupos de su especie en un Portal Ritual más avanzado para poder viajar a otros planos, en lugar de limitarse a convocar. Hacerlo requiere el sacrificio de una criatura del mismo tamaño o mayor que el merodeador de la luz que pretende viajar a los planos. Varios merodeadores de la luz pueden viajar al mismo tiempo, pero esto requiere múltiples sacrificios. La creación de un Portal Ritual mayor es una actividad de 1 hora, al final de la cual todos los merodeadores de la luz afectados viajan al mismo Plano, elegido entre el Plano Material, uno de los Planos Elementales o el Primer Mundo.

MERODEADOR DE LA LUZ

Estos extraños y mezquinos feéricos parecen fatas de unos 2 pies (60 cm) de altura, con alas de insecto, un par de grandes ojos y una cabeza bulbosa. Provocan masacres y travesuras con un patrón que sólo su extraño intelecto entiende, pero parece que se ensañan especialmente con los enanos, los gnomos y las criaturas que viven en la oscuridad. Con su rencor y la satisfacción de sus malvados y sádicos caprichos como única motivación, los merodeadores de la luz desmienten la creencia convencional de que las criaturas asociadas a la luz son benignas y amistosas.

Aunque los merodeadores de la luz son hadas y tienen vínculos con el Primer Mundo, estas criaturas suelen encontrarse en otros lugares del Gran Más Allá. Son especialmente aficionados a invadir el Plano de la Sombra para llevar la luz a los que allí habitan, y no para ayudar, sino para extender la miseria y el dolor entre aquellos a los que la luz les resulta agónica.

MERODEADOR DE LA LUZ

CRIATURA 5

NM PEQUEÑO HADA

Percepción +13; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, silvano

Habilidades Acrobacias +14, Naturaleza +11, Ocultismo +11, Sigilo +14, Supervivencia +13

Fue +0, **Des** +5, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +14, **Vol** +13

PG 72; **Inmunidades** cegado; **Debilidades** hierro frío 5

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +14 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+2 cortante

Ranged ♦ mota de luz +14 (ágil, incremento de alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 2d4+2 de daño por fuerza más resplandor del merodeador

Conjuros primigenios innatos CD 22, ataque +14; **4.º convocar hada, puerta dimensional** (sólo bajo luz brillante y sólo a un área con luz brillante); **3.º ceguera, convocar hada, luz abrasadora;**

Trucos (3.º) luces danzantes, luz, mano del mago, sonido fantasmal

Fundirse con la luz ➤ **Desencadenante** El merodeador de la luz utiliza una acción de movimiento;

Requisitos El merodeador de la luz se encuentra en un área de luz brillante; **Efecto** El merodeador de la luz se vuelve invisible hasta que entre en un área de luz tenue u oscuridad, o hasta que utilice una acción hostil.

Resplandor del merodeador (evocación, luz, primigenio) Una criatura que sufra daño por la mota de luz de un merodeador de la luz debe hacer una salvación de Voluntad CD 22.

Éxito La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune al resplandor del merodeador durante 24 horas.

Fallo La criatura queda bañada por una luz dorada durante 1 minuto y no puede ocultarse durante este tiempo. Si la criatura se vuelve invisible, pasa a estar oculta en lugar de no detectada.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura emite una luz brillante en una emanación de 20 pies (6 m) mientras dure el efecto. Además, la criatura queda deslumbrada en su primer turno después de fallar esta salvación.

Umbral ritual ♦ (conjuración, primigenio) **Requisitos** El merodeador de la luz ha reducido los Puntos de Golpe de una criatura viva a 0 en este turno o en su turno anterior y tiene disponible un conjuro innato *convocar hada*; **Efecto** El merodeador de la luz lanza *convocar hada* con sólo un componente verbal, usando el acto de la matanza para reemplazar los componentes materia-

les y somáticos habituales para el conjuro. Si la criatura feérica convocada tiene el mismo alineamiento que el merodeador de la luz, el merodeador de la luz puede mantener el conjuro *convocar hada* hasta 1 hora en lugar de 1 minuto.

Ataque furtivo Los Golpes de un merodeador de la luz infligen un daño de precisión adicional de 2d6 a las criaturas desprevenidas.



MISERABLE DE BARRO

En reposo, un miserable de barro parece un gran charco de barro espeso y oscuro, amontonado en el centro en un área de marga ligeramente más seca. Sin embargo, cuando se acerca una criatura viva, se alza tambaleándose, amontonando su carne fangosa sobre sí mismo hasta adoptar una forma más o menos humanoide, a menudo una vaga burla de la forma de la criatura que se acerca en caso de que la propia criatura sea humanoide.

No poseen un gran intelecto y aunque no forman sociedades ni culturas propias, se sienten atraídos por las ruinas o los asentamientos abandonados. Apenas necesitan comer, pero sin una fuente constante de humedad, un miserable de barro se seca y sufre un dolor palpitante hasta que vuelve a empaparse. A menudo, les basta con la sangre de criaturas vivas: un miserable de barro seco es más peligroso para los intrusos que uno que se revuelca cómodamente en la orilla de un río.

MISERABLE DE BARRO

CRIATURA 2

N **MEDIANO** **AGUA** **ELEMENTAL** **TIERRA**

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas térraro

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +6

Fue +4, **Des** +0 **Con** +3, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +0

Campo embarrado (aura) 10 pies (3 m). El suelo de la zona se convierte en terreno difícil para todas las criaturas que no sean miserables de barro.

CA 16; **Fort** +11, **Ref** +4, **Vol** +9

PG 40; **Inmunidades** impactos críticos, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** fuego 5; **Resistencias** ácido 3, físico 3 (excepto a contundente)

Susceptible a la desecación Si un miserable de barro sufre algún daño por *horrible marchitamiento* o un efecto similar, sufre 10 o más daño por fuego de un solo efecto, o pasa más de 24 horas alejado de una fuente de hidratación suficiente (como un pantano, un río, un pozo o una lluvia reciente), se deshidrata. Mientras esté deshidratado, el miserable de barro no puede usar Vómito de barro y pasa a estar indispuesto 2 y lentificado 1 hasta que se sumerja completamente en agua, pase 1 minuto bajo la lluvia o se rehidrate de alguna otra manera (como mediante Hidratación sangrienta).

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +10 (ágil), **Daño** 1d8+4 contundente más Agarrón

Constreñir ♦ 1d8+2 contundente, CD 18

Hidratación sangrienta ⤵ **Requisitos** El miserable de barro está deshidratado; **Desencadenante** El miserable de barro inflige daño mediante Constreñir a una criatura viva que tenga sangre; **Efecto** El miserable de barro aprieta más fuerte, infligiendo 1d6 de daño persistente por sangrado al objetivo. El miserable de barro absorbe esta sangre, eliminando cualquier penalizador que tuviera como resultado de estar deshidratado.

Charco de barro ♦ (concentrarse) Hasta su próxima acción, el miserable de barro parece un charco de barro normal y corriente. Tiene un resultado automático de 20 en las pruebas de Engaño para hacerse pasar por un charco de barro y puede dar un Golpe de puño contra una criatura que camine sobre el charco de barro como reacción.

Vómito de barro ♦♦ (conjuración, primigenio) El miserable de barro escupe una línea de 20 pies (6 m) de barro presurizado que inflige 2d10 de daño contundente (salvación de Reflejos básica CD 18). En caso de fallo crítico, a la criatura también se le impone un penalizador por estatus de -10 pies (3 m) a su Velocidad durante 1 asalto. El miserable de barro no puede volver a usar Vómito de barro hasta pasados 1d4 asaltos.



ESTILOS DE VIDA DE LOS MISERABLES DE BARRO

Los miserables de barro rara vez andan por ahí solos. Viven en zonas pantanosas en pequeños grupos y a menudo se reúnen cerca de las ruinas de lugares que tuvieron gran importancia en el pasado. Pueden permanecer inactivos durante siglos y siempre están dispuestos a atacar a los transeúntes. Suelen estar más interesados en defender su territorio que en matar a los intrusos y no persiguen a las víctimas durante mucho tiempo si huyen.





ALIADOS ALIENÍGENAS

Los misterios sortilegos de alto rango o ricos rara vez viajan solos por los Planos, contratan guardaespaldas que los acompañan y dirigen séquitos compuestos por diversos seres extraños que han conocido en sus viajes.

MISTERIO SORTÍLEGO

Los misterios sortilegos ocultan la mayor parte de su rostro, sólo dejan al descubierto sus ojos. Su inescrutabilidad es una ventaja para uno de sus intereses más significativos (el mercantilismo) y muchos misterios sortilegos altivos se deleitan abiertamente con el desconcierto que inspiran sus misteriosas apariencias y manierismos. Tienen buen ojo para las nuevas oportunidades y mercados, y un misterio sortilego casi siempre sabe cuándo alguien está intentando engañarlo.

Estas criaturas humanoides de cuatro brazos tienen la piel azul grisácea y no tienen pelo, suelen medir 6,5 pies (1,95 m) de altura y pesan 300 libras (135 kg). Sus manos tienen tres dedos del mismo tamaño y espaciados en una disposición similar a la de un trípode. Cuando no intentan fundirse con la comunidad local, prefieren llevar ropas extravagantes y holgadas de color rojo o amarillo brillante y un sombrero cónico característico. Suelen preferir las regiones más secas y cálidas de las tierras que visitan, quizá un indicador de su misterioso mundo natal. Sin embargo, éste es el único indicador; son notoriamente reservados en cuanto a los detalles de este mundo distante y con buena razón: la mayoría de los misterios sortilegos de Golarion nunca han visitado su hogar ancestral. Para estos, la noción de un planeta natal es una molestia constante y, cuando se les pregunta por él, muchos deciden ignorar la pregunta por completo. Otros se sienten tan

agitados por estas preguntas que responden con impaciencia o incluso con violencia. Algunos eruditos han teorizado una conexión entre ellos y otras criaturas de cuatro brazos, pero al igual que con las preguntas sobre su lugar de origen, los misterios sortilegos no tienen nada que decir sobre el tema.

MISTERIO SORTÍLEGO

CRIATURA 6

POCO COMÚN LN MEDIANO HUMANOIDE

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, uno o más idiomas planarios; *don de lenguas*

Habilidades Arcanos +16, Diplomacia +15, Engaño +15, Intimidación +15, Saber del desierto +14, una o más habilidades de Saber relacionadas con un Plano específico

Fue +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +5

Objetos *ronca* +1

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +13, **Vol** +15

PG 110; **Resistencias** fuerza 5

Absorber magia de fuerza ⤴ (arcano, evocación, fuerza) **Frecuencia** una vez por asalto; **Desencadenante** Se dispara un *proyectil mágico* contra el misterio sortilego y éste es consciente de ello y tiene una mano libre;

Efecto El misterio sortilego «atrapa» el proyectil, absorbiéndolo y haciendo que esa mano brille mientras contiene su energía.

Una mano que contiene energía no se puede utilizar para ningún otro propósito, excepto para usar Rayo de fuerza. La energía dura 6 asaltos o hasta que sea liberada.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ⬥ *ronca* +16 (alcance 10 pies [3 m], desarmar, mágico), **Daño** 1d10+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ⬥ puño +15 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+6 contundente más Agarrón

Conjuros arcanos innatos CD 23; **5.º** *puerta dimensional*; **4.º** *esfera elástica*, *resistir energía* (x2), *sugestión*; **3.º** *disipar magia*; **2.º** *imagen múltiple*; **1.º** *disco flotante* (a voluntad), *sirviente invisible* (a voluntad); **Trucos** (3.º) *detectar magia*; **Constante** (5.º) *don de lenguas*

Rayo de fuerza ⬥ a ⬥⬥⬥ (arcano, evocación, fuerza) El misterio sortilego dispara un *proyectil mágico* por acción gastada (cada uno inflige 1d4+1 de daño por fuerza). No pueden gastar más acciones con esta aptitud que manos tengan libres. Si utilizan una mano que tiene Absorber magia de fuerza, esa mano lanza dos proyectiles en lugar de uno, gastando la energía retenida.



MODELADO

Horribles abominaciones remodeladas mediante malvada magia alquímica, los dos modelados que se presentan aquí fueron creados por los drow, que transforman a los elfos o xulgaths capturados en monstruosidades retorcidas que luego sueltan para causar estragos y terror.

IRNAKURSE

Los irnakurses son elfos de la superficie a los que los drow han sometido a prácticas de moldeado de carne especialmente crueles y humillantes, ya que los drow se deleitan especialmente atormentando a sus parientes de la superficie. El proceso de elaboración de un irnakurse implica convertir a un desafortunado elfo en una masa deforme de miembros mal colocados, carne suelta y protuberancias óseas; órganos que deberían ser internos suelen quedar expuestos al mundo. Los irnakurses están sujetos a un condicionamiento mental que les hace odiar sus formas anteriores, y estas criaturas prefieren atacar a los elfos de la superficie antes que a cualquier otro objetivo.

IRNAKURSE

CRIATURA 9

CM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, élfico, infracomún (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +20, Atletismo +20, Sigilo +20

Fue +5, **Des** +5, **Con** +3, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +4

CA 28; **Fort** +20, **Ref** +18, **Vol** +16

PG 152

Ataque de oportunidad ➤

Velocidad 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +20 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ tentáculo +20 (ágil, alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 2d8+11 cortante más latigazo mental

Latigazo mental (emoción, encantamiento, mental, ocultismo) Una criatura que no sea maligna a la que impacte el tentáculo de un irnakurse se ve abrumada por imágenes corruptas de una vida arruinada y debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 28 o quedar aturdida 2 (o aturdida 4 en caso de fallo crítico). Tras esta salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune al latigazo mental durante 24 horas.

Rasgadura ➤ tentáculo

Grito del alma ➤➤ (auditivo, concentrarse, emoción, encantamiento, mental, ocultismo) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El irnakurse desata un grito alienígena de horror y dolor de pesadilla. Todas las criaturas no malignas en un radio de 10 pies (3 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 28. El irnakurse puede Mantener el Grito del alma hasta 6 asaltos; cada vez que lo haga, se repite el efecto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune al Grito del alma durante 24 horas.



BURLAS DE LOS IRNAKURSES

Cuando los drow capturan a un elfo de la superficie al que odian especialmente, o a uno que tenga muchos seguidores, le infligen un dolor aún mayor durante el proceso de moldeado de carne que a la mayoría de las demás víctimas. Los irnakurses resultantes se conocen como «burlas», y siempre tienen ajustes de élite. En lugar de utilizarlos, los drow los mantienen a mano como «arte» viviente, similares a mascotas o trofeos.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

Índice





LOS FAVORITOS DE ZEYGAVIZEB

El patrón demoníaco de muchos xulgaths, Zeygavizeb, pasa la mayor parte de su tiempo durmiendo en el reino de Glotón oscuro, en el Abismo. Sin embargo, sus viles sacerdotes persiguen activamente lo que insisten en que son los objetivos de su dios dormido. Algunos sumos sacerdotes xulgath practican el moldeado de carne con sus propios acólitos, creando fanáticos ghonhatinos para que sirvan en sus legiones y custodien sus templos malignos.

Éxito La criatura queda anonadada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda anonadada 1. Otras salvaciones fallidas contra el Grito del alma aumentan el valor del estado negativo en 1, hasta un máximo de 4. Cada vez que el personaje descanse una noche completa, el estado negativo anonadado obtenido por el Grito del alma disminuye en 1.

Fallo crítico Como con el fallo, excepto que el valor de anonadado aumenta en 2 en lugar de en 1.

Tormenta de tentáculos ♦♦ El irnakurse realiza hasta cuatro Golpes de tentáculos, cada uno contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del irnakurse, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de llevar a cabo todos sus ataques.

GHONHATINO

Al transformar a los xulgaths, los moldeadores de carne drow no pretendían crear un nuevo tipo de criatura, sino recuperar la forma de un antepasado de los xulgaths que se creía totalmente desaparecido de Golarion. Los ghonhatinos fueron el resultado: bestias reptilianas de gran tamaño que prefieren arrastrarse a cuatro patas y desgarrar a sus enemigos con una furia bestial.

GHONHATINO

CRIATURA 10

CM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +19; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas infracomún

Habilidades Atletismo +21, Intimidación +19, Sigilo +19

Fue +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** -2, **Sab** +5, **Car** +3

CA 30; **Fort** +22, **Ref** +17, **Vol** +19

PG 175; **Inmunidades** enfermedad; **Resistencias** ácido 10

Hedor (aura, olfativo) 30 pies (9 m). Una criatura que entre en el aura o que comience su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 26 o quedar indispuesta 1 (más lentificada 1 durante el tiempo que esté indispuesta en caso de fallo crítico). Mientras permanezcan del aura, a las criaturas afectadas se les impone un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra enfermedad y para recuperarse del estado negativo indispuerto. Una criatura que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +23 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+10 perforante más 1d6 persistente por ácido

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +23 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d10+10 cortante

A distancia ♦ vómito +19 (ácido, incremento de alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 5d6 por ácido más desprender carne

Alimentarse ♦ (manipular) **Requisito** El ghonhatino se encuentra junto al cadáver de una criatura que haya muerto en la última hora; **Efecto** El ghonhatino devora un trozo del cadáver. Durante 1 minuto, obtiene curación rápida 5 y un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño. Sólo puede obtener estos beneficios de un cadáver determinado una sola vez.

Desprender carne (enfermedad) El vómito de un ghonhatino porta una horrible enfermedad que, con el tiempo, provoca que la carne de la criatura que la sufre desarrolle dolorosos forúnculos que finalmente se desprenden, dejando heridas abiertas;

Tirada de salvación Fortaleza CD 28; **Fase 1** portador sin efecto negativo (1d4 horas); **Fase 2** debilitado 1 y drenado 1 (1 día); **Fase 3** debilitado 2 y drenado 2 (1 día); **Fase 4** debilitado 2 y drenado 3 (1 día); **Fase 5** drenado 4, debilitado 2 e inconsciente (1 día); **Fase 6** muerto

MOHRG

El peso del asesinato deja una mácula en el alma. Los asesinos cuyas almas están marcadas por toda una vida esparciendo muerte, ya sean asesinos en serie, soldados sedientos de sangre o sádicos verdugos, en ocasiones no permiten que el juicio y la ejecución legal frenen sus matanzas. Cuando estos individuos son llevados ante la justicia, pueden resucitar después de la muerte como mohrgs para continuar su vil labor.

Los mohrgs se sienten atraídos por otros miembros de su especie, y prefieren cazar en pequeños grupos, ocasionalmente en asociación con muertos vivientes más débiles con libre albedrío, como las sombras y los wights. Buscan presas débiles y se deleitan causando sufrimientos prolongados. Algunos mohrgs rondan por los lugares que preferían en vida, recreando viejos crímenes con nuevas víctimas. Incluso pueden esconderse en público, si se visten con capas, harapos o pieles recién extraídas para ocultar su naturaleza. Los mohrgs más peligrosos son los que se vuelven lo suficientemente poderosos como para no temer ser abatidos de nuevo y asaltan abiertamente asentamientos en un intento de convertir las ciudades de los vivos en fosas comunes.

Dado que aquellos abatidos por un mohrg resucitan poco después como engendros de mohrg, los asesinatos de un mohrg rara vez pasan desapercibidos durante mucho tiempo, incluso cuando tienen un cuidado especial para cebarse sólo con la escoria de una sociedad. Como los engendros de mohrg están bajo su control, un mohrg astuto puede ordenar a sus engendros que permanezcan ocultos para mantener su presencia en secreto hasta que se sienta seguro de desatar su ejército de muertos vivientes sobre un asentamiento condenado.

Los mohrgs conservan un retorcido sentimentalismo por los crímenes de su vida mortal y van buscando baratijas que les recuerden sus asesinatos favoritos. Cuando no salen de caza, organizan sus recuerdos en inquietantes santuarios. A menudo, estos recuerdos son objetos valiosos e incluso pueden proporcionar pistas importantes para los misterios en curso.

MOHRG

CRIATURA 8

CM MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +18, Intimidación +19, Sociedad +15, Sigilo +18

Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +5

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +16, **Vol** +13

PG 120, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Resistencias** cortante 5, perforante 10

Engendro de mohrg (nigromancia, ocultismo) Una criatura viva asesinada por un mohrg que tuviera un nivel inferior al del mohrg revive como un engendro de mohrg al cabo de 1d4 asaltos, en su turno. Este engendro de mohrg está bajo el control del mohrg que lo haya creado. Si el creador es destruido, el engendro de mohrg también es destruido, derrumbándose inmediatamente en un montón de carne y huesos descompuestos.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +20, **Daño** 2d10+9 cortante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ➤ lengua +20 (ágil), **Efecto** parálisis

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Una criatura viva golpeada por el Golpe de lengua de un mohrg debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 26 o quedar paralizada. La criatura puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos y la CD se reduce acumulativamente en 1 a cada intento.

ENGENDRO DE MOHRG

Cuando una criatura regresa de la muerte como un engendro de mohrg, toda su carne se descompone, excepto las entrañas, y le crece una lengua larga y horrible. La criatura adquiere el rasgo muerto viviente, se convierte en caótica maligna y pierde cualquier aptitud que le corresponda por ser una criatura viva. Obtiene curación negativa, visión en la oscuridad y las inmunidades y resistencias del mohrg. Si la criatura tenía manos, obtiene un Golpe de garra (un ataque sin arma que inflige daño cortante). La criatura también obtiene un Golpe de lengua, un ataque ágil que causa parálisis, como la aptitud del mohrg; la salvación de Fortaleza utiliza la CD del nivel del engendro de mohrg (*Reglas básicas*, pág. 503). Los engendros de mohrg no pueden crear sus propios engendros.



ASESINOS INHUMANOS

Aunque es cierto que la mayoría de los mohrgs parecen surgir de cadáveres de asesinos humanoides, la capacidad de asesinar no se limita a los humanoides. Pueden existir mohrgs de otros tipos, siempre que procedan de una sociedad que tenga la capacidad no sólo de juzgar y ejecutar, sino también de albergar el asesinato en sus corazones.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



ADVERTENCIAS NATURALES

Las regiones frecuentadas por las momias del pantano carecen de pequeños animales, insectos y demás fauna. Un personaje que Explore, Investigue o Registre durante el modo de exploración puede hacer una prueba secreta de Naturaleza contra la CD de Sigilo de la momia del pantano para percibir algo siniestro. Un éxito crítico es suficiente para sugerir específicamente la presencia de muertos vivientes en la zona.

MOMIA DEL PANTANO

La práctica cultural de momificar a los muertos no es la única forma de conservar un cuerpo, ni la única vía que da lugar a estas monstruosidades muertas vivientes que propagan enfermedades.

Las momias del pantano (también llamadas momias de turba o momias de lodo) rara vez, o nunca, abandonan sus reinos pantanosos. Menos poderosas que sus famosas parientes conservadas artificialmente, no se conservan mediante agentes introducidos durante rituales, sino gracias a elementos naturales presentes en el cenagal ácido y sin aire de una turbera o un pantano fangoso. Aunque los cadáveres conservados de este modo pueden surgir del fango convertidos en momias del pantano como resultado de una maldición perpetrada por crueles poderes o por la influencia directa de un nigromante, la gran mayoría de ellos se animan por la necesidad de venganza o de llevar a cabo algún plan terrible que quedó inconcluso en el momento de su muerte, a menudo porque la criatura fue asesinada o traicionada. La naturaleza de este vínculo emocional con la vida y el poder emocional del difunto le empujan a la muerte en vida, mientras que las cualidades de conservación del pantano en la que se dispuso el cuerpo hacen el resto.

Aunque la mayoría de las momias del pantano están motivadas por la venganza, muchas satisfacen sus oscuros anhelos con violencia generalizada. Cargadas de ira y odio hacia los vivos, atacan sin piedad a cualquier criatura viva que se atreva a aventurarse en sus lúgubres dominios. Sus gemidos agónicos resuenan sobre sus pútridos hogares, ahuyentando a la mayoría de la vida natural que habita en ellos y, a menudo, alertando a los viajeros del peligro potencial que se esconde bajo la superficie.

MOMIA DEL PANTANO

CRIATURA 5

LM MEDIANO MOMIA MUERTO VIVIENTE

Percepción +12; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Atletismo +12, Sigilo +11 (+13 mientras esté enterrado en un pantano)

Fue +5, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +9, **Vol** +14

PG 85, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno; **Debilidades** frío 5; **Resistencias** fuego 5

Aliento del pantano (aura, divino, encantamiento, mental) 30 pies (9 m). Una criatura que comience su turno dentro del área siente como si sus pulmones se llenaran de agua y debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 19 o se vuelve incapaz de hablar o respirar. La criatura sigue pudiendo contener la respiración y puede hacer una nueva tirada de salvación al final de su turno. Una criatura que tenga éxito se vuelve temporalmente inmune al aliento del pantano durante 24 horas.

Alzarse ➤ **Desencadenante** Una criatura camina sobre una momia del pantano que yace enterrada en el barro o la turba; **Requisitos** Todavía no se ha tirado la iniciativa; **Efecto** La momia del pantano detecta automáticamente a la criatura y Excava antes de tirar la iniciativa.

Velocidad 20 pies (6 m); excavar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +14, **Daño** 2d6+5 más podredumbre del pantano

Podredumbre del pantano (divino, enfermedad, maldición, negativo, nigromancia) Esta aflicción no puede reducirse por debajo de la fase 1, ni se puede curar el daño que produce hasta que se trate con éxito con *quitar maldición* o un efecto similar; entonces, la aflicción puede eliminarse como cualquier enfermedad. Una criatura que muera a causa de la podredumbre del pantano se funde en un lodo nocivo y no se puede resucitar excepto mediante un ritual *resucitar* de 7.º nivel o una magia similar; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Fase 1** el portador no presenta efectos negativos (1 minuto); **Fase 2** 3d6 de daño negativo y torpe 1 (1 día)





MAQUINARIA MORLOCK

Los morlocks tienden a las acciones brutales y a las tradiciones violentas y no muestran interés en mejorar sus sociedades ni en crear arte. Sin embargo, tienen una extraña obsesión por la maquinaria antigua y los objetos mágicos, especialmente los constructos de relojería. Su habilidad para trastear les ayuda a mantener en funcionamiento los antiguos guardianes y trampas, aunque su trabajo produzca efectos indeseados de vez en cuando.

MORLOCK

Procedentes de humanos alejados hace tiempo del mundo de la luz, los morlocks son monstruos brutales que habitan en los enmarañados túneles de las zonas altas de las Tierras Oscuras. Sus enjutos cuerpos enmascaran la fuerza de sus miembros y sus rápidas reacciones, y sus brazos son lo suficientemente largos como para moverse a cuatro patas cuando quieren ser rápidos o sigilosos. Ya no recuerdan la vida que llevaban sus antepasados en la superficie, aunque muchos siguen viviendo en las ruinas destrozadas de sus antiguos hogares. Algunos adoran las estatuas de los humanos de estas épocas pasadas como a dioses, pero otros adoran ahora a Lamashtu, Rovagug u otros dioses violentos.

Las crías de los morlocks son insaciables y claman por el más mínimo bocado de comida, llegando a consumir a sus hermanos si no se presenta ninguna otra comida. La mayoría de ellos fomentan esta práctica para asegurarse de que su grupo ancestral en su conjunto se hace más fuerte.

Un morlock típico mide poco más de 5 pies (1,5 m) y pesa unas 150 libras (67,5 kg).

MORLOCK

CRIATURA 2

CM MEDIANO HUMANOIDE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas infracomún

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8 (+11 Trepar), Artesanía +8

(sólo Reparación), Sigilo +9

Fue +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +1

Objetos garrote

Ceguera de la luz

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +11, **Vol** +9; +2 por estatus a todas las salvaciones contra enfermedad y veneno

PG 38

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ clava +9, **Daño** 1d6+4 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +9 (ágil), **Daño** 1d4+4 perforante

A distancia ♦ garrote +8 (incremento de alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+4 contundente

Manitas instintivo ♦♦ El morlock trastea con un constructo o peligro mecánico adyacente. Haz una prueba de Artesanía contra la CD de Fortaleza del constructo o del peligro. El morlock no puede tener éxito si el nivel del objetivo es más del doble que el nivel del morlock.

Éxito crítico El objetivo obtiene 4d6 PG y un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque durante 1 minuto.

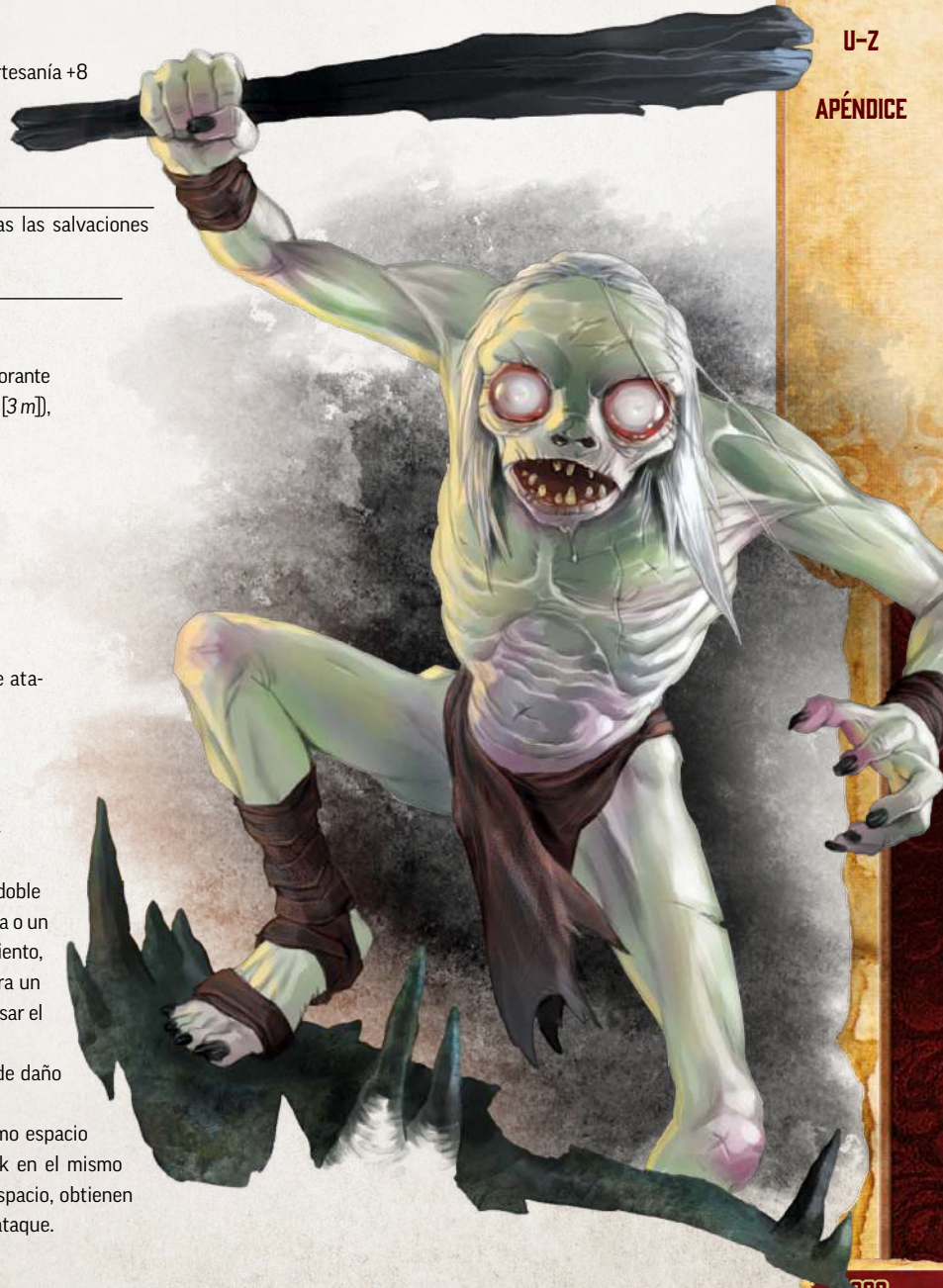
Éxito El objetivo obtiene 2d6 PG.

Fallo crítico El morlock se hiere a sí mismo y sufre 2d6 de daño (normalmente contundente, cortante o perforante, pero podría ser de otro tipo a discreción del DJ).

Ataque en salto ♦♦ El morlock da una Zancada hasta el doble de su Velocidad, durante la cual hace un Salto de altura o un Salto de longitud. En cualquier momento de su movimiento, el morlock puede dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra un enemigo que esté a su alcance. El morlock no puede usar el Ataque en salto hasta pasado 1 asalto.

Ataque furtivo Los Golpes de un morlock infligen 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Posición de plaga Un morlock puede compartir el mismo espacio con otro, pero no puede haber más de dos morlock en el mismo espacio. Cuando dos de ellos comparten el mismo espacio, obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque.





ESPECIES DE MOSCAS

La mosca gigante que presentamos aquí no es más que la más común de estas plagas de inquietante tamaño. Hay otras que pueden crecer mucho más, como la mosca glotona, que además bebe sangre; la mosca marchitadora, muy tóxica y maloliente; y la inmensamente hinchada mosca de plaga, una criatura nauseabunda e irónicamente incapaz de volar que se alimenta de carne de muertos vivientes y es portadora de una serie de horribles enfermedades.

MOSCA

Las moscas gigantes son insectos del tamaño de un poni con un par enormes ojos compuestos y el cuerpo cubierto de pelos cortos y rígidos. Sus guaridas son famosas por la carne podrida que acumulan para poner sus huevos. Sus madrigueras de desove son también el principal caldo de cultivo de enfermedades virulentas.

LARVA GIGANTE

Las moscas gigantes ponen sus huevos en los cuerpos de monstruos más grandes o de ganado. Cuando eclosionan, estos huevos liberan larvas que se retuercen del tamaño de niños humanos: crías hambrientas que consumen con voracidad cualquier carne que se encuentre en las inmediaciones, normalmente empezando por el cuerpo en el que han nacido.

LARVA GIGANTE

CRIATURA 0

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +3; sentido de la vibración 30 pies (9 m), sin vista

Habilidades Atletismo +4

Fue +2, **Des** -1, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -5

CA 13; **Fort** +9, **Ref** +3, **Vol** +3

PG 18; **Inmune** visual

Regurgitación ➤ **Desencadenante** La larva gigante sufre daño; **Efecto** La larva gigante regurgita su rancia y asquerosa comida. Todas las criaturas en una emanación de 5 pies (1,5 m) deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 16 o quedar indispuestas 1 (o indispuestas 2 en caso de fallo crítico). La larva gigante no puede volver a usar Regurgitación hasta que pase al menos una hora alimentándose de un cadáver.

Velocidad 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +6, Daño 1d8+2 perforante más Agarrón

Roer la carne ➤ **Requisito** La larva gigante tiene a una criatura agarrada; **Efecto** La larva gigante inflige 1d8+2 de daño cortante a la criatura agarrada a medida que mastica su carne (salvación de Reflejos básica CD 19).

MOSCA GIGANTE

Las extremidades de esta mosca del tamaño de un poni parecen no parar de moverse mientras se limpia constantemente y recoge cualquier cosa comestible con sus piezas bucales. Aunque son principalmente carroñeras, en ocasiones, las moscas gigantes cazan ganado u otros animales demasiado lentos como para escapar.

MOSCA GIGANTE

CRIATURA 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +8; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +6

Fue +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +3, **Car** -5

AC 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +6

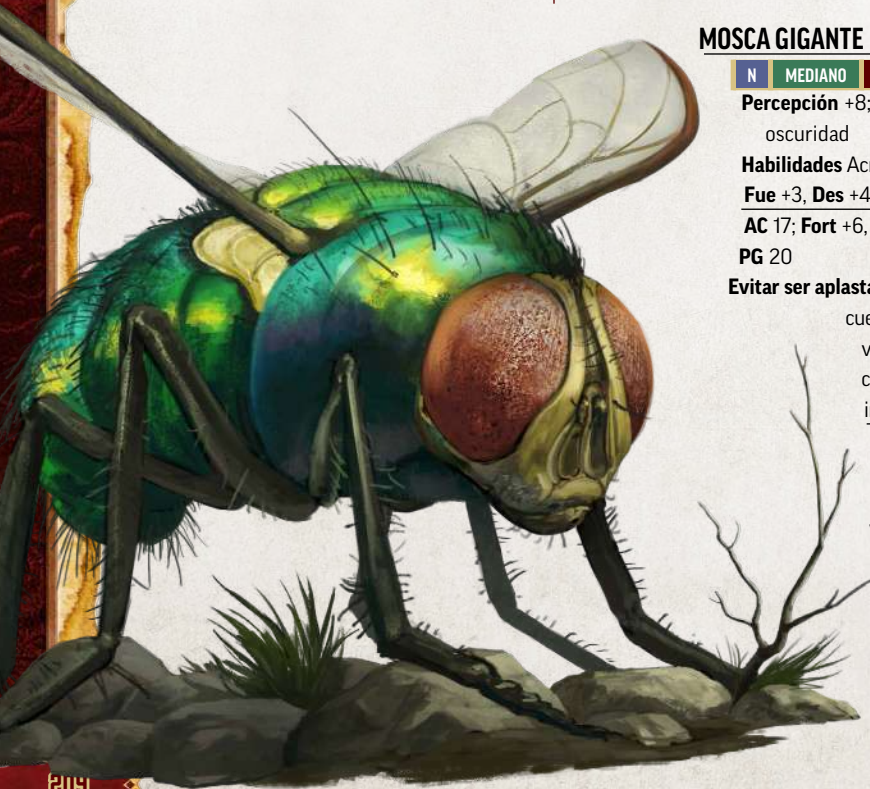
PG 20

Evitar ser aplastada ➤ **Desencadenante** La mosca gigante es objeto de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia por parte de un atacante al que pueda ver; **Efecto** La mosca gigante obtiene un bonificador +2 por circunstancia contra el ataque desencadenante. Si el ataque falla, el insecto gigante puede Volar hasta su Velocidad de vuelo.

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +8, Daño 1d6+3 perforante más viruela de mosca

Viruela de mosca (enfermedad, virulenta) Una mosca gigante puede ser portadora de cualquier enfermedad, pero la mayoría transmite con su picadura una infección virulenta, pero no mortal, llamada Viruela de mosca; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 16; **Incubación** 1 día; **Fase 1** debilitado 1 (1 día); **Fase 2** como la fase 1 (1 día); **Fase 3** debilitado 2 (1 día); **Fase 4** como fase 3; **Fase 5** debilitado 2 y fatigado (1 día)



MOSQUITO

Aunque el mosquito común es una plaga capaz de propagar enfermedades mortales, sus parientes gigantes y las voraces nubes de plagas de mosquitos son aún más peligrosos.

PLAGA DE MOSQUITOS DEL PANTANO

Cuando los mortíferos mosquitos del pantano se reúnen en grandes cantidades, forman plagas letales capaces de drenar sangre a un ritmo realmente alarmante. Las plagas de mosquitos del pantano suelen encontrarse sólo en pantanos o ciénagas tropicales, pero durante los meses húmedos de primavera o verano pueden llegar a las zonas fluviales o incluso a las zonas costeras de los asentamientos.

PLAGA DE MOSQUITOS DEL PANTANO

CRIATURA 3

N **GRANDE** **ANIMAL** **PLAGA**

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +6, Sigilo +8

Fue +0, **Des** +4, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +5

PG 25; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño por salpicadura 5;

Resistencias contundente 2, cortante 5, perforante 5

Velocidad 5 pies (1,5 m), volar 25 pies (7,5 m)

Malaria piréxica (enfermedad) La víctima no puede reducir su estado negativo indispuerto mientras esté afectada por la malaria piréxica; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 20; Incubación 4 días; **Fase 1** indispuerto 1 (1 día); **Fase 2** debilitado 1 e indispuerto 1 (1 día); **Fase 3** como la fase 2 (1 día); **Fase 4** inconsciente (1 día); **Fase 5** muerto

Mordiscos de plaga ♦ Cualquier enemigo en el espacio de la plaga sufre 1d6 de daño perforante (salvación de Reflejos básica CD 20) y queda expuesto a la malaria piréxica. Las criaturas que fallen la tirada de salvación también sufren 1d4 de daño persistente por sangrado.

MOSQUITO GIGANTE

Estas versiones horriblemente agrandadas del mosquito común suelen atacar a la megafauna, como los dinosaurios y otras criaturas grandes, pero no rechazarán la oportunidad de chupar sangre de un objetivo más pequeño, como un humanoide.

MOSQUITO GIGANTE

CRIATURA 6

N **MEDIANO** **ANIMAL**

Percepción +17; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +13, Sigilo +13

Fue +4, **Des** +5, **Con** +2, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -5

CA 24; **Fort** +14, **Ref** +17, **Vol** +12

PG 80

Velocidad 20 pies (6 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ probóscide +17 (sutil), Daño 2d10+7 perforante más Agarrón y malaria séptica

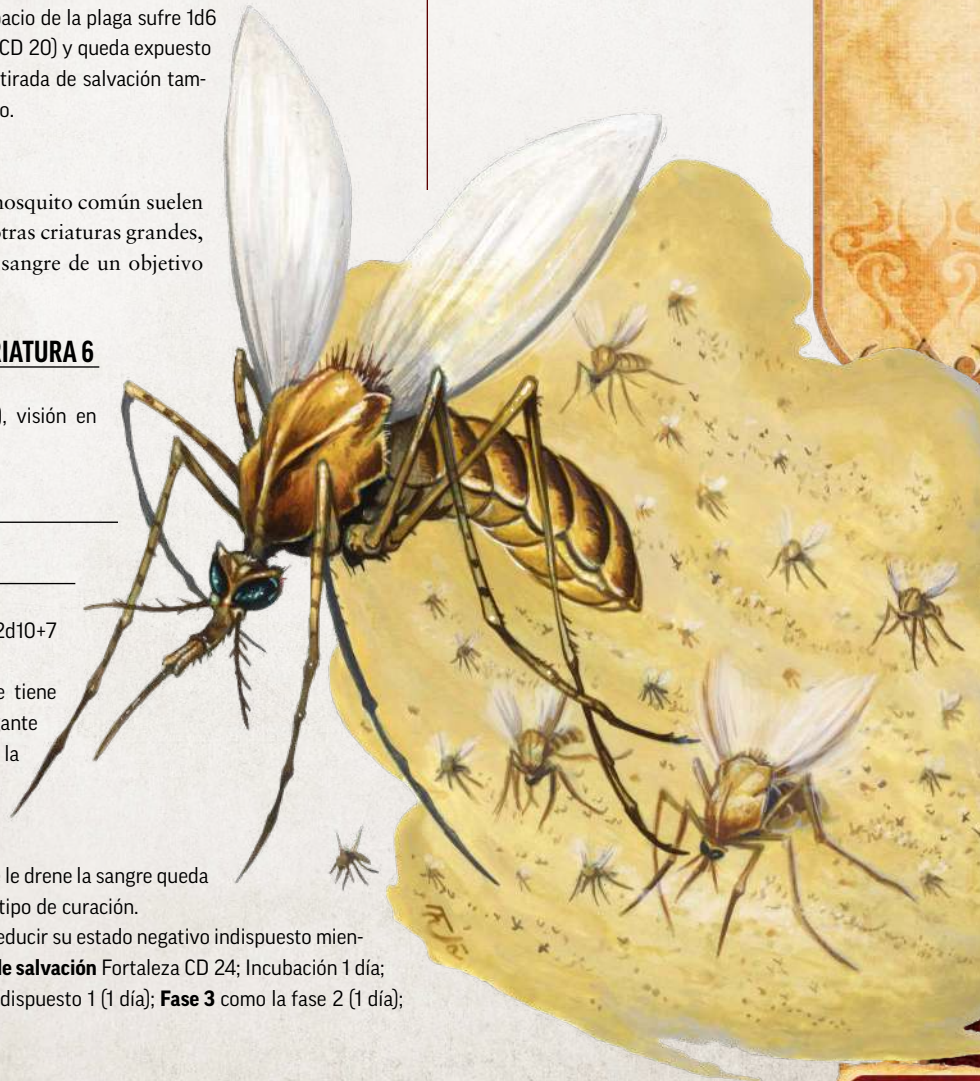
Drenar sangre ♦ **Requisitos** El mosquito gigante tiene una criatura agarrada; **Efecto** El mosquito gigante utiliza su probóscide para drenar la sangre de la criatura agarrada. Esto inflige 3d6 de daño y el mosquito gigante obtiene una cantidad de Puntos de Golpe temporales equivalente al daño infligido. Una criatura a la que un mosquito gigante le drene la sangre queda drenada 1 hasta que reciba cualquier cantidad o tipo de curación.

Malaria séptica (enfermedad) La víctima no puede reducir su estado negativo indispuerto mientras esté afectada por la malaria séptica; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 24; Incubación 1 día; **Fase 1** indispuerto 1 (1 día); **Fase 2** drenado 1 e indispuerto 1 (1 día); **Fase 3** como la fase 2 (1 día); **Fase 4** inconsciente (1 día); **Fase 5** muerto



CEPAS DE MALARIA

Esta perniciosa enfermedad suele asociarse a los mosquitos. La versión más común de la malaria se presenta en la página 118 de la *Guía de Dirección de juego* y, aunque las variantes infligidas por las plagas de mosquitos y los mosquitos gigantes son más mortales, no pueden reaparecer hasta pasados 1d4 meses. La malaria piréxica también causa debilidad y fiebres, mientras que la malaria séptica hace que se formen lesiones dolorosas e infectadas en el cuerpo. Independientemente de la cepa que se contraiga, no se puede reducir el estado negativo indispuerto mientras se esté afectado por la malaria.





ESCUPTORES DE CARNE

Algunas máscaras de los muertos elaboran «arte» macabro dando forma a la carne de sus víctimas, y se pasan horas, días o incluso semanas moldeando la piel de una víctima o incluso fusionando varias criaturas en una única pieza. Los horripilantes resultados de este proceso pueden adoptar la forma de muebles hechos de carne que aún vive y respira, «esculturas» que no se parecen en nada a la forma humana y cosas aún más retorcidas y depravadas.

MÁSCARA DE LOS MUERTOS

Engendradas por las mismas obsesiones antinaturales y autodestructivas que las impulsaban cuando estaban vivas, las máscaras de los muertos son los restos muertos vivientes de los más autocomplacientes y pecadores de entre nosotros. Aunque son incapaces de saciar sus perversos deseos, estos repugnantes muertos vivientes pueden drenar la propia carne de sus víctimas para envolverse en un perverso simulacro de vida que les permite perseguir sus infames deseos. Los deseos específicos de las máscaras de los muertos varían: una puede estar obsesionada con la comida o la bebida, mientras que otra puede ser vanidosa y desear una forma atractiva para maravillarse ante un espejo, y otra puede simplemente anhelar el olor de la sangre. Cualquiera que sea la sensación que busque la máscara de los muertos, siempre es un vicio llevado al extremo, ya que este pecado es lo primero que ayudó a condenarla a la muerte en vida. Una máscara de los muertos obsesionada con la comida, por ejemplo, podría asaltar panaderías o cervecerías, mientras que una máscara de los muertos vanidosa obsesionada con el *glamour* podría aburrirse rápidamente de cada nuevo *look* y cambiar a sus víctimas a diario, o incluso cada hora.

MÁSCARA DE LOS MUERTOS

CRIATURA 7

NM MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Percepción +15, visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +15, Engaño +17, Latrocinio +15, Sigilo +17

Fue +4, **Des** +6, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +3

CA 25; **Fort** +15, **Ref** +17, **Vol** +13

PG 128, curación negativa; **Inmunidad** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +18 (sutil), **Daño** 2d6+7 perforante más 2d6 negativo

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +18 (ágil, sutil), **Daño** 2d8+7 cortante

Beber carne ♦ (divino, nigromancia) **Requisito** La máscara de los muertos impacta al mismo enemigo con dos Golpes de garra este turno y permanece adyacente a él; **Efecto** La máscara de los muertos drena carne del cuerpo de la criatura. La criatura queda drenada 1 e indispuesta 2 a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 (drenada 2 e indispuesta 2 en caso de fallo crítico).

Forma de vida ♦ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) La máscara de los muertos adopta la apariencia de una criatura humanoide Mediana o menor. Ésta es la forma que tenía antes de convertirse en muerto viviente o la forma de la última criatura a la que impactó con éxito con Beber carne. Esto no cambia la Velocidad de la máscara de los muertos ni los bonificadores de ataque y daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen sus Golpes (normalmente a contundente).

Moldear la carne (divino, maldición, nigromancia) Tras pasar 1 minuto en contacto con una criatura dispuesta, inconsciente o paralizada, una máscara de los muertos puede remodelar la cara del objetivo, provocando que su carne le cubra rasgos vitales. El objetivo puede hacer una salvación de Fortaleza CD 25 para resistirse; un éxito crítico otorga inmunidad temporal a Moldear la carne durante 24 horas. Cada vez que la máscara de los muertos use Moldear la carne, elige uno de sus rasgos: oídos (el objetivo queda ensordecido), ojos (el objetivo queda cegado), boca (el objetivo no puede hablar ni comer) o nariz (el objetivo no puede oler nada). Una criatura con la nariz y la boca selladas no puede respirar y comienza a asfixiarse (*Reglas básicas*, pág. 478). Los cambios son permanentes hasta que se reviertan quitando esta maldición, o puede abrirse quirúrgicamente la carne sellada con una prueba de Medicina CD 25 que requiere 1d4 asaltos e inflige 1d6 de daño cortante por asalto.



NAGA

Las nagas son reconocibles por sus cuerpos serpentinos y sus extrañas cabezas de aspecto humano. Todas las nagas tienen capacidades mágicas y una gran inteligencia, que combinan para alcanzar sus objetivos.

NAGA LUNAR

Las nagas lunares son hábiles adivinas y astrólogos cuyas escamas oscuras y pelo blanco brillan con motas de luz que imitan los cielos nocturnos hacia los que siempre se sienten atraídas. Aunque son menos imponentes físicamente que otras nagas, poseen una elegante belleza que muchos encuentran fascinante, incluso sin la ayuda de las capacidades mágicas inherentes a la naga. Ganarse la confianza de una naga lunar es difícil, pero no imposible, especialmente para alguien que comparta el interés de la criatura por la esfera celestial.

Como no tienen manos, utilizan *mano del mago* para manipular los delicados instrumentos y elegantes telescopios con los observan el cielo nocturno. Siguen la pista de las posiciones de los cuerpos celestes y registran sus descubrimientos en diarios esotéricos. En el mejor de los casos, son seres sabios y misteriosos que buscan ampliar su conocimiento sobre el cosmos. En el peor de los casos, tras exponerse demasiado a los seres insondables que habitan en la oscuridad entre las estrellas, se convierten en oscuras profetisas que llevan a otros a cometer terribles actos en nombre de abominables maestros.

En Golarion, las nagas lunares de la nación de Nagajor utilizan sus habilidades para servir a muchas comunidades como adivinas. Algunas han fundado observatorios en los quesos seguidores y ellas exploran el cielo nocturno. Algunas nagas incluso utilizan sus conocimientos de las estrellas como navegantes en barcos o en caravanas por tierra. En el mundo en general, donde la gente no tiene en cuenta a las nagas como gobernantes casi divinos, las nagas lunares tratan de evitar el contacto con los forasteros o utilizan sus poderes mágicos para disfrazarse y ocultar sus verdaderas formas a todos, excepto a sus aliados más dignos.

NAGA LUNAR

CRIATURA 6

POCO COMÚN N GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, celestial, común

Habilidades Acrobacias +14, Saber de astronomía +11, Diplomacia +15, Engaño +15, Naturaleza +13, Supervivencia +14

Fue +2, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +3

CA 24, **Fort** +15, **Ref** +16, **Vol** +17

PG 100

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +16 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+8 perforante más veneno de naga lunar

Conjuros primigenios espontáneos CD 24, ataque +16; **3.º** (4 espacios) *curar*, *lentificar*, *relámpago*; **2.º** (4 espacios) *forma humanoide*, *invisibilidad*, *partículas rutilantes*, *telaraña*; **1.º** (4 espacios) *aguijón de araña*, *curar*, *hechizar*, *paso ligero*; **Trucos** (3.º) *atontar*, *detectar magia*, *leer el aura*, *luces danzantes*, *mano del mago*

Hipnosis ♦♦ (concentrarse, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio, visual) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La naga lunar retuerce los anillos de su cuerpo de serpiente, haciendo que las motas estelares de sus escamas cambien y se muevan mientras brillan con más intensidad, creando un fascinante remolino de luz y oscuridad. Todas las criaturas dentro de una emanación de 30 pies (9 m) deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o quedar fascinadas hasta el final del siguiente turno de la naga (en caso de fallo crítico, las criaturas fascinadas también dejan caer cualquier objeto que lleven). La naga lunar puede Mantener un conjuro durante Hipnosis. Si la naga se mueve, las criaturas afectadas se ven obligadas a permanecer a menos de 30 pies (9 m) de la naga y deben gastar cada una de sus acciones en acercarse a la naga lo más rápidamente posible en su siguiente turno. Si una criatura no puede terminar su turno a menos de 30 pies (9 m) de la naga, el efecto termina para esa criatura.



ADICCIÓN A LA NAGA LUNAR

Algunas personas disfrutan de los efectos del veneno de naga lunar y han desarrollado formas de potenciar sus cualidades eufóricas mediante el refinamiento alquímico. Aunque algunos comerciantes pagan a las nagas por su veneno, la mayoría contrata a cazadores para que capturen y esclavicen a estas criaturas. Como resultado, las nagas desprecian a cualquier humanoide que venda o compre su veneno por el motivo que sea. El veneno de naga lunar refinado es idéntico en precio y efecto al té del tiempo del sueño (*Guía de Dirección de juego*, pág. 121).

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





AQUELARRES DE NAGAS ESPIRITUALES

Al igual que las sagas, las nagas espirituales forman ocasionalmente pequeños grupos de su propia especie. Normalmente lo hacen para protegerse mutuamente contra una amenaza mayor o para alcanzar un objetivo que una sola no podría lograr por sí misma. A veces, forman un aquelarre para reunir a grupos de sectarios o tomar el control de una ciudad u otra comunidad grande y, en raras ocasiones, una naga espiritual puede incluso unirse a un aquelarre de sagas o brujas.

Veneno de naga lunar (veneno, sueño) **Tirada de salvación** CD 24; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** anonadado 1 (1 asalto); **Fase 2** como fase 1 (1 asalto); **Fase 3** anonadado 2 (1 asalto); **Fase 4** inconsciente (1 asalto). Una vez que una criatura caiga inconsciente por el veneno de naga lunar, permanece dormida durante 1d8 horas a menos que se la despierte.

NAGA ESPIRITUAL

En la cultura de las nagas, las malhumoradas y desaliñadas nagas espirituales ocupan un lugar despreciable similar al de las sagas en las culturas humanoides. Estas decrepitas criaturas viven en soledad y sólo las buscan aquellos que son lo suficientemente ingenuos o valientes como para pensar que pueden beneficiarse de sus poderes sin pagar un alto precio; para la mayoría de los que se atreven a mostrar tal arrogancia, el precio acaba siendo su propia vida.

Las nagas espirituales buscan ruinas desoladas y lugares asociados a la muerte y la corrupción desde hace mucho tiempo. Estos seres siniestros y serpentinos pueden encontrarse en bosques asolados, cementerios abandonados, fortalezas desmoronadas y pantanos en descomposición. Aunque no conocen la historia de estos lugares, se sienten atraídas por los restos psíquicos de las malas acciones y los espíritus atormentados que permanecen en la tierra y las piedras.

A pesar de su horrible aspecto y de que las demás nagas las tratan como parias, las nagas espirituales se sienten profundamente orgullosas de sus habilidades e incluso de su existencia hermética. Se consideran conectadas a una fuerza mayor cuyos misterios sólo se revelan a aquellos que pueden desprenderse de las formas y la moral de la sociedad «civilizada». Aun así, aceptan alegremente la adoración de otras criaturas dispuestas a someterse a sus caprichosos antojos. A menudo forman sectas a su alrededor, utilizando sus conjuros y rituales de hechizar para atrapar las mentes de unos pocos individuos clave que extiendan su infame influencia por toda la comunidad.

NAGA ESPIRITUAL

CRIATURA 9

POCO COMÚN NM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +16, Engaño +17, Intimidación +19, Ocultismo +20, Sigilo +20

Fue +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +5

Aquelarre Una naga espiritual añade *alucinación*, *sonda mental* y *sugestión* a sus conjuros de aquelarre.

CA 28; **Fort** +15, **Ref** +20, **Vol** +18

PG 160

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ colmillos +19 (ágil, sutil), **Daño** 2d8+9 perforante más veneno de naga espiritual

Conjuros de ocultismo espontáneos CD 28, ataque +20; **5°** (3 espacios) *recado*, *sugestión subconsciente*, *tentáculos negros*; **4°** (4 espacios) *clarividencia*, *confusión*, *modificar recuerdo*, *volar*; **3°** (4 espacios) *leer la mente*, *mensaje onírico*, *paralizar*, *toque vampírico*; **2°** (4 espacios) *contorno borroso*, *forma humanoide*, *imagen múltiple*, *maniobra telecinética*; **1°** (4 espacios) *hechizar*, *orden imperiosa*, *sirviendo invisible*, *zarcillos macabros*; **Trucos (5°)** *atontar*, *detectar magia*, *leer el aura*, *mano del mago*, *sello*

Rituales CD 28; *embaucamiento*

Veneno de naga espiritual (veneno) **Tirada de salvación** CD 28; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 de daño por veneno y anonadado 1 (1 asalto); **Fase 2** 2d6 de daño por veneno y anonadado 2 (1 asalto)



NECROFIDIO

Aunque el necrofidio es un constructo descerebrado y sin capacidad para comprender las complejidades del bien o del mal, estos constructos de aspecto siniestro suelen ser elaborados por creadores malvados o macabros que quieren dar a sus guardianes una estética aterradora.

Construido a partir de huesos extraídos de serpientes y humanos, un necrofidio está animado por magia ocultista, no por la vida. Cada necrofidio está construido a partir del esqueleto de una gran serpiente, pero su cráneo se ha sustituido por el de una criatura humanoide. Algunos cultos a la muerte o artesanos particularmente crueles buscan los cráneos de individuos específicos contra los que guardan rencor para proporcionar la cabeza a su necrofidio. El último paso de la construcción es la alteración de los dientes y las mandíbulas para darle a la criatura colmillos y, por tanto, un aspecto más serpentino.

Si el creador de un necrofidio muere, el constructo sigue la última serie de órdenes que se le dio. Si no puede hacerlo, vaga sin rumbo por la zona cercana a donde sirvió por última vez a su creador y ataca a cualquier criatura con la que se encuentre. Algunos creen que aquellos que conocen los secretos de los orígenes de un necrofidio pueden comandarlo, siempre y cuando su creador original ya no exista y nadie más lo comande en ese momento. También existen varios informes sobre necrofidios extrañamente conscientes e inteligentes que deambulan con un propósito y rastrean o cazan criaturas vivas específicas que interpretan como objetivos de antiguas misiones de asesinato.



OTROS NECROFIDIOS

Básicamente, las aptitudes de un necrofidio son el resultado de los diseños de sus creadores. Algunos presentan distintas inmunidades o tienen mordiscos que infligen daño negativo, por frío o por veneno en lugar de infligir parálisis. Incluso hay rumores de necrofidios de alma vinculada, cuyos creadores han dispuesto que el alma del donante de la calavera otorgue poder al constructo. Estos necrofidios no sólo son inteligentes, sino que también pueden razonar e incluso lanzar conjuros.

NECROFIDIO

CRIATURA 3

N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Percepción +9, visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +10, Sigilo +9

Fue +3, **Des** +4, **Con** +0, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -5

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 50; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, indisputado, inconsciente, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Debilidades:** contundente 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦♦♦ mandíbulas +8 (ágil, sutil), Daño 1d10+3 perforante más parálisis de necrofidio

Danza de la muerte ♦♦♦ (encantamiento, mental, ocultismo, visual) El necrofidio se balancea, su forma serpentina ondula y repiquea con un ritmo hipnótico. Cada criatura que presencie la danza debe hacer una salvación de Voluntad CD 18.

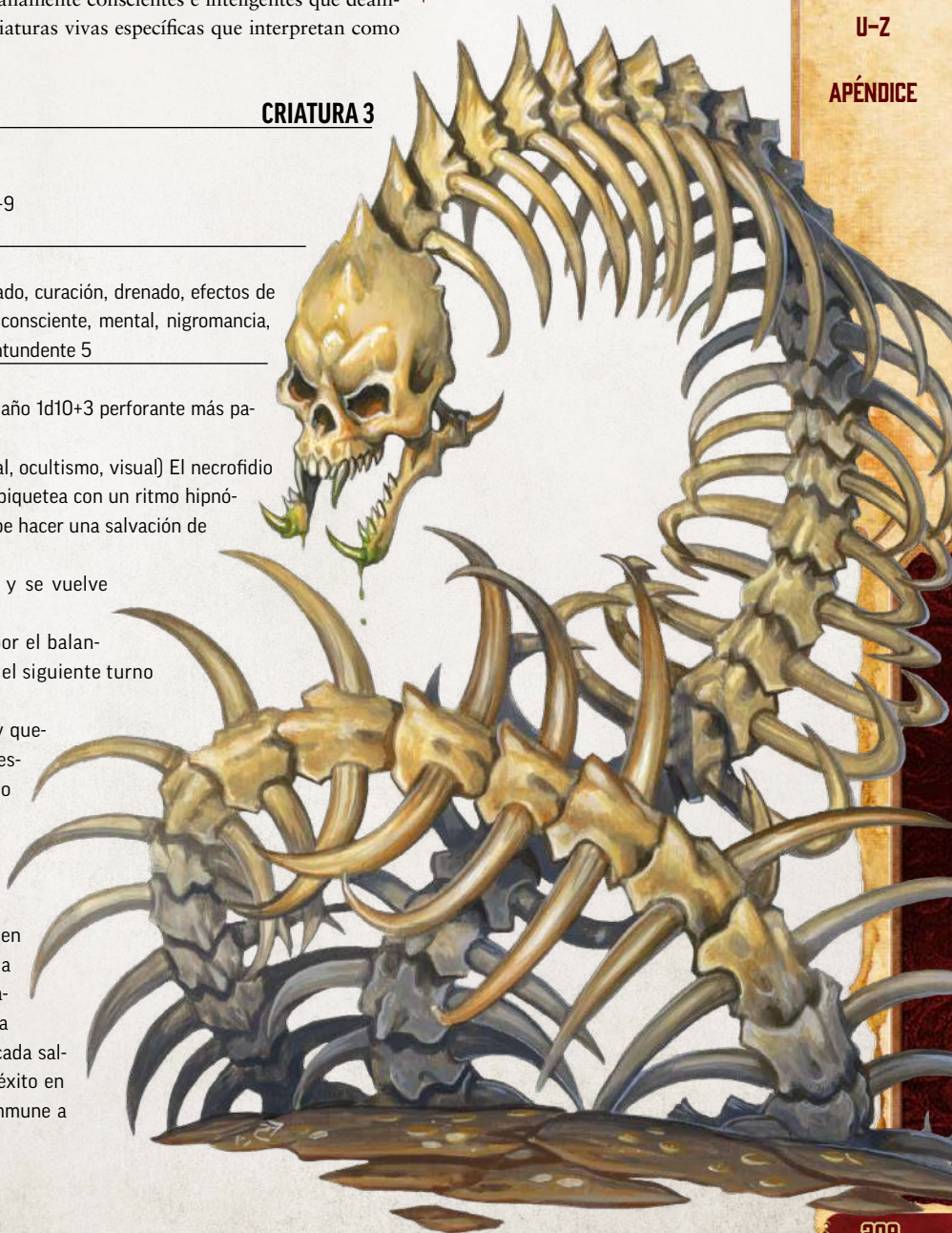
Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito La criatura se siente desconcertada por el balanceo y queda desprevenida hasta el final del siguiente turno del necrofidio.

Fallo La criatura se distrae con el balanceo y queda aturdida 1. Tras recuperarse, queda desprevenida hasta el final del siguiente turno del necrofidio.

Fallo crítico Como con el fallo, pero aturdida 3.

Parálisis de necrofidio (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Una criatura viva mordida por un necrofidio debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o queda paralizada. Puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos y la CD se reduce acumulativamente en 1 por cada salvación intentada. Una criatura que tenga éxito en esta salvación se vuelve temporalmente inmune a la parálisis de necrofidio durante 24 horas.





DENEBRUM

La mayoría de los neotélidos de Golarion moran en la Bóveda de Denebrum, en las profundidades de las Tierras Oscuras. Allí, en una vasta caverna de fétidos estanques de pantanos apestosos y bosques surrealistas de hongos venenosos, colmenas de neotélidos anidan entre retorcidas agujas de resina endurecida con un aspecto tan horrible como los propios gusanos monstruosos. Atendidos por ejércitos de esbirros con aspecto de gusanos que los adoran como dioses, éstos traman, planean y libran una guerra sin cesar.

NEOTÉLIDO

Este gigantesco gusano de color malva tiene una boca ganchuda con múltiples bandas circulares de dientes y cuatro lenguas con púas. Poseedor de terribles poderes de ocultismo y de un vasto intelecto alienígena, el neotélido sirve a los horrores eternos que habitan en extrañas dimensiones más allá de la realidad conocida: los Dioses Exteriores y los Primigenios de los Mitos Ancestrales. Los neotélidos transmiten estos misterios a las espeluznantes criaturas parecidas a gusanos que engendran y crean en preparación para un futuro en el que los gusanos gobernarán la superficie, una época en la que toda la demás vida no será más que alimento.

NEOTÉLIDO

CRIATURA 15

POCO COMÚN CM GARGANTUESCO ABERRACIÓN

Percepción +29; percibir pensamientos 100 pies (30 m), visión en la oscuridad mayor

Idiomas aklo, alghollthu, infracomún; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +25, Atletismo +28, Diplomacia +27, Engaño +29, Intimidación +29, Ocultismo +29

Fue +9, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +8, **Sab** +6, **Car** +8

Percibir pensamientos (adivinación, mental, ocultismo) El neotélido utiliza su mente como un sentido preciso en el alcance indicado para detectar a todas las criaturas que no sean descerebradas.

CA 37; **Fort** +27, **Ref** +23, **Vol** +29; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 345; **Inmunidades** ácido; **Debilidades** hierro frío 15; **Resistencias** mental 15

Agujero de gusano dimensional (conjuro, ocultismo, teletransporte) **Desencadenante** Una criatura de la que el neotélido tenga conocimiento utiliza un efecto de teletransporte;

Efecto El neotélido crea un agujero de gusano extradimensional en la ubicación inicial de la criatura desencadenante que dura hasta 1 minuto. Si el neotélido se mueve dentro del espacio del agujero de gusano, el neotélido se teletransporta al mismo destino que la criatura desencadenante.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +28 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d12+13 perforante más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ♦ lengua áspera +28 (ágil, alcance 25 pies [7,5 m], fatal d10), **Daño** 3d8+13 cortante

Conjuros de ocultismo innatos CD 38, ataque +30; **8.º convocar aberración**, *hechizar*, *sugestión*; **7.º calamidad fantasmal**, *teletransporte*; **6.º escudriñamiento** (×3), *sugestión* (a voluntad); **5.º carga telecinética** (a voluntad), *sonda mental* (a voluntad); **Trucos (8.º)** *atontar*, *detectar magia*, *mano del mago*, *proyector telecinético*

Rituales CD 38; *embaucamiento*, *geas*

Arma de aliento ♦♦ (ácido, evocación, ocultismo) El neotélido exhala un chorro de ácido que inflige 16d6 de daño por ácido en un cono de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 38). El neotélido no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Sugestión instantánea (Desencadenante) Una criatura falla una salvación

de Voluntad contra un conjuro o efecto creado por el neotélido; **Efecto** El neotélido lanza un conjuro *sugestión* que tenga disponible sobre la criatura que falló su salvación de Voluntad.

Lenguas fustigantes ♦♦ Las cuatro lenguas del neotélido arremeten con frenesí contra varios objetivos.

Realiza hasta cuatro Golpes de lengua áspera, cada uno contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del neotélido, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de que el neotélido haya realizado todos sus ataques.

Engullir ♦ Grande, 2d12 contundente más 2d12 por ácido, Liberarse 27



NEREIDAS

Las nereidas son hadas acuáticas con profundos lazos con el agua. Comparten algunas similitudes con las náyades, pero no son guardianas y no se vinculan a una masa de agua específica. Aunque son principalmente criaturas acuáticas, su capacidad única de imbuir su vitalidad en un manto sobrenatural les permite viajar también por tierra. Sin embargo, una nereida debe tener cuidado al manifestar un chal, ya que su esencia vital está ligada a él, por lo que puede ser robado o destruido para amenazarla.

Las nereidas prefieren vivir aisladas. Abandonadas a su suerte, evitan el combate, pero cuando se ven obligadas a luchar, su capacidad de transformar las aguas naturales de su cuerpo en veneno les sirve tan bien como cualquier arma.

A menudo, los marineros ignorantes agrupan a todas las hadas que habitan en el agua en una única categoría de «tentadores acuáticos», independientemente del tipo o el género de hada, y usan los nombres de estas criaturas indistintamente para representar el concepto de una bella figura que existe para atraer a los mortales a una muerte por ahogamiento. Mientras que las náyades tienen más paciencia y a menudo tratan de educar a los ignorantes sobre el daño que pueden causar los estereotipos, las nereidas y los rusalkas no tienen paciencia para estos métodos. Los rusalkas son la fuente principal de las leyendas sobre hadas que atacan a los marineros y las nereidas las detestan por ello, ya que prefieren vivir apartadas de la humanidad y disfrutar de la belleza del mundo natural en paz.

Cuando una nereida se entera del aumento de la actividad de un rusalka, suele buscarla para encauzarlo, no tanto por el afán de proteger a los humanoides (por los que las nereidas sienten tradicionalmente poco interés), sino para evitar que el rusalka provoque sin darse cuenta respuestas violentas por parte de los humanoides, que no se molestan en notar la diferencia entre una hada asesina y una que sólo quiere que la dejen en paz.



CHALES DE LAS NEREIDAS

El chal de una nereida tiene Dureza 1 y 4 Puntos de Golpe (UR 2). Si el chal se rompe, deja de conceder el rasgo anfibio. Si es destruido, se diluye en el agua, y la nereida que lo creó pasa a estar condenada 1 y drenada 1. Los valores de estos estados negativos aumentan en 1 cada 2d6 horas a partir de entonces hasta que cree un nuevo chal.



NEREIDA

CRIATURA 10

CN MEDIANO ACUÁTICO AGUA HADA

Percepción +20; visión en la penumbra

Idiomas acuano, común, silvano

Habilidades Atletismo +12 (+18 a Nadar), Diplomacia +22, Engaño +20, Sigilo +22

Fue +0, **Des** +7, **Con** +5, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +7

CA 30; **Fort** +16, **Ref** +22, **Vol** +18

PG 75; **Inmunidades** veneno; **Debilidades** hierro frío 10

Transparencia acuática (agua, primigenio, transmutación) Cuando está bajo el agua, el cuerpo de la nereida es invisible. La nereida puede adoptar o abandonar esta transparencia como una acción que tiene el rasgo concentrarse.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ toque venenoso +23 (ágil, sutil, mágico), Daño 6d6 por veneno

Conjuros primigenios innatos CD 29; **6.º convocar elemental** (sólo elementales de agua);

5.º controlar las aguas, forma elemental (×3, sólo agua) **4.º sugestión**

Toque ahogador ♦♦ (agua, conjuración, incapacitación, primigenio) La nereida toca a una criatura y hace que el agua de su propio cuerpo fluya hacia los pulmones de la misma. Si la criatura no puede respirar en el agua, debe hacer una salvación de Fortaleza CD 29.

Éxito La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune al Toque ahogador durante 24 horas.

Fallo La criatura queda indispuesta 3 mientras se ahoga con el agua.

Fallo crítico La criatura se ahoga con el agua y se queda sin aire. Cae inconsciente y comienza a ahogarse (Reglas básicas, pág. 478). Si la criatura no se encuentra bajo el agua, se recupera del ahogamiento en cuanto tenga éxito en una tirada de salvación contra la asfixia.

Manifestar chal ♦♦♦ (conjuro, primigenio) La nereida se despoja de parte de su conexión con el Primer Mundo e imbuir esta esencia en un chal ligero que le permite salir a tierra. La nereida puede desprenderse de este efecto mientras esté en contacto con el chal. Mientras el chal exista, la nereida obtiene el rasgo anfibio. Si alguien que no sea una nereida se pone el chal también obtiene el rasgo anfibio. Si el chal de una nereida es destruido en lugar de ser Disipado, la nereida no puede manifestar un chal hasta pasadas 24 horas.



NIXIS DEL PANTANO

Los nixis que habitan en regiones pantanosas suelen tener una peor actitud y son más propensos a recurrir a la violencia. Conocidos como nixis del pantano, estas hadas malignas prefieren habitar en pantanos en descomposición o ciénagas asoladas y se deleitan utilizando su capacidad de conceder deseos para tentar a los visitantes a cometer actos de maldad imprevistos.

NIXI

Estas hadas acuáticas suelen vigilar estanques, lagos, manantiales y ríos, protegiendo sus bucólicos hogares de depredadores y humanoides descuidados. Tienden a ser solitarios y tratan de mantener su presencia oculta a los humanoides, esperando que los intrusos no les den motivos para actuar. Las historias de milagros menores concedidos por los nixis a aquellos con los que entablan amistad animan a los humanoides a buscar a estos solitarios feéricos e irónicamente hacen que sea aún más improbable que un nixi conceda tal bendición. Por otro lado, si alguien se acerca a un nixi con respeto, o incluso mejor, con una actitud positiva que muestre la cantidad justa de humildad y sinceridad despreocupada, es mucho más probable que responda positivamente a cualquier petición de ayuda. A menudo, un nixi pedirá a quienes busquen su ayuda que realicen primero una tarea para ellos; estas peticiones pueden ser actos menores de entretenimiento (como contar una historia emocionante o interpretar una canción que le pida), pero en otros casos puede necesitar una ayuda más importante, como ahuyentar a un depredador local no deseado o investigar una fuente de contaminación cerca de su hogar.

Los nixis sólo recurren a la violencia si no funciona ninguna otra táctica. Prefieren las soluciones que se basan en la magia primigenia para apaciguar los conflictos antes de que se produzca un derramamiento de sangre. En la búsqueda de estas soluciones, confían en su capacidad para hechizar a los individuos y, cuando pueden establecer una influencia mágica, animan a los intrusos a marcharse pacíficamente. Mientras que algunos intentan confundir a los intrusos y guiarlos sutilmente fuera de la zona, otros utilizan animales y bestias locales para ahuyentar a los intrusos. Ocasionalmente, reclutan a humanoides hechizados para que actúen como protectores o les ayuden en alguna tarea que sencillamente les queda grande. Si esta tarea tiene lugar bajo el agua, utilizan su magia para concederle temporalmente la capacidad de respirar bajo el agua a la criatura encantada. Sólo aquellos que consiguen entablar amistad con un nixi reciben invitaciones para volver a nadar o cenar con el hada y sólo a los aliados de mayor confianza se les concede un deseo menor.

Los nixis parecen humanoides acuáticos del tamaño de un niño, con los ojos grandes, unos bigotes de pez gato y los dedos de las manos y los pies palmeados. Tienen la piel escamosa, las orejas puntiagudas y el pelo largo del color de las algas. Suelen formar pequeñas comunidades e incluso construyen sociedades submarinas si su número es lo suficientemente grande. En el folclore de muchas culturas, hay historias sobre naciones enteras de nixis escondidas en el fondo de lagos especialmente grandes.



NIXI

CRATURA 1

N PEQUEÑO ACUÁTICO HADA

Percepción +6; visión en la penumbra

Idiomas acuano, silvano

Habilidades Atletismo +6, Naturaleza +5, Sigilo +8

Fue +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +4

Empatía salvaje El nixi puede usar Diplomacia para Causar impresión y Pedirles cosas muy sencillas a los animales acuáticos o anfibios.

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +6; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 25; **Debilidades** hierro frío 3

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6 cortante

Conjuros primigenios innatos CD 17, ataque +9; **2.º respiración acuática**;

1.º empujón hidráulico, hechizar (×3)

Conceder deseo ♦♦♦ (adivinación, primigenio) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El nixi puede duplicar cualquier conjuro de 1.º nivel o producir cualquier efecto con un nivel de poder acorde a un conjuro de 1.º nivel, pero sólo en respuesta a la petición o deseo de una criatura no feérica. La criatura cuyo deseo se conceda no puede volver a beneficiarse de la aptitud Conceder deseo de ese nixi en particular.

NORNA

Más viejas de lo imaginable, las nornas son poderosas hadas que tienen en sus manos la manifestación física del destino en forma de un hilo de oro. Vigilan toda vida e intervienen con reticencia cuando se les pide o con venganza cuando los hilos del destino son retorcidos y maltratados por seres inferiores.

La relación de las nornas con los Primogénitos del Primer Mundo es compleja. Muchas sirven a Magdh las Tres, el trino Primogénito que algunas nornas creen que es el primer triunvirato de nornas unido en un solo ser, ya que Magdh tiene tres cuerpos: una Doncella, una Madre y una Matriarca. Magdh afirma vigilar los hilos del destino en busca de algún ominoso cataclismo profetizado, y además de ayudarla en sus adivinaciones, Magdh espera que las nornas que la sirven sigan sus crípticas órdenes para ayudar a alejar el futuro del abismo. Sin embargo, las nornas son seres poderosos por derecho propio, capaces de otorgar un poder divino, y muchos se resisten a servir a la enigmática semidiosa. Estas consideran que los otros Primogénitos son aún más extraños y difíciles de tratar y que creen que, aunque los Primogénitos ejerzan un gran poder, ni siquiera estos poderosos seres deberían tener permiso para inmiscuirse en el destino a su antojo.

Aunque incluso el más débil de los Primogénitos podría destruir a una norna no afiliada con facilidad, tienden a obedecer las proclamas y juicios de las nornas cuando se pronuncian. Estas, por su parte, utilizan su aparente neutralidad con criterio. Saben que no deben plantear demasiadas exigencias a los Primogénitos, no sea que los caprichosos semidioses se frustren y se cansen de sus interferencias. Por ello, el equilibrio de poder entre las nornas no afiliadas y los Primogénitos sigue siendo endeble, como lo ha sido durante eones. Sin embargo, las nornas saben que es sólo cuestión de tiempo que los Primogénitos pierdan el respeto por esta tradición y empiecen a actuar totalmente a su antojo, a pesar de los esfuerzos de ellas por frenar sus acciones más perturbadoras.

Una norna mide 14 pies (4,2 m) de altura y pesa 800 libras (360 kg).

EL CULTO A LAS NORNAS

En el Plano Material, algunos mortales adoran a las nornas como a dioses, mientras que otros, especialmente los bardos y los brujos, las admiran como patrones o musas. Los que defienden a las nornas como dioses son conocidos como Seguidores del Destino. Ellas no hacen nada para desalentar esta veneración, pero tampoco se esfuerzan por apoyar este culto. Los clérigos que veneran a las nornas pueden adorar a una norna o a un triunvirato de nornas específico o a todas las nornas en su conjunto, pero obtienen los mismos beneficios independientemente de su elección. El símbolo religioso de los Seguidores del Destino es un par de tijeras que cortan un hilo dorado y sus áreas de interés son el destino, el proceso de envejecimiento y la suerte.

SEGUIDORES DEL DESTINO (LN)

Edictos hacer predicciones sobre el futuro, ofrecer consejos y orientación a los que ocupan posiciones de poder, proporcionar consuelo a los ancianos

Anatema aceptar un pago por una adivinación, disculparse por hacer una predicción incorrecta, faltar al respeto a las madres

Alineamiento de los seguidores LB, LN, LM

Fuente divina curar o dañar

Habilidad divina ocultismo

Arma predilecta tijeras (estas armas sencillas poco comunes cuestan 5 pp, infligen 1d4 de daño cortante, tienen una Impedimenta Ligera y requieren una mano para usarlas. Las tijeras pertenecen al grupo de armas de los cuchillos. Tienen los rasgos letal d8, sutil, versátil Per).

Dominios destino, familia, conocimiento, verdad

Conjuros de clérigo 1.º: *enlace mental*, 2.º: *telaraña*, 5.º: *ojo fisgón*

NORNA

CRATURA 20

RARO LN GRANDE HADA

Percepción +41; *detectar magia*, sentir vida 120 pies (36 m), visión en la oscuridad mayor, *visión verdadera*

Idiomas común, jotun, silvano; *don de lenguas*

Habilidades Artesanía +36, Engaño +35, Interpretación +31, Intimidación +37, Medicina +38, Ocultismo +34, Religión +34, Saber (de todo) +28



TRIUNVIRATOS DE NORNAS

Las nornas que visitan el Plano Material suelen hacerlo en grupos de tres conocidos como triunviratos. Las nornas de un triunvirato pueden comunicarse entre sí telepáticamente a una distancia planetaria. Independientemente de su apariencia en el Primer Mundo, cuando una norna forma parte de un triunvirato en el Plano Material, su edad aparente cambia, de modo que en cada grupo siempre parece haber una norna joven, una norna de mediana edad y una norna anciana: una Doncella, una Madre y una Matriarca.



NORNAS PERDIDAS

Cuando se separa de un triunvirato durante demasiado tiempo, una norna del Plano Material puede volverse confusa y débil. Sus poderes siguen siendo fuertes, pero su capacidad para interpretar el destino se vuelve sesgada y retorcida. Las nornas perdidas comienzan a utilizar sus capacidades para sus propios objetivos en lugar de servir al destino. El alineamiento de una norna perdida cambia lentamente de legal neutral a legal maligno o legal bueno, dependiendo de cómo interprete sus visiones.

Fue +7, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +6, **Sab** +10, **Car** +7

Sentido del destino (fortuna) Una norna saca automáticamente un 20 cuando tira iniciativa.

Triunvirato Funciona como la aptitud aquelarre (página 304), excepto que sólo las nornas pueden unirse a un triunvirato y sólo funciona mientras haya exactamente tres nornas formando el triunvirato. Un triunvirato concede los siguientes conjuros: *alterar la realidad* (una vez al día), *cataclismo*, *discernir ubicación*, *presciencia* y *reanimación*.

CA 46; **Fort** +34, **Ref** +30, **Vol** +38; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 375, regeneración 20 (desactivada por hierro frío); **Inmunidades** desprevenido, negativo; **Debilidades** hierro frío 20

Velocidad 35 pies (10,5 m), volar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tijeras de norna +38 (alcance 10 pies [3 m], letal 2d12, mágico, versátil Per), **Daño** 4d6+15 cortante más 5d6 negativo y cortar el destino

Cuerpo a cuerpo ♦ mano del destino +38 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 4d10+15 negativo más cortar el destino

Conjuros de ocultismo innatos CD 42; **10.º** *detener el tiempo*; **9.º** *némesis inexorable*, *palabra de poder mortal*, *retrocognición*; **8.º** *laberinto*, *caminar con el viento*; **7.º** *arruinaconjuros* (a voluntad), *disipar magia* (a voluntad), *leer augurios* (a voluntad); **Constante (10.º)** *detectar magia*, *don de lenguas*, *mente en blanco*, *visión verdadera*

Rituales CD 42; *conocimiento de leyendas*, *geas*

Predestinado Cuando una criatura está sujeta a un efecto de fortuna de una norna y a un efecto de infortunio de cualquier fuente que no sea una norna (o viceversa), el efecto de la norna contrarresta automáticamente el otro efecto y tiene lugar normalmente, en lugar de que los dos efectos se anulen mutuamente. Si tanto el efecto de fortuna como el de infortunio provienen de una norna, entonces los dos se anulan mutuamente como de costumbre. A discreción del DJ, los seres poderosos relacionados con el destino o la suerte, como Desna, Farasma o Magdh, cuentan como una norna a efectos de esta aptitud.

Cortar el destino (nigromancia, ocultismo) Cuando una norna inflige daño negativo con un Golpe, recupera 10 Puntos de Golpe. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 39 o quedar drenado 1 (drenado 2 en caso de fallo crítico). Cualquier otro daño negativo infligido por la norna aumenta el valor del estado negativo drenado en 1 si se falla la salvación (o en 2 si se falla críticamente), hasta un máximo de drenado 4.

Cambiar el destino ♫ (adivinación, ocultismo) **Desencadenante** Una criatura en un radio de 120 pies (36 m) hace una tirada de salvación; **Efecto** La criatura tira la tirada de salvación dos veces y, entonces, la norna decide qué resultado se aplica. Si la norna elige la tirada más baja, es un efecto de infortunio; si elige la tirada más alta, es un efecto de fortuna; si son iguales, decide qué rasgo aplicar.

Cortar el hilo ♦♦ (manipular, muerte, nigromancia, ocultismo) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** La norna produce un hilo dorado vinculado al destino de una criatura en un radio de 100 pies (30 m) de ella y luego lo corta con sus tijeras. El objetivo sufre 100 de daño negativo (salvación de Fortaleza básica CD 42). Si los Puntos de Golpe del objetivo quedan reducidos a 0 por este daño, el hilo se corta por completo y la criatura muere inmediatamente. Una criatura muerta mediante Cortar el hilo no puede ser devuelta a la vida mediante *deseo*, *milagro* o una magia poderosa similar; o por intervención divina. Independientemente del resultado de su tirada de salvación, una criatura atacada por Cortar el hilo se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas. La norna no puede volver a utilizar Cortar el hilo hasta pasados 1d4 asaltos.



NUCKELAVEE

Cuando la contaminación destruye un canal natural, atrae al temido nuckelavee desde el Primer Mundo. Este espíritu de la ira es un espectáculo espeluznante: una monstruosidad parecida a un caballo con la parte superior del cuerpo nudoso de un humanoide creciendo directamente desde su lomo. Para aumentar el horror, la deforme forma híbrida no tiene ni un trozo de piel, como si hubiera sobrevivido a su propio desollamiento.

Cuando sale de sus dominios, deja un rastro de destrucción en las tierras que lo rodean. Los nuckelavees están considerados como algunas de las hadas más crueles y monstruosas y algunos los consideran el castigo merecido para quienes ensucian las aguas de sus hogares. Sin embargo, un nuckelavee no discrimina entre los que contaminan y los que simplemente tienen la mala suerte de estar en el lugar equivocado en el momento equivocado.

NUCKELAVEE

CRATURA 9

NM GRANDE ANFIBIO HADA

Percepción +16; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, silvano

Habilidades Atletismo +19, Intimidación +19, Naturaleza +16, Sigilo +18, Supervivencia +16

Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +4

Objetos *espada bastarda* +1 de golpe

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +16, **Vol** +20

PG 190; **Inmunidades** enfermedad, veneno; **Debilidades** hierro frío 10

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 30 pies (9 m), CD 25

Vulnerabilidad a la pureza El agua dulce no contaminada quema a un nuckelavee como si fuera ácido, infligiéndole 1d6 de daño y dejándolo indisputado 2. Un nuckelavee no puede curarse del daño cuando se encuentra en una zona que no está contaminada (sujeto a discreción del DJ).

Ataque de oportunidad

Velocidad 40 pies (12 m), nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *espada bastarda* +21 (a dos manos d12, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 2d8+12 cortante más 1d6 por veneno y lustre mortal

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +20 (ágil), **Daño** 2d8+12 perforante más 1d6 por veneno y lustre mortal

Cuerpo a cuerpo ♦ pezuña +20, **Daño** 2d6+12 contundente más lustre mortal

Conjuros primigenios innatos CD 28; 5° *controlar las aguas*; 3° *nube apestosa*

Rituales CD 28; *asolar*

Arma de aliento ♦♦ (enfermedad, nigromancia, primigenio, veneno) El nuckelavee exhala un cono de suciedad de 30 pies (9 m), que inflige 8d6 de daño negativo (salvación de Fortaleza básica CD 28) a las criaturas vivas en el área. Una criatura que falle también sufre 2d6 de daño persistente por sangrado. El nuckelavee no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Lustre mortal (enfermedad) El objetivo no puede recuperarse del estado negativo fatigado causado por lustre mortal hasta que se cure la enfermedad. El lustre mortal obtiene el rasgo virulento contra animales y plantas; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 28; **Fase 1** Portador sin efectos negativos (1 día); **Fase 2** drenado 1 y fatigado (1 día); **Fase 3** drenado 2 y fatigado (1 día); **Fase 4** muerto

Pisotear ♦♦♦ Mediano o menor, pezuña, CD 28



VÍCTIMAS DESAFORTUNADAS

Los nuckelavees están igual de encantados de asesinar y alimentarse de desventurados campesinos como de naturalistas altruistas que se dedican a limpiar la contaminación. De hecho, suelen considerar a quienes intentan purificar esos lugares como su mayor amenaza, ya que sin una tierra contaminada en la que habitar, esta repugnante hada se marchitaría.





LOS ORÍGENES DE LOS ONI

Los primeros oni se originaron en la nación de Minkai, en el continente de Tian Xia. Ya sea por la prevalencia de los kami locales (sobre todo en el neblinoso Bosque de los Espíritus) o por la fe de sus gentes, Minkai es un hervidero de actividad oni.

ONI

No todas las creaciones divinas están destinadas a vivir como los mortales. Algunos espíritus son creados como guardianes, encargados de proteger los elementos de la Naturaleza que no pueden protegerse a sí mismos. Cuando estos espíritus aceptan su lugar divino en el metacosmos y estos cargos, se convierten en kami. Sin embargo, algunos de estos espíritus son voluntariosos, obstinados o sencillamente corruptos y se oponen a las exigencias de los dioses, convirtiéndose en seres sin cuerpo e incapaces de interactuar con el mundo que, tortuosamente, aún pueden observar. Otros sufren castigo simplemente por no cumplir con su deber y su desesperación por su condición los pervierte como aquellos que comenzaron con una semilla de oscuridad. Cuando estos espíritus contemplan las vidas de los mortales y se ven invadidos por la envidia de la carne y el placer que pueden disfrutar los humanoides, se forman un cuerpo sustituto y se convierten en los monstruos conocidos colectivamente como oni.

Cuando un oni se manifiesta, siempre lo hace en una forma que parodia una ascendencia humanoide específica estrechamente relacionada con las obsesiones y envidias del oni. Las personalidades y tamaños exagerados de los gigantes probablemente sean la razón por la que estos humanoides son las encarnaciones más comunes elegidas por ellos; se les conoce como oni yai. Sin embargo, existen oni asociados a casi todos los tipos de humanoides. La mayoría pueden disfrazarse sobrenaturalmente como su tipo de humanoide asociado y utilizan esta habilidad para infiltrarse en las sociedades y tomar el control desde dentro. Una vez establecidos, suelen revelar su verdadera forma y se deleitan dominando a aquellos que consideran seres inferiores que sólo sirven a sus caprichos.

Los oni son muy vanidosos. Suelen escoger apariencias atractivas o llamativas para sus disfraces humanoides, formas que están completamente contrapuestas a la fealdad de su verdadera naturaleza. La verdadera forma de un oni es indicativa de sus deseos más íntimos y siempre tiene rasgos como unos dientes enormes que parecen colmillos, garras afiladas, colores de piel inusualmente brillantes o un tercer ojo en la frente. Tienen deseos tan variados como los de cualquier ser, aunque por su naturaleza estos deseos son casi siempre por experiencias hedonistas o destructivas de la carne, típicamente comida, placer o violencia.

ONIDOSHI

Los onidoshi, u ogros hechiceros, son oni con la forma material de un ogro. Las capacidades sobrenaturales de los onidoshi y su abrumador intelecto les bastan para asombrar y acobardar a familias enteras de ogros. Por ello, se encuentran a menudo a la cabeza de las partidas de guerra de los ogros u orquestando sus violentas campañas desde las sombras. Es raro que los onidoshi vivan en solitario, pero los que lo hacen prefieren saquear la campiña o abusar de aldeas y acaparar el botín para sí mismos.

ONIDOSHI

CRIAURA 8

LM GRANDE GIGANTE HUMANOIDE INFERNAL ONI

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas común, jotun

Habilidades Acrobacias +15, Arcanos +13, Atletismo +16, Engaño +18, Intimidación +18, Naturaleza +17

Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +4

Objetos arco corto compuesto con 20 flechas, *alfanje +1 de golpe*, coraza

CA 27; **Fort** +18, **Ref** +15, **Vol** +15; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 125, regeneración 7 (desactivada por ácido o fuego)

Ataque de oportunidad ↻

Velocidad 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *alfanje* +21 (alcance 10 pies [3 m], barrido, vigoroso, mágico), **Daño** 2d10+9 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +20 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 2d8+9 contundente

A distancia ♦ arco corto compuesto +17 (incremento de alcance 100 pies [30 m], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 2d6+9 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 24; **5.º** *cono de frío*; **4.º** *dormir, forma gaseosa, hechizar*; **3.º** *miedo*; **2.º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo), *oscuridad*

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) El onidoshi adopta la apariencia de un ogro. Esto no cambia su Velocidad, su ataque de Golpe ni su daño.

YAI DE HIELO

Los yai de hielo combinan la brutalidad de los gigantes de hielo con la elegancia de los artistas marciales. Más que cualquier otro oni, no se deleitan con los placeres de la carne, sino con la propia carne: en lugar de entregarse a vicios mortales a menudo destructivos, como la bebida o la lujuria, los yai de hielo persiguen la perfección física y se deleitan con el proceso de convertir sus cuerpos en poderosas máquinas de combate.

YAI DE HIELO

CRIATURA 13

CM GRANDE FRÍO GIGANTE HUMANOIDE INFERNAL ONI

Percepción +26; visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, jotun

Habilidades Acrobacias +24, Arcanos +23, Atletismo +25, Engaño +27, Intimidación +27, Naturaleza +24, Sigilo +26

Fue +8, **Des** +5, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +8

CA 34; **Fort** +21, **Ref** +25, **Vol** +23; 1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 230, regeneración 15 (desactivada por ácido o fuego); **Inmunidades** frío;

Debilidades fuego 15

Ataque de oportunidad ↻

Desvío gélido ↻ **Desencadenante** El yai de hielo es el objetivo de una tirada de ataque a distancia o de un conjuro que no tenga el rasgo de fuego;

Efecto El yai de hielo crea un bloqueo reflectante de hielo, obteniendo un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra la tirada de ataque desencadenante. Si el ataque falla, redirige el ataque a otra criatura en un radio de 20 pies (6 m) del yai. El atacante repite la tirada de ataque contra el nuevo objetivo.

Velocidad 40 pies (12 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +27 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 2d8+16 contundente más 2d6 por frío y golpe congelado

A distancia ♦ proyectil de hielo +25 (frío, incremento de alcance 60 pies [18 m], mágico, maligno), **Daño** 2d10+12 por frío y golpe congelado

Conjuros primigenios innatos CD 33; **7.º** *cono de frío, muro de hielo*; **6.º** *cono de frío* (×3); **4.º** *forma gaseosa, hechizar* (×3), *niebla sólida, oscuridad*; **2.º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo)

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación)

Como el onidoshi, pero en un gigante de la escarcha.

Puñetazo doble ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El yai de hielo da dos Golpes de puño.

Golpe congelado En caso de impacto crítico con un Golpe de puño o un Golpe con un proyectil de hielo, la criatura objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 33.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda lentificada 2 durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda lentificada 3 durante 1 asalto.



CAMBIAFORMAS ONI

Las formas humanoides de los oni se limitan a una apariencia específica. Un ogro hechicero sólo puede adoptar la forma de un ogro específico, mientras que un yai de hielo sólo puede aparecerse como un gigante de la escarcha específico. Algunos tienen un mayor control sobre su poder de cambio de forma y pueden adoptar la forma de cualquier criatura humanoide, y estos suelen ser los más peligrosos.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



OTROS ONI

Existen diferentes oni para casi todas las ascendencias humanoides. Los oni kuwa enmascaran su piel dorada y cuatro dedos con garras cuando adoptan una forma humana, mientras que los oni ja se hacen pasar por hobgoblins. Otros yai son los yai del viento (que adoptan la forma de gigantes de las nubes) y los inmensamente poderosos yai del vacío (que se forman a partir de otros yai y ascienden para gobernar a los gigantes rúnicos).

YAI DE FUEGO

Los yai de fuego adoptan la forma de gigantes del fuego. Al igual que estos, los yai de fuego son astutos y militaristas y tienen un increíble apetito por la emoción de la guerra. Aunque participan en la batalla para conquistar y controlar a otros, también adoran la emoción de la guerra y luchan por mero placer. Presentarle un verdadero desafío en combate puede ganarse su misericordia y podría servir para que se uniera y sirviera a tu lado. El tercer ojo de los yai de fuego dispara proyectiles de fuego.

YAI DE FUEGO

CRIATURA 14

NM GRANDE FUEGO GIGANTE HUMANOIDE INFERNAL ONI

Percepción +26; visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, jotun

Habilidades Acrobacias +23, Arcanos +23, Artesanía +25, Atletismo +27, Engaño +27, Intimidación +27, Naturaleza +25

Fue +8, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +6, **Car** +8

Objetos coraza resistente +1, katana +2 de golpe

CA 36; **Fort** +28, **Ref** +26, **Vol** +24; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 250, regeneración 15 (desactivada por ácido o frío); **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 15

Ataque de oportunidad ⤵

Velocidad 40 pies (12 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ⬥ katana +30 (a dos manos d10, alcance 10 pies [3 m], letal 1d8, mágico, versátil Per), **Daño** 2d6+16 cortante más 2d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ⬥ puño +28 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico, maligno), **Daño** 2d6+16 contundente más 2d6 por fuego y 2d6 persistente por fuego

A distancia ⬥ proyectil de fuego +26 (fuego, incremento de alcance 60 pies [18 m], mágico, maligno), **Daño** 2d10+16 por fuego más 2d6 persistente por fuego

Conjuros primigenios innatos CD 34; **7.º** bola de fuego, cuerpo flamígero, descarga flamígera, muro de fuego; **6.º** bola de fuego (×3); **4.º** forma gaseosa, hechizar (×3), oscuridad; **2.º** invisibilidad (a voluntad, sólo a sí mismo)

Cambiar de forma ⬥ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) Como el onidoshi, pero en un gigante del fuego.

Empellón empalador ⬥⬥ El yai de fuego intenta un Golpe de katana. Si acierta, el yai de fuego hace una prueba de Atletismo contra la CD de

Fortaleza de la criatura objetivo.

Éxito crítico El yai de fuego da una Zancada o Vuela hasta la mitad de su Velocidad en cualquier dirección. La criatura golpeada sufre 4d6 de daño persistente por sangrado y es empujada junto con el yai una distancia equivalente. La criatura queda agarrada hasta el siguiente turno del yai o hasta que el yai realice un Golpe de katana.

Éxito Como con el éxito crítico, pero la criatura sufre 2d6 de daño persistente por sangrado.

Fallo La criatura golpeada es empujada hacia atrás 5 pies (1,5 m).

Fallo crítico La criatura golpeada no se ve afectada.

Forma de humo ⬥⬥ (concentrarse, primigenio, transmutación)

El yai de fuego se transforma en una nube de humo y luego vuela a su Velocidad de vuelo. Este movimiento no desencadena reacciones y puede moverse por espacios ocupados por otras criaturas. Vuelve a su forma física después de este movimiento y debe terminar el movimiento en un espacio en el que quepa. Todas las criaturas que se encuentren en espacios por los que se mueva con Forma de humo deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 34 o quedan indispuestas 3. El yai de fuego no puede volver a usar su Forma de humo hasta pasados 1d4 asaltos.



YAI DE AGUA

Entre los yai más poderosos están los que imitan la forma de los gigantes de la tormenta. Sin embargo, en lugar de sentirse superiores a sus congéneres como la mayoría de los oni, los yai de agua prefieren acechar solos en los océanos del mundo (o, con mucha menos frecuencia, en grandes y remotos lagos de agua dulce). Cuando uno debe interactuar con los mortales bajo las olas, prefiere hacerlo disfrazado de gigante de las tormentas. Los yai de agua persiguen la adquisición de riqueza material por encima de cualquier otro interés, visten con kimonos coloridos e impermeabilizados mágicamente y adornan sus monstruosos rostros con todo tipo de joyas. Estos yai pueden infundir a sus kimonos propiedades mágicas espeluznantes y, en combate, también pueden disparar relámpagos con su tercer ojo.

YAI DE AGUA

CRIATURA 17

NM	GRANDE	AGUA	GIGANTE	HUMANOIDE	INFERNAL	ONI
----	--------	------	---------	-----------	----------	-----

Percepción +32; visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, jotun

Habilidades Acrobacias +30, Arcanos +29, Atletismo +33, Engaño +32, Interpretación +33, Intimidación +32, Naturaleza +29

Fue +9, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +5, **Sab** +9, **Car** +6

Objetos lanza larga +2 de golpe mayor

CA 40; **Fort** +27, **Ref** +29, **Vol** +34; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 295, regeneración 15 (desactivada por ácido y fuego); **Inmunidades** electricidad

Ataque de oportunidad

Extinguir electrizante ➤ **Desencadenante** Una criatura en un radio de 100 pies (30 m) lanza un conjuro de fuego; **Efecto** El yai de agua se pone el kimono y hace una prueba de Interpretación para contrarrestar el conjuro antes de que surta efecto. Si el yai contrarresta el conjuro, la criatura desencadenante sufre 9d6 de daño por electricidad a causa del agua electrificada que sale del kimono (salvación de Reflejos básica CD 35).

Velocidad 40 pies (12 m), nadar 50 pies (15 m), volar 40 pies (12 m); caminar sobre las aguas

Cuerpo a cuerpo ➤ lanza larga +35 (alcance 20 pies [6 m], mágico, maligno), **Daño** 3d8+15 perforante más 2d6 por electricidad

Cuerpo a cuerpo ➤ kimono +33 (electricidad, mágico, maligno, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d12+12 por electricidad más Kimono envolvente

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +33 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico, maligno), **Daño** 3d8+15 contundente más 2d6 por electricidad

A distancia ➤ eléctrico +30 (electricidad, mágico, maligno, incremento de alcance 60 pies [18 m]), **Daño** 3d12+12 electricidad más desprevenido durante 1 asalto

Conjuros primigenios innatos CD 38; **9.º cadena de relámpagos**, horrible marchitamiento; **8.º torrente hidráulico**; **5.º controlar las aguas** (a voluntad); **4.º hechizar** (×3), oscuridad; **2.º invisibilidad** (a voluntad, sólo a sí mismo); **Constante (9.º)** caminar sobre las aguas

Cambiar de forma ➤ (concentrarse, polimorfismo, primigenio, transmutación) Como el onidoshi, pero en un gigante de la tormenta. El yai también puede convertirse en un charco de agua, con los efectos de *forma gaseosa*, excepto que conserva su Velocidad terrestre, duplica su Velocidad de nado y no puede volar.

Kimono envolvente ➤ (agua, electricidad, manipular, primigenio, transmutación) **Requisitos** La última acción del yai de agua fue un Golpe de kimono con éxito; **Efecto** El yai de agua extiende una parte de su kimono para intentar envolver a una criatura en un radio de 15 pies (4,5 m). Debe hacer una prueba de Interpretación contra la CD de Reflejos de la criatura.

Éxito crítico La criatura sufre 20d6 de daño por electricidad y es agarrada hasta el final de su siguiente turno.

Éxito Como con el éxito crítico, pero sólo sufre 10d6 de daño por electricidad.

Fallo El objetivo sufre 5d6 de daño por electricidad, pero no es agarrado.

Fallo crítico El objetivo no se ve afectado.



ONI DAIMYO

Los oni daimyo son casi dioses con dominios mortales aislados. La más poderosa es Inma, la Emperatriz del Mundo, pero también se adora a Akuma, el Rey Astado; Murona, la Madre Oscura; y Nataka, el Rey Rojo.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



ORMS LOCALES

La gente que vive junto a los lagos en los que habitan los legendarios orms acuáticos tiene la tendencia a darles a estos monstruos lacustres locales nombres que suenan algo hogareños o incluso adorables. Por ello, estas criaturas se suelen considerar mascotas locales o amuletos de buena suerte, sobre todo en los asentamientos lacustres que dependen de la pesca como fuente de ingresos principal.

ORM ACUÁTICO

Los orms acuáticos, criaturas legendarias que acechan en lagos remotos, siempre se cue-
lan en los relatos de las tabernas de las comunidades lacustres. Para algunos viajeros,
todo lago de tamaño respetable parece estar rodeado de pueblos llenos de pescadores
que afirman haber visto un orm acuático. Estas escurridizas criaturas habitan los lagos
principalmente de regiones frías y sombrías. Algunos afirman que los orms acuáticos son
descendientes de las serpientes marinas y de los linnorm, pero no se ha encontrado ningún
vínculo creíble entre estas criaturas.

Los orms acuáticos tienen muchas características de las que las serpientes marinas ca-
recen, como la capacidad de entender los rudimentos del lenguaje. Su inclinación natural
a evitar el contacto y permanecer ocultos suele estar reñida con su curiosidad, igualmente
imperiosa, por quienes podrían espiar en las orillas de sus lagos. Los avistamientos de orms
acuáticos suelen producirse cuando no pueden evitar subir a la superficie para echar un vis-
tazo a alguien (o algo) especialmente inusual en la orilla o flotando en la superficie del agua.

Estas criaturas son extremadamente longevas y pueden pasar décadas, o incluso siglos,
sin apenas comer. Esto les permite subsistir en los lagos sin salir a la superficie durante
muchos años, incluso en masas de agua dulce sin amplias fuentes de alimento. Los orms
acuáticos pueden permanecer en el legamoso lecho de un lago durante años,
lo que contribuye a su mítica reputación. Cuando una mascota o un niño
desaparecen cerca de un lago, los rumores pueden hacer pensar que
el orm acuático local es el responsable, lo que da lugar a cuentos
populares que advierten a los residentes de que no deben aven-
turarse solos cerca del agua.

Aunque la mayoría de los orms acuáticos se des-
criben como reptiles serpentinos o de cuello
largo, otros parecen focas o ballenas extra-
ñamente alargadas, caballitos de mar im-
posiblemente grandes o a criaturas de cuello lar-
go con remos parecidos a los de los elasmosaurus.

ORM ACUÁTICO

CRIATURA 10

RARO N ENORME ACUÁTICO AGUA BESTIA

Percepción +21; visión en la oscuridad

Idiomas acuano (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Atletismo +22, Sigilo +23

Fue +8, **Des** +5, **Con** +5, **Int** -3, **Sab** +5, **Car** +0

Metabolismo lento Un orm acuático puede pasar 10 años sin alimentarse.

Más allá de este límite, el hambre lo vuelve lentificado 1, pero no afecta a su esperanza de vida. Uno que esté lentificado como resultado de la inanición puede eliminar este estado negativo utilizando Engullir para tragarse una comida entera.

Indetectable (abjuración, primigenio) Un orm acuático intenta automática-
mente contrarrestar cualquier intento de detección, revelación o adivinación contra
él, utilizando su modificador por Sigilo para la prueba de contrarrestar.

CA 30; **Fort** +21, **Ref** +19, **Vol** +17

PG 170; **Resistencias** frío 10, fuego 10

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +24 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d10+11 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +24 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d6+11 contundente

Engullir ♦ (ataque) Grande, 2d8+8 contundente, Liberarse 22

Viaje acuático ♦♦♦ (agua, primigenio, transmutación) Un orm acuático puede disolverse en el
agua y sólo parecer una larga y oscura extensión de agua en forma de serpiente. Mientras
esté en esta forma, la Velocidad de nado de un orm acuático aumenta a 600 pies (180 m),
tiene éxito automáticamente en las pruebas de Atletismo para nadar y obtiene un bonifica-
dor +4 por circunstancia a las pruebas de Sigilo en el agua. Puede permanecer en esta forma
durante 8 horas, pero no puede entrar en agua salada cuando utiliza esta aptitud. Puede
volver a su forma normal utilizando una sola acción con el rasgo concentrarse.

ORTIGA SKRIK

Los amplios cielos del Primer Mundo son el hogar de las ortigas skrik, unas delicadas criaturas de aspecto extraño que parecen grandes medusas. Una franja de plumas de colores brillantes rodea su cuerpo y de su centro salen unos largos zarcillos que terminan en un pico chasqueante. Conocidas por las inquietantes melodías que pían, se elevan sobre el Primer Mundo en bandadas de una docena o más, buscando diligentemente comida en el feroz ecosistema del reino feérico. Cuando cazan o las provocan, atacan a sus enemigos inyectándoles un veneno mágico que hace que la víctima flote indefensa hacia el cielo. Las ortigas skrik inyectan continuamente este veneno en su indefensa presa hasta que ésta muere o se encuentra a tanta altura que sólo tienen que esperar a que el veneno termine para que su comida se estrelle indefensa contra el suelo.

Las ortigas skrik que llegan al Plano Material (o a cualquier otro Plano que no sea el Primer Mundo) tienden a ser mucho más agresivas, dado que las energías planarias que encuentran reconfortantes y calmantes en el Primer Mundo están notablemente ausentes. Los primeros minutos tras la llegada de una ortiga skrik a cualquier Plano que no sea el Primer Mundo suelen estar cargados de violencia y miedo, ya que la criatura, presa del pánico, arremete contra cualquier criatura cercana (incluidas otras ortigas skrik) con la idea errónea de que las otras son de algún modo responsables del incómodo cambio. Después de unos 10 minutos, suponiendo que la ortiga skrik sobreviva a su ataque de violencia, la criatura se calma un poco y hace lo posible por aclimatarse a su nuevo hogar. Sin embargo, ni siquiera las que terminan varadas más allá del Primer Mundo durante años pierden nunca el anhelo por su hogar y buscan instintivamente portales a ese Plano durante el resto de sus vidas.

ORTIGA SKRIK

CRIATURA 6

N GRANDE **ABERRACIÓN**

Percepción +16; sentido del movimiento 30 pies (9 m)

Habilidades Acrobacias +16

Fue +4, **Des** +5, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +4, **Car** +0

Sentido del movimiento Una ortiga skrik puede detectar el movimiento de las criaturas y objetos cercanos mientras vuela a partir de las pequeñas ráfagas de viento que provocan sus movimientos. Se trata de un sentido preciso con el alcance indicado, pero sólo funciona contra criaturas y objetos que se hayan movido por el aire en el asalto anterior.

CA 22; **Fort** +10, **Ref** +17, **Vol** +14

PG 130, curación rápida 5; **Debilidades** cortante 5, perforante 5

Derramar veneno ➤ **Desencadenante** La ortiga skrik sufre daño cortante o perforante;

Efecto La ortiga skrik expulsa su veneno sobre una criatura adyacente. Esa criatura queda expuesta al veneno de ortiga skrik.

Velocidad 10 pies (3 m), volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ pico +17 (ágil, alcance 10 pies [3 m], sutil), **Daño** 2d8+6 perforante más veneno de ortiga skrik

Negar levitación ➤ (evocación, primigenio) La ortiga skrik intenta contrarrestar (con un modificador de +17) un único efecto que permita levitar en este momento a una criatura a la que pueda detectar con su sentido del movimiento.

Veneno de ortiga skrik (evocación, primigenio, veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 27; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** torpe 1 y levitar hacia arriba 5 pies (1,5 m) (1 asalto); **Fase 2** torpe 2 y levitar hacia arriba 10 pies (3 m) (1 asalto)

A una criatura que levite se le impone un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque. Puede gastar una acción Interactuar para estabilizarse y anular este penalizador durante el resto de su turno. Si se encuentra adyacente a un objeto inamovible o a un terreno estable, puede moverse por la superficie trepando (si la superficie es vertical) o arrastrándose (si la superficie es horizontal, como un techo). Una criatura que vuele puede moverse con normalidad, pero sigue aumentando su altitud debido al veneno. Una criatura que no pueda volar cae en cuanto se recupere del veneno de ortiga skrik.



LA RECOLECCIÓN DE LA ORTIGA SKRIK

El veneno de la ortiga skrik es de naturaleza mágica y se deteriora rápidamente. Un personaje que disponga de herramientas de alquimista puede cosechar una sola dosis de veneno de ortiga skrik de una ortiga skrik que no lleve muerta más de una hora con una prueba de Artesanía CD 24 con éxito, que transforma el fluido en una *poción de volar* normal.





BESTIAS VENGATIVAS

Se sabe que los osos polares se interesan especialmente por aquellos que los han irritado o herido y, en ocasiones, siguen a un cazador hasta su pueblo y lo acechan exclusivamente durante varios días.

Esto puede ocurrir porque el cazador ha matado a la pareja del oso o a una de sus crías, o porque ha cazado una presa que el oso polar había estado persiguiendo. Los osos polares que tienen este comportamiento han llegado a ignorar presas más fáciles para centrarse intensamente en el objetivo elegido.

OSO

Los osos, recolectores determinados y depredadores persistentes, pasan gran parte del año preparándose para la hibernación, recuperándose de ella o cuidando de sus crías si han tenido la oportunidad de aparearse.

OSO NEGRO

Al contrario de lo que su nombre indica, los osos negros pueden tener una coloración canela o incluso rubia, dependiendo de la tonalidad que les resulte más beneficiosa para sobrevivir en su entorno local. Independientemente de su coloración, son comedores oportunistas que se alimentan de bayas y frutos secos con la misma frecuencia que de peces y mamíferos más pequeños. Roban comida cuando la encuentran, incluso en los campamentos humanos. Aunque son depredadores, los osos negros son más tímidos que otros osos; a menos que se defiendan a sí mismos o a sus crías, suelen evitar los conflictos o luchan únicamente hasta que puedan retirarse.

OSO NEGRO

CRIATURA 2

N **GRANDE** **ANIMAL**

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +9, Supervivencia +7

Fue +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -2

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 32

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +9, **Daño** 1d8+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil), **Daño** 1d6+5 cortante más Agarrón

Vapulear El oso negro obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de daño contra las criaturas que tenga agarradas.

OSO POLAR

Los osos polares son conocidos por su pelaje blanco y sus ojos, labios y almohadillas de las patas negras. Son criaturas agresivamente depredadoras que acechan a sus presas durante kilómetros por tierra o a través de las aguas heladas de océanos congelados. También son unos depredadores de emboscada sorprendentes, y saltan desde el agua para emboscar a las focas que descansan en las placas de hielo. Si están desesperados, no sólo cazan otros animales, sino también humanoides.

OSO POLAR

CRIATURA 5

N **GRANDE** **ANIMAL**

Percepción +12; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +14, Sigilo +10 (+14 en zonas heladas o nevadas), Supervivencia +10

Fue +5, **Des** +1, **Con** +5, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -1

CA 22; **Fort** +14, **Ref** +10, **Vol** +10

PG 73

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +15, **Daño** 2d8+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +15 (ágil), **Daño** 2d6+7 cortante más Agarrón

Ataque furtivo Los Golpes del oso polar infligen 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Vapulear El oso polar obtiene un bonificador +3 por circunstancia a las tiradas de daño contra las criaturas que tenga agarradas.



PELUDA

Los peludas son dragones salvajes que prefieren como guarida las tierras pantanosas, las ciénagas con pocos bosques y los valles fluviales. Un solo peluda suele reclamar un tramo de vías fluviales de unas pocas millas (*unos pocos kilómetros*) de longitud y expulsa sistemáticamente a cualquier rival potencial para poder expoliar la tierra a su antojo, dejando huellas de garras en las orillas fangosas de los ríos, derribando árboles y empalando cadáveres a medio devorar en sus púas como trofeos putrefactos. Se aventuran más allá de sus dominios para cazar, asan a las presas con su aliento o las pulverizan con sus colas, quemando y matando por cruel deporte antes de escabullirse, saciados, de vuelta a sus mugrientas guaridas.

Los peludas desprecian la debilidad y detestan a las criaturas más pequeñas que ellos, especialmente a los humanoides, a los que consideran frágiles y blandos, sólo aptos para ser comidos o despedazados. Por el contrario, tienen un enorme complejo de inferioridad respecto a las criaturas más impresionantes, especialmente los dragones más grandes y fuertes. Los peludas intentarán cualquier cosa para hacerse más fuertes, incluyendo la ingesta de monedas brillantes, gemas y joyas que, según los viejos cuentos populares, fortalecerán sus púas y su aliento de fuego.

PELUDA

CRIATURA 10

LM GRANDE DRAGÓN FUEGO

Percepción +21; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Atletismo +23, Intimidación +19

Fue +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** -2, **Sab** +5, **Car** +3

CA 30; **Fort** +21, **Ref** +17, **Vol** +19; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 170; **Inmunidades** fuego, paralizado, sueño

Cola vulnerable Si el peluda sufre 30 o más de daño cortante de un impacto crítico, el atacante le corta la cola. El peluda sufre 2d6 de daño persistente por sangrado y no puede realizar ataques con la misma hasta que ésta le vuelva a crecer (en aproximadamente 1 semana).

Acometida de pluma ➤ **Desencadenante** Una criatura en un radio de 10 pies (3 m) intenta un Golpe cuerpo a cuerpo contra el peluda; **Efecto** El peluda cambia su posición y da un Golpe de pluma contra la criatura atacante. Este Golpe no cuenta a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del peluda, y el penalizador por ataque múltiple del peluda no se aplica a este Golpe.

Velocidad 30 pies (9 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +23 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+13 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ pluma +23 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6 perforante más veneno de peluda

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +23 (alcance 15 pies [4,5 m], versátil perforante), **Daño** 2d6+13 contundente más Derribo mejorado

Arma de aliento ➤➤ (evocación, fuego, primigenio) El peluda exhala un torrente de llamas que inflige 7d10 de daño por fuego en una línea de 60 pies (18 m) (salvación de Reflejos básica CD 29). No puede volver a usar su Arma de Aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Veneno de peluda (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 29; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 por veneno y desprevenido (1 asalto); **Fase 2** 2d6 por veneno, debilitado 1 y desprevenido (1 asalto); **Fase 3** 2d6 por veneno, debilitado 2 y desprevenido (1 asalto)

Andanada de púas ➤➤ El peluda eriza sus púas y se sacude, lanzando en todas direcciones docenas de púas en forma de lanza. Todas las criaturas en un radio de 30 pies (9 m) sufren 11d6 de daño perforante (salvación de Reflejos básica CD 29) y quedan expuestas al veneno de peluda si sufren algún daño. El peluda no puede volver a utilizar Andanada de púas durante 1 minuto.



PATRONES DE PELUDA

De vez en cuando, un grupo de humanoides especialmente astutos (normalmente hombres lagartos u orcos) encuentra la manera de apaciguar el temperamento de un peluda local y eleva al dragón al estatus de señor local, patrón o incluso objeto de culto. Aunque los peludas rara vez sienten un afecto real por estos sirvientes, se deleitan con la sumisión de estas criaturas más débiles y con los regalos de oro y comida que le traen.





TÍNDALOS

Los textos antiguos se refieren a estos implacables cazadores temporales como los perros de Tíndalos, pero nunca parecen profundizar en qué (o quién) es Tíndalos en realidad. En algunas referencias, se da a entender que Tíndalos es uno de los Primigenios o Dioses Exteriores, pero si este es el caso, se encuentra entre los más desconocidos de estos seres. Otros tomos se refieren a Tíndalos como un lugar, tal vez incluso una ciudad o nación que existió antes del comienzo del tiempo y a la que sólo se puede llegar por métodos imposibles para cualquier criatura sujeta a las leyes del tiempo. Lo más probable es que tanto unos como otros se equivoquen y que Tíndalos sea sencillamente un concepto imposible de comprender para las mentes mortales.

PERRO DE TÍNDALOS

Esbeltos y hambrientos, los perros de Tíndalos se sienten atraídos por quienes manipulan el flujo del tiempo, viajan a través de él o utilizan magia o drogas alquímicas raras para enviar sus pensamientos o su percepción hacia atrás o hacia delante en el tiempo. Los lanzadores de conjuros poderosos pueden atraerlos desde la Dimensión del Tiempo mediante extraños rituales, pero hacerlo atrae la ira de los perros, por lo que pocos de los que trafican con tales rituales viven lo suficiente como para difundir sus conocimientos. Aunque poseen una gran astucia y una inteligencia cruel, rara vez interactúan con otras criaturas, salvo para cazar y destruir sin miramientos a aquellos que hayan llamado su atención.

Una vez que un perro capta el olor de un mortal al que cazar, llama a otros de su clase. Es entonces cuando la manada persigue a su víctima a través del espacio y el tiempo hasta que la atrapa, la mata y la devora. Los perseguidos sólo pueden escapar evitando todos los ángulos, dado que los perros de Tíndalos pueden atravesarlos desde la nada en cualquier momento.

PERRO DE TÍNDALOS

CRIATURA 7

RARO NM MEDIANO ABERRACIÓN TIEMPO

Percepción +17, visión en la oscuridad mayor

Idiomas aklo

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +15, Ocultismo +17, Sigilo +17, Supervivencia +13 (+17 a Rastrear)

Fue +4, **Des** +6, **Con** +2, **Int** +6, **Sab** +4, **Car** +2

CA 25; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 90; **Inmunidades** controlado, emoción; **Resistencias** mental 10, físico 10, veneno 10

Mente de otro mundo (mental) Siempre que una criatura escoja al perro como objetivo con un efecto mental, esa criatura sufre 4d6 de daño mental (salvación de Voluntad básica CD 25). En caso de fallo crítico, también queda confusa durante 1d4 asaltos.

Mirada desgarradora (aura, evocación, ocultismo, visual) 30 pies (9 m). Los ojos de un perro de Tíndalos brillan de manera amenazante y causan heridas dolorosas, pero limpias, en el cuerpo de cualquier criatura que se tope con su horrible mirada. Cuando una criatura termine su turno dentro de la emanación del aura, sufre 4d6 de daño cortante (salvación de Fortaleza básica CD 25). Una criatura que tenga éxito crítico en su salvación se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

Vulnerable a los espacios curvos Cuando un perro de Tíndalos no está adyacente a un ángulo estructural de 90° (o más agudo), su resistencia al daño físico se suprime y pasa a estar indispuesto 1. No puede recuperarse de este estado negativo indispuesto, pero el estado negativo termina automáticamente una vez que el perro vuelva a estar adyacente a un ángulo adecuado.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +17, **Daño** 2d10+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17 (ágil), **Daño** 2d8+7 cortante

Conjuros de ocultismo innatos CD 21; **8.º** discernir ubicación; **4.º** ancla dimensional; **3.º** acelerar, lentificar; **2.º** invisibilidad (sólo a sí mismo)

Entrada angular ♦ El perro de Tíndalos lanza un conjuro de *puerta dimensional* de 4.º nivel, pero debe transportarse a un espacio adyacente a un ángulo de 90° (o más agudo) en la estructura o entorno que le rodea. Por ejemplo, podría teletransportarse a un espacio adyacente a una pared (utilizando el ángulo entre la pared y el suelo), a una esquina en una habitación o adyacente a un árbol de tamaño considerable que crezca en línea recta desde el suelo, pero no a una llanura o a una habitación cuyas esquinas y bordes sean todos curvos.

Una vez al día, el perro puede utilizar esta aptitud como si fuera *cambio de Plano* hacia la Dimensión del Tiempo o desde ella, con las mismas restricciones con respecto los ángulos junto a los que puede aparecer.





SABIOS DE LOS PERROS INTERMITENTES

En cada manada de perros intermitentes, el miembro más sabio e inteligente de la manada es elegido por el alfa para actuar como sabio. El sabio está a cargo de conservar los relatos orales y los cuentos de la manada para así unir a todas las manadas en una historia que abarca siglos. Los sabios, como resultado de su avanzada edad, suelen tener un vínculo más estrecho con los misterios y los caminos ocultos de la magia que el perro intermitente medio. Aconsejan al alfa en todos los asuntos relacionados con las estrellas, presagios, estrategias e incluso diplomacia.

PERRO INTERMITENTE

A primera vista, los perros intermitentes parecen poco más que caninos barbudos de orejas largas y pelaje leonado. Sin embargo, sus ojos inteligentes y el nimbo de energía azul que baila sobre su pelaje no sólo indican su inteligencia inherente, sino también su conexión con las energías ocultas y los misterios que se esconden más allá de la vista del ojo inexperto. Estas honorables criaturas son tan inteligentes como la mayoría de los humanoides. Viven y cazan en grandes manadas, recorriendo bosques, llanuras y lugares ocultos del mundo a la caza de criaturas malignas, especialmente aquellas que habitan en las profundidades del Plano Etéreo.

A menos que actúen en conjunto con aliados específicos que les hayan demostrado que comparten sus objetivos, tienden a evitar a otras criaturas en la medida de lo posible. Sus manadas se desplazan constantemente y se ocultan de quienes los buscan. Pero, en tiempos de necesidad, se sabe que acuden al rescate de pueblos y viajeros perdidos. Aunque no tienen la capacidad innata de viajar al Plano Etéreo durante largos periodos de tiempo, todos los perros intermitentes se mueven constantemente brillando y formando ondas entre el Plano Material y el Etéreo. Hacen todo lo posible por utilizar su intermitencia para vislumbrar el Plano Etéreo y seguir el rastro de las posibles amenazas que allí puedan surgir, pero, en la práctica, esta táctica produce más bien un flujo constante de presentimientos y estimaciones de las amenazas del Plano Etéreo. Por supuesto, para un perro intermitente, este estado de cambio constante es tan natural como respirar.

El liderazgo de la manada siempre recae en una pareja: un perro intermitente anciano (llamado alfa) que depende de la valiosa guía de un compañero de manada de confianza (el sabio). El honor y la tradición son las piedras angulares de su sociedad. Son ferozmente leales, defienden a la manada o a las criaturas con las que entablan amistad hasta la muerte y cumplen los juramentos transmitidos de camada en camada. Aunque las distintas manadas tienen diferentes tradiciones y juramentos, su conexión a través de los cuentos e historias que se cuentan entre los de su especie y la experiencia compartida del movimiento de las estrellas en el cielo hacen que todos formen una gran familia: una gran manada. Mediante sus mitos y folclore, los perros intermitentes han puesto nombres a los fenómenos celestes, anotan los nacimientos bajo estrellas propicias e interpretan los presagios de las conjunciones estelares inusuales. Estas señales celestiales se entrelazan con su modo de vida; sus nombres contienen una referencia a la constelación específica bajo la que nacieron, y el sabio de la manada observa los cielos en busca de signos que le ayuden a decidir cuándo un cachorro es lo suficientemente mayor como para su primera caza.



PERRO INTERMITENTE

CRIATURA 2

POCO COMÚN LB MEDIANO BESTIA

Percepción +18; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas silvano

Habilidades Acrobacias +8, Sigilo +8, Supervivencia +8

Fue +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

CA 18, **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +11

PG 30

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas (ágil, sutil) +11, **Daño** 1d6+3

Conjuros de ocultismo innatos CD 18, 4.ª puerta dimensional; **Constante** (4.ª) intermitencia

Ataque en manada Los Golpes del perro intermitente infligen 1d4 de daño adicional a las criaturas que se encuentren al alcance de al menos dos de sus aliados.



MANADAS DE PERYTONS

En raras ocasiones, se forma una manada de perytons con una hembra alfa a la cabeza. Esto dura hasta que la alfa comete un error que erosiona su poder percibido. Entonces, el resto de la manada la despedaza.

PERYTON

El peryton es una horrible amalgama que fusiona los rasgos de un ciervo, un lobo y un halcón. Les encanta valerse de las sombras para acechar a sus víctimas antes de arrancarles el corazón aún palpitante y saborear su último latido mientras se lo tragan entero, de modo que las víctimas condenadas pasan sus últimos momentos viendo cómo consume su carne.

A pesar de su aspecto animal y su comportamiento brutal, son muy astutos y tan inteligentes como los humanos. Su táctica preferida es encontrar un viajero solitario y acecharlo desde las alturas. La mayoría son solitarios y detestan a todas las demás criaturas. Estos sentimientos se extienden también a otros perytons, y los machos adultos se atacan entre sí nada más verse, con la misma seguridad con la que atacan a cualquier otra cosa.

Una vez al año, se aparean. Los machos ofrecen corazones que han arrancado a humanoides para atraer a las hembras. Los que consiguen una pareja rara vez sobreviven mucho tiempo, ya que su ritual de apareamiento es corto y violento. Las hembras suelen abandonar sus huevos después de ponerlos, por lo que los recién nacidos deben valerse por sí mismos desde el momento en el que nacen.

Un peryton solitario suele construir un nido en un saliente rocoso o en un árbol excepcionalmente alto y fuerte desde donde pueda observar las cercanías. Aunque no están especialmente interesados en las riquezas, les gusta recoger pequeños objetos de sus víctimas. Durante los tiempos entre cacerías, a veces estudian estos trofeos para revivir los recuerdos de los últimos momentos de sus víctimas y el sabor de sus corazones.

PERYTON

CRIATURA 4

CM MEDIANO BESTIA

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +11, Intimidación +11, Sigilo +11

Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +3

CA 21; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +13

PG 60

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cornamenta +14 (letal d8), **Daño** 1d12+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +14 (ágil), **Daño** 1d8+7 cortante

Arrancacorazones ♦ (ataque, emoción, miedo, visual) El peryton le arranca el corazón a un cadáver adyacente con sus mandíbulas. La criatura debe haber muerto hace menos de un minuto. Cuando el peryton arranca el corazón y se lo traga entero, recupera 2d6 PG, y cualquiera que no sea un peryton y presencie este acto debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o quedar asustado 1 (o asustado 2 en caso de fallo crítico).

Imitar sombra ♦ (nigromancia, ocultismo, sombra) **Requisitos** El objetivo debe estar proyectando una sombra;

Efecto El peryton Vuela, pasando a no más de 20 pies (6 m) sobre la criatura objetivo. La criatura objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o la sombra del peryton cambia para coincidir con la proyectada por la criatura objetivo. Con su sombra transformada de este modo, el peryton obtiene un

bonificador +2 a por estatus las tiradas de ataque y de daño contra esa criatura. Además, cada vez que el peryton de un Golpe con éxito a esa criatura, ésta debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o quedar asustada 1 (o aumentar el valor de su estado negativo asustada en 1 si ya lo está). Este es un efecto de emoción y miedo. La sombra permanece transformada durante 1 hora o hasta que el peryton vuelva a imitar una sombra, lo que ocurra primero.



PESCADOR DE CUEVA

Los pescadores de cueva acechan en rincones oscuros cerca de los techos de cuevas y estructuras subterráneas, a la espera de que se acerque una presa. Cuando ésta se aproxima, el pescador de cueva excreta a la velocidad del rayo unos filamentos finos, duros y muy pegajosos hacia su presa para capturarla.

El pescador de cueva se alimenta de casi cualquier presa viva más pequeña que él, aunque cualquier cosa más pequeña que una rata no le supone una gran comida. Cuando un pescador de cueva captura una criatura de este tipo, suele dejar al desventurado animal enredado y lo utiliza como cebo para atraer a criaturas más grandes. Como el adhesivo de su filamento no dura mucho tiempo, el pescador necesita comerse un filamento y excretar uno nuevo. Los filamentos son translúcidos y pueden resultar difíciles de ver cuando permanecen inmóviles en la oscuridad.

Los pescadores de cueva nacen con la capacidad de excretar filamentos, pero mudan la piel muchas veces antes de alcanzar su tamaño adulto de unos 7 pies (2,1 m) de largo y 400 libras (180 kg). Suelen dejar los caparazones que mudan en lugares llamativos como señuelos.

PESCADOR DE CUEVA

CRATURA 2

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +10, Sigilo +9

Fue +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -3

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +9, **Vol** +7

PG 30

Velocidad 15 pies (4,5 m), trepar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +10, **Daño** 1d10+6 cortante

A distancia ♦ filamento +11 (alcance 60 pies [18 m]), Efecto filamento pegajoso

Tirar del filamento ♦ El pescador de cueva tira de una criatura agarrada por su filamento, llegando a suspender al objetivo verticalmente si fuera necesario. Hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la criatura. Si tiene éxito, el pescador de cueva atrae a la criatura 15 pies (4,5 m) hacia él (30 pies [9 m] más cerca en caso de éxito crítico).

Filamento pegajoso Cualquier criatura a la que impacte el filamento pegajoso del pescador de cueva es agarrada. Éste puede moverse mientras tiene a una criatura agarrada con su filamento, pero la suelta automáticamente si supera los 60 pies (18 m) de longitud del filamento. El pescador de cueva sólo puede utilizar un filamento a la vez y puede cortarlo y liberar a cualquier criatura agarrada por él como una acción gratuita. El filamento puede ser cortado por un Golpe que provoque al menos 10 de daño cortante. Esto no inflige ningún daño al propio pescador de cueva. El filamento tiene una CA de 17 y su CD para Huir es 19.



FILAMENTOS DE PESCADOR

Un pescador de cueva puede producir rápidamente un filamento desde una glándula que tiene en la parte posterior de su garganta. Este filamento parece una cuerda de seda semitransparente y está recubierto de un adhesivo que atrapa a las presas que entran en contacto con él. Cuando arrastra a su presa, el pescador de cueva consume también el filamento, sorbiéndolo como un fideo.

Un filamento cortado se puede recolectar para utilizarse como cuerda. El adhesivo se seca al cabo de unos 10 minutos. Una glándula de filamento extraída no puede producir nuevos filamentos, pero puede utilizarse como materia prima por valor de 25 po para crear potentes adhesivos, como el pegamento soberano.





VÁNDALOS DEL CAOS

Los que buscan conocimientos secretos que no pueden comprar pueden negociar con los akizendris para que les proporcionen tomos raros a cambio de introducir al akizendri en una biblioteca metido en otro libro. A partir de ahí, el akizendri puede destrozar libros a su antojo sin ser detectado.

PROTEICO

Los proteicos son manifestaciones del caos hechas carne, nativos del Torbellino que encarnan el poder primigenio de la entropía en sus formas serpentinadas. Siguen un sistema de castas impreciso, confuso y siempre cambiante y forman coros basados en filosofías compartidas maleables y efímeras.

OLEADAS DEFORMANTES

Muchos proteicos pueden utilizar las fuerzas del caos para distorsionar la realidad en las mentes de sus enemigos, creando ondas mentales denominadas oleadas deformantes. Cuando una criatura falle su tirada de salvación y se ve afectada por una oleada deformante, tira 1d8 y consulta la tabla de abajo para ver el efecto específico sobre esa criatura. A menos que se indique lo contrario, el efecto de una oleada deformante dura 1d4 asaltos y el de una nueva anula cualquier efecto de una que ya estuviera afectando a una criatura.

d8	Efecto de la oleada deformante
1	Torpe 2 (3 en caso de fallo crítico)
2	Confuso y obtiene 4d6 Puntos de Golpe temporales
3	Deslumbrado (permanente en caso de fallo crítico)
4	Debilitado 2 (3 en caso de fallo crítico)
5	Inmovilizado por filamentos de energía
6	Acelerado (sólo para dar una Zancada, un Golpe o un Paso)
7	Lentificado 1
8	Anonadado 2 (3 en caso de fallo crítico)

AKIZENDRI

Los akizendris roen las fuentes del conocimiento y el saber, corrompiendo y alterando alegremente estas fuentes para fastidiar a los eruditos y sabios de todos los Planos con contradicciones y falsedades. Estos proteicos parecen criaturas serpentinadas que se ríen a carcajadas, con un rostro alargado de cocodrilo, un par de ojos luminosos y unos brazos que se desvanecen a la altura de los codos en nubes arremolinadas de runas antes de volver a convertirse en sólidas garras.

Los akizendris se divierten reordenando o borrando textos, colocando acrósticos insultantes en los versos poéticos y escribiendo burdos insultos en las portadas. Las bibliotecas de lugares como el Cielo, el Eje y el Infierno tienen especial interés en evitar este tipo de contaminación, ya que saben que sus archivos son el blanco predilecto de todos los akizendris que existen.

AKIZENDRI

CRIATURA 3

CN PEQUEÑO MONITOR PROTEICO

Percepción +8; sentido de la entropía (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, proteico; telepatía (tacto)

Habilidades Acrobacias +9, Engaño +10, Latrocinio +9, Ocultismo +11, Sigilo +9, Sociedad +10

Fue +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +1

Sentido de la entropía (adivinación, divino, predicción) Un akizendri puede anticipar la ubicación más probable de una criatura gracias a su visión sobrenatural de las fuerzas de las probabilidades caóticas y el azar. Esto otorga le otorga la capacidad de percibir criaturas dentro del alcance indicado. Una criatura bajo los efectos de indetectabilidad o que esté protegida de otro modo de las adivinaciones y predicciones no puede ser detectada mediante sentido de la entropía.

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +11, **Vol** +10

PG 42, curación rápida 1; **Debilidades** legal 3; **Resistencias** anatomía proteica 6, precisión 3

Anatomía proteica (divino, transmutación) Los órganos vitales de un akizendri cambian de forma y posición constantemente. Inmediatamente después de que éste sufra daño por ácido, electricidad o sónico, obtiene la cantidad indicada de resistencia a ese tipo de daño. Esto dura 1 hora o hasta la próxima vez que el proteico sufra daño de uno de los otros tipos (en cuyo caso, su resistencia cambia para adaptarse a ese tipo), lo que ocurra primero.

El akizendri es inmune a los efectos de polimorfismo, a menos que sea un objetivo voluntario. Si queda cegado o ensordecido, se recupera automáticamente al final de su siguiente turno, ya que le crecen nuevos órganos sensoriales para reemplazar los comprometidos.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m), volar 25 pies (7,5 m); *libertad de movimiento*

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +12 (caótico, mágico, sutil), **Daño** 2d8+3 perforante más 1d4 caótico y pensamientos confusos

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +12 (caótico, mágico, sutil), **Daño** 2d6+3 contundente más 1d4 caótico y Agarrón

Conjuros divinos innatos CD 20, ataque +12; **3.º glifo custodio**, *página secreta*; **1.º detectar alineamiento** (a voluntad, sólo legal); **Trucos (2.º)** atontar, *mano del mago*, *salpicadura de ácido*, *sello*, *sonido fantasmal*; **Constante (4.º)** *libertad de movimiento*

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) El akizendri adopta la apariencia de cualquier criatura Pequeña o menor. Esto no cambia su Velocidad ni sus bonificadores de ataque y daño con sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen sus Golpes.

Constreñir ♦ 1d8+3 contundente, CD 20

Pensamientos confusos (divino, emoción, encantamiento, mental) Una criatura impactada por el Golpe de mandíbulas del akizendri debe hacer una salvación de Voluntad CD 20.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda aturdida 1 durante 1d4 asaltos.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura también queda confusa durante 1 asalto.

Inmersión en el texto (divino, transmutación) Cuando el akizendri lanza *página secreta*, puede sumergirse físicamente en el texto, cambiando el mensaje del mismo en el proceso. Puede salir del libro en cualquier momento Disipando *página secreta*, momento en el que aparece en un espacio adyacente al texto. Si lo hace para comenzar el combate, tira una prueba de Engaño para determinar la iniciativa. Mientras permanece inmerso en el texto, el akizendri no tiene cuerpo. Puede comunicarse telepáticamente con una criatura siempre que ésta toque el libro o pergamino que contiene la *página secreta*. Puede percibir a las criaturas cercanas utilizando su sentido de la entropía, pero no de ninguna otra manera, ni puede utilizar ninguna acción de ataque, manipular o movimiento ni hablar en voz alta. Si el objeto en el que está sumergido es destruido, el akizendri reaparece en una casilla adyacente y queda aturdido 1.

AZURETZI

Los azuretzis son criaturas sinuosas y serpentina con los dientes afilados como dagas, cubiertas de escamas de color azul brillante con reflejos moteados de color púrpura y rosa que brillan formando pareidolias de rostros lascivos y risueños. Las fuerzas caóticas del Torbellino engendran a estos pequeños proteicos a partir de diversas fuentes: el apareamiento físico entre azuretzis de mayor edad, la promoción paradójica de los bestiales naunet y, posiblemente, a partir de peticionarios mortales, aunque los azuretzis pueden estar confundiendo simplemente los supuestos recuerdos mortales con experiencias obtenidas en juegos de mímica. Nunca esperes que los azuretzis actúen siguiendo reglas racionales y coherentes.

Los azuretzis representan el humor del caos, sobre todo en forma de burla y parodia a través de una mímica exagerada, que retuerce los rasgos de un objetivo hasta convertirlo en un hazmerreír.



COROS DE BURLA

Los azuretzis forman falsos coros para emular a sus parientes más poderosos, imitando las filosofías cambiantes de los coros propiamente dichos. Aunque son traviesos o directamente malévolos con las criaturas hostiles o legales, se relacionan amistosamente con las criaturas caóticas, que corren el riesgo de ser seguidas rápidamente (de forma voluntaria o no) por una pandilla serpentina de suplentes autoproclamados.





GALISEMNI

Sólo la magia poderosa puede estabilizar el Torbellino durante un tiempo, permitiendo que se formen islas estables.

La más destacada es la enorme ciudad comercial de Galisemni, que se encuentra en las tierras fronterizas, una región algo más estable del Torbellino que entra en contacto con los otros Planos Exteriores.

AZURETZI

CRATURA 5

CN PEQUEÑO MONITOR PROTEICO

Percepción +11; sentido de la entropía (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, proteico

Habilidades Acrobacias +11, Arcanos +11, Atletismo +9, Engaño +13, Interpretar +13, Latrocinio +13, Sigilo +13, Supervivencia +11

Fue +2, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +4

Sentido de la entropía (adivinación, divino, predicción) Como el akizendri.

CA 22; **Fort** +11, **Ref** +15, **Vol** +11; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 75, curación rápida 2; **Debilidades** legal 5; **Resistencias** anatomía proteica 8, precisión 5

Anatomía proteica (divino, transmutación) Como el akizendri.

Sustracción de conjuros ➤ **Desencadenante** Una criatura con un efecto de conjuro activo a menos de 30 pies (9 m) del azuretzi no resiste el Toque burlón de otro azuretzi; **Efecto** El azuretzi intenta contrarrestar un efecto de conjuro activo sobre la criatura objetivo con una prueba de Latrocinio. Si tiene éxito, transfiere el efecto de conjuro en curso a sí mismo. La criatura pasa a ser temporalmente inmune a Sustracción de conjuros durante 24 horas.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m), volar 25 pies (7,5 m); *libertad de movimiento*

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +15 (caótico, mágico, sutil), **Daño** 2d10+4 perforante más 1d6 caótico

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +15 (ágil, caótico, mágico, sutil), **Daño** 2d8+4 cortante más 1d6 caótico

Cuerpo a cuerpo ➤ cola +13 (alcance 15 pies [4,5 m], caótico, mágico), **Daño** 2d12+4 contundente más 1d6 caótico y Agarrón

Conjuros divinos innatos CD 22; **4.º** puerta dimensional; **3.º** crisis de fe, disipar magia, estallar; **2.º** terribles carcajadas; **1.º** detectar alineamiento (a voluntad, sólo legal); **Constante (4.º)** libertad de movimiento

Constreñir ➤ 1d12+4 contundente, CD 22

Imitar forma ➤➤ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) Como Cambiar de forma, pero un azuretzi puede adoptar la forma específica de una criatura Mediana o menor a la que Busque con una prueba de Percepción CD 25 con éxito. Puede volver a su verdadera forma como una acción gratuita. Sólo puede tener acceso a una apariencia exacta al mismo tiempo.

Toque burlón ➤➤ (abjuración, divino) **Requisito** El azuretzi no está usando actualmente Toque burlón en un conjuro; **Efecto** El azuretzi se burla de la habilidad mágica de una criatura

con un toque. El azuretzi debe hacer una prueba de Latrocinio contra la CD de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico El azuretzi elige un conjuro de hasta 3.º nivel que la criatura objetivo tenga disponible para lanzar. El azuretzi obtiene ese conjuro como un conjuro divino innato falso y puede lanzar ese conjuro una vez como un conjuro divino innato utilizando su propia CD y ataque de conjuro. Debe hacerlo antes de que pasen 24 horas o el conjuro falso se pierde. La criatura tocada no puede lanzar el conjuro falso hasta que el azuretzi lo lance primero o pase el periodo de 24 horas, lo que ocurra primero.

Éxito Como con el éxito crítico, pero el azuretzi tiene 1 hora para lanzar el conjuro falso antes de que se pierda, y la criatura tocada puede lanzar el conjuro como de costumbre.



Fallo Como con el éxito crítico, pero el azuretzi debe lanzar el conjuro falso antes del final de su próximo turno o éste se pierde, y la criatura tocada puede lanzar el conjuro como de costumbre.
Fallo crítico El Toque burlón no tiene efecto.

IMENTESH

Los locuaces proteicos conocidos como imentesh sirven como misioneros, espías y heraldos del caos para promover el objetivo proteico de la disolución de la realidad. Los imentesh son astutos, curiosamente diplomáticos y profundamente caprichosos. Viajan más allá del Torbellino por su trabajo y, a menudo, adoptan extravagantes atuendos y decoraciones personales que rozan lo chillón, todo ello para ganarse el favor de los seres menos caóticos.

IMENTESH

CN GRANDE MONITOR PROTEICO

Percepción +19; sentido de la entropía (impreciso) 60 pies (18 m), *visión en la oscuridad*

Idiomas abisal, celestial, proteico; *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +19, Diplomacia +19, Engaño +21, Interpretación +21, Latrocinio +17, Sigilo +21

Fue +7, **Des** +5, **Con** +5, **Int** +7, **Sab** +3, **Car** +5

Sentido de la entropía (adivinación, divino, predicción) Como el akizendri.

CA 30; **Fort** +21, **Ref** +19, **Vol** +17; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 175, curación rápida 5; **Debilidades** legal 10; **Resistencias** anatomía proteica 15, precisión 10

Anatomía proteica (divino, transmutación) Como el akizendri.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m), volar 25 pies (7,5 m); *libertad de movimiento*

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +23 (alcance 10 pies [3 m], caótico, mágico), **Daño** 2d10+11 perforante más 1d6 caótico y Golpe de oleada deformante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +23 (ágil, alcance 10 pies [3 m], caótico, mágico), **Daño** 2d6+11 cortante más 1d6 caótico

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +23 (alcance 15 pies [4,5 m], caótico, mágico), **Daño** 2d10+11 contundente más 1d6 caótico y Agarrón

Conjuros divinos innatos CD 29; **5.º** *disipar magia*, *ira divina* (caótica), *puerta dimensional*, *recado*; **4.º** *creación*, *estallar*, *puerta dimensional* (a voluntad); **3.º** *acelerar*, *encoger objeto*, *lentificar*, *remendar*; **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo legal); **Constante (5.º)** *don de lenguas*; **(4.º)** *libertad de movimiento*

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, divino, polimorfismo, transmutación) El imentesh adopta la apariencia de cualquier criatura Grande o menor. Esto no cambia su Velocidad ni sus bonificadores de ataque y daño con sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen sus Golpes.

Constreñir ♦ 1d10+11 contundente, CD 29

Infligir oleada deformante ♦ (divino, transmutación)

Un imentesh inflige una oleada deformante a una criatura en un radio de 100 pies (30 m) (página 204**); (salvación de Fortaleza CD 29 para resistir).

Ataque furtivo Los Golpes de un imentesh infligen un daño de precisión adicional de 2d6 a los objetivos desprevenidos.

Golpe de oleada deformante (divino, transmutación)

Cualquier criatura golpeada y dañada por un Golpe de mandíbula del imentesh debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 29 o sufre una oleada deformante (página 228).



PORTAVOCES DEL CAOS

Aunque rara vez se encuentran en el Plano Material, los imentesh frecuentan los centros interplanarios de cultura y comercio. Los imentesh actúan como diplomáticos en nombre de cualquier coro del que formen parte. Pueden ofrecer un viaje seguro a través del Torbellino o incluso actuar como guías a través de las siempre cambiantes tierras fronterizas del Torbellino.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





PSICOPOMPOS TRAIADORES

Algunos psicopompos consideran que su tarea de clasificar las almas es, básicamente, vana y que no tiene sentido, puesto que el propio multiverso debe terminar algún día. Hace eones, estos rebeldes eludieron sus obligaciones y huyeron a los rincones vacíos de los Planos, convirtiéndose en un nuevo tipo de criatura maligna llamada *sahkil*. Los *sahkils* se alimentan de los miedos de los mortales, especialmente del miedo a la muerte, y disfrutan atormentando a aquellos que deben morir. Los demás psicopompos suelen dejar en paz a estos insatisfechos, excepto cuando los *sahkils* interfieren en el correcto flujo de almas.

PSICOPOMPO

Muchos psicopompos están íntimamente involucrados en la incansable burocracia del Osario. Pocos persiguen la piedad, la justicia o el beneficio personal; sus deberes para con Farasma y su Osario están por encima de todo. Sin embargo, los psicopompos individuales interpretan sus deberes de distintas formas, lo que puede ponerlos en conflicto con los mortales o incluso entre ellos mismos.

ESOBOK

Los esoboks son cazadores bestiales y centinelas pendencieros que sirven como perros guardianes del Osario. Estos poderosos cuadrúpedos achaparrados tienen una franja de plumas oscuras alrededor de su distintiva cabeza similar al cráneo de un cocodrilo. Los esoboks rara vez se preocupan por los que están realmente muertos y dejan que los muertos del Osario sigan con sus asuntos mientras permanecen vigilantes ante el peligro. Aunque se les da bien rastrear las amenazas para el Osario o para sus psicopompos responsables, se cuentan entre los psicopompos menos inteligentes y rara vez hablan, excepto para proferir gruñidos de amenaza. Es inteligente atender cuando un esobok profiere una amenaza, puesto que nunca lo hace dos veces.

ESOBOK

CRIATURA 3

N MEDIANO MONITOR PSICOPOMPO

Percepción +12; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 60 pies (18 m), sentir vida 60 pies (18 m)

Idiomas abisal, celestial, infernal, requiano

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +10, Intimidación +9, Religión +4, Sigilo +8, Supervivencia +10

Fue +3, **Des** +3, **Con** +4, **Int** -3, **Sab** +3, **Car** +2

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +8, **Vol** +8

PG 55; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad; **Resistencias** negativo 5, veneno 5

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +12 (mágico), **Daño** 1d10+3 perforante más Agarrón y toque espiritual

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +12 (ágil, mágico), **Daño** 1d6+3 cortante más toque espiritual

Conjuros divinos innatos CD 17; 2º *invisibilidad* (x3; sólo a sí mismo)

Abalanzarse ♦ El esobok da una Zancada y luego asesta un Golpe. Si comenzó esta acción escondido, permanece escondido hasta después de dar el Golpe.

Toque espiritual Los Golpes de un esobok afectan a las criaturas incorpóreas con los efectos de una runa de propiedad *toque fantasmal* e infligen 1d6 de daño negativo a las criaturas vivas y 1d6 de daño positivo a los muertos vivientes.

Arrancar el espíritu ♦ (ataque, divino, incapacitación, nigromancia) **Requisito** Una criatura es agarrada por las mandíbulas del esobok; **Efecto** El esobok libera al objetivo del Agarrón, pero le arranca el espíritu al hacerlo. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 20. Las criaturas sin alma (como la mayoría de los constructos) y las criaturas cuyos cuerpos y almas son uno (como la mayoría de los celestiales, infernales y monitores) que sufran un fallo o un fallo crítico en la salvación obtienen un éxito en su lugar.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito El objetivo queda aturdido 1.

Fallo El esobok le arranca al objetivo el alma del cuerpo con sus fauces. Las criaturas muertas vivientes descerebradas de nivel 2 o inferior son destruidas, el resto de criaturas muertas vivientes quedan aturdidas durante 1 asalto y todas las demás criaturas quedan paralizadas. Al final de cada uno de sus turnos, una criatura paralizada por este efecto puede hacer una nueva salvación para poner fin al efecto. La parálisis termina automáticamente si el esobok intenta dar un Golpe de mandíbula o habla.

Fallo crítico Como con el fallo, pero mientras la criatura permanezca aturdida o paralizada, también queda anonadada 2.



CATRINA

No todos los espíritus que llegan al Osario se dan cuenta de que han muerto. Las catrinas reciben a estas almas y las ayudan a convencerse de la finalidad de su destino para facilitar el paso de un espíritu. Las catrinas son más propensas a intervenir cuando un mortal no logra aceptar su muerte. Llevan a cabo su tarea para mantener la calma en el más allá, más que por verdadera compasión por el dolor de un mortal. Las catrinas sólo visitan el Plano Material en contadas ocasiones, normalmente para ayudar a un mortal extremadamente importante a cruzar al más allá.

Las catrinas parecen esqueletos con vestidos con flores de colores vivos, lo que les da un aspecto festivo y macabro a la vez. Aunque la mayoría de las catrinas se presentan como femeninas, las catrinas masculinas también visten con colores llamativos y llevan guirnaldas de flores.

CATRINA

N MEDIANO MONITOR PSICOPOMPO

Percepción +13; sentir vida 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, infernal, requiano; *don de lenguas*, telepatía 120 pies (36 m)

Habilidades Acrobacias +14, Diplomacia +14, Intimidación +14, Medicina +12, Ocultismo +11, Religión +12, Saber del Osario +11

Fue +0, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +5

CA 22; **Fort** +11, **Ref** +12, **Vol** +13; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 75; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad; **Resistencias** negativo 5, veneno 5

Presencia tranquilizadora (aura, divino, emoción, encantamiento, incapacitación) 30 pies (9 m). Una criatura que comience su turno dentro del área debe hacer una salvación de Voluntad CD 18.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a presencia tranquilizadora durante 24 horas.

Éxito Las tiradas de ataque de la criatura sufren un penalizador -1 por estatus durante 1 asalto.

Fallo Cualquier efecto de emoción que afectaría a la criatura queda suprimido y la criatura no puede llevar a cabo acciones hostiles. Si la criatura es objeto de hostilidad por parte de cualquier otra criatura, deja de verse afectada por presencia tranquilizadora y se vuelve temporalmente inmune a presencia tranquilizadora durante 24 horas.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la hostilidad no termina con el efecto.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +14 (ágil, sutil), Daño 2d8+2 contundente más toque espiritual

Conjuros divinos innatos CD 22; **4.º** *cadáver parlante* (a voluntad), *puerta dimensional*; **3.º** *disfraz ilusorio*; **2.º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo); **Trucos (3.º)** *luces danzantes*;

Constante (5.º) *don de lenguas*

Compeler a los condenados ♦ (divino, encantamiento, incapacitación, mental) La catrina obliga telepáticamente a una criatura en un radio de 30 pies (9 m) a acercarse y permitir que la bese, como preparación para usar Beso de la muerte. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad CD 22.

Éxito La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a Compeler a los condenados durante 24 horas.

Fallo La criatura debe gastar cada una de sus acciones en acercarse a la catrina lo más rápidamente posible, mientras evita los peligros evidentes. Si la criatura obligada está adyacente a la catrina, se queda quieta y no actúa. Si la criatura sufre algún daño, el efecto finaliza y la criatura se vuelve temporalmente inmune a Compeler a los condenados durante 24 horas. Este efecto dura 1 asalto, pero si la catrina vuelve a utilizar esta aptitud en asaltos posteriores, prolonga la duración en 1 asalto para todas las criaturas afectadas.

Fallo crítico Como con el fallo, pero el daño no le pone fin al efecto.

Beso de la muerte ♦♦ (divino, manipular, muerte, nigromancia) La catrina da un largo y apasionado beso a una criatura inconsciente o dispuesta, infligiendo 3d6 de daño negativo. Cualquier criatura dañada por el Beso de la muerte de la misma catrina durante 3 asaltos consecutivos queda inconsciente y moribunda 1.

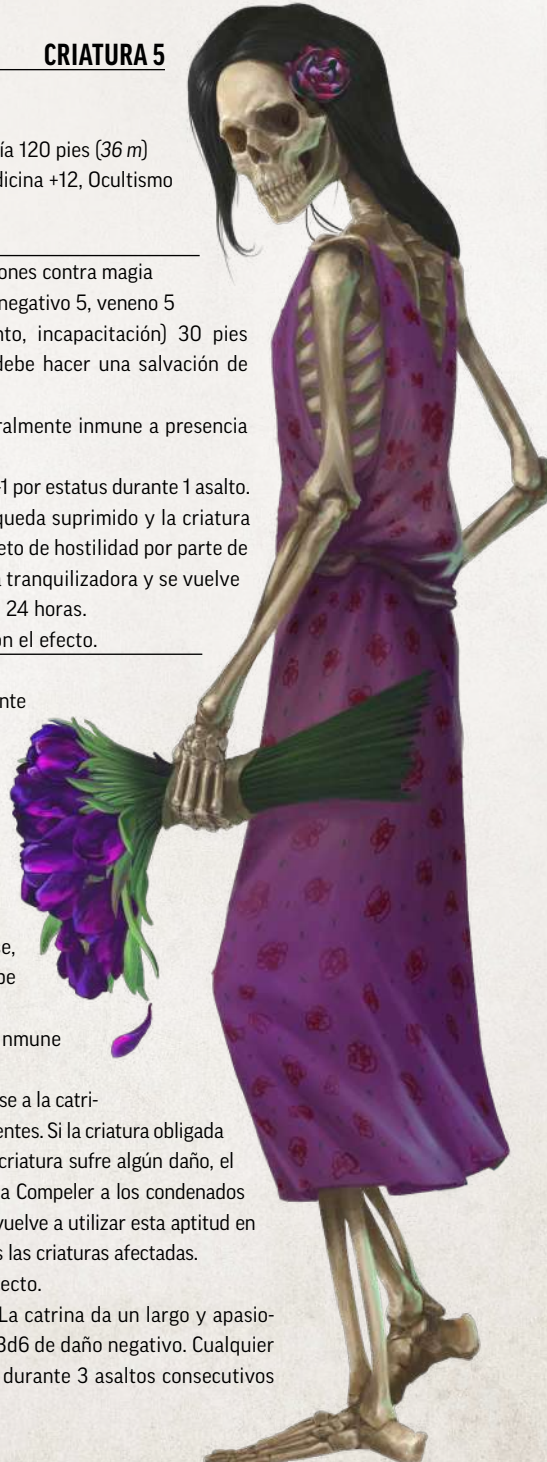
Toque espiritual Como el esobok.

CRIATURA 5



ENEMIGOS DE LOS PSICOPOMPOS

Los mayores enemigos de los psicopompos son las criaturas que devoran o roban almas, como los astradaimonions y las sagas nocturnas. Sus otros adversarios son los nigromantes, los proteicos y los que han alargado su vida de forma antinatural, como los liches.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



GUADAÑAS DE LOS VANTHS

El arma favorita de los vanths es la guadaña, una elección que aumenta aún más su temible aspecto y que puede dar lugar a desafortunadas asociaciones con la Parca o con Urgathoa entre los mortales más supersticiosos. Los vanths consideran tales comparaciones ignorantes, en el mejor de los casos, o insultantes, en el peor. Algunos vanths infunden sus guadañas con diferentes cualidades, como el hierro frío o la plata, dependiendo de la naturaleza de sus enemigos más comunes.

VANTH

Protegiendo el Osario se encuentran los severos y decididos guardianes de los muertos conocidos como vanths, psicopompos que parecen esqueletos con alas de cuervo y una máscara que se asemeja al cráneo de un buitre. Los vanths llevan guadañas negras para luchar contra quienes perturben la progresión natural de las almas, y consideran a cualquier visitante del Osario un agitador potencial. Cuando los ejércitos de psicopompos van a la guerra, los vanths sirven como soldados de primera línea. Rara vez hablan y aún más rara vez muestran alguna emoción que no sea una sombría lealtad al deber.

VANTH

CRIATURA 7

N MEDIANO MONITOR PSICOPOMPO

Percepción +15; sentir vida 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, infernal, requiano

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +17, Intimidación +15, Ocultismo +13, Religión +13, Saber del Osario +15, Sigilo +17

Fue +6, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos guadaña +1

CA 27; **Fort** +15, **Ref** +13, **Vol** +17; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 105; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad; **Resistencias** negativo 10, veneno 10

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 20 pies (6 m), CD 22

Ataque de oportunidad ↻

Velocidad 25 pies (7,5 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ *guadaña* +18 (letal d10, mágico, derribo), **Daño** 1d10+8 cortante más toque espiritual

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +17 (ágil), **Daño** 1d6+8 cortante más toque espiritual

Conjuros divinos innatos CD 22; **5.º** *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **3.º** *localizar* (×3), *luz abrasadora* (×3); **2.º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo)

Infundir arma (divino, evocación) La guadaña de un vanth es el símbolo de su oficio y obtiene una parte de su propio poder. Esta guadaña se convierte en una *guadaña* +1 y se trata como si fuera adamantina mientras la empuñe el vanth. Un vanth cuya guadaña sea robada o destruida puede infundir una nueva con una hora de trabajo.

Toque espiritual Como el esobok, pero 2d6.

Maldición del vanth ➤➤ (maldición, divino, encantamiento, infortunio) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El vanth impone una maldición a una criatura tocándola con su guadaña. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 25.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y se vuelve temporalmente inmune a la Maldición del vanth durante 24 horas.

Éxito El objetivo siente un estremecimiento momentáneo de fatalidad y queda aturdido 1 durante 1 minuto debido a que la sensación le distrae.

Fallo El objetivo se vuelve taciturno y triste al aceptar su propio e inevitable destino. Durante 1 hora, el objetivo queda anonadado 2. Cada vez que el objetivo sufra el estado negativo moribundo, el valor del estado negativo anonadado aumenta en 1, hasta un valor máximo de anonadado 4.

Fallo crítico Como con el fallo, pero el efecto es permanente.

YAMARAJ

Los mayores jueces entre los psicopompos son los enormes yamarajes, cuya sabiduría es legendaria y cuyos edictos son inapelables salvo para los ujieres o la propia Farasma. Un yamaraj parece un inmenso dragón con las escamas oscuras, plumas y una mirada carente de emociones e imparcial detrás de un hocico cubierto de plumas. Cuando no están sirviendo como altos jueces, señores y generales del Osario, los yamarajes se dedican a aficiones muy individualistas, como la jardinería o la literatura. Están dispuestos a hacer un alto en sus obligaciones para conversar con los mortales cuyos conocimientos coincidan con sus intereses.

YAMARAJ

CRIATURA 20

POCO COMÚN N ENORME MONITOR PSICOPOMPO

Percepción +37; sentir vida 240 pies (72 m), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas abisal, celestial, infernal, requiano; *don de lenguas*, telepatía 120 pies (36 m)

Habilidades Acrobacias +33, Atletismo +36, Diplomacia +34, Engaño +34, Intimidación +36, Ocultismo +38, Religión +38, Saber del Osario +40, Saber legal +40, Sociedad +38

Fue +10, **Des** +7, **Con** +7, **Int** +10, **Sab** +7, **Car** +6

CA 45; **Fort** +33, **Ref** +31, **Vol** +35; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 375, bebedor de relámpagos, curación rápida 20; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, electricidad (consulta Bebedor de relámpagos); **Resistencias** negativo 20, veneno 20

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 60 pies (18 m), CD 39

Bebedor de relámpagos Siempre que un yamaraj debería sufrir daño por electricidad de no ser por su inmunidad, su curación rápida aumenta a 40 en su siguiente turno. Durante ese turno, si utiliza su arma de aliento, los escarabajos crepitan con electricidad e infligen 2d12 de daño adicional por electricidad.

Velocidad 35 pies (10,5 m), nadar 30 pies (9 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +38 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 4d8+18 perforante más Agarrón mejorado, toque espiritual y veneno de yamaraj

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +38 (ágil, mágico, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 4d4+18 cortante más toque espiritual

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +38 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 4d10+18 contundente más toque espiritual

Conjuros divinos innatos CD 44; **10.º milagro**, *reanimación*; **9.º** *aullido de la banshee*, *curar*, *dañar*, *ligadura del alma*; **8.º** *cadena de relámpagos* (×3), *canción espiritual*, *disipar magia* (×3), *muro de fuerza*; **5.º** *puerta dimensional* (a voluntad), *sonda mental* (a voluntad); **Constante** (10.º) *visión verdadera*

Rituales CD 44; *llamar espíritu*, *resucitar*

Arma de aliento ♦♦ (divino, evocación) El yamaraj exhala una ráfaga de escarabajos en un cono de 50 pies (15 m) que inflige 14d8 de daño cortante y 4d8 de daño cortante persistente a las criaturas en el área (salvación de Reflejos CD 42). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no sufre ningún daño.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño y queda indispuesta 1.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda indispuesta 2.

Fallo crítico La criatura sufre el doble de daño y queda indispuesta 3.

Sentencia definitiva Un yamaraj sólo utiliza sus conjuros *milagro* para pronunciar un juicio, normalmente para devolver a la vida a una criatura muerta o destruida, vincular a una criatura al Osario o desterrar a una criatura del Osario.

Toque espiritual Como el esobok, pero 3d6.

Veneno de yamaraj (veneno) Mientras una criatura esté torpe por este veneno, queda condenada con el mismo valor; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 42; **Duración máxima** 10 asaltos;

Fase 1 3d8 de daño por veneno y torpe 1 (1 asalto);

Fase 2 5d8 de daño por veneno y torpe 2 (1 asalto);

Fase 3 7d8 de daño por veneno y torpe 3 (1 asalto)



TRIBUNALES DE PSICOPOMPOS

Los psicopompos rara vez se oponen a los celestiales o a los infernales. De hecho, a menudo acogen a tales criaturas en el Osario, especialmente en los extensos tribunales de psicopompos, donde estos forasteros solicitan que un alma u otra sea devuelta a su jurisdicción. Los casos complicados son juzgados por los yamarajes, mientras que los más espinosos o políticamente delicados son presididos por la propia Farasma.





ESPECIES DE PULPO

Los pulpos presentados aquí son versiones más pequeñas del pulpo gigante, que es mucho más grande, pero también existen otras especies. El pulpo de fuego marino, de brillantes colores, ocupa un lugar como depredador a medio camino entre el pulpo de arrecife y el pulpo gigante: su picadura inyecta un veneno que provoca una dolorosa erupción y náuseas. El inmenso pulpo horripilante es uno de los más grandes de su especie. Puede tragarse a humanos enteros y puede lanzar un chorro de tinta carmesí especialmente pegajosa para incapacitar a su presa.

PULPO

Estos astutos animales marinos viven en diversos hábitats oceánicos.

PULPO DE ANILLOS AZULES

Aunque es relativamente pequeño, el pulpo de anillos azules es especialmente venenoso para su tamaño.

PULPO DE ANILLOS AZULES

CRIATURA 0

N **MENUDO** **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Percepción +6; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +7

Fue +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 16; **Fort** +3, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 15; **esistencias** frío 2

Velocidad nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +7 (sutil), **Daño** 1d6 perforante más veneno de pulpo de anillos azules

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculos +6, **Efecto** Agarrón

Veneno de pulpo de anillos azules (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d4 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 3** 1d6 de daño por veneno y paralizado (1 asalto)

Camuflaje El pulpo de anillos azules puede cambiar el color de su piel para Esconderse aunque no tenga cobertura.

Propulsión ♦♦ El pulpo de anillos azules se mueve hasta 60 pies (18 m) en línea recta por el agua sin provocar reacciones.

Mordisco tóxico ♦ **Requisitos** El pulpo de anillos azules tiene una criatura agarrada; **Efecto** El pulpo de anillos azules da un Golpe de pico contra la criatura agarrada. Si impacta, inyecta veneno adicional, haciendo que su veneno obtenga el rasgo virulento.

PULPO DE ARRECIFE

El pulpo de arrecife común es una captura arriesgada, pero valiosa, para los pescadores costeros.

PULPO DE ARRECIFE

CRIATURA 1

N **PEQUEÑO** **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Percepción +7; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +9

Fue +1, **Des** +4, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +7

PG 20; **Resistencia** frío 3

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +9 (sutil), **Daño** 1d10+1 perforante más veneno de pulpo de arrecife

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +9 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 contundente más Agarrón

Camuflaje Como el pulpo de anillos azules.

Nube de tinta ♦ El pulpo de arrecife emite una nube de tinta marrón oscura en una emanación de 10 pies (3 m). Esta nube no tiene efecto fuera del agua. Las criaturas dentro de la nube están escondidas y no pueden usar su sentido del olfato. La nube se disipa pasado 1 minuto. El pulpo no puede volver a usar su Nube de tinta hasta pasados 2d6 asaltos.

Propulsión ♦♦ Como el pulpo de anillos azules, pero a 80 pies (24 m).

Veneno de pulpo de arrecife (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d4 de daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Fase 3** 1d8 de daño por veneno y desprevenido (1 asalto)

Tentáculos retorcidos ♦♦ El pulpo de arrecife realiza hasta cuatro Golpes de tentáculo con diferentes tentáculos, cada uno contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan para calcular el penalizador por ataque múltiple del pulpo, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de llevar a cabo todos sus ataques.

QLIPPOTH

Mucho antes de que las criaturas conocidas como demonios se convirtieran en la fuerza dominante del Abismo, los qliploth gobernaban las Fisuras Exteriores. Estas criaturas hostiles son una forma de maldad primordial y alienígena que precede a la vida mortal, así como a la mayoría de la vida inmortal. Desde el surgimiento del pecado mortal y la expansión asociada de la vida demoníaca a través del Abismo, los qliploth han sido expulsados a los confines más profundos del Abismo y bullen de rencor por la pérdida de sus reinos. Sin embargo, en lugar de oponerse directamente a los demonios, los qliploth recurren a su fuente (el pecado mortal) y libran una guerra interminable para erradicar a todas las criaturas capaces de cometer actos pecaminosos, de modo que hagan retroceder a la marea demoníaca.

CYTHNIGOT

El cythnigot es un asqueroso parásito fúngico que crece y prospera en los cadáveres de las criaturas pequeñas. Lleva estos cuerpos como un traje, pero también ajusta y confecciona su cubierta carnosas para que se adapte a sus necesidades y el cuerpo acaba teniendo un aspecto tan extraño como cualquier otro engendro de las profundidades del Abismo. El rasgo más identificativo del cythnigot es el largo tallo de material fúngico que se extiende desde el cuerpo de la criatura y que termina en unas mandíbulas con colmillos sorprendentemente fuertes.

CYTHNIGOT

POCO COMÚN CN MENUDO INFERNAL QLIPPOTH

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas abisal; telepatía (sólo al tacto)

Habilidades Acrobacias +6, Ocultismo +7, Sigilo +6

Fue +1, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +1

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +6, **Vol** +5

PG 14; **Inmunidades** controlado, miedo; **Debilidades** legal 3; **Resistencias** físico 3 (excepto hierro frío), mental 3

Velocidad 30 pies (9 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +8 (ágil, caótico, mágico, sutil), Daño 1d10+1 perforante más 1d4 caótico y esporas de maraña

Conjuros de ocultismo innatos CD 17; **4º leer augurios**; **2º detectar alineamiento** (a voluntad, sólo legal), **paranoia**; **1º dolor fantasmal**; **Trucos (1º)** atontar, detectar magia

Exhibición nauseabunda ♦ (concentrarse, emoción, encantamiento, mental, miedo, ocultismo, visual) El cythnigot presenta su horrible apariencia por completo y las criaturas en una emanación de 10 pies (3 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 17. Una vez que una criatura haga esta salvación, se vuelve temporalmente inmune a Exhibición nauseabunda durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda desprevenida hasta su próximo turno.

Fallo La criatura queda indispuesta 1 y desprevenida mientras esté indispuesta.

Fallo crítico La criatura queda indispuesta 2 y desprevenida mientras esté indispuesta.

Esporas de maraña (enfermedad) Una criatura mordida por un cythnigot se infecta de unas esporas de rápido crecimiento que se convierten en espigas espasmódicas y en unos horribles crecimientos pálidos de fibras parecidas al pelo. Estos crecimientos brotan de la herida de la mordedura y se retuercen y envuelven las extremidades de la criatura. A las criaturas planta se les impone un penalizador -2 por circunstancia a la salvación contra las esporas de maraña; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** desprevenido y torpe 1 (1 asalto); **Fase 3** desprevenido, torpe 2 y si intentas una acción de manipular, debes tener éxito en una prueba plana CD 5 o la pierdes; haz la prueba después de gastar la acción, pero antes de que se aplique cualquier efecto (1 asalto).

CRIATURA 1



QLIPPOTH Y DEMONIOS

Los qliploth gobernaron el Abismo durante eones y aún se consideran sus legítimos gobernantes. Cuando el Abismo empezó a engendrar demonios a partir de las almas de los humanoides pecadores, el reino se sumió en una brutal guerra que duró milenios, en la que, aunque más poderosos y establecidos, fueron rechazados de forma lenta pero segura por las interminables hordas demoníacas que se engendraron mucho más rápido de lo que los qliploth se esperaban. En la actualidad, han sido expulsados a los rincones más profundos y oscuros del Abismo, donde se aferran con fuerza a los restos en ruinas de su territorio.





LOS QLIPPOTH Y LOS MORTALES

A medida que los qliploth perdían territorio frente a sus rivales demoníacos, se dieron cuenta de que la única forma de frenar la marea de fuerzas demoníacas era privarles de las almas pecadoras que el Abismo utiliza para engendrar nuevos demonios. Aunque los qliploth no tienen idea de cómo podrían evitar el pecado cambiando la forma de actuar de los mortales, sí entienden que exterminar la vida mortal también resolvería el problema.

SHOGGTI

Los shoggti viajan a otros Planos en bandas itinerantes para capturar y hechizar a sus víctimas y llevárselas de vuelta al Abismo, donde se las esclaviza con fines desconocidos, pero, sin duda, insidiosamente malvados. Estos qliploth con aspecto de calamar tienen una resbaladiza piel azul y cuatro tentáculos que terminan en unas hábiles pinzas. Además de una boca parecida a la de una lamprea en la base de su cuerpo, cada uno tiene unas fauces secundarias en medio de la frente que se extienden desde el entrecejo de sus dos ojos saltones hasta la parte posterior de la cabeza.

SHOGGTI

CRIATURA 7

POCO COMÚN CM GRANDE ANFIBIO INFERNAL QLIPPOTH

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas abisal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +17, Intimidación +17, Ocultismo +15, Sigilo +15

Fue +6, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +6

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +14

PG 105; **Inmunidad** controlado, miedo; **Debilidades** legal 5; **Resistencias** físico 5 (excepto hierro frío), mental 5

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +18 (alcance 10 pies [3 m], caótico, mágico), **Daño** 2d12+8 perforante más 1d6 caótico

Cuerpo a cuerpo ♦ pinza +18 (ágil, alcance 10 pies [3 m], caótico, mágico, versátil Con), **Daño** 2d8+8 cortante más 1d6 caótico y Agarrón

Conjuros de ocultismo innatos CD 23; **4.º** hechizar, puerta dimensional; **2.º** paranoia; **1.º** hechizar (×3);

Trucos (4.º) atontar, detectar magia

Nublar la mente ♦ (apertura, ataque, encantamiento, mental, ocultismo) El shoggti acaricia a una criatura con un tentáculo y erosiona sobrenaturalmente la capacidad de pensamiento de la criatura. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 25 o quedar anonadado 2 con una duración ilimitada. El objetivo puede hacer la salvación para eliminar el estado negativo anonadado de nuevo una vez al día cuando realice sus preparativos diarios.

Constreñir ♦ 1d10+8 contundente, CD 25

Exhibición fascinante ♦♦ (concentrarse, emoción, encantamiento, mental, miedo, ocultismo, visual) El shoggti retuerce sus tentáculos y cambia su coloración para hacer una exhibición hipnótica sobrenaturalmente fascinante. Las criaturas en una emanación de 30 pies (9 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 25, tras lo cual se vuelven temporalmente inmunes a Exhibición fascinante durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda indispuesta 1.

Fallo La criatura queda fascinada durante 1 minuto. Una vez que el efecto de fascinación termine, la criatura queda indispuesta 1.

Fallo crítico La criatura queda fascinada durante 1 minuto, no puede usar reacciones mientras esté fascinada y queda indispuesta 2 una vez que termine la fascinación.

NYGOTH

Poco más que una retorcida masa de intestinos en torno a unas enormes fauces abiertas, este qliploth es un carroñero abisal que subsiste de la inmundicia y de las sobras de demonios y qliploth por igual, aunque disfruta de cualquier oportunidad de consumir presas vivas. A pesar de este papel aparentemente inferior en el ecosistema abisal, un nygoth no es ni mucho menos una bestia estúpida y puede orquestar astutas emboscadas para asegurarse su próxima comida.



NYOGOTH

CRIATURA 10

POCO COMÚN CM MEDIANO INFERNAL QLIPTOTH

Percepción +19; visión en la oscuridad**Idiomas** abisal; telepatía 100 pies (30 m)**Habilidades** Acrobacias +21, Atletismo +21, Intimidación +19, Ocultismo +16, Sigilo +21**Fue** +7, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +3**CA** 29; **Fort** +20, **Ref** +19, **Vol** +16**PG** 175; **Inmunidades** ácido, controlado, miedo; **Debilidades** legal 10; **Resistencias** físico 10 (excepto hierro frío), mental 10**Sangre cáustica** ➤ **Desencadenante** El nyogoth sufre daño cortante o perforante; **Efecto** El nyogoth rocía con su sangre ácida a las criaturas adyacentes, infligiendo 6d6 de daño por ácido (salvación de Reflejos básica CD 29).**Velocidad** 5 pies (1,5 m), volar 25 pies (7,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ➤ mandíbulas +23 (caótico, mágico), **Daño** 2d6+13 perforante más 2d6 por ácido, 1d6 caótico y Agarrón**Cuerpo a cuerpo** ➤ boca de tentáculo +23 (ágil, alcance 10 pies [3 m], caótico, mágico), **Daño** 2d6+13 perforante más 1d6 por ácido, 1d6 caótico y Agarrón**Conjuros de ocultismo innatos** CD 26, ataque +20; **5.º nube aniquiladora**; **4.º flecha ácida** (a voluntad), **puerta dimensional**; **3.º miedo** (a voluntad)**Frenesí alimenticio** ➤ **Requisito** El nyogoth tiene a una criatura agarrada; **Efecto** El nyogoth babea y mastica a la criatura agarrada, infligiendo 2d6+7 de daño cortante y 1d6 de daño por ácido (salvación de Fortaleza básica CD 29).**Exhibición nauseabunda** ➤➤ (concentrarse, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, miedo, ocultismo, visual) El nyogoth desenmaraña sus tentáculos y prolapsa sus numerosas bocas, volviéndose del revés en un espectáculo increíblemente nauseabundo. Las criaturas que se encuentren en una emanación de 30 pies (9 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 29, tras lo cual se vuelven temporalmente inmunes a Exhibición nauseabunda durante 1 minuto.**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.**Éxito** La criatura queda indispuesta 1.**Fallo** La criatura queda aturdida 3 e indispuesta 1.**Fallo crítico** La criatura queda aturdida 5 e indispuesta 2.

CHERNOBUE

El chernobue infecta consigo mismo a todas las criaturas que encuentra, extendiendo el dolor y la calamidad dondequiera que se sacuda y se retuerza. Expande la ruina y se alimenta de angustia, pero a veces puede ser persuadido para detenerse durante unos momentos de conversación si su interlocutor logra mantener su atención proporcionando suficientes detalles atroces. Esta vil monstruosidad, que parece un tumor de color negro aceitoso, tiene numerosos tentáculos musculosos, un único ojo torvo y una boca babeante y llena de dientes en el centro de su cuerpo.

CHERNOBUE

CRIATURA 12

POCO COMÚN CM MEDIANO INFERNAL QLIPTOTH

Percepción +25; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad mayor**Idiomas** abisal; telepatía 100 pies (30 m)**Habilidades** Acrobacias +22, Atletismo +25, Intimidación +25, Ocultismo +22**Fue** +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +7, **Car** +5**CA** 33; **Fort** +23, **Ref** +18, **Vol** +25**PG** 220; **Inmunidades** controlado, miedo; **Debilidades** legal 10; **Resistencias** mental 10, físico 10 (excepto hierro frío)

REINOS DE LOS QLIPTOTH

Aunque está ampliamente aceptado que los qlipth han perdido un territorio incalculable en el Abismo a manos de los demonios, estos infernales siguen controlando vastas regiones en lo más profundo de ese Plano. Algunos sabios sugieren la inquietante posibilidad de que tal vez los qlipth sigan teniendo más territorio en el Abismo que los demonios, pero como estos interfieren más en la vida de los mortales, sencillamente interactuamos con más frecuencia con las capas que controlan. Por lo que sabemos, postulan estos adustos sabios, el Abismo rebosa de interminables plagas de qlipth que aún no han llevado a cabo su jugada contra la vida mortal.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





OTROS QLIPPOTH

Los qliphoth presentados aquí no son más que una pequeña fracción de las horribles criaturas que acechan en las grietas más profundas del Abismo. Otros tipos de qliphoth son los gongorinan con múltiples brazos y forma de cangrejo, que utilizan criaturas vivas como incubadoras; los cambiaformas utukku, que se infiltran y socavan las religiones; los behimons engendrados por la muerte, que matan a los vivos para reproducirse; y las máquinas de asedio vivientes conocidas como catabolignes. Sin embargo, el más aterrador de todos es el inmenso iathavos, un monstruo tan aborrecible que ni siquiera el Abismo puede soportar que exista más de uno a la vez.

Aura de la ruina del orden (aura, nigromancia, ocultismo) 30 pies (9 m). Una criatura legal o buena que comience su turno en la emanación de esta aura debe hacer una salvación de Voluntad CD 29 o quedar indispuesta 1 (las criaturas legales buenas quedan indispuestas 2 en su lugar).

Hervido por la luz Un chernobue sufre 2d10 de daño por fuego cada vez que comience su turno en un área de luz brillante.

Recuperar veneno ➤ **Desencadenante** Una criatura en un radio de 30 pies (9 m) sufre los efectos de la fase 2 del veneno de rotura; **Efecto** El chernobue llama telepáticamente a la toxina semiviva, lo que hace que estalle del cuerpo del objetivo y se deslice por el aire para volver a meterse en una de las bocas del chernobue. La criatura envenenada sufre 7d6 de daño contundente (salvación de Fortaleza básica CD 32) cuando el veneno sale de su cuerpo, pero, a partir de entonces, se cura del veneno de rotura y el chernobue recupera una cantidad equivalente de Puntos de Golpe.

Velocidad 30 pies (9 m); *caminar por el aire*

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +26 (caótico, mágico), **Daño** 3d10+13 perforante más 1d6 caótico y veneno de rotura

Cuerpo a cuerpo ➤ boca de tentáculo +26 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], caótico, mágico), **Daño** 3d6+13 perforante más 1d6 caótico

Conjuros de ocultismo innatos CD 32; **7.º** *cambio de Plano* (sólo a sí mismo); **6.º** *calamidad fantasmal*, *dolor fantasmal*; **5.º** *sugestión inconsciente*; **4.º** *oscuridad* (a voluntad); **Trucos (6.º)** *atontar*, *detectar magia*; **Constante (4.º)** *caminar por el aire*

Exhibición paralizante ➤➤ (concentrarse, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, miedo, ocultismo, visual) El ojo del chernobue palpita y su párpado se abre para revelar un horror alucinante. Las criaturas en una emanación de 30 pies (9 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 32, tras lo cual se vuelven temporalmente inmunes a Exhibición paralizante durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda paralizada durante 1d4 asaltos. Puede hacer una nueva salvación para ponerle fin al efecto al final de cada uno de sus turnos.

Fallo crítico Como con el fallo, pero paralizado durante 1 minuto.

Veneno de rotura (veneno) El veneno espeso y anaranjado que inyecta un chernobue está semivivo y, cuando hierve en el cuerpo de una criatura, inflige daño por veneno además de daño contundente al romper la carne; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 32; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 2d6 por veneno y 2d6 contundente (1 asalto); **Fase 2** 2d6 por veneno, 2d6 contundente y debilitado 2 (1 asalto)

AUGNAGAR

Los augnagar son brutos y glotones que viven para darse un festín, preferentemente de carne podrida y, cuando les es posible, de carne de demonio. Pero, para ellos, no hay mayor manjar que la carne de otros augnagar. Los augnagar tienen patas parecidas a las de una araña, con membranas coriáceas como las alas de un murciélago y tres colas que terminan en garras ganchudas perfectas para rebanar la carne.



AUGNAGAR

CRIATURA 14

POCO COMÚN CM MEDIANO INFERNAL QLIPTOTH

Percepción +27; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad mayor, *visión verdadera*
Idiomas abisal; telepatía 100 pies (30 m)**Habilidades** Acrobacias +27, Atletismo +28, Intimidación +26**Fue** +8, **Des** +5, **Con** +8, **Int** -2, **Sab** +5, **Car** +4**CA** 36; **Fort** +28, **Ref** +23, **Vol** +25**PG** 225; **Inmunidades** controlado, miedo; **Debilidades** legal 15; **Resistencias** físico 15 (excepto hierro frío), mental 15**Velocidad** 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m), volar 40 pies (12 m)**Cuerpo a cuerpo** ➤ mordisco +28 (alcance 10 pies [3 m], caótico, mágico), **Daño** 3d12+14 perforante más 4d6 persistente por sangrado, 1d6 caótico y maldición de podredumbre**Cuerpo a cuerpo** ➤ aguijón +28 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], caótico, mágico, sutil), **Daño** 3d8+14 cortante más 4d6 persistente por sangrado y 1d6 caótico**Conjuros de ocultismo innatos** CD 31; **5.ª puerta dimensional** (×3); **Constante (7.ª)** *visión verdadera***Exhibición desconcertante** ➤➤ (concentrarse, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, miedo, ocultismo, visual) Las extremidades y la carne del augnagar se retuercen y borbotean de forma desconcertante e inquietante. Las criaturas que se encuentren en una emanación de 30 pies (9 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 34, tras lo cual se vuelven temporalmente inmunes a Exhibición desconcertante durante 1 minuto.**Éxito crítico** La criatura no se ve afectada.**Éxito** La criatura queda anonadada 1 durante 1 asalto.**Fallo** La criatura queda anonadada 1 y confusa durante 1 minuto.**Fallo crítico** Como con el fallo, pero la criatura no puede hacer una prueba plana para recuperarse de la confusión cuando sufra daño de un ataque o conjuro.**Inhalar vitalidad** ➤➤ (nigromancia, ocultismo) **Frecuencia**una vez al día; **Efecto** El augnagar inhala bruscamente, extrayendo la fuerza vital de las criaturas en un cono de 50 pies (15 m). Las criaturas en el área sufren 14d6 de daño negativo (salvación de Fortaleza básica CD 34 y la criatura queda fatigada en caso de fallo). El augnagar pasa a estar acelerado durante 1 asalto en su siguiente turno y sólo puede utilizar la acción adicional para dar una Zancada o un Golpe.**Maldición de podredumbre** (enfermedad, mal-dición, nigromancia, ocultismo) **Tirada de****salvación** Fortaleza CD 34; **Fase 1** drenado1 (1 día); **Fase 2** drenado 2 y la criatura

presenta horribles heridas supurantes que exudan un horrible hedor. Cualquier

criatura en un radio de 30 pies (9 m) de

la víctima debe tener éxito en una salva-

ción de Fortaleza CD 34 o quedar indis-

puesta 1 (más lentificado 1 en caso de

fallo crítico, durante todo el tiempo que

esté indispuesta). Mientras estén den-

tro del aura, a las criaturas afectadas se

les impone un penalizador -2 por circuns-

tancia a las salvaciones contra la enferme-

dad y para recuperarse del estado negativo

indispuesto. Una criatura que tenga éxito en

su salvación se vuelve temporalmente in-

mune durante 1 minuto. La víctima de la en-

fermedad no hace una tirada de salvación,

sino que sufre automáticamente los efectos

del fallo y no puede reducir el valor de su es-

tado negativo indispueto por debajo de 1 (1 día).



AUGNAGAR Y THULGANT

Un augnagar que se atiborre lo suficiente, sobre todo de otros augnagar, puede llegar a ser tan grande que ni siquiera pueda moverse, retorciéndose y supurando allá donde yazca. Al final, entra en un frenesí de autocanibalismo y desgarrar su propia carne para darse un festín. De los restos ruinosos emerge un thulgant, un qliploth más pequeño, pero más poderoso. Los eruditos no saben si otros qlipth son capaces de transformarse de esta manera. Hasta ahora, ninguno ha regresado del Abismo con pruebas.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



SEÑORES DE LOS QLIPTOTH

Los qlippoth más poderosos son cuasidiosos en sí mismos, seres antiguos que en extraña ocasiones son adorados por los que no son qlippoth. De estas divinidades monstruosas, Yamasoth, la Plaga Polimorfa, es la más conocida. Otras incluyen a Chavazvug, el Infierno Reptante, Isph-Aun-Vuln, el Devorador Interior y Thuskchoon, el Insaciable.

THULGANT

Aunque pasan la mayor parte de su tiempo cazando y luchando contra los demonios por el control del Abismo, los thulgant se entretienen con diversas distracciones, como mantener galerías de mortales petrificados o construir enormes guaridas tipo colmena llenas de esbirros esclavizados. Cada uno de estos qlippoth es una horrible maraña de extremidades, con patas de araña, tentáculos retorcidos que salen de la parte superior de su cabeza y tres agujijones parecidos a los de un escorpión.

THULGANT

CRIATURA 18

POCO COMÚN CM MEDIANO INFERNAL QLIPTOTH

Percepción +30; visión en la oscuridad mayor, *visión verdadera*

Idiomas abisal; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +32, Atletismo +35, Ocultismo +33, Sigilo +32

Fue +9, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +9

CA 42; **Fort** +30, **Ref** +28, **Vol** +32

PG 305, curación rápida 10; **Inmunidades** controlado, miedo; **Debilidades** legal 15; **Resistencias** físico 15 (excepto hierro frío), mental 15

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m), volar 50 pies (15 m); *libertad de movimiento*

Cuerpo a cuerpo ➤ agujijón +35 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d12+17 perforante más 3d6 mental, 1d6 caótico y veneno de thulgant

Cuerpo a cuerpo ➤ tentáculo +35 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d8+17 contundente más 2d6 por ácido, 1d6 caótico y Agarrón

Conjuros de ocultismo innatos CD 40; **9.º** calamidad fantasmal, de la carne a la piedra (×3); **8.º** aura divina (sólo caótico), decreto divino (sólo caótico), disipar magia, dolor fantasmal (×3); **7.º** cambio de Plano;

Trucos (9.º) atontar, detectar magia; **Constante (6.º)** visión verdadera, **(4.º)** libertad de movimiento

Rituales CD 40; cautiverio (9.º)

Cazador de demonios ➤ (adivinación, ocultismo) El thulgant hace que un demonio en un radio de 30 pies (9 m) sufra el efecto de su vulnerabilidad pecaminosa.

Constreñir mayor ➤ 2d6+17 contundente y 1d6 por ácido, CD 40

Agujijón desgarrantes ➤ **Requisito** El thulgant impacta al mismo enemigo con dos Golpes de agujijón consecutivos en el mismo asalto; **Efecto** El thulgant inflige 3d12+17 de daño mental al enemigo. Si el enemigo está afectado por el veneno de thulgant, ese veneno obtiene el rasgo virulento.

Exhibición aturdidora ➤➤ (concentrarse, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, miedo, ocultismo, visual) El thulgant se levanta sobre sus extremidades crispadas y expone sus numerosos tentáculos y agujijones en una espantosa exhibición de horror. Las criaturas que se encuentren en una emanación de 30 pies (9 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 40, tras lo cual se vuelven temporalmente inmunes a Exhibición aturdidora durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda aturdida 1.

Fallo La criatura queda aturdida 4.

Fallo crítico La criatura queda aturdida 8.

Veneno de thulgant (veneno) **Tirada de Salvación** Fortaleza CD 40; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 3d6 de daño por veneno y la víctima sufre uno de los siguientes estados negativos al azar: anonadado 1, debilitado 1 y torpe 1 (1 asalto); **Fase 2** 6d6 de daño por veneno y la víctima sufre dos de los siguientes estados negativos al azar: anonadado 2, debilitado 2 y torpe 2 (1 asalto); **Fase 3** 9d6 de daño por veneno y la víctima obtiene los siguientes tres estados negativos: anonadado 3, debilitado 3 y torpe 3 (1 asalto)



QUOPPOPAK

Los quoppopaks combinan los aspectos más aterradores de los zapateros, los murciélagos vampiros y los pulpos en un malvado monstruo acuático. Su cuerpo consta de un abdomen ovalado, ocho tentáculos huecos y una gruesa extremidad en forma de cola que termina en un tubo ventral, similar a la boca de una lamprea y que es capaz de ingerir líquidos a una velocidad asombrosa. Aunque pueden maniobrar torpemente en tierra, prefieren desplazarse por el agua; se deslizan sobre la superficie de los lagos o del océano introduciendo sus tubos ventrales en el agua, haciendo circular líquido a través de su cuerpo y luego rociando el agua de vuelta en una corriente a alta presión a través de sus tentáculos huecos en forma de lanza. Aunque el tubo ventral no puede expulsar líquidos, sigue siendo una amenaza importante para otras criaturas. Los quoppopaks tienen branquias, pero están situadas en el interior del abdomen de las criaturas, lo que les permite absorber el aire del agua que extraen a través de sus tubos ventrales. Pueden retener algo de agua en sus abdómenes para realizar rápidas incursiones en tierra, pero esto es similar a los humanos que retienen la respiración para sumergirse y las reservas de agua de estos monstruos se agotan rápidamente.

QUOPPOPAK

CRIATURA 11

NM GRANDE ABERRACIÓN ACUÁTICO

Percepción +22; visión en la penumbra

Idiomas acuano

Habilidades Acrobacias +23, Atletismo +22, Sigilo +23

Fue +7, **Des** +6, **Con** +5, **Int** -2, **Sab** +5, **Car** +0

CA 31; **Fort** +22, **Ref** +23, **Vol** +18

PG 195

Ataque de oportunidad ☞ Sólo tentáculo.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 40 pies (12 m), deslizarse por el agua 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +24 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d8+13 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +24 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d8+13 contundente más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ tubo ventral +24 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+13 cortante más 1d6 persistente por sangrado

A distancia ♦ chorro de agua +23 (alcance 100 pies [30 m], agua), **Daño** 2d6+13 contundente más Empujar 5 pies (1,5 m)

Acometida de inundación ♦♦ **Requisitos** El tubo ventral del quoppopak se encuentra en el agua; **Efecto** El quoppopak usa Puñalada de tentáculo contra una criatura a su alcance; si cualquiera de estos Golpes impacta, la criatura debe hacer una salvación de Reflejos CD 30. En caso de fallar la salvación, el quoppopak dispara agua a través de sus tentáculos hacia la criatura, infligiendo 2d6+5 de daño contundente y dejando a la criatura indispuesta 1 mientras sus órganos internos se llenan de agua (doble de daño e indispuesta 2 en caso de fallo crítico)

Puñalada de tentáculo ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El quoppopak da dos Golpes de tentáculo contra la misma criatura. Estos Golpes infligen daño perforante en lugar de contundente, y el quoppopak no puede Agarrar con ellos. Su penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de realizar ambos ataques.

Deslizarse por el agua El quoppopak puede quedarse quieto y moverse sobre la superficie del agua u otros líquidos sin hundirse. Puede sumergirse en el agua si lo desea, pero debe nadar para hacerlo.



CAZADORES COSTEROS

Los quoppopaks prefieren cazar al amanecer y al atardecer, merodeando por las costas y los estuarios en busca de carne fresca. Aunque podrían vivir fácilmente de los minerales y los diminutos organismos que filtran del agua que aspiran a través de sus tubos ventrales, se deleitan matando criaturas vivas. A pesar de su naturaleza cruel, a los quoppopaks no les importa cazar junto a otros miembros de su especie si eso significa provocar una carnicería aún mayor.





ZARZAS DE RAMITEROS

A veces los grupos de ramiteros se reúnen y forman comunidades temporales llamadas «zarzas», normalmente para ayudar en tiempos de necesidad para el bosque o para llevar a cabo alguna gran venganza. Estos grupos pueden estar formados por entre tres y treinta. Una vez completada su tarea, los ramiteros siguen cada uno su camino.

RAMITERO

Los ramiteros, unos inadaptados habitantes del bosque, se forman a partir de la combinación cruel y traviesa de las criaturas feéricas y del propio bosque en el que residen. El cuerpo de un ramitero está formado por zarzas espinosas con lianas entretreídas. Su cabeza está coronada por una mata desgredada y musgosa, no muy distinta al pelo. Su boca es un cañón de palos astillados y rotos que divide su cara. Del cuerpo de la criatura brotan al azar hojas y ramitas de matas nuevas. En muchos bosques densos de Golarion hay al menos un puñado de ramiteros viviendo entre la maleza.

Aunque son hostiles y violentos, se preocupan mucho por lo que consideran sus bosques. Estas criaturas acosan a los forasteros que se adentran en sus dominios boscosos y hacen retroceder incluso a los exploradores, guardabosques y viajeros más decididos, especialmente cuando esos intrusos abren nuevos caminos en el bosque. Sin embargo, no son tan terriblemente territoriales cuando se trata de otras criaturas del bosque. Cuando las criaturas silvanas, especialmente las hadas, se manifiestan contra una amenaza exterior, los ramiteros de la zona acuden ansiosos a luchar, aunque no se los haya invitado.

Los viajeros menos experimentados que se encuentran con ellos en sus frondosos hogares suelen confundirlos con leshys, una tendencia que frustra a los ramiteros, dado que tienen una mala opinión de dichas criaturas.

En general, a los ramiteros les molesta que se les considere meras plantas animadas. Por el contrario, abrazan su herencia feérica, normalmente hasta límites insensatos. Se esfuerzan por congraciarse con las criaturas feéricas con las que viven. Varias canciones populares cómicas narran la historia de un joven que intenta cortejar a una poderosa y elegante dríada, pero que es rechazado tras varios intentos groseros. Muchas criaturas feéricas parecen avergonzadas por estos extraños parientes, pero algunos gorros rojos, rapidazos y spriggan aprovechan los impulsos violentos y el comportamiento perturbador de los ramiteros para sus propios fines.

Aunque son criaturas feéricas y, como tales, se encuentran a menudo en el Primer Mundo, es algo curioso que quienes encuentran la religión rara vez recurran a los Primigenios del Primer Mundo. En su lugar, tienden a adorar a falsos dioses de su propio diseño: figuras que se encuentran en las ramas de los árboles, en la maleza o en otros rincones ocultos del mundo natural. Estas religiones están siempre muy localizadas y aunque estas fes carecen de clérigos, a menudo inspiran celosas cruzadas contra las criaturas no feéricas.

RAMITERO

CRIAURA 3

CM MENUDO HADA PLANTA

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +9, Naturaleza +7, Sigilo +11

Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +7

PG 50; **Debilidades** fuego 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +11 (ágil, sutil), Daño 1d10+4 cortante

A distancia ♦ astilla +11 (incremento de alcance 30 pies [9 m], letal 1d6), **Daño** 1d6+4 perforante

Salto entre zarzas ♦♦♦ (conjuración, primigenio, teletransporte, planta) **Requisitos** El ramitero se encuentra en la maleza; **Efecto** El ramitero se mete en la maleza y se teletransporta instantáneamente a una casilla de maleza en un radio de 60 pies (18 m). Este movimiento no provoca reacciones.

Rociada de astillas ♦♦ El ramitero rocía un aluvión de astillas y zarzas desde su cuerpo en un cono de 15 pies (4,5 m), infligiendo 4d6 de daño perforante (salvación de Reflejos básica CD 20). No puede volver a usar Rociada de astillas hasta pasados 1d4 asaltos.

RANA

Las ranas que son venenosas o que crecen hasta un tamaño monstruoso pueden ser una amenaza para los aventureros.

RANA LANZA

La rana lanza recibe su nombre por su toxina, que se utiliza tradicionalmente para envenenar proyectiles arrojados como lanzas y dagas.

RANA LANZA

CRIATURA 0

N **MENUDO** **ANIMAL**

Percepción +6; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +0 (+6 a Nadar, Salto de altura, Salto de longitud y Trepar)

Fue -2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 14; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +6

PG 12

Piel tóxica Cada vez que una criatura toque a la rana lanza o una criatura adyacente golpee a la rana lanza con un ataque cuerpo a cuerpo, esa criatura queda expuesta al veneno de la rana lanza.

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +7 (ágil, sutil), Daño 1d6 perforante más veneno de rana lanza

Veneno de rana lanza (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 15; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d4 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

Pies pegajosos Las ranas lanza no están desprevenidas cuando Mantienen el equilibrio en una superficie estrecha y obtienen un bonificador +4 a las salvaciones de Reflejos para evitar caerse.

VENENO DE RANA LANZA

Una sola rana lanza produce suficiente toxina como para elaborar 1 dosis de veneno de rana lanza.

VENENO DE RANA LANZA

OBJETO 1

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **HERIDA** **VENENO**

Precio 3 po

Uso sostenido, 2 manos; **Impedimenta** L

Activación ♦♦ Interactuar

Tirada de salvación Fortaleza CD 15; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d4 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

RANA GIGANTE

Las ranas gigantes pueden llegar a medir 6 pies (1,8 m) y pesar más de 200 libras (90 kg), con sus enormes bocas llenas de hileras de dientes afilados.

RANA GIGANTE

CRIATURA 1

N **MENUDO** **ANIMAL**

Percepción +7; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +6 (+10 a Salto de altura o Salto de longitud), Sigilo +7

Fue +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -1

CA 15; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 30

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +8, Daño 1d6+3 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ lengua +8 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Efecto** Apresar con la lengua

Pies pegajosos Como la rana lanza.

Apresar con la lengua Una criatura a la que impacte la lengua de la rana gigante queda agarrada por ella. La criatura no queda inmovilizada, pero no puede moverse más allá del alcance de la lengua de la rana. Una criatura puede cortar la lengua con un Golpe contra CA 13 que inflija al menos 2 de daño cortante. Esto no le causa ningún daño a la rana, pero le impide utilizar su Golpe de lengua hasta que le vuelva a crecer la lengua, lo que tarda una semana.



ESPECIES DE RANA

Aunque todas las ranas son anfibias, algunas pasan mucho tiempo fuera del agua. Incluso las que suelen encontrarse cerca de lagos y arroyos están adaptadas para trepar. Puedes añadir variedad a los encuentros con ranas sustituyendo la Velocidad de nado de una rana por una Velocidad trepando (o incluso permitiendo que tenga ambas). Asimismo, en el caso de las ranas venenosas, los efectos específicos de su toxina pueden variar en función de la especie, ya que la exposición a algunos venenos de rana hace que la criatura se vuelva torpe o anonadada en lugar de debilitada.





BROMAS DE RAPIDAZO

Los rapidazos consideran que la crueldad es la cúspide de las bromas. Como ejemplo relativamente menor, un rapidazo puede pasarse un día entero moviendo constantemente comida fuera del alcance de una persona hambrienta. Sin embargo, lo más habitual es que prefiera causar dolor y lesiones directamente, como, por ejemplo, sustituyendo repentinamente un tenedor por un cuchillo que se pone al rojo vivo cuando se coge o acuchillando las piernas de un viajero que atraviesa una zona de hierba alta.

RAPIDAZO

Pocas criaturas pueden igualar la velocidad de un rapidazo. Estas maliciosas criaturas feéricas se deleitan golpeando con una velocidad y precisión cegadoras, corriendo para apuñalar y acuchillar a los enemigos antes de escabullirse para ponerse a cubierto con una rapidez irritante, incluso aterradora. Los relatos de personas que se doblan de repente, sangrando por lo que parecen ser heridas que se abren de forma espontánea, son a menudo testigos oculares de ataques de los rapidazos.

Estos odian activamente a los «lentos» con los que se encuentran a diario, y se deleitan en infligir sufrimiento y dolor a las criaturas que consideran demasiado lentas. Aunque están emparentados con hadas más amables como los brownie y los pixis, a los rapidazos sólo les preocupa su propia diversión. Consideran que sus crueles bromas son el colmo del humor y confían plenamente en que su velocidad e invisibilidad los mantendrán a salvo de cualquier daño. Ocasionalmente forman bandas de hasta una docena de individuos, aunque el grupo suele convertirse rápidamente en un caos, ya que inevitablemente se gastan bromas cada vez más mortales entre ellos.

RAPIDAZO

CRIATURA 3

POCO COMÚN CM PEQUEÑO HADA

Percepción +9; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, silvano

Habilidades Acrobacias +13, Artesanía +8, Engaño +8, Latrocinio +11, Naturaleza +8, Sigilo +11, Supervivencia +6

Fue +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +3, **Sab** +1, **Car** +3

Objetos espada corta, veneno letárgico (3 dosis)

CA 22; **Fort** +6, **Ref** +13, **Vol** +8

PG 25; **Debilidades** hierro frío 5

Susceptible a la lentitud Al rapidazo se le impone un penalizador -2 por estatus a las tiradas de salvación contra efectos que causen el estado negativo lentificado.

Si el rapidazo queda lentificado, pierde su velocidad sobrenatural, no puede

Esfumarse a plena vista y pasa a estar indispuesto 1 mientras sufra el estado negativo lentificado. Tampoco puede reducir este estado negativo indispuesto mientras dure el efecto de lentificado.

No puedes atraparme ➤ **Desencadenante** El rapidazo es el objetivo de un Golpe; **Efecto** El rapidazo sale disparado hacia un lado, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA y luego da una Zancada hasta la mitad de su Velocidad después de que el Golpe se haya resuelto.

Velocidad 100 pies (30 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +11 (ágil, sutil, Versátil Cor), **Daño** 1d6+2 perforante más veneno letárgico

Conjuros primigenios innatos CD 20; **2.º** estallar; **1.º** ventriloquía; **Trucos**

(2.º) *luces danzantes, prestidigitación*

Esfumarse a plena vista ♦ **Requisitos** El rapidazo no ha utilizado ninguna acción de ataque, manipular o movimiento en el asalto anterior; **Efecto** El rapidazo se vuelve invisible hasta que utilice una acción de ataque, manipular o movimiento. El rapidazo no puede volver a usar Esfumarse a plena vista hasta pasados 1d4 asaltos.

Velocidad sobrenatural La velocidad de los rapidazos, combinada con una aceleración y desaceleración casi instantáneas, les permite moverse de forma asombrosa. Siempre que dispongan de una superficie firme por la que desplazarse, pueden dar una Zancada completa en vertical u horizontal. Incluso pueden correr por superficies inestables,

como sobre el agua, de la misma manera, aunque las superficies peligrosas (ácido, lava, etc.) les perjudican de la forma habitual. Deben terminar su movimiento en una superficie horizontal capaz de soportar su peso o se caen.



RAYA

Las rayas son una especie inusual de pez con las aletas anchas en forma de vela y una cola larga que les da una forma muy similar a la de una cometa mientras nadan con elegancia por el agua. Todas las rayas tienen una forma rudimentaria de electrolocalización, lo que les permite detectar las débiles cargas eléctricas que emanan de forma natural de las criaturas vivas cercanas, un sentido similar en precisión al olfato.

RAYA LÁTIGO

Las rayas látigo, que se encuentran tanto en agua dulce como salada, son normalmente criaturas pasivas, pero cuando se ven amenazadas o acorraladas, atacan con la cola para alancear a los enemigos con sus aguijones tóxicos. Las rayas látigo a menudo se entierran en el barro, la arena o la hierba marina y, desafortunadamente para quienes vadean en aguas poco profundas, pisar una raya látigo sin querer es una forma segura de sufrir una dolorosa picadura.

RAYA LÁTIGO

CRIATURA 0

N **MEDIANO** **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Percepción +6; electrolocalización (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +5, Sigilo +7

Fue +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -4

Electrolocalización Una raya látigo en el agua puede usar su electrolocalización como un sentido impreciso con el alcance indicado para detectar criaturas vivas que se encuentren en la misma masa de agua que ella.

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 15

Velocidad nadar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ picadura +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 perforante más veneno de raya látigo

Veneno de raya látigo (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 4 asaltos;

Fase 1 1d4 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno y torpe 1 (1 asalto)

MANTARRAYA

Si bien las mantarrayas pueden parecer sobrecogedoras, generalmente son dóciles. Se encuentran en océanos templados o tropicales y suelen permanecer en los tramos superiores o en la superficie de aguas más profundas. Son filtradores que subsisten a base de plancton. También pueden comer peces más grandes o criaturas acuáticas cuando impera la necesidad, pero rara vez atacan a algo Pequeño o más grande. Muchas culturas submarinas, en particular los elfos acuáticos, crían mantarrayas para que sirvan como mensajeras, bestias de carga o incluso mascotas. Las mantarrayas no son monturas particularmente buenas, pero algunas civilizaciones acuáticas las usan para tirar de carruajes submarinos.

MANTARRAYA

CRIATURA 1

N **GRANDE** **ACUÁTICO** **ANIMAL**

Percepción +6; electrolocalización (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +8

Fue +3, **Des** +3, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -1

Electrolocalización Como la raya látigo.

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 24

Velocidad nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +8 (ágil), **Daño** 1d8+3 contundente

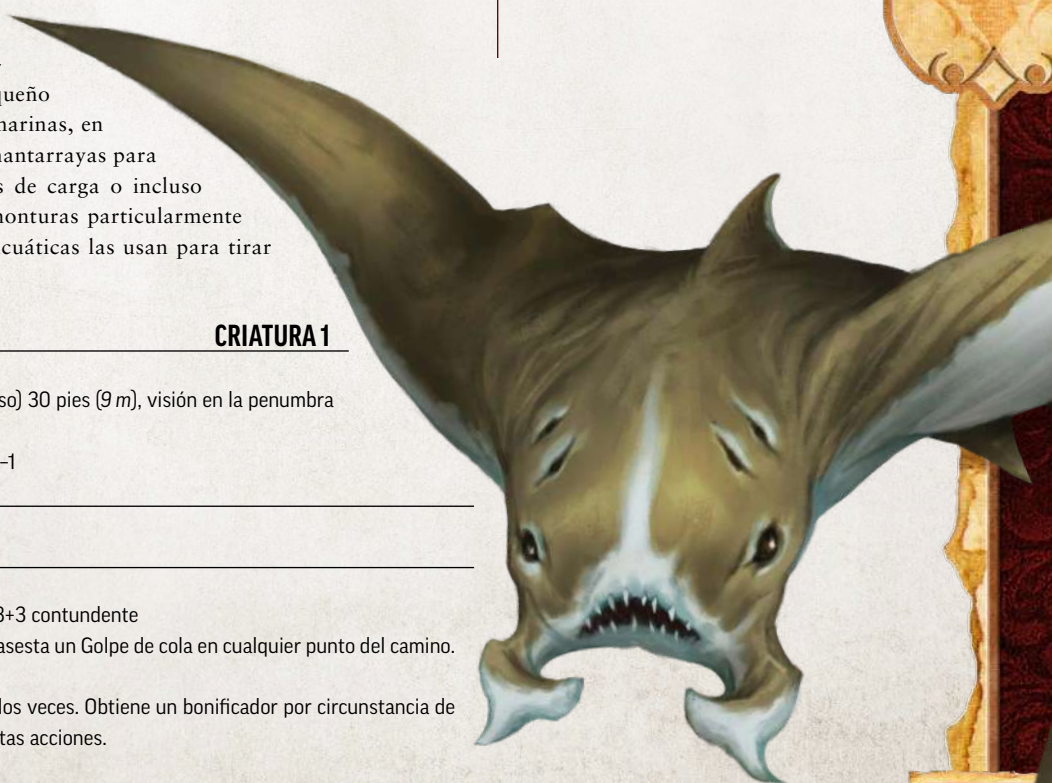
Cuerpo a cuerpo ♦ La mantarraya Nada y asesta un Golpe de cola en cualquier punto del camino. El Golpe causa la mitad de daño.

Nadador rápido ♦♦ La mantarraya Nada dos veces. Obtiene un bonificador por circunstancia de +10 pies (3 m) a su Velocidad durante estas acciones.



OTRAS RAYAS

Las rayas látigo y las mantarrayas se encuentran entre las especies más comunes de estos peces, pero existen otras que habitan en áreas más remotas. La peligrosa raya de sangre es un depredador de emboscada que habita en las turbias aguas pantanosas y absorbe la sangre de las criaturas después de paralizarlas con su aguijón, mientras que la inmensa raya leviatán es un depredador de las profundidades del océano que tiene una boca mortal capaz de tragarse enteros barcos de pequeño tamaño.





EXCEPCIONES AL MAL

Si bien la mayoría de los muertos vivos son malignos, los retornados no lo son: estos acechadores inusuales no surgen por un sentimiento de crueldad u odio hacia los vivos, sino espontáneamente por la necesidad de venganza que sigue a una profunda traición. Uno puede evitar la ira de un retornado simplemente apartándose de su camino, ja menos que seas la razón de su muerte en vida!

RETORNADO

Los retornados son acosadores muertos vivos obsesionados, que surgen de sus propios asesinatos y sólo están motivados por una cosa: la venganza contra sus asesinos. La sabiduría popular dice que sólo surgen de personas que han sido traicionadas o abandonadas por completo para morir de una muerte agotadora pero, incluso entonces, esas víctimas podrían no levantarse de sus tumbas. En otros casos, pueden llegar a surgir de lo que legítimamente podría considerarse un accidente si el retornado no comprende todas las circunstancias de su fallecimiento. En tales casos, no importa que el «asesino» no haya tenido intención de matar, porque los retornados no comprenden la compasión y no son capaces de perdonar. Apenas conservan recuerdos de sus vidas, aparte de cualquier cosa que necesiten recordar para lograr su objetivo de venganza.

RETORNADO

CRATURA 6

LN MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Percepción +14; sentir asesino, visión en la oscuridad

Idiomas cualquiera que su asesino hablara en vida (típicamente común)

Habilidades Atletismo +15, Intimidación +14

Fue +5, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2

Sentir asesino (adivinación, escudriñamiento, ocultismo) Un retornado conoce la dirección en la que se encuentra su asesino (siempre que ambos estén en el mismo Plano), pero no la distancia.

CA 23; **Fort** +14, **Ref** +13, **Vol** +17

PG 115, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, sueño, veneno; **Resistencias** físico 5 (excepto cortante)

Autodesprecio (emoción, mental, visual) Si un retornado ve su propio reflejo o cualquier objeto que fuera importante para él en su vida, debe hacer una salvación de Voluntad CD 25.

Éxito crítico El retornado no se ve afectado y ya no puede verse afectado por ese reflejo u objeto de esta manera.

Éxito El retornado se distrae por su autodesprecio y queda lentificado 1 durante 1 asalto.

Fallo El retornado queda fascinado por la fuente que desencadenó su autodesprecio y hace todo lo posible por destruirla hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico El retornado queda inmovilizado mientras la fuente de su autodesprecio sea evidente, hasta que sea atacado o hasta que vea a su asesino.

Vendetta inmortal (emoción, nigromancia, ocultismo) Si el asesino del retornado muere, el retornado es destruido inmediatamente. Un retornado que no pueda sentir a su asesino debe hacer una prueba plana CD 11 una vez cada 24 horas para evitar quedar inmovilizado y tumbado; se levantan de nuevo inmediatamente una vez que pueden sentir a su asesino. Un asesino que se convierta en muerto viviente no provoca la destrucción del retornado hasta que el asesino sea finalmente destruido. El retornado obtiene un bonificador +2 por estatus a las pruebas y CD contra su asesino.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17 (ágil), Daño 2d8+5 cortante más Agarrón

Alarido funesto ♦♦ (auditivo, emoción, incapacitación, mental, miedo) El retornado emite un horrible gemido. Cada criatura dentro de una ráfaga de 60 pies (18 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 23. Independientemente del resultado de su tirada de salvación, las criaturas afectadas se vuelven inmunes a Alarido funesto durante 1 hora. El asesino del retornado nunca mejora su grado de éxito debido al rasgo de incapacitación de esta aptitud. El retornado no puede volver a usar Alarido funesto hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura pasa a estar asustada 2.

Fallo La criatura pasa a estar asustada 2 y paralizada durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura pasa a estar asustada 3 y paralizada durante 1d4 asaltos.

Constreñir ♦ 2d6+5 contundente, CD 24



RETOÑO PLANARIO, ESTIRPE DE LOS GENIOS

Los miembros de la estirpe de los genios son mortales cuya ascendencia se ha mezclado con la de los genios, lo que les hace exhibir poderes elementales extraídos de los Planos Elementales. Aunque los miembros de la estirpe de los genios que se presentan aquí son todos de ascendencia humana y tienen alineamientos de ejemplo, la estirpe de los genios y demás retoños planarios pueden tener otras ascendencias y cualquier alineamiento. Puedes encontrar más información sobre los genios en la página 174 del *Bestiario*.

EFRÍTIDO

La sangre de los efrítidos arde con fuego elemental. La mayoría de los efrítidos son ciudadanos de segunda clase que sirven bajo el puño de hierro de los ifriti y su Dominio de la Llama, pero aquellos que nacen fuera de la jerarquía ifriti o que deciden huir de ella llevan vidas apasionadas en busca de fama, gloria y poder.

A los efrítidos les gusta el fuego, pero esto no quiere decir que todos abracen su naturaleza destructiva. Los que buscan papeles más productivos en la sociedad encuentran inspiración en la forma en que las llamas bailan y revolotean y se enorgullecen de sus habilidades como acróbatas o bailarines. La Iglesia de Sarenrae acoge especialmente a los bailarines de fuego efrítidos, tanto por aprecio a su habilidad como para ayudar a garantizar que tengan un lugar seguro lejos de sus parientes más violentos.

Pero, en general, los efrítidos se sienten atraídos por las profesiones y los oficios que les permiten regodearse en las glorias del fuego. Los piroalquímicos efrítidos aplican esta vocación a las enseñanzas alquímicas y ven la pureza en cada bomba que lanzan o en cada gran incendio iniciado.

PIROALQUÍMICO EFRÍTIDO

CRATURA 1

LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE EFRÍTIDO

Percepción +3

Idiomas común, ígnaro

Habilidades Acrobacias +6, Artesanía +6, Intimidación +4, Lactrocinio +6, Naturaleza +3, Supervivencia +3

Fue +0, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +0, **Car** +1

Objetos armadura de cuero tachonado, daga, herramientas de alquimista, libro de fórmulas, pedernal y acero

Objetos infundidos Un piroalquímico efrítido lleva los siguientes objetos infundidos, que duran 24 horas o hasta la próxima vez que el piroalquímico haga sus preparativos diarios: ahumadera menor, elixir de vida menor (2), fuego de alquimista menor (5).

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +6, **Vol** +3

PG 18; **Resistencias** fuego 1

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +8 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], sutil, versátil Cor) **Daño** 1d4 perforante

A distancia ♦ fuego de alquimista menor +8 (incremento de alcance 30 pies [9 m]),

Daño 1d8 por fuego más 1 de daño persistente por fuego y 1 daño por salpicadura de fuego

Conjuros primigenios innatos CD 16, ataque +8; **Trucos** (1.º) *flamear*

Bombardero rápido ♦ El piroalquímico efrítido saca una bomba alquímica con una acción de Interactuar y la lanza como un Golpe a distancia.

ORÉADE

La tierra elemental atraviesa los huesos de las oréades, que parecen estatuas de piedra de su ascendencia mortal, con delicados cristales en lugar de su pelo, piel o escamas. Las oréades son estoicas y lentas a la hora de planificar, pero tienen una resolución firme y son inquebrantables en sus convicciones.



ASCENDENCIA DE LA ESTIRPE DE LOS GENIOS

Los retoños planarios de los Planos Elementales se conocen como la estirpe de los genios porque nacen en su gran mayoría de emparejamientos entre mortales y genios: los efrítidos nacen de los ifrit, las oréades de los shaitan, los sulis de los jann, las sílfides de los djinn y las ondinas de los marid. A pesar de esta distinguida ascendencia, la estirpe de los genios no muestra la mayoría de los talentos excepcionales de sus progenitores, como su capacidad para conceder deseos.





HUMANOIDES EXTRAPLANARIOS

Existe una importante distinción entre los retoños planarios y los humanoides extraplanarios, como los buscadores.

Los buscadores y otros humanoides extraplanarios tienen verdaderas raíces ancestrales con sus propias identidades y tradiciones físicas y culturales. Los

retoños planarios son miembros de diversas ascendencias que comparten una herencia similar de seres extraplanarios y, a excepción de los marid, suelen integrarse en otras sociedades humanoides en lugar de construir la suya propia.

La oréade típica aprecia el aislamiento y la tranquilidad. Sin embargo, a medida que envejecen, muchas se sienten inexplicablemente atraídas por algún lugar lejano con una atracción similar a la que se ejerce sobre la aguja de una brújula: intangible, constante y, finalmente, irresistible. El destino de este misterioso peregrinaje es único para cada una, aunque suele terminar en algún lugar de gran poder místico, esplendor natural o aprendizaje esotérico. La mayoría se sienten atraídas por un lugar con el que están algo familiarizadas, pero unas pocas se sienten atraídas por viajar en una dirección aparentemente aleatoria, partiendo sólo con la esperanza de descubrir cualquier misterio que se encuentre al final de su invisible camino.

Muchas encuentran que el papel de guardián se adapta bien a su personalidad, ya que en ese papel pueden sentirse como si estuvieran ayudando a promover el orden, pero también encuentran tiempo para permanecer en vigilia como centinelas solitarias sobre una parte específica de una fortificación o en un lugar remoto de un sendero salvaje.

GUARDIA ORÉADE

CRATURA 1

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE ORÉADE

Percepción +7

Idiomas común, térraro

Habilidades Atletismo +7, Artesanía +3, Medicina +5, Sociedad +3, Supervivencia +5

Fue +4, Des +1, Con +2, Int +0, Sab +2, Car +0

Objetos armadura completa, escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10), espada bastarda, martillo ligero

CA 19 (21 con el escudo alzado); Fort +7, Ref +6, Vol +5

PG 20

Ataque de oportunidad ↷

Bloquear con el escudo ↷

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada bastarda +9 (a dos manos d12), **Daño** 1d8+4 cortante

A distancia ♦ martillo ligero +6 (ágil, arrojada 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+4 contundente

Ataque poderoso ♦♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El guardia da un Golpe cuerpo a cuerpo. Esto cuenta como dos ataques a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del guardia. Si este Golpe impacta, el guardia inflige un dado adicional de daño de arma.

SULI

Debido a que sus antepasados genios son nativos del Plano Material, los sulis (retoños de mortales y jann) son en general los miembros de la estirpe de los genios más comunes en el Plano Material. Suelen ser artesanos y agentes de paz, obligados a intentar traer la armonía y el equilibrio a un mundo marcado por la discordia.

Los sulis tienen un encanto natural del que a menudo carecen otros miembros de la estirpe de los genios, pero tienden a tener un punto de orgullo jactancioso o incluso de arrogancia como una peculiaridad personal o una fachada humorística. Pocos no sulis se dan cuenta de que esta chulería no es simplemente el síntoma de un ego hinchado para los sulis, sino que es una institución cultural fácilmente comparable a la poesía humana. Los alardeos de los sulis no sólo les glorifican a ellos mismos, sino que también afianzan los

logros de sus compañeros y familias a lo largo de la historia, con el objetivo final de hilar historias que se contarán una y otra vez durante generaciones. Esto es especialmente cierto para los sulis que han convivido con otros miembros de la



estirpe de los genios y que han sido vistos como inferiores por no tener una fuerte conexión con un Plano Elemental.

Los bailarines de las dunas sulí no son más que una de las formas en las que estos miembros de la estirpe de los genios tratan de integrarse con otras sociedades humanoides. Trabajan duro para pulir sus dotes de jactancia hasta el punto de que sus afirmaciones ayudan a reforzar a aquellos con los que viajan. Los sulí de otras regiones que no sean desiertos adaptan sus nombres a sus terrenos, pero, independientemente de si prefieren los bosques, las colinas o las llanuras árticas, sus alardes siguen siendo igual de convincentes.

BAILARÍN DE LAS DUNAS SULÍ

CRIATURA 1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE SULÍ

Percepción +5

Idiomas acuano, aurano, común, ignaro, térraro

Habilidades Acrobacias +5, Diplomacia +7, Engaño +6, Interpretación +7, Ocultismo +4, Sociedad +4

Fue +2, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +0, **Car** +4

Objetos cimitarra, pandereta

CA 15; **Fort** +3, **Ref** +5, **Vol** +5

PG 16

Baluarto elemental ➤ **Desencadenante** Un enemigo está a punto de dañar al bailarín de las dunas con electricidad, frío o fuego o con un conjuro que tenga el rasgo agua, aire, fuego o tierra; **Efecto** El bailarín de las dunas obtiene resistencia 2 contra el daño desencadenante.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ cimitarra +7 (barrido, vigoroso), **Daño** 1d6+2 cortante

Conjuros de ocultismo espontáneos CD 17, ataque +9; **1º** (2 espacios) *amansar*, *impacto verdadero*, *rociada de color*; **Trucos (1º)** *detectar magia*, *escudo*, *inspirar valor* (Reglas básicas, pág. 387), *mano del mago*, *orientación divina*, *proyector telecinético*

Asalto elemental ➤➤ La magia elemental llena el cuerpo o el arma del bailarín de las dunas. Éste elige un elemento y da un Golpe cuerpo a cuerpo. El Golpe inflige 1d4 de daño adicional del tipo indicado y tiene el rasgo correspondiente al elemento: Aire por electricidad, Tierra contundente, Fuego por fuego o Agua por frío.

SÍLFIDE

Las sílfides, nacidas con vientos elementales en su aliento, son retoños planarios cuyos cuerpos parecen atrapados en una suave brisa perpetua. Nacidas de la unión entre mortales y djinn, las sílfides son creativas y espabiladas, pero son propensas a fantasear y tienden a distraerse fácilmente.

Las sílfides son conocidas por su práctica de «escuchar el viento», que la mayoría de los demás tachan como un nombre elegante para escuchar a escondidas. Sin embargo, esta costumbre significa mucho más para las sílfides, que pasan horas escuchando las historias que «les trae el viento... literalmente». Aunque algunas sílfides menos escrupulosas pueden utilizar la información que descubren para chantajear o abusar de otros, la mayoría considera que escuchar el viento es su forma de mantenerse conectadas con el mundo que las rodea, pero manteniéndolo cómodamente a distancia. Desde luego, la típica sílfide furtiva no pretende aprovechar lo que descubre para hacer ningún mal, sino que trata de advertir a otros de peligros que están por llegar o de que se preparen para una tarea peligrosa.

SÍLFIDE FURTIVA

CRIATURA 1

CB MEDIANO HUMANO HUMANOIDE SÍLFIDE

Percepción +5

Idiomas aurano, común

Habilidades Acrobacias +7, Diplomacia +6, Engaño +6, Latrocinio +7, Sociedad +4, Sigilo +7

Fue +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +0, **Car** +3

Objetos armadura de cuero, cuchillo de estrella

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +9, **Vol** +8

PG 17

Vendaval protector ➤ (aire, evocación, primigenio) **Desencadenante** La sílfide furtiva es el objetivo de un ataque físico a distancia; **Requisitos** La sílfide furtiva es consciente del ataque; **Efecto** Un



LA ESTIRPE DE LOS GENIOS EN GOLARION

Aunque la mayoría de los retoños planarios de la estirpe de los genios vive en el Plano ancestral de su progenitor genio, algunas fuentes raras de poder elemental o actividad de los genios dan lugar a miembros de la estirpe de los genios en Golarion. Los miembros de la estirpe de los genios se encuentran más comúnmente en Katapesh, ya que estos son más frecuentes allí que en otras regiones debido a la influencia de los atadores de genios.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



OTROS RETOÑOS PLANARIOS

Otros dos retoños planarios son los infundidos de entropía: los ganzi y sus polos opuestos, los metódicos aforitas, retoños del caos y la ley respectivamente.

veloz vendaval se levanta entre la sílfide y la fuente del ataque a distancia, otorgando a la sílfide un bonificador +3 por estatus a la CA contra el ataque desencadenante. Si el ataque falla, el viento lo desvía. El viento no puede desviar proyectiles a distancia inusualmente grandes o pesados (como cuadrillos de balista o rocas).

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ✦ cuchillo de estrella +9 (ágil, letal d6, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+4

A distancia ✦ cuchillo de estrella +9 (ágil, arrojadiza 30 pies [9 m], letal d6, versátil Cor), **Daño** 1d4+1

Ataque furtivo Los golpes de la sílfide furtiva infligen 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Atacante por sorpresa En el primer asalto del combate, las criaturas que aún no hayan actuado quedan desprevenidas ante la sílfide furtiva.

Guía del viento Cuando la sílfide furtiva ataca con un arma arrojadiza, el incremento de alcance aumenta en 10 pies (3 m).

ONDINA

Las ondinas están infundidas de agua elemental: el poder agitador de las profundidades salobres fluye a través de ellas. Estos retoños planarios suelen ser atléticos y ágiles, pero se distraen fácilmente con las sensaciones auditivas debido a que el sonido suena mucho más fuerte y claro sobre las olas.

Las ondinas son quizás las más asentadas de toda la estirpe de los genios y suelen formar comunidades a lo largo de la costa o incluso directamente en el agua. En este último caso, prefieren establecerse en ciudades-barco que, en ocasiones, cuentan con docenas de embarcaciones de todas las formas y tamaños. Las ondinas que pueblan estas comunidades son igualmente diversas y reúnen aspectos de múltiples culturas para formar un todo. Las ciudades-barco son permanentes, pero flexibles: crecen, retroceden y migran constantemente a medida que las familias de ondinas añaden sus barcos o los retiran de la flotilla. Una ciudad ondina como ésta puede permanecer en el mar durante años y sus habitantes sólo bajan a tierra en raras ocasiones para recoger leña para las cocinas o para reparar sus casas. La permanencia paradójicamente cambiante de estas comunidades refleja las virtudes de adaptabilidad y libertad,

que le son típicas al tiempo que representa la importancia primordial de la comunidad. Las hidromantes ondinas son muy valoradas en estos asentamientos flotantes, aunque sólo sea por su capacidad de crear agua potable mientras están a la deriva en el mar.

HIDROMANTE ONDINA

CRATURA 1

CB MEDIANO ANFIBIO HUMANO HUMANOIDE ONDINA

Percepción +5

Idiomas acuano, común

Habilidades Arcanos +3, Atletismo +3, Diplomacia +7, Intimidación +7, Naturaleza +5, Supervivencia +5

Fue +0, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +4

Objetos daga

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +7

PG 15

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ✦ daga +7 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante

A distancia ✦ daga +7 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante

Conjuros espontáneos primigenios CD 17, ataque +9; **1.º** *crear agua, curar, empujón hidráulico*; **Trucos** (1.º) *conocer la dirección, detectar magia, estabilizar, maraña, salpicadura de ácido*

Conjuros de linaje de hechicero CD 17, ataque +9; **1.º** (1 Punto de Foco) *lanzamiento elemental* (Reglas básicas, pág. 403)

RINOCERONTE

Este robusto animal es fácilmente reconocible por el distintivo cuerno que le sale del hocico. Los rinocerontes son herbívoros y, a pesar de su enorme tamaño, pueden correr a una velocidad considerable. Si bien tienen buen oído y un agudo sentido del olfato, su vista es relativamente mala.

RINOCERONTE

Los rinocerontes tienen mal genio, son territoriales y se asustan fácilmente, estos rasgos combinados con su ferocidad innata resultan en que su instinto natural cuando se les perturba sea atacar. Cuando los intrusos molestan o sorprenden a los rinocerontes, estos animales responden cargando directamente contra los intrusos y atacando con sus poderosos cuernos.

RINOCERONTE

CRÍATURA 4

N GRANDE ANIMAL

Percepción +9; olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

Habilidades Atletismo +12, Supervivencia +10

Fue +6, **Des** +0, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** -1

CA 22; **Fort** +14, **Ref** +8, **Vol** +11

PG 70

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cuerno +14, **Daño** 2d8+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +12, **Daño** 2d6+6 contundente

Carga de rinoceronte ♦♦ El rinoceronte da una Zancada dos veces y luego un Golpe de cuerno.

Siempre que el rinoceronte se mueva al menos 20 pies (6 m), el daño del Golpe aumenta a 3d8+6.

Una criatura Mediana o más pequeña golpeada por este ataque debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 21 o es automáticamente Empujada hacia atrás 5 pies (1,5 m) y queda tumbada por la fuerza del golpe.

Pisotear ♦♦♦ Mediano o más pequeño, pata, CD 18

RINOCERONTE LANUDO

Incluso más voluminosos que sus parientes no lanudos, estos rinocerontes tienen un pelaje desgredado largo y grueso y un enorme cuerno en forma de media luna. Los rinocerontes lanudos habitan áreas de tundra árida y estepas frías y pasan gran parte del día pastando para alimentarse.

RINOCERONTE LANUDO CRÍATURA 6

N GRANDE ANIMAL

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

Habilidades Atletismo +16, Supervivencia +13

Fue +6, **Des** +1, **Con** +5, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** -1

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +11, **Vol** +15; +2 por estatus a todas las salvaciones contra frío

PG 100

Adaptación al frío El rinoceronte lanudo trata los efectos del frío ambiental como si fueran un grado menos extremos.

Ferocidad ⤵

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cuerno +16 (alcance 10 pies [3 m]),

Daño 2d12+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ pata +16, **Daño** 2d8+6 contundente

Carga de rinoceronte ♦♦ Como el rinoceronte, pero inflige 3d12+6 de daño y tiene CD 24.

Pisotear ♦♦♦ Mediano o más pequeño, pata, CD 21



CUERNOS DE RINOCERONTE

Aunque algunas especies tienen un solo cuerno, muchos rinocerontes, incluidos los rinocerontes lanudos, tienen un segundo cuerno más pequeño en la frente directamente detrás del grande. A pesar de su apariencia y durabilidad, los cuernos de rinoceronte no son de hueso ni de marfil, sino que están compuestos de la misma sustancia que las pezuñas y las uñas de los pies. El cuerno de un rinoceronte continúa creciendo a medida que envejece, lo que permite que a un rinoceronte le vuelva a crecer lentamente un cuerno roto. Si bien algunos valoran los cuernos de rinoceronte como trofeos, los cuernos en sí mismos no tienen un valor intrínseco.





TESORO DE RONDADOR

La avaricia de los rondadores y su fácil relación con la violencia significan que las criaturas a menudo acumulan una buena cantidad de monedas y objetos valiosos. Prefieren las armas elegantes por encima de todo y protegen celosamente tales hallazgos. Dado que la ropa impide su camuflaje natural, los rondadores guardan estos tesoros en un lugar seguro o los llevan de forma que sus cuerpos impidan que se vea lo que llevan.

RONDADOR

Los rondadores son cobardes y perezosos, viven al margen de las sociedades organizadas y roban a los demás sin pensárselo dos veces. Incluso el asesinato es una necesidad más para ellos y no dudan en entrar sigilosamente en una casa, matar a los residentes y llevarse lo que quieran.

Su capacidad camaleónica para mezclarse con el entorno hace que sean difíciles de detectar, por lo que sus poblaciones siempre presentes en la periferia de los grandes asentamientos son casi imposibles de desalojar de forma permanente. Suelen viajar en pequeños grupos de no más de dieciséis individuos, ya que los grupos más grandes tienden a disolverse debido a la violencia que surge entre ellos. Aunque los rondadores consideran que comparten un pasado común de ser expulsados y odiados, este vínculo no es lo suficientemente fuerte como para mantener a grandes grupos de estas criaturas unidos con un solo propósito durante mucho tiempo.

Las entradas y salidas de las ciudades, especialmente los accesos menos vigilados de las alcantarillas y similares, son sus lugares favoritos. Estos lugares les permiten observar de cerca quién entra y sale de la ciudad, a la vez que les ofrecen rápidas opciones de escape en caso de que las autoridades descubran su presencia. En raras ocasiones, un rondador bien disciplinado puede llegar a destacar en el gremio local de ladrones y ser solicitado para trabajos difíciles. Sin embargo, su repugnante personalidad y su abrumador egoísmo suelen impedir que consigan puestos de liderazgo duraderos.

Un rondador típico mide 6 pies (1,8 m) y tiene una estructura corporal similar a la de un humano desgarrado. Alcanzan la madurez rápidamente y pueden vivir hasta cincuenta años, aunque la mayoría encuentran un final violento mucho antes. Los raros rondadores que consiguen escapar de su sociedad de violencia y amargura pueden ser de cualquier alineamiento, pero los que permanecen vinculados a sus tradiciones siempre consideran a estos exiliados autoimpuestos traidores de la peor clase, y los exiliados suelen ser objetivo de erradicación, anteponiéndolos a todas las demás víctimas. Más de una banda de rondadores ha provocado accidentalmente su propia perdición después de renunciar a la cautela y exponer su existencia a las autoridades en un intento mal planeado, pero violentamente apasionado, de localizar a dicho exiliado.



RONDADOR

CRIATURA 1

CM MEDIANO HUMANOIDE RONDADOR

Percepción +5; visión en la penumbra

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +6, Engaño +6, Latrocinio +6, Sociedad +4, Sigilo +8

Fue +0, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +1

Objetos daga (2), espada corta

Pisada camuflada El rondador obtiene el beneficio de la acción de Cubrir rastro en bosques y entornos subterráneos sin moverse a la mitad de su Velocidad.

Piel camaleónica La piel del rondador cambia y se transforma para confundirse con el entorno. Mientras la mayor parte de su cuerpo no esté cubierta por ropa o armadura, el rondador obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo para Escondarse.

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 21

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +8 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+2 perforante

A distancia ♦ daga +8 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

Ataque furtivo Los Golpes de un rondador infligen 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

RUSALKA

Estas hadas andróginas que habitan en ríos se deleitan manipulando las emociones de aquellos que tienen la mala suerte de caer en sus garras, utilizando la humillación para romper la voluntad de sus víctimas. A los rusalkas les gusta tener cerca sus juguetes rotos, tanto para su entretenimiento continuo como para ayudar en la defensa de los rusalkas, ya que la vergüenza que sienten sus cautivos a menudo los lleva a volverse obsesivamente leales hacia estos feéricos.

RUSALKA

NM MEDIANO ACUÁTICO AGUA HADA

Percepción +22; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +21, Atletismo +22, Diplomacia +21, Engaño +25, Interpretación +23 (+25 para cantar), Naturaleza +21, Sigilo +25

Fue +4, **Des** +5, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +7

CA 33; **Fort** +21, **Ref** +25, **Vol** +21

PG 230; **Debilidades** hierro frío 15; **Resistencias** fuego 10

Forma borrosa Un rusalka está oculto mientras se encuentre bajo el agua.

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 50 pies (15 m); *caminar sobre las aguas*

Cuerpo a cuerpo ♦ mechones +24 (ágil, alcance de 15 pies [4,5 m], sutil), **Daño** 3d8+10 contundente más Agarrón mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 35; **5.º** *controlar las aguas (a voluntad)*, *hechizar (a voluntad)*; **2.º** *invisibilidad (a voluntad)*, *niebla de oscurecimiento (a voluntad)*; **Constante (6.º)** *caminar sobre las aguas*

Llamada atrayente ♦ (auditivo, concentrarse, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio) El rusalka grita una invitación convincente. Cualquier criatura no féérica dentro de una emanación de 300 pies (90 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 27. El efecto dura 1 asalto, pero si vuelve a usar Llamada atrayente en asaltos posteriores, la duración se extiende en 1 asalto para todas las criaturas afectadas. Una vez que una criatura tenga éxito en cualquier salvación contra Llamada atrayente, esa criatura se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda fascinada y debe gastar cada una de sus acciones para acercarse al rusalka, evitando los peligros evidentes. Si una criatura llamada se encuentra adyacente al rusalka, se queda quieta y no actúa. Si es atacada por el rusalka, la criatura se libera del cautiverio al final del turno del rusalka.

Fallo crítico Como con el fallo, pero si es atacada por el rusalka, la criatura sólo puede hacer una nueva salvación al comienzo de su siguiente turno, en lugar de ser liberada al final del turno del rusalka.

Constreñir ♦ 2d8+10 contundente, CD 32

Mechones enmarañantes Un rusalka puede tener hasta ocho criaturas a la vez agarradas con sus mechones.

Cabello suelto ♦ El rusalka hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de cada criatura agarrada. El rusalka mueve a cada criatura contra la que tenga éxito hasta 10 pies (3 m) y cada criatura contra la que tenga éxito crítico hasta 20 pies (6 m). Este movimiento debe ocurrir dentro del alcance de sus mechones.

Toque bochornoso ♦ (emoción, encantamiento, mental, primigenio) El rusalka toca a una criatura que se encuentre a 5 pies (1,5 m) o menos con su mano, lo que despierta en ella recuerdos de arrepentimiento y vergüenza. El objetivo debe hacer una salvación de Voluntad CD 35.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda indispuerto 1.

Fallo La criatura queda indispuerta 1 y aturrida 1.

Fallo crítico La criatura queda indispuerta 1 y aturrida 1 y debe usar su primera acción en su siguiente turno para darse un Golpe a sí misma, que impacta automáticamente.

CRIATURA 12



LA SEMANA AZUL

Quienes viven en áreas donde habitan los rusalkas saben bien que deben evitar el agua durante el período de una semana a principios de sarenith cuando estos feéricos se vuelven particularmente activos, un momento conocido en muchas regiones como la Semana Azul. La mayoría de las aldeas prohíben nadar y pescar durante esta época, aunque la prohibición es difícil de hacer cumplir, ya que se lleva a cabo cuando el clima está en su mejor momento. La gente particularmente supersticiosa cierra sus puertas con llave tanto desde dentro como desde fuera.





LA GÉNESIS DE LOS SABUESOS TROL

Los primeros sabuesos trol fueron el inesperado resultado de la experimentación ocultista en huargos con sangre de trol preparada alquímicamente con la esperanza de crear un cieno con una regeneración limitada. La mayoría de los huargos perecieron durante las pruebas; los pocos supervivientes perdieron su astucia e inteligencia, a cambio del voraz apetito y la capacidad de regeneración de los troles. Las sucesivas generaciones de sabuesos trol suelen cazar junto a los troles y comprenden a un nivel instintivo los lazos que comparten con estos pesados gigantes.

SABUESO TROL

Los sabuesos trol son bestias achaparradas y voraces, similares a troles con forma canina. Dado que necesitan grandes cantidades de carne para alimentar sus metabolismos regenerativos, las manadas de sabuesos trol salvajes merodean por las estribaciones de las regiones en las que habitan los troles, y su hambre voraz les lleva a masacrar y consumir cualquier presa que encuentren. En algunas regiones, los troles crían sabuesos trol como mascotas y utilizan el agudo sentido del olfato estos para que los ayuden en la caza.

Cubiertos de llagas fétidas y supurantes, son portadores de una infección debilitante conocida como fiebre de fuego de sangre. Las criaturas que contraen la enfermedad a través del mordisco de un sabueso trol experimentan un profundo dolor interno, como si les ardiera la sangre. Otros síntomas son la pérdida de coordinación muscular, la aparición de ampollas llenas de pus y el letargo y la fatiga general. Aparte de la irritación de la piel, tanto los troles como los sabuesos trol son inmunes a los principales efectos de esta enfermedad.

Los sabuesos trol son intrépidos en la caza y en el combate y confían en su capacidad de regeneración para salir adelante. Ni siquiera la amenaza del fuego es suficiente para repelerlos; estas bestias no reconocen el peligro que supone. Sin embargo, el fuego es una de las herramientas más efectivas para combatirlos; los cazadores astutos saben que deben quemar hasta el último resto de un sabueso trol que supuestamente esté muerto, ya que sus poderes regenerativos son increíblemente potentes.

Aunque los troles han tenido mucho éxito al domesticar, entrenar e incluso entablar amistad con los sabuesos trol, no se puede decir lo mismo de otros aspirantes a amos. Ya sea por la constante exposición a la infecciosa baba de estos, por su hambre voraz que nunca parece saciarse del todo o simplemente por su terrible personalidad y facilidad para morder, la mayoría de los intentos de utilizar sabuesos trol en lugar de guardianes más fiables acaban en dolor, miseria y una manada de sabuesos trol asilvestrados que escapan hacia tierras interiores. Si escapa, una manada puede reproducirse con relativa rapidez y una pequeña manada puede tardar menos de un año en multiplicarse y convertirse en una amenaza significativa para la campaña. Como se suele decir, es mejor dejarles los sabuesos trol a los troles.

SABUESO TROL

CRIATURA 3

N MEDIANO BESTIA TROL

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +11, Sigilo +8, Supervivencia +6

Fue +4, **Des** +1, **Con** +5, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -2

CA 17; **Fort** +14, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 65, regeneración 15 (desactivada por ácido o fuego); **Debilidades** fuego 10

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +11, **Daño** 1d12+4 perforante más Derribo y fiebre de fuego de sangre

Fiebre de fuego de sangre (enfermedad);

Tirada de salvación Fortaleza CD 18;

Fase 1 portador sin efectos negativos (1 día); **Fase 2** debilitado 1 (1 día); **Fase 3** debilitado 1 y torpe 1 (1 día); **Fase 4** debilitado 2 y torpe 2 (1 día); **Fase 5** debilitado 2, torpe 2 y fatigado (1 día)

Ataque en manada El sabueso trol inflige un daño adicional de 1d6 a cualquier criatura que esté al alcance de al menos dos de sus sabuesos trol aliados.



SABUESO YETH

Los sabuesos yeth, criaturas caninas malvadas que viven para la emoción de la caza, suelen servir a amos malignos como guardianes y rastreadores. Parecen perros delgados y esbeltos con las orejas demasiado grandes y unas patas estrechas que pueden pisar el aire con la misma facilidad que el suelo. A pesar de su aspecto canino, son muy inteligentes, aunque rara vez hacen gala de su inteligencia, excepto cuando idean intrincadas tácticas para atrapar a su presa. Sus espeluznantes aullidos resuenan por la campiña cuando están de caza, y disfrutan especialmente aullando para asustar y desorientar a las criaturas inteligentes. Las manadas pueden tener hasta una docena de miembros, y cada uno de ellos trabaja en extraña comunión con sus compañeros de manada para acorralar y matar a su presa. Les gusta arrastrar a sus víctimas hasta sus guaridas para comer tranquilos, por lo que estas guaridas suelen contener tesoros desechados de las anteriores comidas.

Los sabuesos yeth desprecian dos cosas: la luz del sol y a los otros caninos. Sólo cazan de noche si pueden y, a menudo, interrumpen su caza al amanecer para retirarse a una guarida o cubil subterráneo, sin importar lo cerca que hayan estado de atrapar a su presa. Suelen atacar a los lobos, huargos y criaturas similares en cuanto los ven y se esfuerzan por expulsar a los cánidos más grandes o poderosos de sus zonas de caza cuando no pueden dominarlos y matarlos.

Los exploradores malignos, los demonios bestiales y las sectas malvadas reciben con frecuencia sabuesos yeth como sirvientes por parte de patrones diabólicos. Estos sabuesos suelen servir de espías y se vuelven rápidamente contra quienes no consiguen los malvados objetivos de sus patrones. El culto de Lamashtu, en particular, es aficionado a utilizar sabuesos yeth como guardianes del templo.

SABUESO YETH

CRIATURA 3

CN MEDIANO **BESTIA** INFERNAL

Percepción +9; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad
Idiomas abisal (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +9, Sigilo +10, Supervivencia +8

Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +1

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +12

PG 55; **Debilidades** plata 5

Velocidad 40 pies (12 m); *caminar por el aire*

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +11, **Daño** 1d8+6 perforante más 1d6 maligno, Derribo y mordisco siniestro

Conjuros divinos innatos CD 20; **Constante** (4.^o) *caminar por el aire*

Aullido ♦♦♦ (auditivo, concentrarse, divino, encantamiento, mental, miedo) El sabueso yeth emite un aullido sobrenatural audible hasta 300 pies (90 m) de distancia. Cualquier criatura que no sea un infernal y que escuche el aullido debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 20 o pasa a estar asustada 1. Cualquier criatura que falle críticamente y se encuentre a 60 pies (18 m) del sabueso yeth pasa a estar asustada 3 y en fuga durante 1d4 asaltos (o hasta que se recupere de su estado negativo asustada). Tanto si tiene éxito como si falla la tirada de salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune a Aullido durante 24 horas.

Mordisco siniestro Una criatura buena mordida por un sabueso yeth debe hacer una salvación de Voluntad CD 20. En caso de éxito crítico, la criatura se vuelve temporalmente inmune a mordisco siniestro durante 1 minuto. Una criatura que falle pasa a estar asustada 1, o aumenta el valor de su estado negativo asustada en 1 si ya está asustada.



ALIADOS DEL SABUESO YETH

Cuando una secta maligna contrata los servicios de un sabueso yeth, el proceso se parece más a forjar una alianza que a entrenar a un animal. Dichos aliados pueden proporcionar servicios mucho más complejos que un animal típico, pero también presentan el riesgo de una posible traición.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





ESPECIES DE SANGUIJUELAS

La sanguijuela moteada de dientes gan- chudos se encuentra a menudo en zonas frecuentadas por los troles, que a veces las llevan como espantosos adornos y confían en su regeneración para controlar los efec- tos del sangrado. La gigantesca sanguijuela elefante se alimenta de inmensas bestias de las tierras pantanosas o de la selva, como elefantes, frogemoth y dinosaurios, atacando desde una distancia inesperada. Pero es la sanguijuela relativamente peque- ña la que más pesadillas alimenta, debido a su horrible costumbre de alimentarse de las víctimas desde su interior.

SANGUIJUELA

Aunque son valoradas por los boticarios y los médicos de campo como métodos para reducir la hinchazón o drenar la sangre, las sanguijuelas son despreciadas por la mayoría de los que se encuentran con ellas, independientemente del escenario.

SANGUIJUELA GIGANTE

Las sanguijuelas gigantes, que pueden llegar a medir casi 5 pies (1,5 m), tienen unas fauces circulares llenas de dientes en forma de gancho. Prefieren habitar en aguas estancadas o poco profundas de movimiento lento o en la maleza húmeda. Los caballos y los animales más grandes son sus presas favoritas, pero no dejarán escapar la oportunidad de comerse algo del tamaño de un ser humano o un mediano.

SANGUIJUELA GIGANTE

CRIATURA 2

N MEDIANO ANFIBIO ANIMAL

Percepción +5; sentido de la vibración 30 pies (9 m)

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +7

Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -5

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 32; **Debilidades** sal 5

Velocidad 5 pies (1,5 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ boca +10, **Daño** 1d4+6 perforante más Agarrón

Drenar sangre ♦ **Requisitos** La sanguijuela gigante tiene una criatura agarrada o neutralizada;

Efecto La sanguijuela gigante drena la sangre de la criatura que tenga agarrada. Esto provoca 2d4 de daño. Una criatura a la que una sanguijuela gigante le drene sangre queda drenada 1 hasta que reciba cualquier tipo o cantidad de curación.

PLAGA DE CRÍAS DE SANGUIJUELA

La mayoría de las especies de sanguijuelas más pequeñas tienden a no formar plagas, pero las nidadas de sanguijuelas son propensas a reunirse en agitadas y ondulantes alfombras de retorcida voracidad. Cuando se reúnen las suficientes como para formar una plaga, abandonan el sigilo de los métodos de alimentación de una sanguijuela solitaria en favor de una alimentación rápida y despiadada. En estas situaciones, su leve veneno puede afectar a criaturas mucho más grandes que sus presas habituales.

PLAGA DE CRÍAS DE SANGUIJUELA

CRIATURA 4

N GRANDE ANFIBIO ANIMAL PLAGA

Percepción +9; sentido de la vibración 30 pies (9 m)

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +11

Fue +0, **Des** +3, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -5

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 40; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debili- dades** daño de área 5, daño por salpicadura 5, sal 5; **Resistencias** contundente 2, cortante 5, perforante 5

Velocidad 5 pies (1,5 m), nadar 20 pies (6 m)

Mordiscos drenadores de sangre ♦ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 2d6 de daño por sangrado y queda expuesto al veneno de plaga de crías de sanguijuela.

Veneno de plaga de crías de sanguijuela (veneno) **Tira- da de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** indispuerto 1, torpe 1 y penali- zador por estatus de -5 pies (1,5 m) a la Velo- cidad (1 asalto); **Fase 2** indispuerto 1, torpe 1 y penalizador por estatus de -10 pies (3 m) a la Velocidad (1 asalto)



SAPO

La mayoría de los sapos gigantes viven en entornos secos, sobre todo en desiertos, y devoran con avidez casi cualquier criatura más pequeña que ellos. Se sabe que comen ratas gigantes y luego se apoderan de sus madrigueras y las usan como hogar. Los sapos gigantes tienen grandes glándulas de veneno detrás de los ojos que les permiten recubrir su piel con veneno. Esto hace que tengan muy pocos depredadores naturales y que su población se pueda disparar rápidamente si no se controlan. Aunque la mayoría considera que son plagas peligrosas, algunos grupos de ogros y gigantes de las colinas los crían para recoger su veneno con fines recreativos.

SAPO GIGANTE

CRIATURA 2

N **GRANDE** **ANIMAL**

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +9 (+11 a Salto de altura o Salto de longitud), Sigilo +6

Fue +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -2

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 36

Verrugas venenosas Cualquier criatura que impacte al sapo gigante con un Golpe sin arma o que lo toque de alguna otra forma queda expuesta al veneno de sapo gigante.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +11, **Daño** 1d8+5 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ♦ lengua +11 (alcance 10 pies [3 m]), **Efecto** Apresar con la lengua

Veneno de sapo gigante (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 6 asaltos;

Fase 1 anonadado 1 (1 asalto); **Fase 2** anonadado 1 y confuso (1 asalto)

Engullir ♦ (ataque) Mediano, 1d8+2 contundente, Liberarse 8

Apresar con la lengua Una criatura a la que impacte la lengua del sapo gigante queda agarrada por el sapo gigante. La criatura no queda inmovilizada, pero no puede moverse más allá del alcance de la lengua del sapo. Una criatura puede cortarle la lengua al sapo gigante con un Golpe con éxito contra CA 15 que inflija al menos 6 de daño cortante. Esto no causa ningún daño al sapo, pero le impide utilizar su Golpe de lengua hasta que le vuelva a crecer la lengua, lo que tarda una semana.

LÁGRIMAS DE SAPO

Las glándulas venenosas de un sapo gigante pueden cosecharse y utilizarse como materia prima para fabricar un veneno especializado conocido, de forma un tanto imprecisa, como «lágrimas de sapo» (probablemente debido al proceso de recolección, que requiere extraer las glándulas de detrás de los ojos). Una glándula venenosa de sapo gigante puede proporcionar suficientes materiales para una sola dosis.

LÁGRIMAS DE SAPO

OBJETO 2

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **INGERIDO** **VENENO**

Precio 6 po

Uso sostenido con una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Las lágrimas de sapo pueden mezclarse con cualquier otro alimento o bebida, pero el veneno también puede ingerirse tal cual. El proceso de refinamiento del veneno de sapo gigante disminuye sus cualidades mortales, por lo que las lágrimas de sapo rara vez son directamente mortales. Sin embargo, aquellos que se exponen a las lágrimas de sapo suelen perder el control de sus acciones, lo que lo convierte en un veneno peligroso.

Tirada de salvación Fortaleza CD 19; **Período de activación** 5 minutos; **Duración máxima** 30 minutos; **Fase 1** anonadado 1 (10 minutos); **Fase 2** anonadado 1 y confuso (1 minuto)



RANAS Y SAPOS

Aunque su aspecto sea similar, los sapos y las ranas son criaturas muy distintas, especialmente algunas de sus especies de gran tamaño. Las ranas tienden a habitar en zonas pantanosas, mientras que los sapos se encuentran en regiones más secas como bosques, llanuras, praderas y desiertos. Los sapos monstruosos también tienen un tamaño mayor en general.





EL ÁRBOL DE LA BRUJA

El primer sard se creó cuando la Primogénita conocida como la Madre Verde convocó la ira de los cielos para que golpeará el roble más viejo de su dominio, transformando el árbol en una máquina de asedio viviente. Este sard original sigue siendo el centinela de la Enramada Colgante del Primer Mundo.

SARD

Éste monstruo es uno de los legendarios Tane, un árbol inmenso, lleno de nudos y dotado de conciencia mediante poder primigenio en bruto por uno de los Primogénitos del Primer Mundo. Se desliza sobre sus enormes raíces con forma de patas de araña y golpea con sus ramas como si un relámpago ardiente recorriera su corteza ennegrecida, una manifestación viva del violento choque entre los bosques milenarios y el cielo tormentoso.

SARD

CRIATURA 19

RARO CM GARGANTUESCO ELECTRICIDAD PLANTA TANE

Percepción +35, sentido de la vibración 120 pies (36 m), visión en la penumbra

Idiomas aklo, arboreal, común, silvano

Habilidades Acrobacias +33, Atletismo +37, Naturaleza +31

Fue +10, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +2, **Sab** +6, **Car** +6

Aclimatación planaria El sard trata el Plano en el que se encuentra como su Plano de origen.

CA 43; **Fort** +35, **Ref** +31, **Vol** +33; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 400, curación rápida 15; **Inmunidades** electricidad;

Debilidades hierro frío 15; **Resistencias** físico 15 (excepto cortante), fuego 15

Muerte astillada (electricidad, evocación, primigenio) Cuando el sard muere, su cuerpo explota en una emanación de 30 pies (9 m). Todas las criaturas en el área sufren 10d6 de daño por electricidad y 10d6 de daño perforante (salvación de Reflejos básica CD 43). Cualquier criatura que sufra daño perforante también queda expuesta al veneno de sard.

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tronco +37 (alcance 20 pies [6 m], fatal d12), **Daño** 4d6+18 contundente más 3d6 persistente por electricidad

Cuerpo a cuerpo ♦ rama +37 (alcance de 20 pies [6 m], ágil), **Daño** 4d8+18 perforante más veneno de sard

Cuerpo a cuerpo ♦ raíz +37 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 4d6+18 contundente más 1d6 por electricidad

A distancia ♦ espina +35 (alcance 180 pies [54 m], letal d10, primigenio, propulsión), **Daño** 4d4+16 perforante más veneno de sard

rente más veneno de sard

Conjuros primigenios innatos CD 41; **9.º** tormenta de venganza; **8.º** vientos de castigo, zancada arbórea; **7.º** cadena de relámpagos (x3)

Rituales CD 39; controlar el clima (no requiere lanzadores secundarios)

Maldición del fulminado por un rayo ⤵ (maldición, nigromancia, primigenio) **Desencadenante** El sard está a punto de dañar a una criatura que tiene resistencia a la electricidad; **Efecto**

Un instante antes de que el objetivo sufra el daño por electricidad del evento desencadenante, las chispas eléctricas del sard brillan en rojo. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 41 o perder cualquier resistencia eléctrica que tenga hasta que se elimine esta maldición.

Veneno de sard (primigenio, veneno, virulento) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 41; **Duración máxima** 10 asaltos; **Fase 1** 2d6 de daño por electricidad, 2d6 de daño por veneno y torpe 2 (1 asalto); **Fase 2** 3d6 de daño por electricidad, 3d6 de daño por veneno, torpe 2 y lentificado 1 (1 asalto); **Fase 3** 4d6 de daño por electricidad, 4d6 de daño por veneno, torpe 2 y lentificado 2 (1 asalto)

Descarga de espinas ♦♦ El sard da hasta cuatro Golpes de espina, cada uno contra un objetivo distinto. El penalizador por ataque múltiple del sard no aumenta hasta después de que haya llevado a cabo todos los ataques.

Pisotear ♦♦♦ Enorme o más pequeño, raíz, CD 39

SCEADUINAR

Los sceaduinar, extrañas criaturas nacidas de cristales dentados en el corazón del Plano de Energía Negativa, son alimentados por su energía negativa y están determinados a extinguir toda la vida. Parecidos a gárgolas cristalinas con las extremidades irregulares y el rostro afilado como el de un murciélago, un sceaduinar mide aproximadamente 7 pies (2,1 m) de alto y pesa alrededor de 100 libras (45 kg).

Estos malévolos seres en ocasiones se reúnen en grandes manadas de su propia especie. A pesar de su inteligencia, suelen actuar como bestias astutas y salvajes, aunque ocasionalmente construyen herramientas que les ayudan a extinguir la vida. Navegan a través de los grandes vacíos de su Plano de origen, destruyendo cualquier chispa de vida con la que se crucen, incluso las chispas retorcidas que se encuentran en las criaturas muertas vivientes.

Cuando descubren portales hacia otros Planos, se agrupan en grandes números, masacrando todo lo que se encuentren a su paso. Si bien vivir fuera del Plano de Energía Negativa resulta incómodo para un sceaduinar, pueden existir fuera de su hogar durante largos períodos de tiempo. Por supuesto, la sensación de un plano donde la energía negativa no es la regla no mejora la actitud de estas criaturas y, como resultado, tienden a ser particularmente crueles y violentos cuando se encuentran en tales reinos.

SCEADUINAR

CRIAATURA 7

RARO NM MEDIANO ABERRACIÓN NEGATIVO

Percepción +15; sentir vida 120 pies (36 m), visión en la oscuridad mayor

Idiomas aklo

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +13, Intimidación +13, Ocultismo +15, Sigilo +17

Fue +2, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +0

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +18, **Vol** +14; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 100, curación negativa; **Inmunidades** drenado, efectos de muerte; **Debilidades** bueno 10, **Resistencias** físico 5 (excepto adamantina)

Hijo del vacío Los sceaduinar no tienen alma ni capacidad para crear. Un sceaduinar es inmune a los efectos que tienen como objetivo un alma (como *ligadura del alma* o resucitar) o que requieren el conocimiento de la identidad de una criatura (como *escudriñamiento*) y falla críticamente las pruebas de Artesanía.

Alas cegadoras ➤ **Desencadenante** Una criatura hace un ataque cuerpo a cuerpo contra un sceaduinar o una prueba de Acrobacias para Pasar haciendo acrobacias por el espacio del sceaduinar; **Efecto** El sceaduinar flexiona sus alas para emitir un breve pulso de energía negativa que inflige 4d6 de daño negativo a la criatura desencadenante (salvación de Reflejos básica CD 22).

Velocidad 30 pies (9 m), volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +18 (ágil, sutil, mágico), **Daño** 2d6+4 perforante más 2d6 negativo y drenar la vida

Cuerpo a cuerpo ➤ ala +18 (ágil, alcance 10 pies [3 m], sutil, mágico), **Daño** 2d6+4 cortante más 2d6 negativo

Conjuros innatos ocultos CD 25; **4.º** dañar, disipar magia, oscuridad, puerta dimensional; **3.º** dañar (× 3), zarcillos macabros; **2.º** silencio; **Trucos (4.º)** toque gélido

Drenar la vida (nigromancia, ocultismo) Cuando el sceaduinar daña a una criatura viva con su Golpe de mandíbulas, obtiene 5 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 o quedar drenada 1. Cualquier daño adicional infligido a la criatura por él aumenta el valor de drenado en 1 en caso de fallo en la salvación, hasta un máximo de drenado 4.

Toque entrópico El daño negativo infligido por un sceaduinar daña a los muertos vivientes y a las criaturas con curación negativa como si fuera daño positivo. Los ataques cuerpo a cuerpo del sceaduinar tienen los beneficios de la runa de propiedad *toque fantasmal* en los ataques contra muertos vivientes incorporales.



CRISTALES DE SCEADUINAR

Los sceaduinar se congregan en los grandes nudos cristalinos de energía negativa que crecen en el Plano de la Energía Negativa. Los sceaduinar cultivan crecimientos de cristales en forma de árbol para producir objetos peligrosos similares a esferas de aniquilación o grandes estructuras que resuenan con espeluznantes campanadas. También estimulan estos conglomerados de cristales para producir otros sceaduinar y criaturas odiosas similares de muerte en vida.





HÁBITOS ALIMENTICIOS

Todas las especies de serpientes se alimentan devorando a su presa entera: tras incapacitar a una criatura, una serpiente desencaja su mandíbula y consume a la criatura por completo, incluso aunque mida más del doble del diámetro del cuerpo de la serpiente. Una serpiente puede comerse a una criatura de su mismo tamaño o más pequeña, pero la mayoría se muestran aletargadas y perezosas mientras digieren la comida.

SERPIENTE

En todos los ecosistemas no árticos prosperan serpientes de algún tipo, cada una con sus propios patrones de caza y mecanismos de defensa.

CULEBRA MARINA

Estas ágiles serpientes frecuentan las aguas poco profundas de los mares tropicales. Sus cuerpos de 4 pies (1,2 m) de largo y de color azul verdoso se confunden fácilmente con el agua, donde acechan para emboscar a sus presas. Los cuentos hablan de enormes culebras marinas que nadan en aguas más profundas y siguen a los barcos, esperando a que los marineros caigan por la borda o trepando por el costado para atacarlos en cubierta.

CULEBRA MARINA

CRIATURA 0

N **PEQUEÑO** **ANIMAL**

Percepción +5; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +2 (+6 para Nadar), Sigilo +5, Supervivencia +5

Fue +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -2

Contener la respiración La culebra marina puede aguantar la respiración durante una hora aproximadamente.

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +3

PG 15

Arremeter ➤ **Desencadenante** Una criatura al alcance de la culebra marina utiliza una acción de movimiento; **Efecto** La culebra marina da un Golpe de colmillos contra el atacante.

Velocidad 15 pies (4,5 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ colmillos +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d8 perforante más veneno de culebra marina

Veneno de culebra marina (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 4 asaltos; **Fase 1** 1d6 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d6 de daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

COBRA EMPERADOR

Estas agresivas serpientes infestan ciénagas y tierras bajas. A pesar de medir más de 16 pies (4,8 m) y pesar más de 200 libras (90 kg), pueden trepar a los árboles en cuestión de segundos. Una cobra emperador ahuyenta a los depredadores abriendo su capucha y siseando a sus atacantes.

COBRA EMPERADOR

CRIATURA 5

N **GRANDE** **ANIMAL**

Percepción +13, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +13, Supervivencia +11

Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** -2

CA 22; **Fort** +15, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 80

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ colmillos +15 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+8 perforante más veneno de cobra emperador

Veneno de cobra emperador (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d8 de daño por veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d8 de daño por veneno y drenado 1 (1 asalto); **Fase 3** 2d6 de daño por veneno y drenado 2 (1 asalto)

Ensanche capuchón ➤ (emoción, mental, miedo, visual) La cobra emperador ensancha su capuchón. Cualquier criatura que no sea una cobra emperador dentro de una emanación de 20 pies (6 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 22. La criatura se vuelve temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 2.

Fallo crítico La criatura queda asustada 3.



SITH BAOBHAN

La muerte en vida es rara en el reino feérico del Primer Mundo, ya que la infusión de ese Plano con el poder en bruto de la vida provoca que los muertos vivientes se sientan, en el mejor de los casos, incómodos. Sin embargo, unas pocas hadas han adoptado las viles prácticas y hábitos de los infames muertos vivientes sin dejar de estar vivos, como puede observarse en el hábito de beber sangre de los asesinos sith baobhan.

Los sith baobhan evitan los enfrentamientos cuando se ven superados en número y, aunque son territoriales, no revelan su verdadera naturaleza ante grupos grandes. Prefieren beber sangre de las víctimas que les resultan atractivas y evitan por completo beber sangre de animales y bestias, ya que consideran que tales actividades son de poca educación.

SITH BAOBHAN

CRIATURA 6

POCO COMÚN

CM

MEDIANO

HADA

Percepción +12; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, silvano

Habilidades Acrobacias +15, Engaño +15, Interpretación +15 (+17 al bailar), Naturaleza +12, Sigilo +15

Fue +3, **Des** +5, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +5

CA 24; **Fort** +12, **Ref** +17, **Vol** +14

PG 105; **Debilidades** hierro frío 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+6 cortante y 1d6 persistente por sangrado

Conjuros innatos primarios CD 24; **3.º leer la mente** (a voluntad)

Danza cautivadora ♦♦ (encantamiento, incapacitación, mental, primigenio, visual) El sith baobhan se balancea rítmicamente y da una Zancada hasta su Velocidad. Cualquier criatura en un radio de 30 pies (9 m) del sith baobhan al final de su movimiento debe hacer una salvación de Voluntad CD 25.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a Danza cautivadora durante 24 horas.

Éxito La criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto y es temporalmente inmune a Danza cautivadora durante 24 horas.

Fallo La criatura queda fascinada y debe gastar al menos 1 de sus acciones en cada uno de sus turnos para acercarse al sith baobhan lo más rápidamente posible, evitando los peligros evidentes. Si la criatura termina su movimiento o su turno adyacente al feérico, queda lentificada 1 hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico Como con el fallo, pero la criatura debe gastar cada una de sus acciones en acercarse al sith baobhan y, si termina su movimiento o turno adyacente al hada, queda paralizada hasta el final de su siguiente turno.

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, primigenio, polimorfismo, transmutación) El sith baobhan puede transformarse en un gran cuervo, con los efectos de la opción de pájaro del conjuro *forma aérea* (Reglas básicas, pág. 343).

Beber sangre ♦ **Requisitos** Una criatura que esté sangrando se encuentra al alcance del sith baobhan; **Efecto** El sith baobhan intenta Beber la sangre de las heridas de la criatura que está sangrando. El sith baobhan hace una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la víctima. Si tiene éxito, la víctima queda drenada 1 y el sith baobhan recupera 10 PG y obtiene cualquier Punto de Golpe que exceda sus Puntos de Golpe máximos como Punto de Golpe temporal. Beber sangre de una víctima que ya está drenada no le devuelve ningún Punto de Golpe, pero aumenta el valor de drenado de la víctima en 1. El estado negativo drenado de la víctima disminuye en 1 por semana. Una transfusión de sangre, que requiere 10 minutos, una prueba de Medicina CD 20 con éxito y suficiente sangre o un donante de sangre, reducen el valor de drenado en 1.



GUARIDAS INQUIETANTES

Un sith baobhan adora la estética de las casas abandonadas, los cementerios desolados y las ruinas desmoronadas. Se esfuerzan por dotar a sus guaridas de una belleza gótica en lugar de permitir que se deterioren y se ensucien.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



INTELECTO DE SKAVELING

Como curioso efecto secundario de su creación, un skaveling absorbe muchos de los recuerdos y pensamientos de los cerebros de gul con los que fue alimentado. Mientras que en vida no era más que un animal de gran tamaño, en la muerte en vida estos recuerdos se unen en una extraña forma de inteligencia que concede al skaveling la capacidad de hablar y razonar para servir mejor a sus amos urdefhan.

SKAVELING

Los skaveling, o murciélagos guls, surgen de espantosos rituales nigrománticos; éstas monstruosidades no son auténticos guls, sino criaturas muertas vivientes creadas con un propósito. Sus creadores son los urdefhan, chupasangres de las Tierras Oscuras que crean a los skaveling a partir de murciélagos gigantes criados especialmente con una dieta a base de hongos tóxicos y carne de gul, concretamente cerebros extraídos de estos muertos vivientes. Cuando alcanzan la madurez, estos murciélagos gigantes son sacrificados en rituales mediante el uso de aceite de cytilesh (*Reglas básicas*, pág. 609). Si bien este veneno no hace más que pudrir la carne de la mayoría de las criaturas, uno de estos murciélagos preparados así especialmente se levantará inmediatamente de la muerte como skaveling después de sucumbir a sus efectos.

A pesar de sus alas destrozadas y su piel flácida, un skaveling es más que capaz de volar, incluso cuando lleva a una criatura montada en su espalda (los urdefhan suelen utilizar a los skaveling como monturas). Su inteligencia es más avanzada que la del típico murciélago gigante, y en combate funcionan más como aliados que como meras monturas, capaces de tomar sus propias decisiones tácticas. Sin embargo, a pesar de que pueden razonar y pensar, los skaveling son leales a los urdefhan que los crearon y nunca llevan a cabo acciones en combate que pongan a sus amos en peligro a sabiendas.

SKAVELING

CRIATURA 5

CM GRANDE MUERTO VIVIENTE

Percepción +15; ecolocalización 40 pies (12 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +13, Intimidación +11

Fue +6, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +6, **Car** +2

Ecolocalización Un skaveling puede utilizar su oído como un sentido preciso con el alcance indicado.

CA 22; **Fort** +11, **Ref** +13, **Vol** +15

PG 80

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo colmillos +15; **Daño** 2d8+8 más fiebre del gul y parálisis

Cuerpo a cuerpo ala +15 (ágil); **Daño** 2d4+8 más parálisis

Chillido escalofriante ♦♦ (auditivo, emoción, mental, miedo, nigromancia, ocultismo) El skaveling suelta un chillido espeluznante que pone los pelos de punta a quienes estén lo bastante cerca como para oírlo. El chillido puede oírse a millas (km) de distancia, pero cada criatura que se encuentre en una emanación de 20 pies (6 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 22. El skaveling no puede volver a usar el Chillido escalofriante hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune al Chillido Escalofriante durante 24 horas.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 2.

Fallo crítico La criatura queda asustada 2 y aturdida 1 por el miedo.

Fiebre del gul (enfermedad) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Fase 1** portador sin efectos negativos (1 día); **Fase 2** 2d6 de daño negativo y recupera la mitad de Puntos de Golpe de cualquier curación (1 día); **Fase 3** como la fase 2 (1 día); **Fase 4** 2d6 de daño negativo y no obtiene beneficio alguno de las curaciones (1 día); **Fase 5** como la fase 4 (1 día); **Fase 6** muere y revive como un gul la siguiente medianoche

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Cualquier criatura a la que impacten los Golpes del skaveling debe hacer una salvación de Fortaleza CD 22.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda lentificada 1.

Fallo La criatura queda paralizada. Puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos y la CD se reduce acumulativamente en 1 a cada salvación.



SOLÍFUGO

Estas monstruosas sabandijas tienen seis patas y dos grandes apéndices para alimentarse que pueden confundirse fácilmente con un par de patas adicionales. A menudo se los llama arañas camello, arañas de sol o escorpiones de viento, a pesar de que no son ni arañas ni escorpiones.

SOLÍFUGO GIGANTE

El más pequeño de los solífugos gigantes sigue siendo lo suficientemente grande como para acosar a los comerciantes del desierto y sus monturas.

SOLÍFUGO GIGANTE

CRIAURA 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +6, Sigilo +6 (+10 en el desierto)

Fue +1, **Des** +3, **Con** +3, **Int** -5, **Sab** +1, **Car** -4

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +8, **Vol** +4

PG 20

Velocidad 35 pies (10,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +8, **Daño** 1d10+1 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +8 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 1d8+1 cortante

Abalanzarse ♦ El solífugo gigante da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el solífugo gigante comenzó esta acción escondido, permanece escondido hasta después del Golpe de esta aptitud.

Rasgadura ♦ garra

SOLÍFUGO AGITADOR DE DUNAS

Los solífugos más grandes, los agitadores de dunas, son tan inmensos que sus movimientos hacen temblar el terreno a su alrededor. Pueden depredar criaturas del tamaño de un mamut o incluso mayores.

SOLÍFUGO AGITADOR DE DUNAS

CRIAURA 18

N GARGANTUESCO ANIMAL

Percepción +30; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +33, Atletismo +35, Sigilo +33 (+37 en desiertos)

Fue +9, **Des** +7, **Con** +7, **Int** -5, **Sab** +4, **Car** -4

CA 42; **Fort** +31, **Ref** +33, **Vol** +28

PG 340

Velocidad 50 pies (15 m), excavar 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +35 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 4d10+17 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +35 (ágil, alcance 20 pies [6 m]), **Daño** 3d10+17 cortante

Agitador de tierra Cada turno, la primera vez que el solífugo agitador de dunas se encuentre adyacente a una criatura Grande o más pequeña mientras esté llevando a cabo una acción de movimiento, esa criatura debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 39 o cae de bruces.

Abalanzarse ♦ El solífugo agitador de dunas da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el solífugo agitador de dunas comenzó esta acción escondido, permanece escondido hasta después del Golpe de esta aptitud.

Rasgadura ♦ garra

Rociada de veneno ♦♦ (veneno) El solífugo agitador de dunas lanza púas tóxicas a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m).

Cada criatura dentro del área sufre 10d6 de daño por veneno (salvación de Fortaleza básica CD 39). Una criatura que falle su tirada de salvación queda cegada durante 1d6 asaltos (o permanentemente en caso de fallo crítico). El solífugo agitador de dunas no puede volver a utilizar Rociada de veneno hasta pasados 1d4 asaltos.



MADRIGUERAS DE SOLÍFUGOS

La mayoría de las especies de solífugo ponen sus huevos en madrigueras. La hembra no come mientras cuida de sus huevos, por lo que lucha de forma aún más agresiva contra cualquier criatura que considere una amenaza potencial para su nidad. Estas madrigueras suelen estar llenas de cadáveres de aventureros obstinados, aunque esto no disuade a otros cazadores de fortuna de probar suerte en estos nidos repletos de tesoros.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





OTROS SPORTLEBORES

Aunque la criatura presentada aquí es la más común de su especie, los sportlebores son en realidad toda una familia de insectos que se especializan en imitar objetos cotidianos. Otras variedades de sportlebores son el esbelto y devorador de madera wartlebores; el sportlegore devorador de cadáveres; y el sportleglug, que es tan pequeño que puede excavar en odres de cuero y beber su contenido sin derramar una sola gota de la bolsa.

Al igual que el sportlebores, la mayoría de estas sabandijas no son demasiado peligrosas individualmente, pero pueden convertirse en un verdadero problema si no se controla su número.

SPORTLEBORES

Los sportlebores, la perdición de los aventureros hambrientos de todo el mundo, son sabandijas nefastas cuya apariencia imita la de deliciosos aperitivos. Cuando se coloca cerca de las raciones de viaje, como la fruta o la cecina, un sportlebores puede imitar perfectamente estos alimentos flexionando, contorsionando y cambiando de color su abdomen y luego plegando su tórax, su cabeza y sus patas para esconderse bajo su cuerpo de aspecto delicioso. Una vez consumido, se reproduce en una hambrienta plaga que es regurgitada por el ahora enfermo comensal, y ataca vorazmente a cualquier criatura que crea que puede consumir.

SPORTLEBORES

Por sí solo, un sportlebores funciona más como un peligro que como una criatura.

SPORTLEBORES

PELIGRO 7

AMBIENTAL ANIMAL

Sigilo CD 26 (experto)

Descripción Un sportlebores se esconde entre las provisiones de un plato de comida o en el interior de un paquete de raciones de viaje.

Desactivar Una criatura que detecte al sportlebores puede sacarlo de la comida en la que esté escondido automáticamente como una acción Interacción.

Imitar comida ➔ **Desencadenante** Una criatura se come la comida en la que está escondido el sportlebores; **Efecto** El sportlebores se multiplica rápidamente en el interior del estómago del huésped, exponiéndolo a la infestación de sportlebores.

Infestación de sportlebores (enfermedad) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Fase 1** el portador no presenta efectos negativos (1 día); **Fase 2** debilitado 1 (1 hora); **Fase 3** debilitado 2 (1 hora); **Fase 4** 4d6 de daño contundente (salvación de Fortaleza básica CD 25) mientras el huésped vomita dolorosamente una plaga de sportlebores y vuelve a la fase 1

PLAGA DE SPORTLEBORES

Una plaga de sportlebores es un enemigo mucho más peligroso que un solo ejemplar de estos insectos.

PLAGA DE SPORTLEBORES

CRIATURA 7

N GRANDE ANIMAL PLAGA

Percepción +13; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +17, Sigilo +17

Fue +2, **Des** +6, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +4

CA 25; **Fort** +15, **Ref** +17, **Vol** +13

PG 85; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 7, daño por salpicadura 7; Resistencias contundente 3, cortante 7, perforante 7

Verterse por la garganta ➔ **Desencadenante** Una criatura que se encuentre en el área de la plaga de sportlebores habla, utiliza un componente verbal o abre la boca; **Efecto** Una parte de la plaga de sportlebores intenta bajar por la garganta de la criatura desencadenante, que debe hacer una salvación de Fortaleza CD 25.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura termina con la boca llena de sportlebores. Escupe los insectos y evita sufrir más daño, pero no puede hablar durante 1 asalto y, si estaba llevando a cabo una acción de conjuro verbal, el conjuro falla y el lanzador desperdicia la acción.

Fallo La criatura sufre 4d6 de daño perforante por los mordiscos de los sportlebores, no puede hablar durante 1 asalto y pierde un conjuro como se indica en Éxito.

Fallo Crítico Como con el fallo, pero la criatura también queda expuesta a la plaga de sportlebores.

Velocidad 35 pies (10,5 m), volar 35 pies (10,5 m)

Mordiscos de plaga ➔ Cada criatura en el área de la plaga de sportlebores sufre 4d6 de daño perforante (salvación de Reflejos básica CD 25).



SPRIGGAN

Cuando los gnomos emigraron por primera vez del Primer Mundo hace eones, algunos encontraron el plano Material tan extraño y aterrador que perdieron la capacidad de sentir alegría. Al ver sólo la amenaza del nuevo mundo y ninguna de sus maravillas, estos gnomos decidieron sombríamente sobrevivir sin importar el coste. Su magia innata respondió a este objetivo retorciéndoles la mente y el cuerpo en el transcurso de muchas generaciones y transformándolos finalmente en las criaturas conocidas hoy en día como spriggan.

El amor, la felicidad y la belleza no significan nada para casi ningún spriggan, dado que sus mentes han perdido hace tiempo la capacidad de comprender y disfrutar de la positividad del mundo. La violencia, la maldad y la distorsión se han extendido por su sociedad hasta llenar los dolorosos vacíos que dejó su antiguo rechazo de la positividad. Hoy en día, lo mejor que puede conseguir uno de ellos en lugar de emociones positivas es una satisfacción apagada cuando hace sufrir a otra criatura.

Los spriggans parecen gnomos taciturnos y sin pelo, con unas orejas enormes y puntiagudas y un aspecto extraño y salvaje. Muchos de ellos están demacrados y ojerosos. El tono de su piel varía entre todas las tonalidades de azul, desde un pálido color cielo hasta un intenso azul oscuro. A diferencia de sus parientes más alegres y optimistas, no se ven afectados por la decoloración, un hecho que muchos miembros de su especie defienden con suficiencia como prueba de que la elección de sus antepasados de abandonar la alegría fue la correcta.

Aunque pueden especializarse en una amplia gama de habilidades, un rasgo que todos comparten es la capacidad de transformarse en pesadas y enormes encarnaciones de sus cuerpos normalmente pequeños. Al recurrir al vacío que albergan sus almas, reflejan la ira y la crueldad de sus mentes y se transforman físicamente en versiones gigantescas de sí mismos, similares en estatura a los ogros; sin embargo, este cambio inducido por la rabia pasa factura a sus cuerpos: cuanto más tiempo permanezca un spriggan en su forma gigante, más dolor y agonía le espera cuando, inevitablemente, vuelva a su verdadero tamaño. Sin embargo, esta promesa de dolor no le disuade de utilizar su poder para aumentar de tamaño, ya que sólo cuando adquiere proporciones gigantescas puede sentir verdadera alegría y satisfacción. El hecho de que sólo sientan estas emociones cuando intimidan a criaturas más pequeñas, luchan contra sus enemigos (o incluso sus aliados) o infligen dolor a sus víctimas evidencia la profundidad de su corrupción.

MATÓN SPRIGGAN

El spriggan típico es un matón que prefiere capturar prisioneros con vida durante las peleas, pero sólo para asegurarse de tener una gran reserva de víctimas vivas a las que atormentar y de las que abusar y burlarse. Se entrenan para utilizar armas de forma no letal que provoquen la máxima cantidad de dolor, pero evitando la muerte accidental. Cuando no están intimidando a los prisioneros o buscando nuevas víctimas, los matones spriggan disfrutan bebiendo, viendo a otros luchar y peleando entre ellos.

MATÓN SPRIGGAN

CRIATURA 3

CM PEQUEÑO GNOMO HUMANOIDE SPRIGGAN

Percepción +10; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, gnomo

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +8, Intimidación +10, Latrocinio +9, Sigilo +11, Sociedad +8, Supervivencia +10

Fue +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1

Objetos ballesta (10 virotes), maza de armas

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +8

PG 48

Crecimiento furibundo ➤ (polimorfismo, primigenio, transmutación) **Desencadenante** El matón spriggan sufre daño; **Efecto** El matón spriggan crece hasta alcanzar tamaño Grande, junto con su equipo (que vuelve a su tamaño natural si se lo quita). El alcance del matón spriggan aumenta en 5 pies (1,5 m). Recupera 5 Puntos de Golpe y obtiene un bonificador +2 por estatus a los ataques cuerpo a cuerpo y a las tiradas de daño. Este efecto continúa hasta el final del siguiente turno del matón spriggan, pero, en cualquier turno en el que inflija daño a otra criatura y no esté fatigado, el efecto se prolonga hasta el final del siguiente turno. Cuando Crecimiento furibundo termina, queda fatigado durante 1 hora.



SPRIGGANS REDIMIDOS

La naturaleza de un spriggan está profundamente arraigada a su incapacidad para sentir alegría y placer, y como tal, los spriggans no malignos son raros, aunque no insólitos. Un spriggan que consiga volverse contra su naturaleza inherente pierde su capacidad de volverse enorme y siempre se convierte en un exiliado odiado (si no temido) de su clan. Estos spriggan nunca se transforman completamente en un gnomo, pero los que abrazan la redención suelen descubrir nuevos y extraños poderes, como la capacidad de recurrir al Primer Mundo para curarse a sí mismos y a sus aliados o el poder de transformarse en auténticas criaturas feéricas durante un breve periodo de tiempo.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



DISTRACCIONES DE LOS SPRIGGANS

Como cultura, la mayoría de los spriggans viven para la batalla y patrullan constantemente sus territorios con la esperanza de encontrar intrusos a los que capturar y victimizar. Aun así, necesitan relajarse de vez en cuando. Dado que carecen de capacidad para sentir placer, los juegos, el arte y otras actividades de ocio similares no sirven de nada para ellos. En su lugar, pasan su tiempo libre entrenando para el combate, viendo a otros luchar a muerte, fabricando armas o conspirando contra los suyos para su beneficio personal.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza de armas +10 (versátil Per), **Daño** 1d6+6 contundente

A distancia ♦ ballesta +11 (incremento de alcance 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 20; 2.º *estallar*; 1.º *miedo*; **Trucos** (2.º) *luces danzantes*

Cachiporra del matón ♦ El matón spriggan da un Golpe de maza de armas con un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de ataque. Este ataque es no letal.

Ataque furtivo Los Golpes del matón spriggan infligen 1d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

SEÑOR DE LA GUERRA SPRIGGAN

Mientras que los líderes de los enclaves spriggan más grandes tienden a ser guerreros con un entrenamiento único y habilidades altamente especializadas, los señores de la guerra spriggan son aficionados al armamento tradicional de ballesta y maza de armas y valoran este estilo de lucha tradicional por su simplicidad y por el aprovechamiento máximo del potencial de ambas armas. Los señores de la guerra spriggan a menudo actúan como subcomandantes de grandes grupos y desempeñan funciones en la sociedad spriggan similares a las de los capitanes de la guardia o los guardaespaldas de la realeza. En grupos más pequeños o en puestos de avanzada remotos, un solo señor de la guerra spriggan suele estar a cargo de una banda de matones spriggan.

SEÑOR DE LA GUERRA SPRIGGAN

CRIATURA 7

CM PEQUEÑO GNOMO HUMANOIDE SPRIGGAN

Percepción +14; visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, gnomo

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +17, Intimidación +17, Latrocinio +15, Sigilo +17, Sociedad +12, Supervivencia +14

Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +4

Objetos ballesta +1 (10 viroles), maza de armas +1

CA 25; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +14

PG 120

Crecimiento furibundo ↻ (polimorfismo, primigenio, transmutación)

Desencadenante El señor de la guerra spriggan sufre daño; **Efecto** El señor de la guerra spriggan crece hasta alcanzar un tamaño Grande, junto con su equipo (que vuelve a su tamaño natural si se lo quita). El alcance del señor de la guerra spriggan aumenta en 5 pies (1,5 m). Recupera 15 Puntos de Golpe y obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y de daño. Este efecto continúa hasta el final del siguiente turno del señor de la guerra spriggan, pero, en cualquier turno en el que inflija daño a otra criatura y no se encuentre fatigado, el efecto se extiende hasta el final del siguiente turno. Cuando Crecimiento furibundo termina, queda fatigado durante 1 hora.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza de armas +18 (mágico, versátil Per), **Daño** 2d6+9 contundente

A distancia ♦ ballesta +18 (incremento de alcance 120 pies [36 m], mágico, recarga 0), **Daño** 2d8 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 25; 4.º *estallar*, *volar*; 3.º *disipar magia*, *miedo*; 2.º *contorno borroso*; **Trucos** (4.º) *luces danzantes*

Cachiporra del matón ♦ El señor de la guerra spriggan asesta un Golpe de maza de armas con un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de ataque. Este ataque es no letal.

Ataque furtivo Los Golpes del señor de la guerra spriggan infligen 2d6 de daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Entrenamiento del señor de la guerra Un señor de la guerra spriggan tiene acceso a los efectos de especialización crítica de ballestas y mazas de armas, y la recarga de cualquier ballesta que empuñe se reduce en 1 (hasta un mínimo de 0).



STYGIRA

Ermitaños marchitos envueltos en harapos, estas criaturas sin ojos y cubiertas de cicatrices conocen extraños secretos de la tierra e interpretan las fatídicas energías de las profundidades subterráneas. En algunas regiones, las stygiras son adoradas como videntes o incluso como dioses, aunque carecen de la capacidad de conceder conjuros a los clérigos y no suelen ser conscientes de sus adoradores. En otras zonas, tienen extraños vínculos con los antiguos imperios de los cíclopes y a menudo habitan en las descomunales ruinas que esas criaturas abandonaron hace mucho tiempo. Para muchas stygiras, las piedras preciosas recogidas de los antiguos mosaicos ciclópeos tienen propiedades mágicas aún mayores que las de otros cristales.

Aunque técnicamente son ciegas, las stygiras tienen un par de ojos vestigiales ocultos bajo la carne pétrea y cicatrizada de sus rostros. Capaces de percibir las luces brillantes incluso a través de sus cicatrices, se muestran asqueadas y distraídas por estos destellos, por lo que se mantienen en sus cuevas durante el día y sólo vagan por el mundo exterior cuando cae la noche. Lejos de ser benévolas, buscan viajeros o exploradores incautos para capturarlos y reducirlos a las sustancias químicas básicas y los humores sobrenaturales que necesitan para infundir piedras preciosas con la capacidad de darles vista y poder mágico.

STYGIRA

CRIATURA 7

LM MEDIANO HADA TIERRA

Percepción +17; vista de gemas

Idiomas aklo, cíclope, jotun, térraro

Habilidades Atletismo +15, Engaño +15, Saber de las gemas +17, Naturaleza +17, Ocultismo +17

Fue +4, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +6, **Car** +2

Objetos gema (por valor de 25 po)

Vista de gemas Mientras la stygira sostenga una gema, puede ver a través de ella con visión en la oscuridad y los efectos de *visión verdadera*. La stygira está ciega cuando no tiene una gema en la mano.

CA 26; **Fort** +15, **Ref** +13, **Vol** +19; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 80; **Inmunidades** paralizado, petrificado, visual; **Debilidades** hierro frío 5; Resistencias físico 10 (excepto adamantina)

Enfermedad de la luz Una stygira en un área de luz brillante queda indispuesta 1.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17 (ágil); Daño 2d6+10 cortante más maldición de la piedra

Conjuros de ocultismo innatos CD 25; **4.º** clarividencia, leer augurios, transformar piedra; **3.º** clariaudiencia, ligadura terrestre; **2.º** augurio, alineamiento indetectable; **Trucos (4.º)** conocer la dirección, leer el aura

Mirada de gema ♦ (emoción, mental, miedo, primigenio) La stygira sostiene en alto una gema y contempla el interior de la mente de una criatura en un radio de 30 pies (9 m), infundiéndole los pensamientos de la criatura con visiones del cadáver de la propia criatura petrificándose lentamente. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 25 o queda asustada 1 (asustada 2 en caso de fallo crítico).

Maldición de la piedra (maldición, primigenio, transmutación) Las heridas infligidas por las garras de la stygira dejan la carne decolorada y tiñen la sangre que corre por ellas de un color gris oscuro. Cada vez que una criatura resulte dañada por el Golpe de garra de la stygira, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 o quedar permanentemente lentificada 1 (ralentizada 2 en caso de fallo crítico) a medida que su carne se endurece como la piedra. Si los Puntos de Golpe de una criatura quedan reducidos a 0 por el Golpe de garra de la stygira y falla la tirada de salvación contra maldición de la piedra, ésta queda petrificada. Una criatura que pase 8 horas bajo la luz directa del sol puede hacer una nueva tirada de salvación para eliminar los efectos de maldición de la piedra, incluso aunque haya sido petrificada.



GEMAS DE STYGIRA

La gema que lleva una stygira no tiene por qué ser especialmente valiosa, pero algunas stygiras prefieren usar gemas más caras como afectación. Las stygiras más poderosas han desarrollado métodos para utilizar gemas especialmente caras para mejorar su aptitud mirada de gema, lo que permite a algunas encantar a aquellos sobre los que posan su mirada, prenderles fuego o incluso afligirles con un veneno paralizante.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



SUEÑOS ESCLAVIZADOS

Se sabe que las sagas nocturnas esclavizan a los sueños animados, obligándolos a alimentarse de sí mismos. Estos cautivos se descomponen en una esencia terrible que se utiliza para los rituales de la bruja, como la elaboración de *pedras corazón*.

SUEÑO ANIMADO

Un sueño animado se forma a partir de siglos de fragmentos perdidos de ensoñaciones y sueños que quedan atrás cuando las mentes adormiladas vagan por la Dimensión de los Sueños. En la mayoría de los casos, estos fragmentos simplemente se dispersan por sí mismos, pero cuando los soñadores huyen de las pesadillas para volver al mundo de la vigilia, estos fragmentos pueden adquirir una vida propia sobrenatural. Apenas tienen capacidad de raciocinio e intención, más allá de buscar fragmentos similares, absorberlos y crecer. Cuando se juntan los suficientes, se fusionan en la horrible forma de un sueño animado.

Individualmente, pueden presentar una amplia gama de apariencias, pero la mayoría adoptan formas rudimentarias similares a las formas de vida de las mentes que los engendraron. Los que surgen de humanoides dormidos, que son los más comunes, parecen humanoides, pero con formas distorsionadas y pesadillescas que incluyen miembros retorcidos adicionales y otros rasgos aterradores. En estas formas, son capaces de salir de las Tierras del Sueño y entrar en el mundo de la vigilia, sólo para descubrir que no tienen forma de volver y sufren un hambre implacable que sólo pueden saciar con nuevas pesadillas.

Un sueño animado se nutre del terror que provocan las pesadillas y el miedo y utiliza sus habilidades sobrenaturales para evocar esos sentimientos en la mente de sus víctimas, y maldice a su presa estableciendo un vínculo permanente con los sueños de ese individuo. A partir de entonces, la víctima se ve sometida a todo tipo de pesadillas recurrentes. A medida que las pesadillas se repiten, a la víctima le resulta cada vez más difícil permanecer despierta. Al final, la víctima se sumerge en un sueño maldito del que no le es posible despertar. Estas víctimas proporcionan al sueño animado la forma más pura de miedo y son su sustento preferido.

Un sueño animado puede subsistir con el miedo ambiental generado por las pesadillas habituales, pero estos miedos menores no son tan satisfactorios, lo que a menudo le conduce a buscar nuevas víctimas. Sin una fuente de miedo, no morirá de hambre, pero se volverá cada vez más violento y desesperado. Los hambrientos son los que se encuentran con más frecuencia, dado que se han visto obligados a abandonar la sutileza para buscar métodos más descarados de cosechar el miedo. Sin embargo, estos también suelen ser los menos poderosos de su clase. Los que han engordado metafísicamente con el miedo, lo han hecho generalmente adoptando una temática de pesadilla específica, como ser enterrado vivo, ser arrastrado por las olas del mar o ser devorado por bestias salvajes. Estos sueños animados suelen tener conjuros innatos de temática similar para aumentar sus poderes.

SUEÑO ANIMADO

CRIATURA 8

POCO COMÚN NM MEDIANO INCORPORAL ONÍRICO

Percepción +14, visión en la oscuridad

Idiomas telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +14, Engaño +18, Intimidación +18, Ocultismo +12, Sigilo +18

Fue -5, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +6

CA 24; **Fort** +15, **Ref** +18, **Vol** +14; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 110; **Inmunidades** enfermedad, paralizado, precisión, sueño, veneno; **Resistencias** 5 a todas (excepto fuerza, *toque fantasmal* o negativo; resistencia doble contra no mágico)

Velocidad volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo zarcillo de pesadilla +20 (ágil, sutil), **Daño** 4d8 negativo más pesadilla sin fin

Conjuros de ocultismo innatos CD 26; **4.º asesino fantasmal**, *confusión*, *dormir*, *pesadilla*, *puerta dimensional* (a voluntad); **3.º miedo**

Pesadilla sin fin (emoción, encantamiento, maldición, mental, miedo, ocultismo) El toque de un sueño animado inunda la mente de la víctima con visiones aterradoras; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 26; **Fase 1** fatigado (1 día); **Fase 2** fatigado y anonadado 1 (1 día); **Fase 3** La víctima se duerme y no se le puede despertar mientras permanezca en esta fase (1 día).



SUPLICANTE

Cuando un mortal muere, su alma viaja al Osario en los Planos Exteriores donde es juzgada por Farasma, la diosa de los muertos. Una vez juzgada, su alma es enviada a su recompensa o castigo final en el más allá y en el proceso se transforma en una criatura conocida como suplicante. Este proceso otorga al alma un nuevo cuerpo, cuya forma es el resultado de las fuerzas filosóficas imperantes en el Plano al que es enviada. Los recuerdos de la vida del suplicante suelen borrarse casi por completo, lo que les permite conservar sólo unos pocos fragmentos nebulosos parecidos a sueños que apenas recuerdan. Independientemente del tamaño, el poder o la naturaleza del suplicante en vida, es una criatura Mediana en su vida posterior.

La existencia como suplicante puede durar eones, pero este estado no es necesariamente eterno. Los dioses, los poderosos habitantes del Gran Más Allá o incluso los propios Planos Exteriores pueden cambiar aún más la naturaleza transformándolo en quintaesencia bruta, esencia espiritual que luego se utiliza para expandir la manifestación física de un Plano, o transformar al suplicante en una nueva forma de vida sobrenatural, como un celestial, un infernal o un monitor. Si muere, su cuerpo se descompone en un proceso similar a la descomposición y su naturaleza vuelve a ser la quintaesencia o los elementos que componen su Plano. Esto representa el verdadero final del viaje de un alma: su esencia vital viaja de vuelta al corazón del Gran Más Allá para ser reciclada en el Plano de la Energía Positiva, alimentando la creación de almas completamente nuevas.

SUPPLICANTE

CRIAURA 1

VARÍA MEDIANO SUPPLICANTE

Percepción +7, visión en la oscuridad

Idiomas consulta Encarnación planaria

Habilidades Atletismo +7, Saber planario +7

Fue +2, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +2

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +7

PG 22

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Encarnación planaria Todos los suplicantes se forman a partir de y personifican la naturaleza del Plano en el que se manifiestan y sus estadísticas se ajustan como se resume a continuación. También obtienen cualquier rasgo asociado a las criaturas de su Plano.

Abaddon (los perseguidos) Los perseguidos parecen versiones de tamaño Mediano de sí mismos en sus vidas anteriores y existen para ser perseguidos y consumidos por los daimonions; **Alineamiento** NM; **Idioma** daimónico; **Aptitud adicional** curación rápida 5; **Cuerpo a cuerpo** puño +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Abismo (las larvas) Las larvas parecen gusanos con la cara que tenían los suplicantes en vida; **Alineamiento** CM; **Idioma** abisal; **Aptitud adicional** inmune a enfermedad y veneno; **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas +7, **Daño** 1d8+2 perforante

Cielo (los preferidos) Los preferidos tienen un halo dorado y un par de alas espectrales, pero, por lo demás, se parecen a sus formas mortales; **Alineamiento** LB; **Idioma** celestial; **Aptitud adicional** Velocidad de vuelo 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** ala +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Dimensión del Sueño (los soñadores) Los soñadores aparecen con el aspecto ideal, la edad y el sexo de sus cuerpos mortales; **Alineamiento** cualquiera; **Idioma** aklo; **Aptitud adicional** bonificador +1 por circunstancia a todas las tiradas de salvación; **Cuerpo a cuerpo** puño +7, **Daño** 1d8+2 contundente

El Eje (los inacabados) Los inacabados parecen humanoides de piel apergaminada cubiertos de líneas de escritura negra cerrada; **Alineamiento** LN; **Idioma** utópico; **Aptitud adicional** inmune a emoción y miedo; **Cuerpo a cuerpo** puño +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Elíseo (los elegidos) Los elegidos parecen versiones idealizadas de sus versiones mortales con los ojos brillantes; **Alineamiento** CB; **Idioma** celestial; **Aptitud adicional** inmune a ceguera y al estado negativo deslumbrado; **Cuerpo a cuerpo** puño +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Infierno (los condenados) Los condenados parecen versiones terriblemente cicatrizadas o mutiladas de sus versiones mortales; **Alineamiento** LM; **Idioma** infernal; **Aptitud adicional** inmune al fuego; **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas +7, **Daño** 1d8+2 perforante



OTROS SUPLICANTES

Cada Plano (excepto el Plano de Energía Negativa) tiene su propia categoría de suplicantes, pero no todos los planos o semiplanos presentes en la ambientación de *Pathfinder* se enumeran aquí. Por supuesto, ¡los Planos de tu propio diseño no están incluidos! Puedes usar la amplia gama de tipos de suplicantes y descripciones presentados aquí como plantillas o inspiración para crear nuevos tipos de suplicantes: cada uno necesita un nombre, aspecto, alineamiento, idioma, aptitud adicional y ataque. Por ejemplo, Desna mantiene un semiplano llamado Cinosura que está a medio camino entre el plano Material y el Elíseo. Los suplicantes en Cinosura son conocidos como los soñadores elegidos y parecen versiones idealizadas y ligeramente brillantes de sus versiones mortales; son caóticos buenos, hablan celestial, son inmunes a la confusión y al estado negativo anonadado e infligen daño contundente con sus puños.



SUPLICANTES DEL PRIMER MUNDO

Un alma enviada al Primer Mundo no se convierte en un suplicante. En su lugar, se reencarna inmediatamente en una criatura feérica cuyo temperamento y papel coinciden con su personalidad mortal. Este proceso suele dejar a las almas que se encarnan en el Primer Mundo con más fragmentos de recuerdos que la mayoría de los suplicantes, aunque no lo suficiente como para recordar quiénes eran.

La Bóveda Muerta (los enjaulados) Los enjaulados son enviados al plano de la prisión de Rovagug, la Bóveda Muerta; parecen versiones encadenadas de sus cuerpos mortales, salvo que sus rostros son horribles caras de insecto; **Alineamiento** CM; **Idioma** abisal; **Aptitud adicional** Rasgadura ♦ mordisco; **Cuerpo a cuerpo** mordisco +7, **Daño** 1d8+2 perforante

Nirvana (los purificados) Los purificados adoptan formas de animales que coinciden con sus personalidades en vida; **Alineamiento** NB; **Idioma** celestial; **Aptitud adicional** Velocidad 35 pies (10,5 m); **Cuerpo a cuerpo** garra +7, **Daño** 1d8+2 cortante

Osario (los difuntos) Los difuntos parecen esqueletos animados del tipo de criatura que eran cuando estaban vivos; **Alineamiento** N; **Idioma** requiano; **Aptitud adicional** resistir cortante y perforante 3; **Cuerpo a cuerpo** garra +7, **Daño** 1d8+2 cortante

Plano Astral (los desatados) Los desatados parecen versiones proyectadas astralmente de sus formas mortales, aunque carecen de un cordón plateado; **Alineamiento** cualquiera; **Idioma** cualquiera que hablaran en vida (como el común); **Aptitud adicional** Velocidad de vuelo 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** puño +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Plano de Energía Positiva (los iluminados) Los iluminados parecen versiones diáfanas y radiantes de sus seres mortales; **Alineamiento** cualquiera bueno; **Idioma** jyoti; **Aptitud adicional** curación rápida 5; **Cuerpo a cuerpo** toque brillante +7, **Daño** 1d8+2 positivo

Plano de la Sombra (los mutilados) Los mutilados se parecen a sus formas en vida mortal, pero están cubiertos de heridas o parcialmente adornados o envueltos con cadenas; **Alineamiento** cualquiera maligno; **Idioma** lengua sombría; **Aptitud adicional** inmunidad a miedo y sangrado; **Cuerpo a cuerpo** cadena +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Plano de la Tierra (los pneuma de tierra) Los pneuma de tierra parecen versiones de sus seres mortales hechas de tierra o piedra; **Alineamiento** cualquiera; **Idioma** térraro; **Aptitud adicional** Velocidad de excavar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** puño +7 (tierra), **Daño** 1d8+2 contundente

Plano del Agua (los pneuma de agua) Los pneuma de agua parecen versiones de sus seres mortales compuestas por agua corriente; **Alineamiento** cualquiera; **Idioma** acuano; **Aptitud adicional** anfibio, Velocidad de nado 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** corriente +7 (agua), **Daño** 1d8+2 contundente

Plano del Aire (los pneuma de aire) Los pneuma de aire parecen versiones de sus seres mortales compuestas de aire; **Alineamiento** cualquiera; **Idioma** aurano; **Aptitud adicional** Velocidad de vuelo 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** ráfaga (aire) +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Plano del Fuego (los pneuma de fuego) Los pneuma de fuego parecen versiones hechas de llamas de sus seres mortales; **Alineamiento** cualquiera; **Idioma** ígnaro; **Aptitud adicional** inmunidad al fuego; **Cuerpo a cuerpo** ceniza +7 (fuego), **Daño** 1d8+2 por fuego

Plano Etéreo (los aterrados) Los aterrados parecen versiones enfermizas y embrujadas de sus versiones mortales; **Alineamiento** cualquiera; **Idioma** cualquiera que hablaran en vida (como el común); **Aptitud adicional** inmune a los efectos de muerte y a sangrado; **Cuerpo a cuerpo** puño +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Plano Material (los remanentes) Los remanentes son de los suplicantes más raros; parecen versiones simples y anodinas de su ascendencia en la vida mortal; **Alineamiento** cualquiera; **Idioma** cualquiera que hablaran en vida (como el común); **Aptitud adicional** ferocidad; **Cuerpo a cuerpo** puño +7, **Daño** 1d8+2 contundente

Torbellino (los amorfos) Los amorfos parecen reflejos medio derretidos de sus antiguas versiones mortales; **Alineamiento** CN; **Idioma** proteico; **Aptitud adicional** inmune a impactos críticos y precisión; **Cuerpo a cuerpo** puño +7, **Daño** 1d8+2 contundente



SUSURRADOR DE DESVÁN

Cuidado con los inquietantes sollozos del susurrador de desván, pues arrastran la dolorosa ira de un niño abandonado que pereció por la negligencia o la ausencia de sus cuidadores. Animado por la soledad, el espíritu amargado se vincula al mundo material en un cuerpo hecho de pedazos y restos de una infancia perdida: bloques de madera, retazos de mantas, muñecas raídas, botones, baratijas talladas y canicas de cristal. Para aparentar que tienen cabeza, coronan sus cuerpos hechos de retazos con el cráneo de un pequeño animal.

Suelen acechar en viejas enfermerías, orfanatos y otras instituciones de este tipo en las que los niños eran olvidados y permanecen inactivos durante décadas con la esperanza de encontrar algún día un compañero de juegos que alivie su eterna soledad. Cuando perciben a los vivos, intentan atraerlos a sus garras llamándolos con la voz de un niño pequeño. Aunque lo único que pretenden es jugar con cualquiera que se encuentren, les arrebatan el aliento y la voz a los seres vivos cuando sus oscuros impulsos se apoderan de ellos.

SUSURRADOR DE DESVÁN

CRIATURA 4

NM PEQUEÑO MUERTO VIVIENTE

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Engaño +11, Sociedad +10, Sigilo +13

Fue +0, **Des** +5, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +3

CA 21; **Fort** +8, **Ref** +13, **Vol** +12

PG 60, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Aura de sollozos (auditivo, aura, emoción, encantamiento, mental, ocultismo) 10 pies (3 m). Un susurrador de desván se envuelve en un tapiz de voces robadas. Cualquier criatura viva que entre o comience su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 19 o los enervantes y amargos sollozos la consternan y queda anonadada 1 mientras permanezca en el aura. Una criatura que tenga éxito se vuelve temporalmente inmune durante 1 hora. El susurrador de desván puede activar o desactivar el aura con una sola acción gratuita, que tiene el rasgo concentrarse.

Desesperación susurrada ➤ **Desencadenante** Una criatura con un efecto de emoción activo entra en el aura de sollozos del susurrador de desván; **Efecto** El susurrador de desván intenta contrarrestar el efecto de emoción, con un modificador de contrarrestar de +13.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +15 (ágil, sutil), **Daño** 2d8 perforante más robar aliento

Cuerpo a cuerpo ➤ mano huesuda (ágil) +13, **Daño** 2d10 negativo más robar voz

Robar aliento (incapacitación, maldición, nigromancia, ocultismo) El susurrador de desván succiona el aliento de las criaturas vivas, minando su fuerza. Una criatura viva impactada por un Golpe de mandíbula debe hacer una salvación de Fortaleza CD 21.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda debilitado 1 durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda debilitado 1 durante 24 horas y fatigado.

Fallo crítico El objetivo queda debilitado 1 durante 24 horas, fatigado y cae inconsciente.

Robar voz (maldición, nigromancia, ocultismo) Cuando un susurrador de desván impacta a una criatura viva con un Golpe de mano huesuda, intenta atraer la voz de la víctima hacia su aura. La víctima debe hacer una salvación de Voluntad CD 21.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito La voz del objetivo es débil durante 1 minuto. Cada vez que intente una acción con el rasgo auditivo, debe tener éxito en una prueba plana CD 5 o la acción se pierde.

Fallo El objetivo pierde la capacidad de hablar durante 1 hora, hasta que se elimine la maldición o hasta que el susurrador de desván sea destruido, lo que ocurra primero. Durante este tiempo, puede imitar la voz del objetivo la perfección y al objetivo se le impone un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de salvación contra el aura de sollozos del susurrador.

Fallo crítico Como con el fallo, pero los efectos duran hasta que el susurrador de desván sea destruido o se elimine la maldición.



CANCIÓN DE CUNA VARISIANA

¿El desván susurra?

¿Estamos a salvo aquí abajo?

¿Crees que nos escucha?

¿Es su sombra acaso?

¿Oyes cómo se despierta
escaleras arriba?

¿Oyes cómo llora?

¿Está realmente ahí?

¿Puedes decir «estoy aquí»?

¿No dices nada?

¿Eres tú quien llora así?

¿Y si de pronto te atrapa a ti?





OTROS TATZLWYRM

La gente de algunas regiones afirma haber visto criaturas iguales a los tatzlwyrms en la mayoría de aspectos (un cuerpo largo, dos brazos y una cabeza), salvo que tienen rasgos que no son de origen reptiliano. Los viajeros de la sabana deben tener cuidado con los tatzlwyrms peludos y con cabeza de león que protegen a sus cachorros, mientras que los de las montañas podrían ser atacados por una variante emplumada (pero sin alas) con cabeza de águila.

TATZLWYRM

Los tatzlwyrms parecen serpientes de tamaño humano con dos brazos y cabeza de dragón. Parientes lejanos de los verdaderos dragones, los tatzlwyrms sólo poseen un escaso nivel de inteligencia. Pueden hablar dracónico (con un acento marcado y sibilante), pero su capacidad de razonamiento es limitada y no pueden utilizar la magia. Sin embargo, poseen una gran astucia y se sabe que algunos construyen trampas rudimentarias e incluso guaridas. Sin embargo, no acumulan tesoros, así que no esperes encontrar uno posado sobre una montaña de monedas.

Algunos han conseguido establecer relaciones de trabajo con dragones, aunque es algo poco frecuente. De vez en cuando, los dragones los han utilizado como mensajeros (porque pueden hablar su idioma, aunque sea de forma rudimentaria), exploradores (debido a su menor tamaño), guías (cuando están familiarizados con una montaña en particular) e incluso matones (hostigando a los enemigos que no merecen la atención directa de un dragón). Sin embargo, no trabajan con kóbolds (dado que comen kóbolds).

Los tatzlwyrms hibernan en climas fríos y, cuando sienten que se acerca el invierno, buscan guaridas subterráneas, grietas en las montañas o incluso pajares. En una ocasión, los habitantes de un pueblo informaron de que habían sido invadidos brevemente por varios después de que un conflicto entre lanzadores de conjuros en las colinas cercanas provocara una repentina ventisca. Los eruditos locales aún debaten si la causa de la afluencia fue el repentino cambio de tiempo o si las criaturas fueron atraídas por alguno de los otros usuarios de la magia que se alojaban en el pueblo y que formaban parte de la misma peregrinación que los que libraban la batalla.

En combate, son más propensos a atacar que a retirarse. De hecho, a veces permanecen al acecho a propósito, aprovechando el camuflaje natural de sus escamas y a la espera de la oportunidad de desatar su movimiento característico: eructar vapores venenosos en la cara del oponente. Como este ataque de aliento no tiene mucho alcance, estas serpientes suelen tener que agarrar primero a sus enemigos y acercarlos a su boca.

TATZLWYRM

CRIATURA 2

N MEDIANO DRAGÓN

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Artesanía +4, Intimidación +6, Sigilo +7

Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** -3, **Sab** +2, **Car** +0

Camuflaje natural Las escamas verdes, grises y marrones del tatzlwyrms le proporcionan camuflaje natural. En zonas de densa maleza, puede moverse a toda su Velocidad cuando hace un Movimiento furtivo y obtiene un bonificador +4 por circunstancia a Escondarse.

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +5, **Vol** +8

PG 30; **Inmunidad** parálisis, sueño

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +10 (mágico), **Daño** 1d8+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +10 (ágil, mágico), **Daño** 1d6+6 cortante

Bocanada venenosa ♦ El tatzlwyrms escupe una bocanada de vapor venenoso a la cara de una criatura adyacente, que debe hacer una salvación de Fortaleza CD 15; a la criatura se le impone un penalizador -2 por circunstancia a esta salvación si está agarrada o desprevenida. No puede volver a usar Bocanada venenosa hasta pasados 2 asaltos.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo queda indispuerto 1.

Fallo El objetivo sufre 2d6 de daño por veneno y queda debilitado 1 durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo sufre 4d6 de daño por veneno y queda debilitado 1 durante 1 minuto.

TEJÓN

El tejón excavador abunda en la mayoría de los bosques templados. Todos los tejones son fieros y tenaces por naturaleza, y compensan su baja estatura con su fuerza y velocidad.

TEJÓN

El tejón típico tiene un pelaje oscuro, de color gris pardo, con marcas blancas, sobre todo en la cabeza, lo que le da el aspecto de llevar puesto un antifaz de pelo alrededor de los ojos. Un tejón amenazado puede convertirse rápidamente en un feroz combatiente que suele luchar hasta la muerte.

TEJÓN

CRIATURA 0

N **PEQUEÑO** **ANIMAL**

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (9 m) visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +4, Sigilo +6

Fue +0, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -2

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +5, **Vol** +6

PG 15

Ferocidad ➤

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +8, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +8 (ágil), **Daño** 1d6 cortante

TEJÓN GIGANTE

El violento y territorial tejón gigante es un depredador implacable. Carnívoro por obligación, sus presas van desde conejos a ciervos, ganado e incluso algún viajero o aventurero ocasional. Las garras de un tejón gigante son lo suficientemente afiladas y fuertes como para cavar túneles en la roca sólida. Suelen medir 4 pies (1,2 m) de altura hasta los hombros y pesar 500 libras (225 kg).

TEJÓN GIGANTE

CRIATURA 2

N **MEDIANO** **ANIMAL**

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +7

Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** -4, **Sab** +3, **Car** -1

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +6, **Vol** +8

PG 30

Ferocidad ➤

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +11, **Daño** 1d8+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +11 (ágil), **Daño** 1d6+4 cortante

Furia de tejón ➤ (concentrarse, emoción, mental) El tejón gigante entra en un estado de pura furia que dura 1 minuto, hasta que no haya enemigos a los que pueda percibir o hasta que caiga inconsciente, lo que ocurra primero. Mientras está furioso, el tejón gigante tiene CA 17, su Golpe de mandíbulas inflige 1d8+8 de daño y su Golpe de garra inflige 1d6+6 de daño. Mientras esté enfurecido, el tejón gigante tampoco puede utilizar acciones que tengan el rasgo concentrarse, excepto Buscar. Una vez que deje de estar furioso, un tejón gigante no puede volver a usar Furia de tejón hasta pasado 1 minuto.



EXCAVADORES ENTRENADOS

Los kóbolds y otros seres que habitan en madrigueras subterráneas conocen el valor de tener unos cuantos tejones gigantes entrenados en su guarida, ya que cuando se supervisan y se dirigen sus hábitos de excavación, pueden excavar nuevos túneles y cámaras con facilidad. Por supuesto, el hecho de que los tejones gigantes encuentren deliciosos a los kóbolds y otros seres que habitan en madrigueras subterráneas implica que confiar en estos excavadores entrenados sea una tarea arriesgada. Un tejón gigante entrenado para ser usado como excavador o guardián tiende a obedecer sólo las órdenes de un amo, e incluso en ese caso pueden ser propensos a arrebatos imprevisibles sin más razón que el rencor.





OTROS TANE

Diseñados originalmente por los Primogénitos como armas vivientes, los Tane son un grupo de criaturas míticas cuyo poder es capaz de someter ciudades enteras. El jabberwock y el sard son dos ejemplos de los Tane presentados en este libro, pero existen otros como el bandersnatch, el pájaro jubjub y posiblemente el más poderoso de todos ellos, el monstruo único conocido como Leviatán.

THRASFYR

Los thrasfyr, de aspecto tan extraño como feroz, parecen osos de seis extremidades con cuernos de toro, escamas dracónicas y una serpiente que escupe fuego como cola. Todos están envueltos en cadenas animadas vinculadas psíquicamente a la mente de la criatura.

THRASFYR

CRIATURA 17

RARO CE ENORME BESTIA FUEGO TANE

Percepción +31; *ver lo invisible*, visión en la oscuridad

Idiomas aklo, silvano

Habilidades Atletismo +34, Intimidación +31

Fue +9, **Des** +5, **Con** +9, **Int** -3, **Sab** +6, **Car** +6

Aclimatación planaria El thrasfyr siempre trata el Plano en el que se encuentre como su Plano natal.

CA 40; **Fort** +35, **Ref** +28, **Vol** +27; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 350, regeneración 25 (desactivada por ácido o frío); **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 15, hierro frío 15; **Resistencias** físico 15 (excepto hierro frío)

Velocidad 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m); caminar por el aire

Cuerpo a cuerpo ♦ cadena +34 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d10+17 contundente más Derribo mejorado

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +32 (alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d6+15 perforante más 3d6 por fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +32 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d8+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cuerno +32 (alcance 10 pies [3 m], fatal d12, mágico), **Daño** 3d12+15 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 37; **9.º teletransporte** (sólo a sí mismo y el jinete); **Constante (4.º) caminar por el aire**; **(2.º) ver lo invisible**

Arma de aliento ♦♦ La cola de serpiente del thrasfyr exhala una ráfaga de llamas en un cono de 50 pies (15 m), que inflige 10d12 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 40). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Vínculo del jinete ♦ (adivinación, mental, primigenio) El thrasfyr designa a una criatura como su jinete tocándola con su garra. El thrasfyr y el jinete

pueden comunicarse entre sí telepáticamente a cualquier distancia dentro del mismo Plano y son conscientes del estado actual del otro, la dirección en la que se encuentra el otro, la distancia del otro y cualquier estado negativo que afecte a ambos.

Cadenas enredadoras ♦♦ (incapacitación, primigenio, transmutación) El thrasfyr agita sus cadenas en todas las direcciones. Cada criatura en una emanación de 15 pies (4,5 m) sufre 18d6 de daño contundente (salvación de Reflejos básica CD 38); las criaturas que fallen quedan inmovilizadas hasta el comienzo del siguiente turno del thrasfyr. Éste no puede usar Cadenas enredadoras ni asestar Golpes de cadena hasta pasados 1d4 asaltos.

Frenesí giratorio ♦♦ El thrasfyr da un Golpe de mandíbulas, un Golpe de cuerno y dos Golpes de garra, cada uno contra un objetivo diferente. Cada ataque cuenta a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del thrasfyr, pero el penalizador no aumenta hasta después de llevar a cabo todos los ataques.



TORTUGA

Estas criaturas, por lo general apacibles y dóciles, prefieren que las dejen en paz, pero la malhumorada tortuga mordedora es una excepción notablemente violenta a esta regla.

TORTUGA MORDEDORA

Las tortugas mordedoras son reptiles de agua dulce con el cuello largo y flexible, un pico afilado y punzante y un temperamento conflictivo que no impide a algunos lanzadores de conjuros elegir a estas criaturas como familiares. Pesan alrededor de 20 libras (9 kg) y su caparazón mide unas 18 pulgadas (45 cm) de largo.

TORTUGA MORDEDORA

CRIATURA 1

N **MENUDO** **ANIMAL**

Percepción +3, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +5, Sigilo +3 (+5 en el agua)

Fue +1, **Des** -1, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** -2

Contener la respiración La tortuga mordedora puede contener la respiración durante 30 minutos.

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +1, **Vol** +3

PG 9

Velocidad 10 pies (3 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo mandíbulas +6, Daño 1d4+2 perforante

Cerrar la mandíbula ♦ **Requisitos** La tortuga mordedora ha dañado a una criatura con un Golpe de mandíbulas en su acción anterior; **Efecto** La tortuga mordedora aprieta las mandíbulas e inflige automáticamente 1d4 de daño contundente adicional a la criatura que acaba de morder.

Defensa con caparazón ♦ La tortuga mordedora esconde las extremidades y la cabeza en su caparazón y termina su turno. Esto aumenta su CA a 18, pero no puede actuar excepto para asomar, lo que puede hacer como una sola acción.

TORTUGA MORDEDORA GIGANTE

Si la tortuga mordedora de tamaño normal tiene mal genio, la tortuga mordedora gigante parece ser voluntariamente violenta con cualquier cosa que se atreva a invadir sus dominios. Esta criatura, que mide más de 20 pies (6 m) de largo y pesa miles de libras (kilos), es capaz de tragarse a un humanoide entero. Las sociedades que habitan en pantanos, especialmente los boggards y los hombres lagarto, han intentado en varias ocasiones domesticar a las tortugas mordedoras gigantes para que sirvan de poderosos guardianes, pero en la mayoría de los casos enseguida se acumulan las bajas. Aquellos que tienen la mala suerte de ser engullidos por una tortuga mordedora gigante descubren que incluso el estómago de la criatura está algo blindado, lo que dificulta escapar de él a cortes.

TORTUGA MORDEDORA GIGANTE

CRIATURA 9

N **GARGANTUESCO** **ANIMAL**

Percepción +17, olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +20

Fue +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** -4, **Sab** +4, **Car** -2

Contener la respiración La tortuga mordedora gigante puede contener la respiración durante 2 horas.

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +15, **Vol** +19

PG 170

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +22, Daño 2d12+10 perforante más Agarrón mejorado

Volcar ♦ (ataque, movimiento) La tortuga intenta volcar una embarcación acuática adyacente de su tamaño o menor. La tortuga debe tener éxito en una prueba de Atletismo CD 35 (que se reduce en 5 por cada categoría de tamaño en que la embarcación sea más pequeña que la tortuga) o la CD de Saber de navegación del piloto, la que sea mayor.

Defensa con caparazón ♦ Como la tortuga mordedora, pero con CA 30.

Engullir ♦ Grande, 2d12+7 contundente, Liberarse 30



CONSTRUCCIONES DE CAPARAZÓN

El caparazón de una tortuga mordedora gigante mide más de 20 pies (6 m) de largo y es resistente, curvo e impermeable por naturaleza, lo que lo convierte en un material de construcción muy útil. Aunque los boggards rara vez disponen de técnicas de construcción avanzadas, utilizan los caparazones de tortuga mordedora gigante como techos y balsas cuando los encuentran. Los boggards también usan caparazones de tortuga más pequeños en sus armaduras.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





TROMPETAS DE CARACOLA DE LOS TRITONES

Los tritones utilizan una caracola como foco para convocar aliados acuáticos. Algunos se especializan en los distintos usos de la caracola, como asustar a los enemigos (como el conjuro *miedo*) o utilizar el agua para atacar (como el conjuro *empujón hidráulico*). Las caracolas de tritón en manos de quienes no sean tritones no producen ningún efecto mágico, pero han inspirado a otros artesanos a construir *conchas del tritón* mágicas (Reglas básicas, pág. 591).

TRITÓN

Aunque a veces se los confunde con los sirénidos (ambas especies viven bajo el agua y presentan una mezcla de rasgos de humanos y peces), los tritones tienen dos piernas en lugar de cola. Esto les permite operar en tierra, aunque no se sienten tan cómodos ni son tan hábiles fuera del agua como bajo ella.

Los brazos y las piernas de un tritón tienen aletas que les ayudan a nadar y todo su cuerpo está cubierto de finas escamas que varían de un color plateado a azul cerúleo y verde alga. Su naturaleza anfibia se manifiesta en las membranas interdigitales de sus manos y pies, así como en el hecho de que tienen branquias y una nariz y una boca con forma humana. A los tritones les crece el pelo en mechones gruesos como las algas marinas, normalmente de color verde, pero en algunos casos son de color azul o blanco. Sus ojos varían en color desde el azul marino hasta el dorado.

Muchos se consideran defensores de las profundidades y dedican su vida a proteger a los habitantes de los mares de las criaturas malignas y los intrusos, ya sean del mundo submarino o de la superficie. Los principales enemigos de los tritones son los diablos marinos y los alghollthu, ambos con fuerzas anfibias contra las que los tritones han tenido que luchar bajo el agua y en tierra.

En su lucha contra el mal submarino, en ocasiones se alían con delfines y tortugas marinas (ambos excelentes monturas), elementales del agua y, a veces, incluso con tiburones y serpientes marinas. Los tritones pueden convocar a estos aliados utilizando una caracola como trompeta. Sin embargo, cuando se trata de otras especies submarinas inteligentes, se enorgullecen de su autosuficiencia, rara vez comercian con otros pueblos submarinos como los sirénidos y aún más raramente establecen alianzas con ellos.

Los tritones viven en aldeas naturales en el fondo del mar, forjando sus viviendas a partir de coloridos arrecifes de coral, en fosas tectónicas calentadas por la actividad volcánica e incluso en cañones submarinos, aunque evitan asentarse en profundidades extremas por el riesgo de encontrarse con krakens o cosas peores. Les gusta decorar sus hogares con plantas acuáticas, peces bioluminiscentes y atractivas baratijas recuperadas de naufragios.

TRITÓN

CRIATURA 2

NB MEDIANO ANFIBIO HUMANOIDE

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común

Habilidades Atletismo +8, Artesanía +4, Diplomacia +6, Naturaleza +6, Sigilo +9

Fue +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Objetos armadura de concha (armadura de cuero), caracola, tridente

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +11, **Vol** +8

PG 30

Velocidad 5 pies (1,5 m), nadar 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tridente +10, **Daño** 1d8+6 perforante

A distancia ♦ tridente +9 (arrojadiza 20 pies [6 m]),

Daño 1d8+6 perforante

Defensor de los mares ♦ El tritón Interactúa para alzar

su tridente y obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el comienzo de su siguiente turno. Durante este tiempo, cualquiera de sus aliados también obtiene el bonificador mientras esté adyacente al tritón.

Convocar aliado acuático ♦♦♦ (conjuro, primigenio) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El tritón sopla en una caracola, lanzando un conjuro *convocar animal* de 2.º nivel. El tritón sólo puede convocar una criatura acuática, como un delfín (página 71), un pulpo (página 236), una raya (página 247), una culebra marina (página 262) o una anguila eléctrica (Bestiario, pág. 13). Esta criatura permanece hasta que sea abatida, el tritón la Disipe o convoque otro aliado.

TROL

Los troles son unos brutos imponentes con una mandíbula babeante y garras afiladas, y son depredadores voraces. Son casi invulnerables y se dedican a cazar, por lo que se lanzan contra la presa con un desenfreno temerario. Las heridas que incapacitarían o matarían a la mayoría de las criaturas se regeneran en un trol sano en cuestión de segundos.

Los troles no marcan sus terrenos de caza con marcas de garras u orina como hacen las bestias. Después de atiborrarse de su presa, cuelgan de las ramas de los árboles la carne, los huesos y otros detritus corporales que quedan para marcar sus dominios. Por desgracia, s tienden a considerar imprecisas estas fronteras. Antes de que un desventurado viajero detecte estas marcas tan espeluznantes y se dé cuenta de que se ha adentrado en territorio trol, ya se están preparando para atacar.

Estas páginas presentan variedades menos conocidas más allá del trol común.

TROL DE LA ESCARCHA

Los troles de la escarcha son monstruos helados de pesadilla, con las garras cubiertas de escarcha y los dientes de hielo. Con un ingenio superior al de los troles comunes, suelen cazar en manadas de tres: uno ataca abiertamente a su presa mientras los otros dos se detienen para evaluar sus puntos débiles antes de entrar a matar. Disfrutan del sabor de la carne humana y modifican sus terrenos de caza según la temporada para permanecer cerca de sus presas favoritas. De complexión más delgada que los troles comunes, un trol de la escarcha típico mide 10 pies (3 m) de altura cuando no está encorvado y pesa 900 libras (405 kg). Su piel de aspecto enfermizo y agrietado es de una palidez gélida y cerúlea. suelen adornarse con trofeos de huesos y pieles desolladas de sus matanzas.

TROL DE LA ESCARCHA

CRIATURA 4

POCO COMÚN CM GRANDE GIGANTE FRÍO TROL

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas común, jotun

Habilidades Atletismo +13, Intimidación +10, Supervivencia +10

Fue +5, **Des** +2, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +2

Objetos hachuela

CA 19; **Fort** +13, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 90, regeneración 15 (desactivada por ácido o fuego); **Inmuni-**
dad frío; **Debilidad** fuego 10

Ataque de oportunidad ➤

Velocidad 30 pies (9 m); zancada de hielo

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +13 (alcance 10 pies [3 m]),
Daño 2d8+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ hacha +13 (ágil, alcance 10 pies [3 m],
barrido), **Daño** 2d6+7 cortante

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +13 (ágil, alcance 10 pies [3 m]),
Daño 2d4+7 cortante

A distancia ➤ hacha +10 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m],
barrido), **Daño** 2d6+7 cortante

Zancada de hielo Un trol de la escarcha no se ve impedi-
do por el terreno difícil causado por la nieve o el hielo,
ni necesita hacer pruebas de Acrobacias para no caerse so-
bre hielo resbaladizo.

Rasgadura ➤ garra

TROL DE LAS CAVERNAS

Los troles de las cavernas, insaciables carroñeros que acechan la eterna penumbra de las Tierras Oscuras, consumen todo lo que encuentran a su paso, incluso rocas y minerales cuando escasea un sustento más nutritivo. Estos rocosos goliats pueden atravesar la piedra con sus afiladas garras.



ESCARCHA INMORTAL

Los troles de la escarcha, históricamente aislados en las remotas tierras heladas de las Tierras de la Saga, son cada vez más comunes en climas más templados de Golarion. No está claro qué es lo que lleva a estos troles de corazón helado hacia el sur, pero algunos sospechan que las maquinaciones de un iracundo señor demoníaco están en juego.





MANJARES DE NAR-VOTH

Tanto los troles de las cavernas como los xorns (elementales de tierra tripartitos) comparten un apetito voraz por los depósitos de minerales preciosos. Cuando cualquiera de los dos grupos se encuentra con el otro, se produce un frenesí de garras y apetito voraz hasta que sólo queda un bando. Los poderosos troles de las cavernas que consumen una masa crítica de xorns pueden obtener sentido de la vibración y gobernar como monarcas sobre sus congéneres subterráneos.

Los troles de las cavernas rara vez se aventuran al mundo de la superficie, dado que tienen una vulnerabilidad debilitante a la luz del sol que los petrifica en caso de contacto continuado. A diferencia de los troles comunes, pueden regenerar las heridas causadas por el fuego. Sin embargo, la naturaleza cristalina de su piel permite que los ataques sónicos neutralicen su regeneración característica.

A medida que envejecen, su piel de piedra se llena de pequeños cristales y piedras de diversa composición. Presentan unas fauces dentadas repletas de grandes colmillos cristalinos. Un trol de las cavernas típico mide 14 pies (4,2 m) de altura y pesa alrededor de 2.000 libras (900 kg).

TROL DE LAS CAVERNAS

CRIATURA 6

POCO COMÚN CM GRANDE GIGANTE TIERRA TROL

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas jotun, infracomún

Habilidades Atletismo +16, Intimidación +14

Fue +6, **Des** +2, **Con** +6, **Int** -2, **Sab** +2, **Car** +2

CA 22; **Fort** +18, **Ref** +13, **Vol** +8

PG 135, regeneración 20 (desactivada por ácido o sónico); **Inmunidades** sangrado

Petrificación a la luz del sol Si se expone a la luz directa del sol, un trol de las cavernas queda inmediatamente lentificado 1 y no puede usar reacciones ni Pisotear. El valor de lentificado aumenta en 1 cada vez que el trol de las cavernas termine su turno bajo la luz del sol. Si las acciones del trol de las cavernas se reducen a 0 de este modo, queda petrificado hasta que pase al menos 1 minuto en la oscuridad. Los conjuros como *explosión solar* que emiten luz solar mágica no pueden petrificar a un trol de las cavernas, pero el trol queda lentificado 1 durante 1d4 asaltos tras quedar expuesto a tal efecto.

Ataque de oportunidad ↻

Atrapar roca ↻

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +16 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d10+8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +16 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+8 cortante

A distancia ♦ roca +16 (brutal, incremento de alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 1d12+8 contundente

Rasgadura ♦ garra

Excavar roca Un trol de las cavernas puede excavar a través de la piedra sólida a una velocidad de 10 pies (3 m). Puede dejar un túnel a su paso si quiere.

Arrojar roca ♦

TROL BICÉFALO

Los troles bicéfalos son monstruos salvajes de mentalidad doble con una sed insaciable de derramamiento de sangre, y en los hogares de las tierras del Mar Interior se susurran terribles historias sobre su voraz apetito. De hecho, es costumbre que los padres recurran al trol bicéfalo como advertencia para los niños que se portan mal. «Termina tus tareas», puede decir un padre a un niño testarudo, «o un trol bicéfalo se te llevará por la noche y te comerá». No está claro cómo surgió una tradición tan morbosa entre los padres, pero es un hecho innegable que sienten apetito por los «bocados», criaturas lo suficientemente pequeñas como para devorarlas de un solo mordisco.

Los troles bicéfalos adultos miden 13 pies (3,9 m) de altura y pesan aproximadamente 1.700 libras (765 kg). A diferencia de los troles comunes, los bicéfalos comparten la postura erguida al caminar por su ascendencia ettin y no caminan encorvados.



TROL BICÉFALO

CRIATURA 8

POCO COMÚN CM GRANDE GIGANTE TROL

Percepción +18; visión en la oscuridad**Habilidades** Atletismo +18, Intimidación +17**Idiomas** jotun**Fue** +6, **Des** +1, **Con** +6, **Int** -2, **Sab** +4, **Car** +3

Cerebros independientes Cada una de las cabezas de un trol bicéfalo tira su propia iniciativa y tiene su propio turno. Ninguna de las cabezas puede Retrasar una acción. Al comienzo del turno de una cabeza, ésta obtiene 2 acciones y 1 reacción. Cada cerebro controla uno de los brazos del trol, pero ambos pueden mover las piernas. Cualquier aptitud que seccione la cabeza de un trol bicéfalo (como la propiedad de las armas vorpalinas) no acaba con el trol bicéfalo si todavía le queda su otra cabeza, pero sí hace que pierda los turnos, acciones y reacciones de la cabeza seccionada. Los efectos mentales que tienen como objetivo a una sola criatura sólo afectan a una de las cabezas del trol.

Objetos garrote**CA** 24; **Fort** +20, **Ref** +15, **Vol** +14**PG** 190, regeneración 25 (desactivada por ácido o fuego); **Debilidades** fuego 10

Crece cabezas La regeneración de un trol bicéfalo puede hacer que le vuelva a crecer de nuevo una cabeza cortada. Después de recuperar los Puntos de Golpe de la regeneración, el trol bicéfalo hace una prueba plana CD 10. Si tiene éxito, la cabeza cortada se restablece por completo. Si un trol bicéfalo pierde la última cabeza que le queda, muere inmediatamente.

Ataque de oportunidad ⤴**Velocidad** 30 pies (9 m)**Cuerpo a cuerpo** ⤴ mandíbulas +18 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+8 perforante**Cuerpo a cuerpo** ⤴ garra +18 (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+8 cortante**Cuerpo a cuerpo** ⤴ garrote +18 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+8 contundente**A distancia** ⤴ garrote +13 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 2d6+8 contundente

Mordisco reactivo ⤴ **Requisitos** Una de las cabezas del trol impacta al mismo enemigo con dos Golpes de garra consecutivos en el mismo asalto; **Efecto** La otra cabeza utiliza su reacción para dar un Golpe de garra contra la criatura a la que ha impactado.

TROL DE JOTUNO

Los troles de jotund son gigantescos horrores de nueve cabezas que merodean por páramos helados, pantanos y tierras baldías, siempre solos y siempre furiosos. Aunque cada una de las nueve cabezas del trol de jotund posee su propio cerebro y sentidos, trabajan mucho más en conjunto que la naturaleza dividida del trol bicéfalo. A pesar de ello, las cabezas discuten y se pelean a menudo, sobre todo para ver qué cabeza tiene que comer. El hecho de que las nueve fauces desemboquen en el mismo estómago compartido no supone una gran diferencia en estos desacuerdos culinarios.

La idea predominante sostiene que el trol de jotund presenta una forma y un diseño primordiales, si no originales, de los primeros troles que asolaron el mundo, surgidos de un reino mítico en El Gran Más Allá conocido como Jotungard. Este extenso dominio, del que se dice que está enclavado en un remoto tramo del Elíseo, es el legendario hogar de los dioses de los gigantes. Se desconoce si los troles de Jotund fueron creados en Jotungard para asolar el Plano Material a modo de castigo o desafío o si no es más que una leyenda evocadora que cuentan los eruditos. En cualquier caso, es probable que a los propios troles de jotund les importe muy poco.



MADRE DE LOS TROLES

Los troles y los ettin no suelen buscarse como pareja, pero este emparejamiento es el origen de los troles bicéfalos originales: tales acoplamientos fueron diseñados y organizados por el culto de Lamashtu en épocas pasadas. Ajenos a su origen, los troles bicéfalos no suelen tener ninguna deferencia con la Madre de los Monstruos.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





MUTANTES VORACES

Los trols de jotund en el mundo de Golarion se encuentran con mayor frecuencia en dos regiones concretas: los confines de los Yermos de Maná, que han sido retorcidos por la magia; y las tierras baldías de Numeria, assoladas por la radiación. En ambos lugares, la presencia de la magia o de las ciencias que alteran la vida parece haber tenido el mismo efecto en el refuerzo de la presencia de estas enormes monstruosidades.

TROL DE JOTUND

RARO CM ENORME GIGANTE MUTANTE TROL

Percepción +29; visión en la oscuridad

Idiomas jotun

Habilidades Atletismo +29, Intimidación +27

Fue +8, **Des** +4, **Con** +8, **Int** -1, **Sab** +6, **Car** +4

CA 35, visión periférica total; **Fort** +31, **Ref** +23, **Vol** +23

PG 360, regeneración 40 (desactivada por ácido o fuego); **Debilidades** fuego 10

Crecer cabezas Un trol de jotund tiene normalmente nueve cabezas y su regeneración le permite hacer crecer de nuevo una cabeza cortada por un efecto como el de un *arma vorpalina*. Después de recuperar los Puntos de Golpe de la regeneración, el trol de jotund hace una prueba plana CD 8. Si tiene éxito, recupera por completo una cabeza perdida; si tiene un éxito crítico, recupera completamente dos cabezas perdidas. Si un trol de jotund pierde la última cabeza que le queda, muere inmediatamente.

Oportunidad múltiple Un trol de jotund obtiene una reacción adicional por asalto por cada una de sus cabezas más allá de la primera, que sólo puede utilizar para realizar Ataques de oportunidad con sus mandíbulas o para Tragar de golpe. No pueden utilizar más de 1 reacción para la misma acción desencadenante, incluso aunque una criatura salga de varias casillas a su alcance y el trol de Jotund deba utilizar una cabeza distinta para cada Ataque de oportunidad que realice. Siempre que una de las cabezas del trol de jotund sea cortada, el trol pierde 1 de sus reacciones adicionales por asalto.

Ataque de oportunidad ↻

Atrapar roca ↻

Velocidad 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +29 (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d12+14 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +29 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d10+14 cortante

A distancia ♦ roca +30 (brutal, incremento de alcance 120 pies [36 m]), **Daño** 2d12+14 contundente

Rugido cacofónico ♦♦ (auditivo, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio) El trol de jotund emite un rugido cacofónico desde todas sus cabezas con un poder místico que distorsiona la mente del oyente. Cada criatura que no sea un trol en un radio de 100 pies (30 m) debe hacer una salvación de Voluntad CD 34. El trol de Jotund no puede volver a usar Rugido cacofónico hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune a Rugido cacofónico durante 24 horas.

Éxito La criatura queda anonadada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda confusa durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda confusa durante 1d4 asaltos.

Tragar de golpe ↻ **Desencadenante** El trol de jotund agarra a una criatura con sus mandíbulas; **Efecto** El trol usa Engullir.

Mandíbulas voraces ♦♦ El trol de jotund asesta una cantidad de Golpes de mandíbulas equivalente a su número de cabezas como máximo, cada uno contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del trol, pero el penalizador no aumenta hasta después de que el trol de jotund realice todos estos ataques.

Rasgadura ♦ garra

Engullir ♦ (ataque) Mediano, 3d12+8 contundente, Liberarse 36

Arrojar roca ♦



UMONLEE

Los habitantes de los climas más fríos de Golarion hablan de una bestia brutal que nada a través del hielo y la nieve y puede devastar pueblos enteros en cuestión de minutos. Los antiguos erutaki, que habitaban en la extensión polar helada llamada la Corona del Mundo, llamaron a este monstruo umonlee.

Los umonlees son depredadores bestiales que cazan constantemente y que rara vez descansan al servicio de un hambre que nunca se sacia del todo. A pesar de este impulso animal, son criaturas semiinteligentes que suelen seleccionar y acechar a sus presas. Sin embargo, no son muy brillantes y suelen establecer sus cotos de caza en zonas poco transitadas. Es raro que un umonlee ataque una aldea, pero puede atacar a un pequeño grupo, como una partida de caza o un grupo de exploración. Muchas caravanas que atraviesan la Senda de Aganhei (la ruta comercial entre los continentes de Avistan y Tian Xia, que atraviesa la Corona del Mundo) han visto sus expediciones interrumpidas por un encuentro con una de estas monstruosidades.

Los que estudian a estos monstruos afirman que los umonlees están relacionados con los chuuls, ya que las criaturas presentan algunas similitudes. Ambos son crustáceos depredadores semiinteligentes que utilizan tácticas de emboscada para derribar y devorar a sus presas. Aunque pueden hablar, normalmente sólo hablan en aklo, lo que también da credibilidad a esta teoría. Esto también daría pie a la teoría de que los chuuls son producto de la manipulación de los alghollthu, lo que significa que los umonlees también son el resultado del diseño de estos alienígenas. Sin embargo, el hecho de que estas criaturas no sean malignas hace tambalear esta teoría.



FÁBULAS DE LOS UMONLEES

Aunque son inmensos, violentos y aterradores, los umonlees no son criaturas inherentemente malvadas. Por ello, hay historias de jóvenes, gnomos u otras criaturas de pequeña estatura que se encuentran con un umonlee en estado salvaje y consiguen entablar amistad con él, de modo que, en algún momento posterior de la historia, cuando los pequeños protagonistas están en peligro, su enorme aliado puede llegar, irrumpiendo desde un glaciar cercano para desempeñar el papel de enorme salvador. Se desconoce si estos cuentos tienen alguna base de verdad.

UMONLEE

CRIATURA 15

POCO COMÚN **N** **ENORME** **ANFIBIO** **BESTIA** **FRÍO**

Percepción +25, sentido de la vibración (impreciso) 80 pies (24 m), visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Atletismo +31, Sigilo +24

Fue +8, **Des** +3, **Con** +7, **Int** -3, **Sab** +2, **Car** +3

CA 39; **Fort** +28, **Ref** +26, **Vol** +23; situación +1 contra mental

PG 320; **Inmunidades** frío; **Debilidades** fuego 15; **Resistencias** mental 10

Velocidad 50 pies (15 m), excavar 25 pies (7,5 m), nadar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +31 (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d6+16 perforante más 3d6 por frío

Cuerpo a cuerpo ♦ tenazas +31 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 3d8+16 cortante más Agarrón mejorado

Aliento gélido ♦♦ (evocación, frío, incapacitación, primigenio) El umonlee exhala un cono de aire extremadamente frío que daña a su presa y puede dejarla congelada en su sitio. Su aliento inflige 12d8 de daño por frío a las criaturas que se encuentren en un cono de 50 pies (15 m) (salvación de Reflejos CD 38). El umonlee no puede volver a usar su Aliento gélido hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre la mitad del daño y queda lentificada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura sufre todo el daño y queda lentificada 1 durante 1 asalto. Si la criatura está de pie en el suelo, queda inmovilizada al formarse un grueso hielo a su alrededor y no puede recuperarse de su estado negativo lentificado. La criatura permanece inmovilizada y lentificada 1 hasta que consiga Huir (CD 36) o infligirle 30 de daño al hielo, que tiene debilidad 10 al fuego.

Fallo crítico Como con el fallo, excepto que la criatura sufre el doble de daño y el hielo que la retiene requiere 60 de daño para romperse.

Constreñir mayor ♦ 2d10+8 contundente, CD 36





MINOS-PASHAT

Los primeros urdefhans fueron liberados en las profundidades de las tierras Oscuras de Golarion en la bóveda de Minos-Pashat, una caverna del tamaño de una nación plagada de laberintos de estalactitas, estalagmitas y fisuras.

URDEFHAN

Los violentos belicistas, ocultistas y envenenadores conocidos como urdefhans habitan en las Tierras Oscuras. Fueron creados hace eones por los misteriosos Primeros Jinetes del Apocalipsis para servir como agentes del fin de los tiempos en el Plano Material. Siguen honrando a sus creadores, adorando a los miserables seres que gobiernan el plano de Abaddon y, al igual que sus subordinados infernales, existen por una única razón: matar.

Aunque son humanoides y viven juntos en grandes grupos, ahí acaban sus similitudes con sus antepasados de la superficie. Sus rostros son horribles, con la piel y la musculatura transparentes que dejan ver sus brillantes entrañas, sus relucientes huesos y, quizás lo peor de todo, sus siniestros ojos rojos. Esto, combinado con sus enormes fauces llenas de afilados colmillos, crea la falsa impresión de que estos seres son una especie de muertos vivos vampíricos y no criaturas de carne y hueso. Cuando la vida de uno de ellos llega a su fin, su carne se cuaja rápidamente y estalla en una oleada de terrible corrupción que se extiende a la carne de otras criaturas de la zona. El típico urdefhan piensa en su eventual desaparición como una decepción, dado que, una vez muerto, sus posibilidades de matar llegarán finalmente a su fin.

Su principal preocupación es la muerte y cómo causarla de la forma más sangrienta, dolorosa y generalizada posible. Más allá de esta ética de la violencia, los urdefhan sólo se preocupan tangencialmente de asuntos como las tradiciones de la guerra o los aspectos de su religión maldita. Cuando un urdefhan no se dedica activamente a la violencia, su vertiginosa crueldad sólo se ve atenuada por un instinto de supervivencia que le asegura sobrevivir lo suficiente como para difundir las «bendiciones» de sus patrones daimónicos. Pasan el tiempo entre guerras inventando nuevas armas, desarrollando nuevas enfermedades e investigando nuevas y horribles formas de magia, todo ello como preparación para el próximo e inevitable conflicto.

GUERRERO URDEFHAN

Desde el momento en el que nacen, los urdefhans están preparados para la guerra. Los guerreros urdefhans son de los menos poderosos que uno puede encontrar fuera de sus inquietantes ciudades subterráneas.

GUERRERO URDEFHAN

CRIAURA 3

NM MEDIANO HUMANOIDE URDEFHAN

Percepción +9; visión en la oscuridad mayor

Idiomas aklo, daimónico, infracomún

Habilidades Atletismo +10, Intimidación +9, Religión +7, Supervivencia +7

Fue +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +2

Objetos arco largo compuesto (20 flechas), armadura de cuero tachonado, espada rhoka

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +9

PG 55, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo; **Debilidades** positivo 5

Putrefacción necrótica (divino, negativo, nigromancia) Cuando un urdefhan muere, su carne invisible se pudre rápidamente y se convierte en un gas maloliente que ocupa una emanación de 5 pies (1,5 m) alrededor de su cuerpo. Este gas inflige 3d6 de daño negativo a las criaturas que se encuentren en esta área mientras su piel se agrieta y se pudre también (salvación de Fortaleza básica CD 17).

Ataque de oportunidad ☞

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ☞ espada rhoka +12 (a dos manos 1d10, letal 1d8), **Daño** 1d8+6 cortante

Cuerpo a cuerpo ☞ mandíbulas +12, **Daño** 1d6+6 perforante más Mordisco pérfido

A distancia ☞ arco largo compuesto +10 (incremento de alcance 100 pies [30 m], letal 1d10, propulsión, vuela 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+4 perforante

Conjuros divinos innatos CD 17, ataque +9; **2.º doblar a muerto**; **1.º caída de pluma** (a voluntad, sólo a sí mismo), *rayo de debilitamiento*



Ataque voraz ♦♦ El urdefhan da un Golpe de espada rhoka y un Golpe de mandíbula contra una sola criatura. Su penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de ambos ataques.

Mordisco pérfido ♦ **Requisitos** El urdefhan ha dañado a una criatura con un Golpe de mandíbula en su última acción; **Efecto** El urdefhan mantiene el contacto, volviendo la carne de la criatura translúcida alrededor del lugar de la herida. El urdefhan elige una de las siguientes dos opciones, cada una de las cuales requiere una salvación de Fortaleza CD 20. Si el Golpe de mandíbulas fue un impacto crítico, la criatura sufre ambos efectos, utilizando el mismo resultado de salvación para ambos.

- **Drenar sangre** El urdefhan bebe parte de la sangre de la criatura. En caso de fallar la salvación, la criatura queda drenada 1 y el urdefhan recupera 5 PG (o, en caso de fallo crítico, queda drenada 2 y el urdefhan recupera 10 PG).
- **Drenar vitalidad** (nigromancia) El urdefhan extrae parte de la esencia vital de la criatura. La criatura queda debilitada 1 durante 1 hora si falla la salvación (o debilitada 2 durante 1 hora en caso de fallo crítico).

TORTURADOR URDEFHAN

Los lanzadores de conjuros urdefhan con inclinación para lo divino son invariablemente adoradores impíos de los daimonions, que suelen adoptar uno de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis de Abaddon como su dios patrón. Con sus dones impíos, estos torturadores urdefhan prefieren mantenerse al margen en lugar de entrar directamente en batalla, convocando daimonions a la batalla y reforzando a sus aliados con magia profana.

TORTURADOR URDEFHAN

CRUATURA 5

NM MEDIANO HUMANOIDE URDEFHAN

Percepción +13; visión en la oscuridad mayor

Idiomas aklo, daimónico, infracomún

Habilidades Acrobacias +8, Artesanía +9, Intimidación +11, Ocultismo +11, Religión +13

Fue +3, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos martillo de guerra

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +10, **Vol** +15

PG 77, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, miedo; **Debilidades** positivo 5

Putrefacción necrótica (divino, negativo, nigromancia) Como el guerrero urdefhan, pero con CD 21 y 5d6 de daño negativo.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo de guerra +12 (empujón), **Daño** 1d8+5 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +14, **Daño** 2d6+5 perforante más Mordisco pérfido

Conjuros divinos innatos CD 23, ataque +15; **3.º** dañar, paralizar; **2.º** dañar, doblar a muerto, falsa vida, oscuridad; **1.º** caída de pluma (sólo a sí mismo), dañar, rayo de debilitamiento, zarcillos macabros

Rituales CD 23; pacto daimónico

Avivar a los fervientes ♦♦ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, mental) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El urdefhan lanza un grito de batalla, provocando un frenesí fanático tanto en él y como en sus aliados. Cada aliado que escuche la llamada obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño y tiradas de salvación y se le impone un penalizador -1 por estatus a la CA. Los aliados afectados deben usar al menos una de sus acciones para dar un Golpe en cada asalto, si pueden (incluso aunque eso signifique atacar a un aliado, un objeto o al aire). Esto dura 2d4 asaltos.

Mordisco pérfido ♦ Como el guerrero urdefhan, pero con CD 22.



ESPADAS RHOKA

La espada rhoka es el arma preferida de los soldados urdefhan, aunque todos ellos saben manejar estos instrumentos de guerra. Estas armas avanzadas poco comunes cuestan 4 po, infligen 1d8 de daño cortante, tienen Impedimenta 2 y requieren una mano para usarse. Las espadas rhoka pertenecen al grupo de las espadas y tienen los rasgos letal d8 y a dos manos 1d10.





ARMADURA PROHIBIDA

Tras una devastadora batalla con un vaspercham, muchos héroes legendarios han intentado forjar armaduras o armas a partir del caparazón mágico de la bestia marina, pero todos han fracasado debido a la poderosa maldición que reside en el material opalino. Si alguien fuera capaz de disipar la maldición del caparazón de un vaspercham (o aprovechar de algún modo la maldición en su propio beneficio) podría elaborar una increíble cota de placas reflectante de conjuros.

VASPERCHAM

El vaspercham, con su oscura inteligencia, es un horror acuático que se deleita con la violencia y la destrucción y que acecha en las aguas poco profundas cercanas a la costa. Una vez que uno de ellos se instala en un nuevo hogar, permanece allí obstinadamente, sin importarle las comunidades que habiten en las cercanías. Su poderío físico y sus aptitudes deformantes de magia los hacen increíblemente difíciles de desalojar una vez que se han atrincherado, y muchas comunidades costeras se han reubicado después de que un vaspercham llamara a su puerta. El monstruo sólo responde a la fuerza, por lo que hay que vencerlo en combate para conseguir su cooperación a regañadientes. Pero, una vez que la criatura recupera su fuerza, inevitablemente traiciona cualquier alianza temporal.

VASPERCHAM

CRIATURA 17

CM ENORME ABERRACIÓN ACUÁTICO

Percepción +30; *ver lo invisible*, visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Arcanos +33, Atletismo +33, Engaño +31, Intimidación +29, Saber del mar +33

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +8, **Sab** +5, **Car** +6

CA 41; **Fort** +31, **Ref** +25, **Vol** +32; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 335; **Debilidades** fuego 15; **Resistencias** electricidad 10, frío 10

Aura de distorsión mágica (arcano, aura, transmutación) 30 pies (9 m). El caparazón de un vaspercham distorsiona la magia cercana. Cualquier criatura en el aura que Lance un conjuro debe hacer una salvación de Voluntad CD 37.

Éxito crítico El conjuro no se ve afectado y el lanzador se vuelve temporalmente inmune al aura de distorsión mágica durante 1 minuto.

Éxito El conjuro no se ve afectado, pero si el conjuro permite una tirada de salvación, el vaspercham obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la salvación contra él.

Fallo Si el conjuro tiene un objetivo y hay uno o más objetivos viables dentro de su alcance, el objetivo del conjuro cambia, determinado al azar por el DJ. Si no hay ningún otro objetivo posible dentro del alcance o el conjuro no tiene objetivo, el conjuro se interrumpe.

Fallo crítico El lanzador lanza otro conjuro en su lugar, eligiendo al azar de su repertorio de conjuros, conjuros preparados o conjuros de foco disponibles (según sea el caso) y seleccionando cualquier objetivo al azar.

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +33 (ágil, alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d10+16 contundente más salmuera alucinante

A distancia ♦ estallido de agua +33 (agua, brutal, incremento de alcance 100 pies [30 m], mágico), **Daño** 2d8+16 contundente más salmuera alucinante

Conjuros arcanos innatos CD 41; **9.º** *cono de frío*, *inmunidad a los conjuros*; **8.º** *relámpago*; **7.º** *regenerar*; **6.º** *arruinaconjuros* (×3); **5.º** *controlar las aguas* (a voluntad); **Constante (7.º)** *ver lo invisible*

Salmuera alucinante (arcano, ilusión, mental) Una criatura a la que impacten los Golpes o la Marea de deformación mental del vaspercham debe hacer una salvación de Fortaleza CD 38. Si falla, la criatura se ve abrumada por visiones fantasmales y queda confusa durante 1 asalto (1 minuto en caso de fallo crítico).

Marea de deformación mental ♦ (concentrarse) El vaspercham libera una efusión de agua nociva desde su caparazón. Las criaturas que se encuentren dentro de una emanación de 15 pies (4,5 m) deben hacer una salvación contra su salmuera alucinante.

Tentáculos flagelantes ♦♦ El vaspercham realiza cuatro Golpes de tentáculo, cada uno contra un objetivo diferente. Estos ataques cuentan a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del vaspercham, pero el penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de que realice todos sus ataques.

VELSTRAC

La búsqueda de la sensación definitiva a través de la automutilación es la horripilante obsesión de estos infernales que habitan en las sombras, conocidos como velstracs. Sólo trascienden su estoica indiferencia cuando infligen dolor y terror a sus víctimas, practican nuevas formas de tortura o cuando vuelven sus agónicas prácticas contra sí mismos. Se consideran seres iluminados, que trascienden limitaciones como la moral o los tabúes mortales, pero sus víctimas los conocen como torturadores carentes de emociones que infligen un sufrimiento sádico. Estos infernales afirman buscar la perfección del pensamiento, la forma y la acción, aunque no reconocen ningún refinamiento que no requiera la dolorosa escisión de la carne o el espíritu.

Los velstracs se manifiestan a partir de las almas de los mortales masoquistas o sádicos más extremos que son juzgados y enviados al Plano de la Sombra. Adoptan formas que se adaptan a sus viles predilecciones, desde los augures de bajo rango hasta los maestros del sufrimiento y la mutilación llamados eremitas. El proceso de transformación deforma el alma paso a paso, con otros velstracs que transportan a sus nuevos miembros a través de incalculables cámaras de dolor entre los oscuros confines del Plano de la Sombra.

AUGUR

Estos nudos esféricos de músculos fibrosos, cuchillas dentadas y metal ensangrentado son los velstracs más comunes del plano de la Sombra. Cada augur tiene un único ojo, desde el que puede ver los horrores infligidos por otros velstrac, que entrenan al augur para esperar y apreciar el dolor. Los augures miden 1 pie (30 cm) de diámetro y pesan 30 libras (13,5 kg).

AUGUR

CRIATURA 1

LM MENUDO INFERNAL VELSTRAC

Percepción +8; visión del dolor, visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, infernal, lengua sombría (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +8, Engaño +6, Intimidación +7, Religión +4, Saber de tortura +7, Sigilo +8

Fue -1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** -1

Visión del dolor (adivinación, divino) Un velstrac sabe automáticamente si una criatura a la que puede ver tiene alguno de los estados negativos condenado, herido y moribundo, así como el valor de esos estados negativos.

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 14, regeneración 2 (desactivada por el bien o la plata); **Inmunidades** frío; **Debilidades** bien 5, plata 5

Sentir las cuchillas (aura, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) 30 pies (9 m).

Cuando una criatura termina su turno en el aura, siente las afiladas púas de las cuchillas del augur en su piel. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 17 o quedar asustada 1 (asustada 2 en caso de fallo crítico).

Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cuchilla +8 (ágil, mágico, maligno, sutil, versátil Per), **Daño** 1d4-1 cortante más 1d4 persistente por sangrado

Conjuros divinos innatos CD 17; **4.º leer augurios** (una vez por semana); **2.º augurio** (×2); **1.º dañar** (×3); **Trucos (1.º)** mano del mago

Centrar mirada ♦ (concentrarse, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) El augur mira fijamente a una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). El objetivo debe hacer inmediatamente una salvación de Voluntad contra Sentir las cuchillas. Después de hacer esta salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune hasta el comienzo del siguiente turno del augur.

Tajo giratorio ♦♦ El augur vuela o da una Zancada, girando mientras se desplaza. El augur inflige el daño de su Golpe de cuchilla a cada criatura en cuyo espacio entre (salvación de Reflejos básica CD 16). Cada criatura se ve afectada sólo una vez, incluso aunque el augur se mueva a través de su espacio varias veces.



UN NOMBRE MORTAL

Algunos mortales se refieren a los velstracs como «kiton», una atribución errónea que los velstracs toleran con fría diversión. El término «kiton» denota un maestro o virtuoso entre los de su especie, y estos desalmados disfrutaban cuando se los etiqueta como maestros de sus horribles senderos de perfección a través de la agonía.





DIVINIDADES VELSTRAC

Los velstracs más poderosos son divinidades únicas conocidas colectivamente como demagogos velstrac: criaturas poderosas adoradas por aquellos mortales que buscan experimentar nuevas revelaciones agónicas y conseguir poder potenciando el cuerpo a través del dolor.

OSTIARIO

Los ositario, como emisarios de los velstracs, atienden los portales entre el Plano de la Sombra y el Plano Material. No sólo escoltan a otros velstracs al mundo de los mortales, sino que también se dedican a atraer a los mortales a los reinos de los velstracs, de los que la mayoría de los mortales nunca llegan a salir. Los ositario son de los más agradables y persuasivos de los velstracs, están preparados para conversar durante horas sobre cualquier tema y son hábiles para volver, una y otra vez, al tema de los placeres en los que se basan en sus perversas filosofías. Los ositario miden más de 6 pies (1,8 m) de altura y los individuos pueden ser desde esqueléticamente delgados hasta enormemente corpulentos.

OSTIARIO

CRIATURA 5

LM MEDIANO INFERNAL VELSTRAC

Percepción +15; sentido de los portales, visión del dolor, visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, infernal, lengua sombría; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Acrobacias +13, Diplomacia +12, Engaño +12, Intimidación +16, Religión +11, Saber de tortura +11

Fue +0, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +5

Visión del dolor (adivinación, divino) Como el augur.

Sentido de los portales (adivinación, divino) El ositario siempre conoce la dirección y la distancia hasta el portal más cercano entre el Plano de la Sombra y el Plano Material. Este sentido sólo funciona con estos dos Planos.

CA 21; **Fort** +9, **Ref** +15, **Vol** +13; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 67, regeneración 5 (desactivada por el bien o la plata); **Inmunidades** frío; **Debilidades** bien 5, plata 5

Heridas susurrantes (aura, divino, encantamiento, mental, visual) 30 pies (9 m). Cuando una criatura termina su turno dentro del aura, oye las heridas del cuerpo del ositario susurrar verdades obscenas. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o queda indispueta 1.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +13 (ágil, mágico, maligno, sutil), **Daño** 2d6+2 cortante más 2d6 persistente por sangrado

Conjuros divinos innatos CD 24; **3.º** cautivar, guía del vagabundo; **2.º** calmar emociones (a voluntad), oscuridad, silencio; **Trucos** (3.º) escudo

Rituales CD 22; embaucamiento

Compeler valor ♦ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, lingüístico, mental) El ositario inspira a sus aliados dispuestos y a sí mismo susurrando palabras valientes desde sus heridas. El ositario y sus aliados en una emanación de 50 pies (15 m) obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño y salvaciones contra efectos de miedo. El ositario puede Mantener Compeler valor. A los que no sean velstrac que acepten este valor compelido se les abren heridas sangrantes en sus propios cuerpos para susurrar como agradecimiento. Sufren 1 de daño persistente por sangrado y no pueden hacer pruebas planas para acabar con este daño mientras estén compelidos.

Centrar mirada ♦ (concentrarse, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) El ositario mira fijamente a una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). La criatura debe hacer inmediatamente una salvación de Voluntad contra heridas susurrantes. Además, si la criatura ya estaba indispueta y falla su salvación, la criatura queda fascinada por el ositario y no puede llevar a cabo acciones hostiles. Esta fascinación dura 1 asalto o hasta que el ositario realice cualquier acción hostil contra la criatura o sus aliados. Tanto si la criatura tiene éxito como si falla la salvación, se vuelve temporalmente inmune durante 1 hora.

EVANGELISTA

Los evangelistas, embajadores no oficiales de los velstracs, recorren los lugares más recónditos de los Planos para difundir la aborrecible creencia de su especie en la perfección a través del dolor. Por lo tanto, son los velstracs que se encuentran con más frecuencia en el plano



Material, liderando aquelarres de hedonistas escultores de carne mortales o sirviendo como guardianes de mazmorras horribles. En las regiones gobernadas por poderes infernales, los evangelistas pueden servir como lugartenientes o consejeros, susurrando rutas secretas hacia el poder a cambio de almas de mortales o de carne mortal a su elección. Los evangelistas son del mismo tamaño que los humanos, aunque, debido a las pesadas cadenas que siempre envuelven sus formas, suelen pesar 350 libras (157,5 kg) o más.

EVANGELISTA

CRIATURA 6

LM MEDIANO INFERNAL VELSTRAC

Percepción +13; visión del dolor, visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, infernal, lengua sombría

Habilidades Acrobacias +13, Artesanía +10, Atletismo +15, Intimidación +15, Religión +11, Saber de tortura +12

Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1

Visión del dolor (adivinación, divino) Como el augur.

CA 24; **Fort** +15, **Ref** +14, **Vol** +11; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 90, regeneración 10 (desactivada por el bien o la plata); **Inmunidades** frío; **Debilidades** bueno, plata 5

Mirada desconcertante (aura, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) 30 pies (9 m). Cuando una criatura termina su turno en el aura, ve el rostro de un ser querido fallecido en lugar del rostro del evangelista. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o queda asustada 2 (asustada 3 en caso de fallo crítico).

Ataque de oportunidad

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cadena +17 (alcance 10 pies [3 m], derribo, desarmar, mágico, maligno), **Daño** 2d8+7 perforante más 1d6 persistente por sangrado y cadena empaladora

Animar cadenas (divino, transmutación) A las cadenas cercanas al evangelista les brotan púas y se retuercen amenazadoramente. El evangelista puede realizar Golpes de cadena contra cualquier criatura que esté adyacente a una cadena desatendida en un radio de 20 pies (6 m), además de las que estén al alcance del Golpe de cadena del evangelista.

Centrar mirada ♦ (concentrarse, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) El evangelista mira fijamente a una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). El objetivo debe hacer inmediatamente una salvación de Voluntad contra Mirada desconcertante. Además, si la criatura ya estaba asustada, en caso de fallar la salvación, el evangelista queda oculto para la criatura mientras ésta siga asustada. Después de hacer esta salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune hasta el comienzo del siguiente turno del evangelista.

Cadena empaladora Cuando el evangelista acierta un impacto crítico con un Golpe de cadena, el objetivo queda empalado y permanece anclado en el lugar, agarrado por la cadena. La criatura es incapaz de recuperarse del daño persistente por sangrado hasta que se libere (CD para Huir 25).

SACRISTÁN

Los sacristanes son fracasos entre los velstracs, criaturas cuyos cuerpos y mentes han sido totalmente destrozados por los tormentos. Estos desgraciados son convertidos en agentes leales a partir de chatarra, carne sin nervios y algo de oscuridad, y sienten un placer extático sirviendo a otros velstracs. Los sacristanes tienen un portal en miniatura al Plano de la Sombra en lo más profundo de sus bocas. Al distender sus mandíbulas, pueden aullar con los chillidos y las tormentas de viento de ese Plano. El aspecto de los sacristanes varía, pero tienen el tamaño de humanos mutilados. Sus rasgos son redundantes o carecen de ellos y están envueltos en cadenas oxidadas con púas.



ORÍGENES DESPRECIABLES

Los velstracs se originaron a partir de los primeros pensamientos inmorales de los mortales, que los seres divinos consideraron tan deplorables que encerraron a todos los velstracs en el Infierno. Sin embargo, no pasó mucho tiempo hasta que estos seres recién formados escaparon de su prisión infernal al Plano de la Sombra.





LA FORJA SOMBRÍA

Muchos velstracs subcontratan la forja de sus cadenas a velstracs únicos conocidos como limosneros. Estos humanoides de seis brazos y sin piernas trabajan sin descanso en una gran fundición en llamas llamada la Fragua Sombria. Los limosneros operan bajo misteriosas restricciones y es tan probable que rechacen a un velstrac con las manos vacías como que no lo hagan.

SACRISTÁN

CRIATURA 10

LM MEDIANO INFERNAL VELSTRAC

Percepción +19; visión del dolor, visión en la oscuridad mayor

Idiomas común, infernal, lengua sombría

Habilidades Acrobacias +19, Atletismo +22, Intimidación +18, Saber de tortura +16, Sigilo +21

Fue +6, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2

Visión del dolor (adivinación, divino) Como el augur.

CA 30; **Fort** +22, **Ref** +19, **Vol** +17; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 175, regeneración 10 (desactivada por el bien o la plata); **Inmunidades** frío; **Debilidades** bueno 10, plata 10

Servidumbre aturdidora (aura, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) 30 pies (9 m). Cuando una criatura termina su turno en el aura, tiene una visión del sacristán arrastrándose en lamentable servidumbre. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 27 o quedar aturrida 1.

Ataque de oportunidad ➤

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ cadena de púas +22 (alcance 10 pies [3 m], maligno, mágico, derribo, versátil Cor), **Daño** 2d8+9 perforante más 1d6 maligno y 2d6 persistente por sangrado

Conjuros divinos innatos CD 29; **5.º** oscuridad pavorosa; **3.º** miedo

Enfocar la mirada ➤ (concentrarse, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) El sacristán mira fijamente a una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). La criatura debe hacer inmediatamente una salvación de Voluntad contra servidumbre aturdidora. Además, si la criatura ya estaba aturrida, en caso de fallar la salvación, su repulsión hacia la presencia del sacristán hace que quede anonadada 2 durante 1 minuto. Después de hacer esta salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune hasta el comienzo del siguiente turno del sacristán.

Grito sombrío ➤➤➤ (aura, concentrarse, divino, evocación, mental, oscuridad, sónico) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** El sacristán abre su boca para liberar los aullidos y la oscuridad quebradores de mentes del Plano de la Sombra. Esto crea una emanación de 30 pies (9 m) de oscuridad y sonidos quejumbrosos alrededor del sacristán. Las criaturas con visión en la oscuridad no pueden ver a través de esta oscuridad. El sacristán puede Mantener Grito sombrío durante un máximo de 1 minuto. Las criaturas que no sean velstrac y que se encuentren en el área cuando se use la aptitud, así como las que entren o comiencen su turno en el área, deben hacer una salvación de Voluntad CD 28.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito La criatura queda ensordecida durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda confusa y ensordecida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre 20 de daño mental y queda confusa y ensordecida durante 1 asalto.

INTERLOCUTOR

Los interlocutores son los cirujanos-escultores con más talento de entre los velstracs; tallan la carne y la sustituyen por nuevas partes del cuerpo hechas de músculo, tendones y metal. Cada interlocutor estructura su apariencia individual minuciosamente, pero todos son amalgamas imponentes con múltiples extremidades de los miembros más fuertes, los huesos más densos y el metal más afilado que encuentren. Buscan continuamente nuevos materiales que injertar en sus cuerpos, y rara vez se encuentran intactos los cadáveres de sus enemigos, ya que pocas cosas son más valiosas para los interlocutores que las piernas, los ojos o incluso el cerebro de un oponente poderoso. Los interlocutores miden una media de 9 pies (2,7 m) y pesan aproximadamente 800 libras (360 kg).

INTERLOCUTOR

CRIATURA 12

LM GRANDE INFERNAL VELSTRAC

Percepción +24; visión del dolor, visión en la oscuridad mayor**Idiomas** común, infernal, lengua sombría**Habilidades** Atletismo +25, Artesanía +22 (+24 para esculpir carne), Intimidación +25, Medicina +26, Religión +22, Saber de tortura +20, Sigilo +19**Fue** +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +6, **Car** +5**Visión del dolor** (adivinación, divino) Como el augur.**CA** 33; **Fort** +23, **Ref** +21, **Vol** +26; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia**PG** 215, regeneración 20 (desactivada por el bien o la plata); **Inmunidades** frío; **Debilidades** bien 15, plata 15**Atisbo de carne robada** (aura, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) 30 pies (9 m). Cuando una criatura termina su turno en el aura, ve trozos de su propio cuerpo en el cuerpo del interlocutor. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 29 o quedar aturdida 1.**Ataque de oportunidad** ➤**Velocidad** 40 pies (12 m)**Cuerpo a cuerpo** ➤ garra +25 (alcance 10 pies [3 m], letal 2d10, mágico, maligno), **Daño** 3d10+13 cortante más 2d6 persistente por sangrado**Conjuros divinos innatos** CD 33; **7.º cambio de Plano** (sólo a sí mismo, sólo al plano Material o al plano de la Sombra); **5.º aliento de vida**; **4.º curar** (×2), **restablecimiento** (×2); **Trucos (6.º) estabilizar****Centrar mirada** ➤ (concentrarse, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) El interlocutor mira fijamente a una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). La criatura debe hacer inmediatamente una salvación de Voluntad contra Atisbo de carne robada. Además, si la criatura ya estaba aturdida, en caso de fallar la salvación, siente que sus órganos internos se retuercen y se vuelve torpe 2 durante 1 minuto. Tras hacer esta salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune hasta el comienzo del siguiente turno del interlocutor.**Rasgadura quirúrgica** ➤ Esto funciona como la aptitud Rasgadura, infligiendo daño con las garras. Además, si el objetivo es una criatura viva con órganos y músculos, el interlocutor abre una herida precisa. Hasta que la criatura recupere su máximo de Puntos de Golpe, cerrando así la herida, los Golpes contra la criatura infligen 1d6 de daño de precisión adicional.

EREMITA

Los eremitas recorren los Planos para en busca de porciones ideales de otras criaturas, como el brazo con el que un héroe empuña la espada o plumas de las alas de un ángel. Los eremitas capturan estos especímenes para probar clínicamente sus auténticos límites y luego extraen material de los especímenes para añadirlo a su propio cuerpo. Un eremita puede pegarse lenguas a la mano como dedos adicionales o un puño a la nuca como una horrible «mejora». Los eremitas miden una media de 7 pies (2,1 m) y pesan aproximadamente 200 libras (90 kg).



VELSTRACS EN GOLARION

Los velstracs se encuentran con más frecuencia en el sombrío reino de Nidal, donde el culto estatal a Zon-Kuthon se impone rigurosamente. De hecho, muchos velstracs se crean a partir de Criaturas jubilosas, devotos de Zon-Kuthon a los que se les han amputado los miembros para centrar sus mentes en la veneración al dolor, al sacrificio y al tormento.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

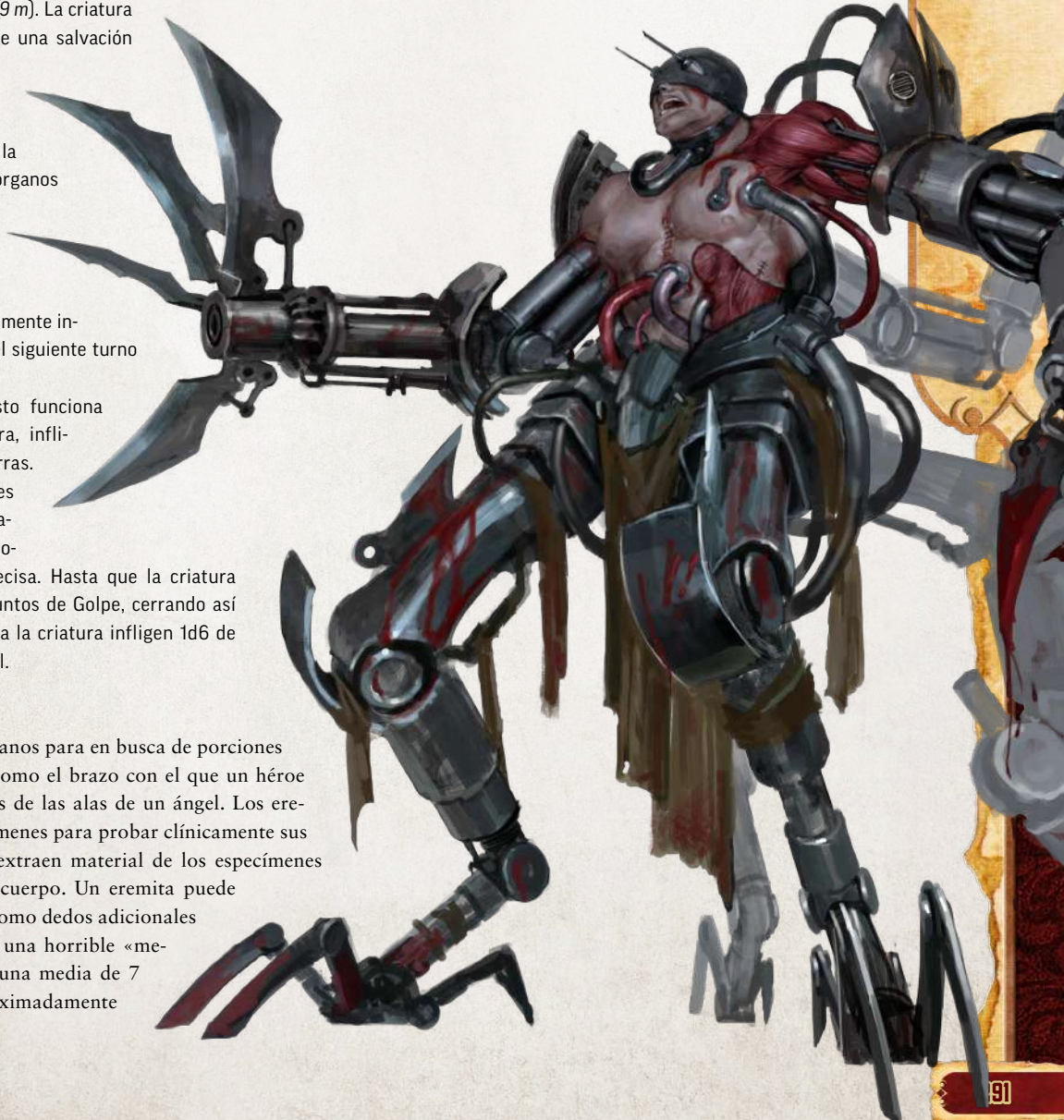
L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE





OTROS VELSTRACS

Hay tantos velstracs diferentes como formas de infligir dolor. Los otros velstracs varían en poder desde los relativamente débiles lampadarios hasta los poderosos filacadores.

EREMITA

LM MEDIANO INFERNAL VELSTRAC

Percepción +34; visión del dolor, visión en la oscuridad mayor, *visión verdadera*

Idiomas común, infernal, lengua sombría; telepatía 100 pies (30 m)

Habilidades Atletismo +35, Engaño +38, Diplomacia +36, Intimidación +40, Medicina +36, Religión +34, Saber de tortura +36, Sigilo +36

Fue +9, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +6, **Sab** +6, **Car** +10

Visión del dolor (adivinación, divina) Como el augur.

CA 45; **Fort** +37, **Ref** +32, **Vol** +34; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 375, regeneración 25 (desactivada por el bien o la plata); **Inmunidades** frío, miedo, no letal; **Debilidades** bien 20, plata 20

Ignorar el dolor Las acciones de un eremita no pueden verse interrumpidas por daño o Golpes (como Ataques de oportunidad).

Perfección paralizante (aura, divino, encantamiento, incapacitación, mental, miedo, visual) 30 pies (9 m). Cuando una criatura termina su turno en el aura, se siente obligada a ofrecer trozos de su propia carne al eremita. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 40 o quedar paralizada durante 1 asalto.

Velocidad 30 pies (9 m), volar 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +39 (maligno, mágico), **Daño** 4d8+19 perforante más 2d6 persistente por sangrado y dolor exquisito

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +39 (ágil, mágico, maligno), **Daño** 3d6+19 cortante más 2d6 persistente por sangrado, dolor exquisito y Agarrón mejorado

Conjuros divinos innatos CD 42; **9.º barrera de cuchillas**, *caminar por la sombra* (a voluntad), *curar* (×2), *dañar* (×2), *estallido de sombra*, *ligadura del alma*; **7.º cambio de Plano** (sólo al plano Material o al plano de la Sombra), *cerradura dimensional*, *distorsionar la mente*, *puerta dimensional* (a voluntad), *sifón de sombra* (a voluntad); **Trucos (9.º)** *estabilizar*; **Constante (9.º)** *visión verdadera*

Rituales CD 42; *cautiverio*

Destripamiento ♦ (ataque) **Requisitos** El eremita tiene una criatura agarrada; **Efecto** El eremita extirpa carne o hueso de una criatura a la que tenga agarrada. El objetivo sufre 6d10 de daño persistente por sangrado.

Dolor exquisito El conocimiento de los puntos de presión y los centros de dolor de un eremita es insuperable. Una criatura a la que impacten los Golpes cuerpo a cuerpo de un eremita debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 40 o quedar aturdida 2 (aturdida 4 en caso de fallo crítico). Una criatura que tenga éxito crítico se vuelve temporalmente inmune durante 24 horas.

Centrar mirada ♦ (concentrarse, divino, encantamiento, mental, miedo, visual) El eremita mira fijamente a una criatura a la que pueda ver en un radio de 30 pies (9 m). La criatura debe hacer inmediatamente una salvación de Voluntad contra perfección paralizante. Además, si la criatura ya estaba paralizada, en caso de fallar la salvación, su anhelo antinatural hace que pase a estar condenada 1. Después de hacer esta salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune hasta el comienzo del siguiente turno del eremita.

Injertar carne ♦ **Requisito** El eremita sostiene un trozo de carne que ha extraído mediante Destripamiento; **Efecto** El eremita se adhiere a sí mismo la carne robada. Recupera 100 Puntos de Golpe; reduce en 3 el valor de su estado negativo anonadado, debilitado, drenado o torpe; o reduce en 3 el nivel de cualquier aflicción que sufra.

Viajero de las sombras (adivinación, divino) Cuando un eremita utiliza *cambio de Plano* o *caminar por la sombra*, llega exactamente a su destino previsto.



VORAZ

Aunque su vida puede medirse en milenios, todos los dragones terminan muriendo. Si bien muchos lo hacen debido a las espadas o los conjuros de los matadragones, algunos consiguen sobrevivir a sus enemigos y deben, con el tiempo, enfrentarse a la realidad que espera a todas las criaturas vivas al final de su vida natural. Al igual que muchas otras criaturas, algunos dragones responden mal a estos recordatorios de su propia mortalidad, y los más orgullosos o iracundos de su especie a menudo se enfurecen cuando se enfrentan a esta sombría verdad. Algunos dragones consiguen encontrar la paz y la aceptación, pero los más obstinados de su especie (e invariablemente los más malvados) pueden buscar otra solución para el problema. Estos dragones buscan ritos siniestros que los transformen en criaturas muertas vivientes conocidas como voraces.

La carne de un voraz desaparece como parte de la transformación y sólo queda su esqueleto. Sin embargo, lo que pierden en carne, lo ganan en un poder desgarrador de almas, ya que su energía espiritual en bruto forma una barrera protectora alrededor de su esqueleto que lo mantiene intacto y le permite volar con sus alas ahora esqueléticas. Sin embargo, esta nueva existencia no es tan fácil de mantener como otras formas de muerte en vida: el voraz debe alimentarse regularmente de almas de criaturas vivas para alimentar su metabolismo profano. Esta hambre es mucho mayor que la de un dragón vivo, por lo que los voraces se ven obligados a reubicarse con regularidad, viajando a nuevos terrenos de caza cada vez que vacían de presas su hogar actual. Un voraz puede despoblar regiones enteras de una vez para saciar su interminable hambre de almas y así no perder gran parte de su poder y convertirse en un cascarón de voraz (página 295).

CÓMO CREAR UN VORAZ

Cualquier dragón maligno de al menos nivel 13 puede convertirse en un voraz, aunque es extremadamente raro que un dragón más joven que un dragón verdadero antiguo (como un dragón cromático, metálico o primigenio) lo haga. Normalmente, el dragón debe llevar a cabo un raro ritual llamado *reanimación de voraz*, pero este requisito puede obviarse si el futuro voraz cuenta con la ayuda de un poderoso patrón. En ciertas condiciones únicas, como la intervención de un malvado dios de la muerte en vida, un dragón puede transformarse en un voraz tras morir sin necesidad de llevar a cabo este ritual. Un voraz es una criatura poderosa que probablemente tenga un gran impacto en la partida, por lo que es posible que quieras crear cada uno de ellos como un monstruo personalizado. Si no tienes tiempo, también puedes crearlo siguiendo los siguientes pasos.

Aumenta el nivel del dragón en 2 y cambia sus estadísticas como se detalla a continuación:

- Obtiene el rasgo de muerto viviente y el idioma necril.
- Aumenta en 2 sus bonificadores de ataque, CA, CD, modificadores por característica y tiradas de salvación.
- Obtiene debilidad al daño bueno y más PG (ver más abajo).
- Los golpes cuerpo a cuerpo del voraz infligen un daño negativo adicional de 2d6 y su dañina Arma de aliento inflige un daño negativo persistente adicional de 4d6.

Nivel inicial	Aumento de PG	Debilidad
13 a 20	50	15
21 o mayor	80	20

APTITUDES DE VORAZ

Un voraz obtiene las siguientes aptitudes:

Visión en la oscuridad

Sentido de las almas Un voraz siente la esencia espiritual de las criaturas vivas y muertas vivientes dentro del alcance indicado. Las criaturas cuyos cuerpos materiales son una unidad con sus almas, como los celestiales y los demonios, parecen más brillantes para este sentido.

Curación negativa

Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Miedo aterrador (aura, emoción, mental, miedo) La presencia temible de un voraz provoca terror en las criaturas. Mientras una criatura esté al menos asustada 2 o más como resultado de la temible presencia del voraz, también queda inmovilizada por el miedo.

Custodia de almas Un campo intangible de energía nigromántica protege al voraz de la destrucción total. Una custodia de almas tiene un máximo de 150 Puntos de Golpe, o 200 si el voraz es de



LAS GUARIDAS DE LOS VORACES

Los voraces, astutos y paranoicos, prefieren establecer sus guaridas en lugares hostiles para la vida mortal: en lo alto de picos tan altos que a los seres vivos les cuesta respirar el aire enrarecido, sumergidos bajo charcos de magma en la caldera de un volcán activo, etc. Algunos voraces llegan incluso a llenar deliberadamente toda su guarida con gases letalmente venenosos, y los que tienen la capacidad de lanzar conjuros avanzados suelen sellar sus guaridas por completo y acceden a ellas exclusivamente mediante conjuros como *teletransporte* o *forma gaseosa*. Por supuesto, deben alimentarse de los vivos para sobrevivir, por lo que nunca sitúan sus guaridas tan lejos de las fuentes de vida como para morir de hambre.



ESBIRROS DE UN VORAZ

Los voraces apenas le tienen más respeto a la mayoría de las criaturas muertas vivientes que el que sienten por las criaturas vivas, pero suelen hacer uso de ellas como sirvientes. Prefieren a los muertos vivientes incorpóreos, como los fantasmas, los espectros y los wraiths, en lugar de esbirros tan burdos y simples como los esqueletos y los zombis.



LANZADORES DE CONJUROS VORACES

En lugar de obtener la aptitud Críticos despiadados, un lanzador de conjuros voraz obtiene una destreza excepcional con el lanzamiento de conjuros. Cuando crees tu propio lanzador de conjuros voraz, concédele la característica de lanzamiento de conjuros de un lanzador de conjuros aproximadamente 2 niveles más alto que un dragón lanzador de conjuros normal de su especie. Esto suele significar que, si el dragón original tenía dos conjuros preparados de su nivel más alto, deberías añadir un conjuro más de ese nivel y luego dos conjuros del siguiente nivel más alto; mientras que, si tenía tres conjuros preparados de su nivel más alto, añadirías tres conjuros del siguiente nivel más alto (si es el caso, añade sólo un conjuro de 10.º nivel). En cualquier caso, aumenta su nivel de truco en 1.

Si el voraz es inusualmente joven, podrías utilizar conjuros de la barra lateral de conjuros del dragón correspondiente, pero para un dragón antiguo típico, considera los siguientes conjuros para rellenar los nuevos espacios en función del nivel de conjuros que necesites:

- 10.º *deseo*
- 9.º *exigencia telepática, némesis inexorable, palabra de poder mortal*
- 8.º *desaparición, laberinto, mente en blanco*
- 7.º *contingencia, égida de energía, retorno de conjuros*

nivel 21 o superior. Siempre que los Puntos de Golpe de un voraz queden reducidos por debajo de 1, todo el daño que exceda el que le reduciría a 1 Punto de Golpe se infligirá a la custodia de almas. Si este daño reduce la custodia de almas a menos de 0 Puntos de Golpe, el voraz queda destruido. Los Puntos de Golpe de una custodia de almas sólo pueden recuperarse mediante aptitudes específicas del voraz, como Aliento famélico, Consumir alma o Críticos despiadados. Un voraz que pase más de una semana sin usar Consumir alma con éxito para alimentarse de una criatura moribunda se muere de hambre y su custodia de almas pierde 1d4 Puntos de Golpe cada día hasta que se alimente. Si la custodia de almas del voraz pierde todos sus Puntos de Golpe mientras el voraz aún tiene más de 1 PG, se convierte en un cascarón de voraz (página 295).

Consumir alma ♦ (divino, muerte, nigromancia) **Desencadenante** Una criatura viva en un radio de 30 pies (9 m) del voraz muere; **Efecto** El voraz arranca el alma de la criatura de su cuerpo con sus fauces y la engulle. La criatura moribunda debe hacer una salvación de Fortaleza con la misma CD que el Arma de aliento del voraz.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito El voraz arranca un pequeño trozo del alma de la criatura. Si la víctima es devuelta a la vida, queda drenada 1 además de cualquier otro efecto secundario por ser devuelta a la vida. El voraz añade una cantidad de Puntos de Golpe a su custodia de almas equivalente a la mitad del nivel de la criatura.

Fallo Como con el éxito, pero el alma de la criatura es destruida. La criatura queda drenada 3 y el voraz añade una cantidad de Puntos de Golpe a su custodia de almas equivalente al nivel de la criatura.

Fallo crítico Como con el fallo, pero el voraz devora toda el alma. La víctima no puede ser devuelta a la vida mientras el voraz exista, excepto mediante un efecto de 10.º nivel, como *deseo* o *milagro*, y el voraz añade una cantidad de Puntos de Golpe a su custodia de almas equivalente al doble del nivel de la criatura.

Desmaterializarse ♦ (divino, nigromancia) **Desencadenante** El voraz sufre un exceso de daño en su custodia de almas, pero sigue teniendo al menos 51 Puntos de Golpe en la misma; **Efecto** El voraz se sumerge profundamente en su custodia de almas, desintegrando su cuerpo en energía de almas para poder escapar. Sufrir 50 puntos de daño en ella y su cuerpo físico se desvanece y reaparece al cabo de 1d4 horas en un lugar al azar en un radio de 1 milla (1.600 m) desde el lugar en el que usó Desmaterializarse.

Aliento famélico El arma de aliento de un voraz está infundida con energía negativa y les arrebatla la esencia vital a sus víctimas. Cualquier criatura que falle su salvación contra el Arma de aliento del voraz queda drenada 1 (o drenada 2 en caso de fallo crítico). Si al menos una criatura queda drenada por el Arma de aliento del voraz, la custodia de almas del voraz obtiene 5 Puntos de Golpe.

Críticos despiadados El voraz trata una tirada de ataque de 19 o 20 como un impacto crítico, siempre que la tirada de ataque haya sido un éxito. Además, siempre que el voraz aseste un impacto crítico con uno de sus Golpes, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza o sufre el estado negativo drenado 1. Si el objetivo ya tiene un valor de drenado superior a 0, su valor de drenado aumenta en 1, hasta un máximo de drenado 4. Siempre que el voraz deje a una criatura drenada de este modo, su custodia de almas obtiene 5 Puntos de Golpe.

REANIMACIÓN DE VORAZ

RITUAL 7

RARO MALIGNO NIGROMANCIA

Lanzamiento 1 día; **Coste** tesoros valiosos del tesoro del dragón objetivo por un valor total de 50.000 po
Prueba principal Arcanos (maestro), Ocultismo (maestro) o Religión (maestro)

Requisitos Debes ser un dragón maligno.

Destruyes los tesoros reunidos con tu arma de aliento u otra magia poderosa y luego invocas energías nigrománticas antes de alimentarte de los restos carbonizados y derretidos. Al hacerlo, la energía negativa recorre tu carne, matándote automáticamente. La *reanimación de voraz* de cada voraz requiere de tres a cinco componentes adicionales únicos. Que vuelvas a la vida como un voraz o no depende del éxito del ritual.

Éxito crítico Te transformas inmediatamente en un voraz al terminar el ritual; tu custodia de almas comienza con los Puntos de Golpe completos (igual a 5 × tu nivel).

Éxito Vuelves a la vida como un voraz 24 horas después de completar el ritual, siempre que tu cuerpo permanezca relativamente intacto. Cuando vuelvas a la vida como voraz, tu custodia de almas comienza con 1 Punto de golpe.

Fallo Te conviertes en un cascarón de voraz 24 horas después de completar el ritual.

Fallo crítico Mueres.

VORAZ

El voraz que se presenta aquí antes era un dragón rojo antiguo.

VORAZ

CRATURA 21

RARO **CM** **GARGANTUESCO** **DRAGÓN** **FUEGO** **MUERTO VIVIENTE**

Percepción +37; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), sentido de las almas 60 pies (18 m), visión en el humo, visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común, dracónico, enano, jotun, necril, orco

Habilidades Acrobacias +32, Arcanos +37, Atletismo +39, Engaño +38, Diplomacia +38, Intimidación +40, Sigilo +35

Fue +9, **Des** +5, **Con** +9, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +8

Visión en el humo El humo no afecta a la visión de un voraz rojo antiguo; ignora el estado oculto debido al humo.

CA 47; **Fort** +38, **Ref** +34, **Vol** +37; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 500, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, fuego, paralizado, sueño, veneno; **Debilidades** bueno 20, frío 20

Miedo aterrador (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (27 m), CD 42.

Calor dracónico (arcano, aura, evocación, fuego) 10 pies (3 m), 4d6 de daño por fuego (salvación de Reflejos básica CD 41)

Custodia de almas 200 PG

Ataque de oportunidad ➤ Sólo mandíbulas.

Desmaterializarse ⬠

Redirigir fuego ➤ (abjuración, arcano) **Desencadenante** Una criatura en un radio de 100 pies (30 m) lanza un conjuro de fuego, o un conjuro de fuego entra en efecto de alguna otra manera desde una fuente en un radio de 100 pies (30 m); **Efecto** El voraz toma todas las decisiones a efectos de determinar los objetivos, el destino y otros efectos del conjuro, como si fuera el lanzador.

Velocidad 60 pies (18 m), volar 180 pies (54 m)

Cuerpo a cuerpo ⬠ mandíbulas +39 (alcance 20 pies [6 m], fuego, mágico), **Daño** 4d10+17 perforante más 3d6 por fuego y 2d6 negativo

Cuerpo a cuerpo ⬠ garra +39 (alcance 15 pies [4,5 m], ágil, mágico), **Daño** 4d8+17 cortante más 2d6 negativo

Cuerpo a cuerpo ⬠ cola +37 (alcance 25 pies [7,5 m], mágico), **Daño** 4d10+15 cortante más 2d6 negativo

Cuerpo a cuerpo ⬠ ala +37 (ágil, alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d8+15 cortante más 2d6 negativo

Conjuros arcanos innatos CD 44; **8.º muro de fuego** (a voluntad); **4.º sugestión** (a voluntad); **Trucos** (9.º) *detectar magia*, *leer el aura*

Consumir alma ⬠ CD 44

Manipular llamas ⬠ (arcano, concentrarse, transmutación) El voraz intenta tomar el control de un fuego mágico o un conjuro de fuego en un radio de 100 pies (30 m). Si tiene éxito en una prueba de contrarrestar (nivel de contrarrestar 10, modificador de contrarrestar +34), el lanzador original pierde el control del conjuro o fuego mágico, el control se transfiere al voraz y esta acción cuenta como que el voraz ha sostenido el conjuro con la acción (si es aplicable). El voraz puede elegir ponerle fin al conjuro en lugar de tomar el control, si lo prefiere.

Arma de aliento famélico ⬠⬠ (arcano, evocación, fuego) El voraz exhala una ráfaga de llamas que inflige 20d6 de daño por fuego más 4d6 de daño negativo persistente (salvación de Reflejos básica CD 44). Una criatura que falle su salvación también queda drenada 1 (o drenada 2 en caso de fallo crítico). Si una criatura queda drenada por el Arma de aliento famélico del voraz, la custodia de almas del voraz obtiene 5 PG. El voraz no puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Críticos despiadados

CASCARÓN DE VORAZ

Los voraces necesitan una dieta constante a base de almas, por lo que un voraz que no pueda alimentarse durante mucho tiempo acaba canibalizando su propia alma. Si la custodia de almas de un voraz queda reducida a 0 Puntos de Golpe por el hambre mientras el voraz tiene más de 1 Punto de Golpe (consulta Custodia de almas en la página 293), pierde todo rastro de su identidad anterior y se sume en un estado salvaje, casi descerebrado. Incluso aunque un cascarón de voraz consuma energía de alma posteriormente, la transformación sólo puede revertirse mediante Festín famélico.



PATRONES DE LOS VORACES

Aunque la mayoría de los dragones son demasiado orgullosos para pedir ayuda a nadie, ni siquiera a los dioses, algunos de los que buscan convertirse en voraces están tan desesperados por evitar la muerte que pueden acudir a poderosos patrones en busca de ayuda, como dioses malignos, poderosos nigromantes o señores demoníacos a los que ofrecen sus servicios a cambio de su transformación.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



EL TESORO DE UN VORAZ

Como cambian de guardia con más frecuencia que los dragones vivos, los voraces prefieren los tesoros compactos y fáciles de transportar. En lugar de extensas montañas de monedas, tienden a preferir las gemas preciosas, las obras de arte y, sobre todo, los objetos mágicos, especialmente los que son capaces de utilizar.

CASCARÓN DE VORAZ

CRIATURA 14

RARO CM GARGANTUESCO DRAGÓN MUERTO VIVIENTE

Percepción +26; sentido de las almas 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +28

Fue +8, **Des** +0, **Con** +6, **Int** -5, **Sab** +4, **Car** +4

CA 35; **Fort** +28, **Ref** +22, **Vol** +26

PG 325, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, sueño, veneno;

Debilidades bueno 10

Presencia temible (aura, emoción, mental miedo) 90 pies (27 m), CD 31

Huesos frágiles ➤ **Desencadenante** El cascarón de voraz sufre cualquier cantidad de daño contundente; **Efecto** Los frágiles huesos del voraz se rompen, esparciendo fragmentos de hueso por todas partes. Cualquier criatura en un radio de 10 pies (3 m) del cascarón de voraz sufre 7d6 de daño perforante (salvación de Reflejos básica CD 31).

Velocidad 60 pies (18 m), volar 180 pies (54 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +30 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d8+16 perforante más 2d6 negativo

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +30 (ágil, alcance 10 pies [3 m], mágico), **Daño** 3d4+16 cortante más 2d6 negativo

Arma de aliento ➤➤ (divino, evocación, negativo) El cascarón de voraz exhala un torrente de energía negativa que inflige 16d6 de daño negativo en un cono de 40 pies (12 m) (salvación de Reflejos básica CD 34). No puede volver a usar su Arma de aliento hasta pasados 1d4 asaltos.

Festín famélico ➤➤➤ (divino, nigromancia) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El cascarón de voraz da un Golpe de mandíbula contra una criatura fallecida que no lleve muerta más de 1 minuto, que fuera de alineamiento bueno y que tuviera al menos nivel 15 en vida. El voraz hace una prueba plana CD 5; si tiene éxito, se transforma de nuevo en un voraz con 1 Punto de Golpe en su custodia de almas.



WIGHT TUMULARIO

Los wights tumularios, celosos guardianes de tumbas, túmulos y sepulcros, suelen surgir de rituales nigrománticos. Para aquellos mortales que no soportan la idea de separarse de sus posesiones terrenales, la muerte en vida que supone transformarse en un wight tumulario puede ser muy tentadora. Tal vez con la misma frecuencia, la realeza o los mercaderes especialmente avaros y ricos buscan víctimas a las que transformar en wights tumularios para que custodien sus preciadas riquezas para siempre.

Sólo en los casos más raros, la codicia de un mortal es lo suficientemente fuerte como para transformarlo espontáneamente en uno de ellos sin un ritual oscuro o la intervención de un poderoso ser divino. En esas ocasiones, sin embargo, el wight resultante exhibe una vileza inigualable y es probable que posea un tesoro inusual.

Como guardianes de las posesiones materiales, están sobrenaturalmente ligados al armamento que usaron durante el ritual utilizado para crearlos. Pueden extender sus poderes nigrománticos a las armas que empuñan. Un corte de la espada de uno de ellos canaliza la vida de la víctima hacia el wight.

WIGHT TUMULARIO

CRIATURA 4

POCO COMÚN LM MEDIANO MUERTO VIVIENTE WIGHT

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Atletismo +12, Intimidación +11, Religión +9, Sigilo +12

Fue +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +3

Objetos armadura de cuero tachonado, espada larga

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +11

PG 67; curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Escarnio final ➤ **Desencadenante** Los Puntos de Golpe del wight tumulario quedan reducidos a 0; **Efecto** El wight tumulario da un Golpe antes de ser destruido. No obtiene ningún PG temporal por drenar vida con este Golpe.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ espada larga +14 (versátil Per), **Daño** 1d8+7 cortante más drenar vida

Cuerpo a cuerpo ➤ garra +14 (ágil), **Daño** 1d6+7 cortante más drenar vida

Engendro de wight tumulario (divino, nigromancia) Un humanoide vivo abatido por el arma o el Golpe de garra de un wight tumulario se alza como un engendro de wight al cabo de 1d4 asaltos. Este engendro de wight se encuentra bajo las órdenes del wight tumulario que lo mató. No tiene drenar vida ni engendro de wight tumulario y permanece torpe 2 mientras sea un engendro de wight. Si su creador muere, el engendro de wight se convierte en un wight tumulario autónomo completamente desarrollado; recupera su libre albedrío, obtiene drenar vida y engendro de wight tumulario y deja de ser torpe.

Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando el wight tumulario daña a una criatura viva con un Golpe cuerpo a cuerpo, usando un ataque sin arma o su arma vinculada, el wight tumulario obtiene 5 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar drenada 1. El daño adicional infligido por el wight tumulario aumenta el valor del estado negativo drenado en 1 en caso de fallar la salvación, hasta un máximo de drenado 4.

Endecha fúnebre ➤➤ (auditivo, divino, emoción, mental, miedo, nigromancia) El wight tumulario entona una melodía grave e inquietante. Las criaturas vivas en un radio de 50 pies (15 m) deben hacer una salvación de Voluntad CD 21. El wight tumulario no puede entonar una nueva Endecha fúnebre hasta pasados 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 2.

Fallo crítico La criatura queda asustada 2 y se le impone un penalizador -2 por estas a las tiradas de salvación contra drenar vida.



CANTOS DE LOS WIGHTS TUMULARIOS

A diferencia de los típicos wights, los wights tumularios tienen una afinidad inusual por la música. Las letras de sus cantos a menudo contienen un valioso conocimiento o sabiduría perdida hace mucho tiempo, siendo posiblemente el mayor tesoro que guarda un wight tumulario. Incluso hay almas valientes que buscan a estas criaturas para escuchar sus canciones con la esperanza de sacar provecho de sus secas y ásperas palabras.





ORÍGENES DE LOS WRAITHS ATERRADORES

Los wraiths aterradores más inusuales son los que surgen de una amalgama de espíritus malignos, a menudo en regiones en las que dichos espíritus se desprenden de sus conciencias y se agitan en focos de energía negativa, como el plano de Energía Negativa o en la Isla del Terror.

WRAITH ATERRADOR

Estos amenazantes remanentes espirituales de malvados señores de la guerra o generales sedientos de sangre son imponentes espectros de sombra y muerte. Al igual que otros wraiths, los wraiths aterradores rondan los lugares sombríos del mundo, pero es probable que recorran grandes distancias para sembrar el terror o acumular influencia, normalmente ciñéndose a calveros oscuros o a ruinas siniestras cuando viajan por las tierras bañadas por el sol. Tienden a ser arrogantes y rara vez forman un grupo con otros miembros de su especie, prefieren dominar a grupos de wraiths ordinarios. Sin embargo, un nigromante especialmente poderoso puede obligar a manadas de wraiths aterradores a ponerse a su servicio, mientras que un objetivo especialmente malévolos (como erradicar un bastión de luz y vida) puede unir a varios wraiths por un propósito común.

WRAITH ATERRADOR

CRIATURA 9

LM GRANDE INCORPORAL MUERTO VIVIENTE WRAITH

Percepción +19; sentir vida 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +19, Intimidación +21, Sigilo +19

Fue -5, **Des** +6, **Con** +3, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +6

CA 28; **Fort** +16, **Ref** +19, **Vol** +21; +1 por estatus a todas las salvaciones contra positivo

PG 130, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** todo 10 (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; resistencia doble contra no mágico)

Presencia drenante (aura, negativo) 10 pies (3 m). Una criatura que entre en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 26 o quedar drenada 1. Se recupera después de estar fuera del aura durante 1 minuto. El valor de este estado drenado es acumulativo con el valor del estado drenado causado por drenar vida, pero no con múltiples auras de presencia drenante. Una criatura que tenga éxito en su salvación se vuelve temporalmente inmune a presencia drenante durante 24 horas.

Impotencia hacia la luz del sol Un wraith aterrador al que dé la luz del sol queda aturdido 2 y torpe 2.

Ataque de oportunidad ⤵

Velocidad volar 60 pies (18 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mano espectral +21 (alcance 10 pies [3 m], sutil), **Daño** 2d10+7 negativo más drenar vida

Absorber wraith ♦♦ El wraith aterrador extiende su mano hacia otra criatura wraith en un radio de 100 pies (30 m). El wraith objetivo se disuelve y se dirige hacia el wraith aterrador en línea recta, infligiendo 6d10 de daño negativo a cada criatura a lo largo de la línea (salvación de Fortaleza básica CD 28). El wraith aterrador absorbe la esencia del wraith objetivo, queda *acelerado* y obtiene un bonificador por estatus de +10 pies (3 m) a su Velocidad de vuelo durante un número de asaltos equivalente al nivel del wraith absorbido. Sólo puede usar su acción adicional para Volar o dar un Golpe. Un objetivo no dispuesto puede hacer una salvación de Voluntad CD 28 para resistirse a ser absorbido.

Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando el wraith aterrador daña a una criatura viva con su Golpe de mano espectral, el wraith obtiene 10 Puntos de Golpe temporales y el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 28 o quedar drenado 1. El daño adicional infligido por el wraith aumenta el valor del estado negativo drenado en 1 en caso de fallar la salvación, hasta un máximo de drenado 4.

Engendro de wraith (divino, nigromancia) Un humanoide vivo abatido por el Golpe de mano espectral de un wraith vuelve a la vida como un engendro de wraith pasados 1d4 asaltos. Este engendro de wraith está bajo el control del wraith aterrador que lo mató. No tiene Drenar vida ni Engendro de wraith. Si el creador del engendro de wraith muere, el engendro de wraith se convierte en un wraith autónomo de pleno derecho; recupera su libre albedrío y obtiene Drenar vida y Engendro de wraith.



XILO

Los xilos visitan el Plano Material, donde se los suele conocer como acechadores etéreos, principalmente para merodear y secuestrar criaturas para llevárselas de vuelta a su Plano Etéreo natal. Estos monstruos belicistas de cuatro brazos paralizan a sus víctimas antes de implantarles huevos mediante un oviscapto que normalmente mantienen retraído tras sus mandíbulas. Su afán por expandirse y conquistar es tan generalizado que, aunque trabajan juntos de forma obediente y sin disenter, no hay mucho más en sus vidas.

XILO

CRIATURA 6

POCO COMÚN LM MEDIANO ABERRACIÓN ETÉREO

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +14, Engaño +12, Intimidación +14, Saber de la guerra +12, Sigilo +15

Fue +4, **Des** +5, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

Objetos arco largo +1 (40 flechas), cimitarra (2), coraza, escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10)

CA 24 (26 con el escudo alzado); **Fort** +15, **Ref** +17, **Vol** +11

PG 100

Ataque de oportunidad ↻

Bloquear con el escudo ↻

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +16 (contundente, barrido), **Daño** 2d6+7 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ mordisco +16, **Daño** 2d8+7 perforante más parálisis de xilo

A distancia ♦ arco largo +17 (alcance 100 pies [30 m], letal 1d10, mágico, recarga 0, vuela 30 pies [9 m]), **Daño** 2d8 perforante

Conjuros de ocultismo innatos CD 24; **7º cambio de Plano** (sólo al Plano Etéreo o al Plano Material, sólo a sí mismo)

Tajo doble ♦ (floritura) El xilo da dos Golpes de cimitarra contra un único objetivo. Si ambos impactan, combina su daño a efectos de calcular las resistencias y debilidades del objetivo. El xilo aplica su penalizador por ataque múltiple a cada Golpe como de costumbre.

Implantar ♦♦ (manipular) **Requisitos** El xilo está junto a una criatura dispuesta, inconsciente o paralizada; **Efecto** El xilo implanta huevos de xilo en la carne de la criatura.

Huevos de xilo (enfermedad) El estado negativo indispuerto provocado por los huevos de xilo no mejora por sí solo hasta que la enfermedad se cura o sigue su curso. Puede curarse con una operación de 10 minutos que requiere una prueba de Medicina CD 26 con éxito y que causa 4d6 de daño cortante al portador; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 24; **Duración máxima** 24 horas; **Fase 1** infestado sin efectos adversos (8 horas); **Fase 2** indispuerto 1 (8 horas); **Fase 3** indispuerto 2 (4 horas); **Fase 4** indispuerto 2 y 2d6 de daño persistente por sangrado cuando los xilos larvales salen del cuerpo y se desvanecen inmediatamente al Plano Etéreo (1 hora)

Parálisis de xilo (incapacitación, ocultismo) Una criatura a la que impacte el Golpe de mordisco del xilo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 24.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y es inmune a parálisis de xilo durante 1 minuto.

Éxito La criatura queda lentificada 1 durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda paralizada durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda paralizada. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos para recuperarse y la CD de salvación disminuye en 1 cada asalto.



LA GUERRA DEL ÉTER

Los xilos consideran a las criaturas del Plano Material como poco más que incubadoras, pero la necesidad de nuevos portadores nunca disminuye, ya que, en su Plano natal, los xilos están constantemente en guerra. Sólo el relativo vacío del Plano Etéreo evita que su conflicto con criaturas como las arañas de éter sea demasiado abrumador y supere la velocidad a la que las nuevas filas de soldados pueden reemplazar a los que han caído.





TRANSMITIR TEMBLORES

Los seshes pueden comunicarse con otros zapateros del pantano mediante sentir ondulaciones golpeando la superficie del agua sobre la que se encuentren. Otras criaturas con sentir ondulaciones pueden detectar estos golpecitos, pero entenderlos suele estar fuera del alcance de aquellos que no sean seshes. Un DJ puede permitir que un personaje que tenga sentir ondulaciones, pueda hablar acuano y pase una cantidad significativa de tiempo viviendo entre zapateros del pantano, entienda la transmisión de temblores o se comunique a través de este inusual método.

ZAPATERO DEL PANTANO

Los insectiles zapateros del pantano se llaman a sí mismos seshes, pero no se ofenden por quienes utilizan el término más común para referirse a ellos. Parecen zapateros, erguidos con cuatro patas, dos brazos y unas potentes mandíbulas. Pueden desplazarse sobre la superficie del agua como si fuera tierra firme, persiguiendo a sus presas o huyendo de los depredadores a través del agua. Rara vez abandonan los ríos y lagos pantanosos que consideran su hogar. Miden 5 pies (1,5 m) de altura y pesan unas 150 libras (67,5 kg). Su dieta consiste casi exclusivamente en carne, pero prefieren alimentarse únicamente de animales, ya que consideran tabú el consumo de carne de cualquier criatura inteligente.

En la sociedad sesh, se espera que cada individuo sirva por igual en todos los empeños para asegurar la supervivencia de la sociedad contra las criaturas más agresivas que a menudo se encuentran en sus hogares de las tierras pantanosas o en sus cercanías. Además, se espera que cada miembro de la comunidad desarrolle una habilidad que contribuya a la prosperidad de la sociedad y, por extensión, a la supervivencia de la especie. Tradicionalmente, las hembras de los zapateros del pantano son constructoras y artesanas, mientras que los machos son cazadores y recolectores, pero, a menudo, estas funciones no se limitan a un solo género, ya que todos los miembros de una pequeña comunidad colaboran en la medida de sus posibilidades.

ZAPATERO DEL PANTANO

CRIATURA 2

POCO COMÚN N MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +8; sentir ondulaciones 120 pies (36 m), visión en la oscuridad

Idiomas acuano

Habilidades Atletismo +8 (+10 a Saltar mientras se desliza por el agua o nada), Sigilo +8, Supervivencia +8

Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Objetos lanza, red

Contener la respiración Un zapatero del pantano puede contener la respiración durante 2 horas.

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 30

Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +8, **Daño** 1d6+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +8 (ágil), **Daño** 1d6+4 perforante

A distancia ♦ lanza +10 (arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+3 perforante

Lanzar red ♦ **Requisitos** El zapatero del pantano sostiene una red con las dos manos; **Efecto** El zapatero del pantano lanza su red para obstaculizar a un enemigo. Da un Golpe a distancia (con un modificador +10) contra una criatura Mediana o más pequeña en un radio de 20 pies (6 m). Si acierta, el objetivo queda desprevénido y se le impone un penalizador por circunstancia de -10 pies (3 m) a sus Velocidades. En caso de impacto crítico, la criatura queda neutralizada. La CD para escapar de la red es 16. Una criatura adyacente al objetivo puede Interactuar con la red para quitársela.

Carrera acuática ♦♦♦ El zapatero del pantano da hasta tres Zancadas en línea recta por aguas tranquilas. Puede dar un único Golpe contra una criatura al final de este movimiento.

Deslizarse por el agua El zapatero del pantano puede quedarse quieto y moverse sobre la superficie del agua u otros líquidos sin hundirse. El zapatero del pantano puede sumergirse en el agua si lo desea, pero debe nadar para hacerlo.



ZARCICULOSO

Estas extrañas amalgamas de plantas y hongos con tendencias animales se forman allí donde el mundo natural ha sido corrompido por magia oscura o los límites planarios se han deshilachado. Los zarciculosos son depredadores instintivos que buscan caminos forestales poco transitados y acechan entre la maleza. Un zarciculoso se traga a su presa lo más rápido posible y deja que sus jugos digestivos paralizantes hagan el resto, mientras se restablece rápidamente con el alimento que le proporciona la criatura atrapada. Cuando se recogen, neutralizan y refinan, los fluidos digestivos de un zarciculoso forman una laca que conserva parte de la resistencia al ácido del zarciculoso.

Un zarciculoso nace con una comprensión rudimentaria del idioma silvano, pero en algunos casos puede manifestarse conociendo una lengua diferente, como el aklo, el dracónico o incluso el necril. En cualquier caso, los zarciculosos tienen poca paciencia para charlar con posibles comidas, aunque se sabe que algunas criaturas feéricas y lanzadores de conjuros primigenios decididos han formado alianzas o incluso han estrechado lazos con los zarciculosos. Para entablar amistad con un zarciculoso se requiere una gran paciencia y mucha comida, y las ofrendas de comida deben estar vivas cuando se entregan.

Cuando ha terminado de alimentarse y está fuera de combate, un zarciculoso entra en un estado de inactividad durante un día entero, una de las pocas veces que resulta seguro acercarse a uno de ellos. Cuando despierta, se adentra en lo profundo del bosque para regurgitar las porciones menos digeribles de su comida. Estos restos pueden contener objetos de valor que han sobrevivido a la digestión e indican la proximidad de los terrenos de caza de los zarciculosos.

Los zarciculosos habitan en bosques profundos y selvas. Los que se encuentran demasiado cerca de zonas pobladas no tardan en llamar la atención debido a su voraz apetito. Los zarciculosos bien alimentados desarrollan cuerpos fructíferos que arrojan millones de esporas. Las esporas que se posan sobre carroña se convierten en nuevos zarciculosos.

ZARCICULOSO

CRÍATURA 7

N **ENORME** **HONGO** **PLANTA**

Percepción +15; visión en la penumbra

Idiomas silvano (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Atletismo +17, Sigilo +14 (+16 en la maleza)

Fue +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** -2, **Sab** +3, **Car** +0

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +12, **Vol** +13

PG 120; **Inmunidades** ácido; **Debilidades**

fuego 5; **Resistencias** cortante 5, perforante 5

Ataque de oportunidad ☞ Sólo tentáculo.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ☞ mordisco +18 (alcance 10 pies [3 m]),

Daño 2d10+11 perforante más Agarrón

Cuerpo a cuerpo ☞ tentáculo +18 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d6+11 contundente más Agarrón

Crecimiento desenfrenado ☞ **Requisitos** Una criatura a la que el zarciculoso haya Engullido ha sufrido daño desde el final del último turno del zarciculoso y el zarciculoso no ha usado ninguna otra acción en este turno; **Efecto** El zarciculoso recupera 3d8 PG y se recupera de los estados negativos fatigado y lentificado. Reduce en 2 cualquier valor de debilitado que tenga.

Engullir ☞ (ataque) Grande, 2d10+7 de daño por ácido más veneno de zarciculoso, Liberarse 14

Veneno de zarciculoso (incapacitación, veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** torpe 2 (1 asalto); **Fase 2** lentificado 2 y torpe 2 (1 asalto); **Fase 3** paralizado (1 asalto)



LACA DE ZARCICULOSO

Los objetos recubiertos con laca de zarciculoso obtienen resistencia 5 al ácido. Elaborar y aplicar la laca de zarciculoso requiere una fórmula de 5.º nivel, la dote de habilidad Artesanía alquímica y el fluido del estómago de un zarciculoso. Una prueba de Artesanía CD 20 con éxito y 4 días de trabajo bastan para proteger Impedimenta 1 de objetos sin ningún otro coste en materiales, pero el fluido se agota incluso en caso de fallo en la prueba.





MUERTOS VIVIENTES NO MALIGNOS

Los zombis del vacío son inusuales en el sentido de que la fuerza negativa que los anima proviene de un parásito vivo que sobrevive en el interior de sus cadáveres, controlando sus sistemas nerviosos para defenderse y para cazar comida. De este modo, el alma de una persona que sucumbe a la muerte de vacío de un akata no está ligada a su cadáver putrefacto y viaja sin obstáculos hacia el juicio en el Osario.

Sin embargo, la mayoría de los adoradores de Farasma y los cruzados contra la muerte en vida siguen considerando anatema a los zombis del vacío y luchan para destruirlos.

ZOMBI DEL VACÍO

Un zombi del vacío surge cuando un humanoide muere por la aflicción muerte de vacío de un akata (página 11). Este cadáver andante está animado por un akata larvario adherido al cerebro de la criatura fallecida, utilizando un grotesco zarcillo alimenticio que sale de la boca del cadáver para beber la sangre de sus víctimas.

Un zombi del vacío sólo suele existir unos meses antes de desplomarse y que el akata larvario se arrastre para liberarse de su carcasa inerte. Cuando siente que se acerca el final natural de su vida, busca un lugar apartado en el que vomitar la larva de akata casi madura y luego se descompone. La larva vomitada se metamorfosea en un akata adulto varias horas después y, normalmente, se come el cadáver como primera comida.

El nombre «zombi del vacío» es un tanto erróneo; aunque está alimentado por energías nigrománticas, en realidad es un anfitrión en el ciclo de vida de un alienígena parasitario, no un cadáver reanimado descerebrado (a pesar de su apariencia similar). El hecho de que suele compartir el alineamiento neutral del akata larvario que lleva dentro, en lugar de la naturaleza intrínsecamente maligna de otros zombis, ha hecho que algunos eruditos ejerzan presión para reclasificarlos con otros nombres. Se ha sugerido, por ejemplo, «muerto del vacío», «engendro de akata» o «caminante sangriento», pero el nombre ordinario, visceral y convincente, ha resultado ser difícil de eliminar.

La fuerza motriz de la violencia de un zombi del vacío surge del hambre voraz del parásito alienígena que sirve de canal para las energías negativas que lo animan. Los nigromantes han intentado en varias ocasiones duplicarlo, pero sin una larva de akata alojada en su interior, el resultado no es más que un zombi al que le faltan las mandíbulas o, en el mejor de los casos, uno que se mueve más rápido de lo normal. Otros han comparado un zombi del vacío cautivo con un siervo almizcleño amarillo cautivo (página 122) en un intento por descubrir un posible vínculo entre ambos; después de todo, ambos son cuerpos animados controlados por una fuerza parasitaria externa. Curiosamente, un zombi del vacío se vuelve especialmente violento cuando se encuentra con un siervo almizcleño amarillo, lo que vuelve las comparaciones directas entre ambas criaturas especialmente difíciles o incluso peligrosas. El hecho de que un zombi del vacío, a diferencia de un siervo almizcleño amarillo, sea un muerto viviente puede dar algunas pistas sobre el origen de este extraño comportamiento.

ZOMBI DEL VACÍO

CRIATURA 1

RARO N MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Percepción +3; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +6

Fue +3, **Des** -2, **Con** +2, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -2

CA 13; **Fort** +7, **Ref** +3, **Vol** +5

PG 26, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno; **Debilidades** agua salada 5, cortante 2

Vulnerabilidad al agua salada El agua salada actúa como un ácido extremadamente fuerte sobre el akata larvario que habita dentro de un zombi del vacío. La inmersión completa en agua salada le inflige 4d6 de daño por ácido en cada asalto. En cualquier asalto en el que el zombi del vacío sufra daño debido a su debilidad al agua salada, el akata larvario se retira a las profundidades del cuerpo del zombi del vacío, dejando a este lentificado 1 hasta el final de su siguiente turno.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +8, **Daño** 1d6+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ zarcillo alimenticio +6 (ágil), **Daño** 1d4+3 perforante más Alimentarse de sangre

Alimentarse de sangre ➤ **Requisitos** La acción anterior del zombi del vacío fue un Golpe de zarcillo alimenticio con éxito contra la criatura objetivo; **Efecto** El zombi del vacío utiliza su zarcillo alimenticio para drenar la sangre de la criatura golpeada. El zombi del vacío recupera 4 Puntos de Golpe y la criatura queda drenada 1 hasta que reciba cualquier tipo o cantidad de curación.

ZOMOK

Los zomoks, poderosos dragones-planta, merodean por los bosques, defendiendo sus hogares de las fuerzas destructivas y curando y recuperando los bosques tras los estragos causados por desastres naturales e intrusos devastadores. El aspecto de los zomoks varía según las estaciones: crecen y se vuelven de color verde en primavera y verano, cambian a colores otoñales en otoño y se vuelven marrones en invierno. Aunque los zomoks pueden tragarse a sus enemigos, y a menudo lo hacen, no tienen ninguna necesidad real de comer. Cualquier criatura que engullan suele quedar hecha un cadáver destrozado cuando el zomok se desplaza mediante su aptitud Paso arbóreo. Los zomoks pueden llegar a medir entre 35 (10,5 m) a 40 pies (12 m) de largo y pesan 30 toneladas.

ZOMOK

CRIAURA 16

N **GARGANTUESCO** **DRAGÓN** **PLANTA**

Percepción +28; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas arbóreo, común, silvano, térraro; *hablar con las plantas*

Habilidades Acrobacias +27, Atletismo +33, Naturaleza +29, Sigilo +29, Supervivencia +30

Fue +9, **Des** +5, **Con** +9, **Int** +3, **Sab** +6, **Car** +6

CA 39; **Fort** +31, **Ref** +25, **Vol** +28

PG 310; **Inmunidades** aturdido, paralizado, sueño, veneno; **Debilidades** fuego 15

Velocidad 30 pies (9 m), volar 80 pies (24 m); *pasar sin dejar rastro*

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +33 (alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d12+17 perforante más Agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +33 (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], mágico), **Daño** 3d8+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola +33 (alcance 20 pies [6 m], mágico), **Daño** 3d10+17 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 34, ataque +26; **8.º** *hechizar* (sólo criaturas planta); **7.º** *muro de espinas*; **6.º** *zarcillos enredadores*; **Constante (4.º)** *hablar con las plantas*; **(1.º)** *pasar sin dejar rastro*

Rituales CD 34; *asolar*, *crecimiento vegetal*, *llamada primigenia* (no requiere lanzadores secundarios)

Aliento sepultador ♦♦ (conjuración, primigenio, tierra) El zomok lanza un cono de 60 pies (18 m) de tierra y grava, causando 17d6 de daño contundente (salvación de Reflejos básica CD 34); a las criaturas que estén tumbadas se les impone un penalizador -2 por circunstancia a esta tirada de salvación. A las criaturas que estén tocando el suelo y fallen sus salvaciones se les impone un penalizador por circunstancia de 10 pies (3 m) a sus Velocidades y quedan neutralizadas (CD para Huir 34) en caso de fallo crítico. El zomok no puede volver a usar su Aliento sepultador hasta pasados 1d4 asaltos.

Los cuerpos de las criaturas muertas por Aliento sepultador se descomponen instantáneamente y son destruidos; sólo pueden ser devueltos a la vida por un conjuro o ritual de 7.º nivel o superior que devuelva a la vida. El equipo de la criatura queda indemne, pero enterrado bajo 5 pies (1,5 m) de tierra.

Paso arbóreo ♦ (conjuro, curación, nigromancia, primigenio, teletransporte) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El zomok se teletransporta con los efectos de un conjuro *puerta dimensional* de 5.º nivel, pero debe comenzar y terminar el efecto de teletransporte en terreno de bosque. El zomok recupera 10d10 Puntos de Golpe durante este teletransporte. Las criaturas engullidas por el zomok quedan atrás. El zomok no puede volver a usar Paso arbóreo hasta pasados 1d6+1 asaltos.

Engullir ♦ (ataque) Enorme, 3d12+9 contundente, Liberarse 35

Pisotear ♦♦♦ Enorme o menor, cola, CD 32



LA LLAMADA PRIMIGENIA DE LOS ZOMOKS

Los zomoks pueden utilizar *llamada primigenia* sin necesidad de ningún lanzador secundario. El zomok suele llamar a un árbol animado, un arboral o una broza movediza y, a menudo, encarga a la criatura llamada la vigilancia de un lugar sagrado, el acompañamiento de un aliado en una misión por el bien del bosque o alguna tarea similar.



GLOSARIO DE APTITUDES

Las siguientes aptitudes de las criaturas se enumeran aquí porque son compartidas por muchas criaturas o son muy complejas. Las estadísticas de las criaturas individuales pueden alterar los rasgos, la cantidad de acciones u otras reglas de estas aptitudes. Cualquier cosa que se indique en el bloque de estadísticas de una criatura específica anula las reglas generales de la aptitud que aparece a continuación. En estas aptitudes, se utiliza «monstruo» para la criatura que tiene la aptitud, para diferenciarla de cualquier otra criatura a la que pueda afectar la aptitud.

Agarrón ♦ **Requisitos** La última acción del monstruo fue un éxito con un Golpe que indique Agarrón en su entrada de daño, o tiene una criatura agarrada usando esta acción; **Efecto** El monstruo Agarra automáticamente al objetivo hasta el final del siguiente turno del monstruo. La criatura es agarrada por la parte del cuerpo con la que el monstruo haya atacado y esa parte del cuerpo no se puede utilizar para asestar Golpes a las criaturas hasta que el agarre termine.

El uso de Agarrón prolonga la duración del Agarrón del monstruo hasta el final de su siguiente turno para todas las criaturas agarradas por él. Una criatura agarrada puede usar la acción Huir para librarse del agarre, y Agarrón termina para una criatura agarrada si el monstruo se aleja de ella.

Agarrón mejorado, Derribo mejorado o Empujar mejorado ♦ El monstruo puede usar Agarrón, Derribo o Empujar (según sea el caso) como una acción gratuita desencadenada por un impacto con su ataque inicial. Un monstruo con Agarrón mejorado sigue teniendo que gastar una acción para prolongar la duración con las criaturas que tenga agarradas.

Aquelarre (adivinación, mental, ocultismo) Este monstruo puede formar un aquelarre con dos o más criaturas que también tengan la aptitud aquelarre. Esto implica llevar a cabo una ceremonia de 8 horas con todos los posibles miembros del aquelarre. Una vez formado el aquelarre, cada uno de sus miembros obtiene ajustes de élite (página 6), modificando sus niveles en consecuencia. Los miembros del aquelarre pueden sentir la ubicación y los estados de otros miembros gastando una sola acción, que tiene el rasgo concentrarse, y pueden sentir lo que otro miembro del aquelarre está sintiendo como una actividad de dos acciones, que también tiene el rasgo concentrarse.

Los aquelarres también conceden conjuros y rituales a sus miembros, pero éstos sólo se pueden lanzar en cooperación entre tres miembros del aquelarre que estén a menos de 30 pies (9 m) de distancia unos de otros. Un miembro del aquelarre puede contribuir a un conjuro de aquelarre con una actividad de lanzamiento de conjuros de una sola acción que tenga un único componente verbal. Si dos miembros del aquelarre han contribuido con estas acciones en el último asalto, un tercer miembro puede lanzar un conjuro de aquelarre en su turno gastando las acciones de lanzamiento de conjuros habituales. Un aquelarre puede lanzar sus conjuros de aquelarre un número ilimitado de veces, pero sólo puede lanzar un conjuro de aquelarre en cada asalto. Todos los aquelarres conceden el conjuro *polimorfar funesto* de 8.º nivel y todos los conjuros siguientes, que el aquelarre puede lanzar a cualquier nivel hasta el 5.º: *augurio*, *cadáver parlante*, *clariaudiencia*, *clarividencia*, *disfraz ilusorio*, *escena ilusoria*, *hechizar*, *mensaje onírico* y *ojo fisgón*. Las criaturas individuales

con la aptitud aquelarre también conceden conjuros adicionales a cualquier aquelarre al que se unan. Un aquelarre también puede lanzar el ritual *controlar el clima* (Reglas básicas, pág. 411), con una CD de 23 en lugar de la CD estándar.

Si un miembro del aquelarre lo abandona o la muerte de un miembro provoca que el aquelarre tenga menos de tres miembros, los miembros restantes mantienen sus ajustes de élite durante 24 horas, pero, sin suficientes miembros para contribuir a las acciones necesarias, no pueden lanzar conjuros de aquelarre.

Arrojar roca ♦ El monstruo interactúa para recoger una roca a su alcance o sacar una roca que tuviera guardada y la lanza, dando un Golpe a distancia.

Ataque de oportunidad ↻ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance del monstruo utiliza una acción manipular o una acción de movimiento, hace un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que esté utilizando; **Efecto** El monstruo da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si el ataque es un impacto crítico y el desencadenante fue una acción de manipular, el monstruo interrumpe esa acción. Este Golpe no cuenta a efectos de calcular el penalizador por ataque múltiple del monstruo, y su penalizador por ataque múltiple no se aplica a este Golpe.

Atrapar roca ↻ **Requisitos** El monstruo debe tener una mano libre, pero puede soltar cualquier cosa que esté sujetando como parte de esta reacción; **Desencadenante** El monstruo es el objetivo de un Golpe con una roca lanzada o una roca cae sobre el monstruo; **Efecto** El monstruo obtiene un bonificador +4 por circunstancia a su CA contra el ataque desencadenante o a cualquier defensa contra la roca que cae. Si el ataque falla o el monstruo se defiende con éxito contra la roca que cae, el monstruo atrapa la roca, no sufre daño y pasa a sostener la roca.

Aura El aura de un monstruo afecta automáticamente a todo lo que se encuentre dentro de una emanación específica alrededor de ese monstruo. El monstruo no necesita gastar acciones en el aura; los efectos del aura se aplican en momentos específicos, como cuando una criatura termina su turno en el aura o cuando las criaturas entran en el aura.

Si un aura no hace nada más que infligir daño, su entrada sólo indica el radio, el daño y la tirada de salvación. Tales auras infligen este daño a una criatura cuando la criatura entra en el aura y cuando una criatura comienza su turno en el aura. Una criatura sólo puede sufrir el daño del aura una vez por asalto.

El DJ puede determinar que el aura de un monstruo no afecte a sus propios aliados. Por ejemplo, una criatura podría ser inmune a la presencia temible de un monstruo si llevan juntos mucho tiempo.

Bloquear con el escudo ↻ **Desencadenante** El monstruo tiene su escudo alzado y sufre daño de un ataque físico; **Efecto** El monstruo alza su escudo para desviar un golpe. El escudo evita que el monstruo sufra una cantidad de daño equivalente a la Dureza del escudo. El monstruo y el escudo sufren cada uno el daño restante, que puede romper o destruir el escudo.

Cambiar de forma ♦ (concentrarse, polimorfismo, [tradición mágica], transmutación) El monstruo cambia de forma indefinidamente. Puede usar esta acción de nuevo para volver a su forma natural o adoptar una nueva forma. A menos que se indique lo contrario, un monstruo no puede usar Cambiar de forma para parecerse a un individuo específico. Usar Cambiar de forma cuenta como crear un disfraz a efectos de usar Engaño para Imitar. La

transformación del monstruo supera automáticamente las CD de Percepción para determinar si la criatura es miembro de la ascendencia o del tipo de criatura en la que se transformó y obtiene un bonificador +4 por estatus a su CD de Engaño para evitar que otros descubran su disfraz. Las aptitudes de Cambiar de forma especifican qué formas puede adoptar el monstruo. El monstruo no obtiene ninguna aptitud especial de la nueva forma, sólo su forma física. Por ejemplo, en cada forma, sustituye sus Velocidades y Golpes normales, y podría cambiar sus sentidos o su tamaño. Cualquier cambio se indica en su bloque de estadísticas.

Ceguera ante la luz Cuando se expone por primera vez a una luz brillante, el monstruo queda cegado hasta el final de su siguiente turno. Tras esta exposición, la luz no vuelve a cegar al monstruo hasta que pase 1 hora en la oscuridad. Sin embargo, mientras el monstruo esté en una zona de luz brillante, está deslumbrado.

Conjuros a voluntad El monstruo puede lanzar sus conjuros a voluntad cualquier cantidad de veces sin agotar sus espacios de conjuro.

Conjuros constantes Un conjuro constante afecta al monstruo sin que éste tenga que lanzarlo, y su duración es ilimitada. Si un conjuro constante es contrarrestado, el monstruo puede reactivarlo gastando las acciones normales de lanzamiento de conjuros que requiera el conjuro.

Constreñir ♦ El monstruo inflige la cantidad de daño indicada a cualquier número de criaturas agarradas o neutralizadas por él. Cada una de esas criaturas puede hacer una salvación de Fortaleza básica con la CD indicada.

Constreñir mayor ♦ El monstruo inflige la cantidad de daño indicada a cualquier número de criaturas agarradas o neutralizadas por él. Cada una de esas criaturas puede hacer una salvación de Fortaleza básica con la CD indicada. Una criatura que falle esta salvación cae inconsciente y una criatura que tenga éxito se vuelve temporalmente inmune a caer inconsciente por Constreñir mayor durante 1 minuto.

Curación negativa Una criatura con curación negativa obtiene salud de la energía negativa en lugar de la positiva. Resulta herida por el daño positivo y no se cura con efectos curativos positivos. No sufre daño negativo y se cura con los efectos negativos que curan a los muertos vivos.

Curación rápida Un monstruo con esta aptitud recupera el número indicado de Puntos de Golpe en cada asalto al principio de su turno.

Derribo ♦ Requisitos La última acción del monstruo fue un éxito con un Golpe que incluya Derribo en su entrada de daño; Efecto El monstruo deja al objetivo tumbado.

Emboscada acuática ♦ Requisitos El monstruo está escondido en el agua y una criatura que no lo haya detectado se encuentra a menos de la cantidad de pies (*metros*) indicada; Efecto El monstruo se mueve hasta su Velocidad de nado + 10 pies (3 m) hacia la criatura desencadenante, desplazándose por el agua y por tierra. Una vez que la criatura esté a su alcance, el monstruo da un Golpe contra ella. La criatura está desprevenida contra este Golpe.

Empujar ♦ Requisitos La última acción del monstruo fue un éxito con un Golpe que incluya Empujar en su entrada de daño; Efecto El monstruo golpea automáticamente al objetivo y lo aleja del monstruo. A menos que se indique lo contrario en la descripción de la aptitud, la criatura es empujada 5 pies (1,5 m). Si el ataque fue un impacto crítico, esta distancia se duplica.

Encabritarse ➤ La mayoría de los monstruos que sirven de montura pueden intentar quitarse de encima a los jinetes no deseados o molestos, pero la mayoría de las monturas no utilizarán esta reacción contra una criatura de confianza, a menos que las monturas estén asustadas o sean maltratadas; **Desencadenante** Una criatura Monta o utiliza la acción Comandar a un animal mientras monta al monstruo; **Efecto** La criatura desencadenante debe tener éxito en una tirada de salvación de Reflejos contra la CD indicada o caer de la criatura y aterrizar de bruces. Si la salvación es un fallo crítico, la criatura desencadenante también sufre 1d6 de daño contundente además del daño normal por la caída.

Enfermedad Cuando una criatura está expuesta a una enfermedad de un monstruo, hace una salvación de Fortaleza o sucumbe a la enfermedad. El nivel de una enfermedad es el nivel del monstruo que la inflige. La enfermedad sigue las reglas para aflicciones que se encuentran en la página 457 del *Reglas básicas*.

Engullir ♦ (ataque) El monstruo intenta tragarse a una criatura del tamaño indicado o menor que tenga agarrada con las mandíbulas o la boca. Si la criatura engullida tiene el tamaño máximo indicado, el monstruo no puede volver a usar Engullir. Si la criatura es más pequeña que el máximo, el monstruo normalmente puede tragarse más criaturas; el DJ determina el máximo. El monstruo hace una prueba de Atletismo contra la CD de Reflejos de la criatura agarrada. Si tiene éxito, se traga a la criatura. La boca o las mandíbulas del monstruo dejan de agarrar a la criatura que se ha tragado, por lo que el monstruo es libre de usarlas para volver a dar un Golpe o Agarrón. El monstruo no puede atacar a las criaturas que ha engullido.

Una criatura engullida está agarrada, queda lentificada 1 y tiene que aguantar la respiración o empezar a asfixiarse. La criatura engullida sufre la cantidad de daño indicada cuando es engullida por primera vez y al final de cada uno de sus turnos mientras esté engullida. Si la víctima Huye del estado negativo agarrado de esta aptitud, sale por la boca del monstruo. Esto libera a cualquier otra criatura agarrada en la boca o las mandíbulas del monstruo. Una criatura engullida puede atacar al monstruo que la ha engullido, pero sólo con ataques sin arma o con armas de Impedimenta ligera o inferior. La criatura que la haya engullido está desprevenida contra el ataque. Si el monstruo sufre un daño perforante o cortante igual o superior al valor para Liberarse indicado por un solo ataque o conjuro, la criatura engullida es liberada. Una criatura que se libere, ya sea Huyendo o abriéndose paso a cortes, puede respirar inmediatamente y salir del espacio del monstruo que la había engullido.

Si el monstruo muere, una criatura engullida puede ser liberada por las criaturas adyacentes al cadáver si gastan un total combinado de 3 acciones cortando al monstruo con un arma o un ataque sin arma que inflija daño perforante o cortante.

Envolver ♦♦ El monstruo da una Zancada hasta el doble de su Velocidad y puede moverse a través de los espacios de cualquier criatura en su camino. Cualquier criatura del tamaño del monstruo o más pequeña por cuyo espacio se mueva el monstruo puede hacer una salvación de Reflejos con la CD indicada para evitar ser engullida. Una criatura incapaz de actuar falla automáticamente esta salvación. Si una criatura tiene éxito en su salvación, puede elegir entre ser empujada a un lado (fuera de la trayectoria del monstruo) o ser empujada delante del monstruo hasta el final del movimiento de éste. El monstruo puede intentar Engullir a la

misma criatura una sola vez por cada uso de Engullir. El monstruo puede contener tantas criaturas como quepan en su espacio.

Una criatura que falle su salvación es arrastrada hacia el cuerpo del monstruo. Es agarrada, queda lentificada 1 y tiene que aguantar la respiración o empezar a asfixiarse. La criatura sufre la cantidad indicada de daño cuando es engullida por primera vez y al final de cada uno de sus turnos mientras esté engullida. Una criatura engullida puede liberarse Huyendo contra la CD para Huir indicada. Una criatura engullida puede atacar al monstruo que la está engullendo, pero sólo con ataques sin arma o con armas de Impedimenta ligera o menos. La criatura engullida está desprevenida contra el ataque. Si el monstruo sufre un daño perforante o cortante igual o superior al valor indicado para Liberarse por un solo ataque o conjuro, la criatura engullida se libera. Una criatura que se libere por cualquiera de los dos métodos puede respirar inmediatamente y salir del espacio del monstruo envolvente.

Si el monstruo muere, todas las criaturas que ha engullido son liberadas automáticamente cuando la forma del monstruo pierde cohesión.

Ferocidad ➤ **Desencadenante** Los PG del monstruo quedan reducidos a 0; **Efecto** El monstruo evita ser noqueado y permanece con 1 PG, pero el valor de su estado negativo herido aumenta en 1. Cuando esté herido 3, ya no puede usar esta aptitud.

Impacto retributivo ➤ **Desencadenante** Un enemigo daña al aliado del monstruo y ambos se encuentran a menos de 15 pies (4,5 m) del monstruo; **Efecto** El aliado obtiene una resistencia a todo el daño contra el daño desencadenante equivalente a 2 + el nivel del monstruo. Si el enemigo está a su alcance, el monstruo da un Golpe cuerpo a cuerpo contra él.

Mente de plaga Este monstruo no tiene una sola mente (normalmente porque es una plaga de criaturas más pequeñas) y es inmune a los efectos mentales que sólo tienen como objetivo un número específico de criaturas. Sigue estando sujeto a los efectos mentales que afecten a todas las criaturas de un área.

Olfato El olfato implica percibir criaturas u objetos por el olor y suele ser un sentido impreciso. El alcance se indica en la aptitud y sólo funciona si la criatura u objeto que se detecta emite un aroma (por ejemplo, las criaturas incorpóreas no emanar ningún olor).

Si una criatura emite un fuerte aroma o está contra el viento, el DJ puede duplicar o incluso triplicar el alcance de las aptitudes de olfato utilizadas para detectar a esa criatura; del mismo modo, el DJ puede reducir el alcance si una criatura está contra el viento.

Pisotear ➤➤➤ El monstruo da una Zancada al doble de su Velocidad y puede moverse a través de los espacios de las criaturas del tamaño indicado, pisoteando a cada criatura en cuyo espacio entre. El monstruo sólo puede intentar Pisotear a la misma criatura una vez en un solo uso de Pisotear. El monstruo inflige el daño de Golpe indicado, pero las criaturas pisoteadas pueden hacer una salvación de Reflejos básica con la CD indicada (sin daño en caso de éxito crítico, la mitad de daño en caso de éxito y el doble de daño en caso de fallo crítico).

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) Una criatura que entre por primera vez en el área debe hacer una salvación de Voluntad. Independientemente del resultado de la tirada de salvación, la criatura se vuelve temporalmente inmune a la Presencia temible de este monstruo durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada por la presencia.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura queda asustada 2.

Fallo crítico La criatura queda asustada 4.

Rasgadura ➤ Una entrada de Golpe enumera un Golpe que tiene el monstruo; **Requisitos** El monstruo impacta al mismo enemigo con dos Golpes consecutivos del tipo enumerado en el mismo asalto; **Efecto** El monstruo vuelve a infligir automáticamente el daño de ese Golpe al enemigo.

Regeneración Este monstruo recupera el número indicado de Puntos de Golpe en cada asalto al principio de su turno. Su estado negativo moribundo nunca aumenta más allá de moribundo 3 mientras su regeneración esté activa. Sin embargo, si sufre un daño del tipo indicado en la entrada regeneración, su regeneración se desactiva hasta el final de su siguiente turno. Desactiva la regeneración antes de aplicar cualquier daño de un tipo indicado, ya que ese daño podría matar al monstruo llevándolo a moribundo 4.

Sentido de la vibración El sentido de la vibración permite a un monstruo sentir las vibraciones a través de una superficie sólida causadas por el movimiento. Suele ser un sentido impreciso con un alcance limitado (indicado en la aptitud). El sentido de la vibración sólo funciona si el monstruo está sobre la misma superficie que el sujeto y sólo si el sujeto se está moviendo a lo largo de la superficie (o excavando).

Sentir ondulaciones Este sentido permite al monstruo sentir las vibraciones causadas por el movimiento a través de un líquido. Suele ser un sentido impreciso con un alcance limitado (indicado en la aptitud). Sentir ondulaciones sólo funciona si el monstruo y el sujeto se encuentran en la misma masa de líquido y sólo si el sujeto se desplaza a través del líquido.

Sentir vida Sentir vida permite al monstruo sentir la esencia vital de las criaturas vivas y muertas vivientes dentro del alcance indicado. El sentido puede distinguir entre la energía positiva que anima a las criaturas vivas y la energía negativa que anima a las criaturas muertas vivientes, del mismo modo que la vista distingue los colores.

Telepatía (adivinación, aura, mágico) Un monstruo con telepatía puede comunicarse mentalmente con cualquier criatura dentro del radio indicado, siempre que compartan un idioma. Esto no otorga ningún acceso especial a sus pensamientos y no comunica más información de la que daría un discurso normal.

Veneno Cuando una criatura quede expuesta al veneno de un monstruo, hace una salvación de Fortaleza para evitar ser envenenada.

El nivel de un veneno es el nivel del monstruo que lo inflige. El veneno sigue las reglas para aflicciones que se encuentran en la página 457 de las *Reglas básicas*.

Visión en la oscuridad Un monstruo con visión en la oscuridad puede ver perfectamente en zonas de oscuridad y luz tenue, aunque dicha visión es sólo en blanco y negro. Algunas formas de oscuridad mágica, como un conjuro *oscuridad* de 4.º nivel, bloquean la visión en la oscuridad normal. Sin embargo, un monstruo con visión en la oscuridad mayor puede ver incluso a través de estas formas de oscuridad mágica.

Visión en la penumbra El monstruo puede ver con luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignora el estado oculto debido a la luz tenue.

Visión periférica total Este monstruo puede ver en todas las direcciones simultáneamente, por lo que no se le puede flanquear.

RASGOS DE LAS CRIATURAS

Algunos de estos rasgos aparecen en las *Reglas básicas*, mientras que otros aparecen por primera vez en este libro y en el primer *Bestiario*.

RASGOS DE RAREZA

A menos que la criatura sea común, su lista de rasgos comienza con un rasgo de rareza. Las criaturas que no comiencen con un rasgo de rareza tienen la rareza común.

Común Una criatura de esta rareza es generalmente conocida y se puede convocar con el conjuro convocar apropiado.

Poco común Se conoce menos sobre las criaturas poco comunes que sobre las comunes. Normalmente no se pueden convocar. La CD de las pruebas de Recordar conocimiento relacionadas con esta criatura se incrementa en 2.

Raro Como su propio nombre indica, estas criaturas son raras. Normalmente no se pueden convocar. La CD de las pruebas de Recordar conocimiento relacionadas con esta criatura se incrementa en 5.

Único Una criatura con esta rareza es única. La CD de las pruebas de Recordar conocimiento relacionadas con esta criatura se incrementa en 10.

ABREVIATURA DEL RASGO ALINEAMIENTO

Después de cualquier rasgo de rareza aparece una de las nueve abreviaturas del rasgo alineamiento. Se enumeran a continuación con los rasgos de alineamiento que representan estas abreviaturas. Las descripciones generales de los alineamientos se encuentran en las páginas 28 a 29 de las *Reglas básicas*.

CM Caótico y maligno

CB Caótico y bueno

CN Caótico y neutral

LB Legal y bueno

LM Legal y maligno

LN Legal y neutral

N Neutral

NM Neutral y maligno

NB Neutral y bueno

TAMAÑO

Después de cualquier rasgo de rareza y de la abreviatura del alineamiento, se detalla el tamaño de cada criatura antes de sus otros rasgos.

Gigantesco Este tamaño de criatura ocupa un espacio de al menos 20 pies (6 m) por 20 pies (6 m) (16 casillas en la cuadrícula), pero puede ser mucho mayor. Las criaturas Gigantescas suelen tener un alcance de 20 pies (6 m) si son altas o 15 pies (4,5 m) si son largas, pero las más grandes pueden tener un alcance mucho mayor.

Enorme Una criatura Enorme ocupa un espacio de 15 pies (4,5 m) por 15 pies (4,5 m) (9 casillas en la cuadrícula). Normalmente tiene un alcance de 15 pies (4,5 m) si la criatura es alta o de 10 pies (3 m) si la criatura es larga.

Grande Una criatura Grande ocupa un espacio de 10 pies (3 m) por 10 pies (3 m) (4 casillas en la cuadrícula). Normalmente tiene un alcance de 10 pies (3 m) si la criatura es alta o 5 pies (1,5 m) si es larga.

Mediano Una criatura Mediana ocupa un espacio de 5 pies (1,5 m) por 5 pies (1,5 m) (1 casilla en la cuadrícula) y normalmente tiene un alcance de 5 pies (1,5 m).

Pequeño Una criatura Pequeña ocupa un espacio de 5 pies (1,5 m) por 5 pies (1,5 m) (1 casilla de la cuadrícula) y suele tener un alcance de 5 pies (1,5 m).

Menudo Una criatura de este tamaño ocupa un espacio de menos de 5 pies (1,5 m) por 5 pies (1,5 m) (1 casilla de la cuadrícula) y varias criaturas Menudas pueden ocupar la misma casilla de la cuadrícula. Al menos cuatro criaturas Menudas pueden ocupar la misma casilla e incluso más pueden ocupar la misma casilla, a discreción del DJ. También pueden ocupar el mismo espacio que criaturas más grandes y, si su alcance es de 0 pies (0 m), deben hacerlo para poder atacar.

OTROS RASGOS

Después de los rasgos de rareza, la abreviatura del alineamiento y su tamaño, la línea de rasgos de cada criatura enumera todos los demás rasgos que tiene la criatura en orden alfabético. La siguiente es una lista de los rasgos que se encuentran en este libro.

Aberración Las aberraciones son criaturas de más allá de los Planos o corrupciones del orden natural.

Ácido Las criaturas con este rasgo están constituidas principalmente por ácido o tienen una conexión mágica con él.

Acuático Las criaturas acuáticas se sienten a gusto bajo el agua. A sus golpes sin arma contundentes y cortantes no se les impone el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua. Las criaturas acuáticas pueden respirar agua, pero no aire.



INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE

Agua Las criaturas con este rasgo están constituidas principalmente por agua o tienen una conexión mágica con este elemento.

Aire Las criaturas con este rasgo se componen principalmente de aire o tienen una conexión mágica con ese elemento.

Alma vinculada Estos constructos están mentalmente mejorados por un fragmento del alma de una criatura que estuvo viva.

Anfibio Una criatura anfibia puede respirar tanto agua como aire, incluso fuera de su entorno preferido, normalmente de forma indefinida, pero al menos durante horas. Estas criaturas suelen tener Velocidad de nado. A sus golpes sin arma contundentes y cortantes no se les impone el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua.

Ángel Esta familia de celestiales es nativa del Plano del Nirvana. La mayoría de los ángeles son neutrales buenos, tienen visión en la oscuridad y tienen debilidad al daño maligno.

Animal Un animal es una criatura con una inteligencia relativamente baja. Normalmente no tienen un modificador por Inteligencia superior a -4, no pueden hablar idiomas y no pueden ser entrenados en habilidades basadas en la Inteligencia.

Arconte Los miembros de esta familia de celestiales son los protectores del Cielo y son legales buenos. Tienen visión en la oscuridad y una debilidad al daño maligno.

Azata Esta familia de celestiales es nativa del Eliseo. Son caóticos buenos y tienen visión en la oscuridad y debilidad al mal y al hierro frío.

Bestia Una criatura similar a un animal, pero con un modificador por Inteligencia de -3 o superior suele ser una bestia. A diferencia de un animal, una bestia puede ser capaz de hablar y de razonar.

Buscador Una criatura con este rasgo es miembro de la ascendencia buscador. Los buscadores fueron una vez humanos, pero generaciones de vida en el Plano de la Sombra los han transformado.

Caligni Estos habitantes subterráneos tienen visión en la oscuridad y algunos tienen poderes para crear oscuridad.

Celestial Las criaturas que provienen o tienen una fuerte conexión con los planos de alineamiento bueno se llaman celestiales. Los celestiales pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Cieno Los cienos son criaturas con anatomías simples. Suelen tener bajas puntuaciones de característica mental e inmunidad a los efectos mentales y al daño de precisión.

Constructo Un constructo es una criatura artificial alimentada por una fuerza distinta a la nigromancia. Los constructos suelen ser descerebrados; son inmunes a ataques no letales, curación, daño por sangrado, efectos de muerte, enfermedad, nigromancia, veneno y a los estados negativos condenado, drenado, fatigado, inconsciente, indispuesto y paralizado; y pueden tener una Dureza basada en los materiales utilizados para construir sus cuerpos. Los constructos no son criaturas vivas, ni tampoco muertos vivientes. Cuando sus Puntos de Golpe se reducen a 0, los constructos son destruidos.

Couatl Una especie de serpientes emplumadas sobrenaturales que sirven como guardianes y mensajeros en el Plano Material para varios dioses de alineamiento bueno.

Daimonion Una especie de infernales engendrados en el plano desolado de Abaddon, la mayoría de los daimonions son neutrales malignos. Suelen tener visión en la oscuridad y debilidad al daño bueno.

Demonio Especie de infernales procedentes del Abismo, la mayoría de los demonios son caóticos malignos. La mayoría de los demonios tienen visión en la oscuridad y debilidad al daño bueno.

Descerebrado Una criatura descerebrada tiene unos atributos mentales programados o rudimentarios. La mayoría de sus modificadores por característica mental (si no todos) son -5. Son inmunes a todos los efectos mentales.

Diablo Especie de infernales procedentes del Infierno, la mayoría de los diablos son legales malignos. Suelen tener visión en la oscuridad mayor, debilidad al daño bueno, inmunidad al fuego y telepatía.

Dinosaurio Estos reptiles han sobrevivido desde la prehistoria.

Dragón Los dragones son criaturas reptilianas, a menudo aladas o con el poder de volar. La mayoría son capaces de utilizar un arma de aliento y son inmunes al sueño y al estado negativo paralizado.

Efrítico Los efrítidos son retoños planarios que descienden de los efrítidos.

Electricidad Las criaturas con este rasgo tienen una conexión mágica con la electricidad.

Elemental Los elementales son criaturas ligadas directamente a un elemento y son nativos de los Planos Elementales. Los elementales no necesitan respirar.

Eón Estos monitores se autodenominan defensores de la realidad. Los eones tradicionales tienen naturalezas y formas dualistas y mantienen una dicotomía de intereses, aunque los axiomas y los inevitables, no. Los eones que no son axiomas ni inevitables se comunican a través de una extraña mezcla telepática de envíos sensoriales llamada visualizado.

Espíritu Los espíritus son criaturas efímeras definidas por su esencia espiritual. Suelen carecer de forma material.

Etéreo Las criaturas etéreas son nativas del plano Etéreo. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del plano Etéreo.



Frío Las criaturas con este rasgo tienen una conexión mágica con el frío.

Fuego Las criaturas con este rasgo están constituidas principalmente por fuego o tienen una conexión mágica con ese elemento.

Gigante Los gigantes son enormes criaturas humanoides.

Gnomo Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los gnomos. Los gnomos son humanoides pequeños y hábiles con la magia que buscan nuevas experiencias y suelen tener visión en la penumbra.

Gólem Los gólems son un tipo especial de constructo. Son inmunes a casi toda la magia, pero la mayoría tienen una debilidad a ciertos conjuros.

Gremlin Hadas crueles y traviesos que se han aclimatado a la vida en el Plano Material.

Grippli Los grippli son una especie de humanoides con forma de rana.

Gul Los guls son viles criaturas muertas vivientes que se alimentan de carne.

Hada Las criaturas del Primer Mundo se denominan hadas.

Hombre serpiente Los hombres serpiente son una especie de humanoides serpentinos.

Hongo Las criaturas fúngicas tienen el rasgo hongo. Son distintas de los hongos normales.

Humano Una criatura con este rasgo es miembro de la ascendencia de los humanos. Los humanos son un pueblo conocido por su adaptabilidad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los humanos.

Humanoide Los humanoides razonan y actúan como los humanos. Suelen caminar erguidos y tienen dos brazos y dos piernas.

Incorporal Una criatura u objeto incorporal no tiene forma física. Puede atravesar objetos sólidos, incluidas las paredes. Cuando está dentro de un objeto, una criatura incorporal no puede percibir, atacar o interactuar con nada fuera del objeto y, si comienza su turno en un objeto, queda lentificada 1. Las criaturas corporales pueden atravesar una criatura incorporal, pero no pueden terminar su movimiento en su espacio.

Una criatura incorporal no puede hacer pruebas basadas en la Fuerza contra criaturas u objetos físicos (sólo contra los incorporales), a menos que esos objetos tengan la runa de propiedad toque fantasmal. Del mismo modo, una criatura corporal no puede realizar pruebas de Fuerza contra criaturas u objetos incorporales.

Las criaturas incorporeales suelen tener inmunidad a los efectos o estados negativos que requieren un cuerpo físico, como el daño de precisión, la enfermedad y el veneno. Suelen tener resistencia contra todo tipo de daño (excepto el daño de fuerza y el daño de los Golpes con la runa de propiedad *toque fantasmal*), con el doble de resistencia contra el daño no mágico.

Inevitable Estos eones artificiales fueron creados por los axiomas. Cada tipo de inevitable se dedica a una tarea específica. La mayoría de los inevitables tienen debilidad al daño caótico.

Infernal Las criaturas que provienen o tienen una fuerte conexión con los Planos de alineamiento maligno se llaman infernales. Los infernales pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Leshy Los leshys son pequeñas criaturas planta vagamente humanoides.

Licántropo Estas criaturas que cambian de forma son capaces de cambiar naturalmente entre forma de animal, humanoide e híbrida o les afecta una maldición que las obliga a cambiar involuntariamente.

Mágico Algo con el rasgo mágico está imbuido de energías mágicas no ligadas a una tradición específica de la magia. Un objeto mágico irradia un aura mágica infundida con su escuela de magia dominante.

Algunos objetos o efectos están estrechamente vinculados a una tradición mágica concreta. En estos casos, el objeto tiene el rasgo arcano, divino, ocultismo o primigenio en lugar del rasgo mágico. Cualquiera de estos rasgos indica que el objeto es mágico.

Momia Una momia es una criatura muerta viviente creada a partir de un cadáver conservado.

Monitor Las criaturas que provienen o tienen una fuerte conexión con los planos de alineamiento neutral se llaman monitores. Los monitores pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Morlock Los morlock son una familia de humanoides pálidos que viven bajo tierra y que, hace generaciones, eran humanos normales.

Muerto viviente Otrora vivas, estas criaturas fueron infundidas después de la muerte con energía negativa y magia maligna que corrompe el alma. Cuando sus Puntos de Golpe quedan reducidos a 0, una criatura muerta viviente se destruye. Las criaturas muertas vivientes son dañadas por la energía positiva, son curadas por la energía negativa y no se benefician de los efectos curativos.

Mutante Este monstruo ha mutado o evolucionado, lo que le confiere ventajas o inconvenientes inusuales, o ambas cosas.

Negativo Las criaturas con este rasgo son nativas del Plano de Energía Negativa. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano de Energía Negativa.

Ondina Las ondinas son retoños planarios que descienden de los marid.

Oni Los oni son una especie de infernales que habitan en el Plano Material y adoptan formas monstruosas basadas en formas humanoides.

Onírico Las criaturas nativas de la Dimensión del Sueño pueden tener cualquier alineamiento y una gran variedad de aptitudes, aunque las asociadas al reino de las pesadillas de Leng son casi siempre malignas e inmunes a las temperaturas gélidas de ese reino.

Oréade Las oréades son retoños planarios que descienden de los shaitan.

Plaga Una plaga es una masa o nube de criaturas que funciona como un solo monstruo. Su entrada de tamaño representa el tamaño de toda la masa, aunque para la mayoría de las plagas las criaturas individuales que componen esa masa son Menudas. Una plaga puede ocupar el mismo espacio que otras criaturas y debe hacerlo para poder utilizar su acción de daño. Una plaga suele tener debilidad a los efectos que infligen daño en un área (como los conjuros de área y las armas de salpicadura). Las plagas son inmunes a los estados negativos agarrado, neutralizado y tumbado.

Planta Las criaturas vegetales tienen el rasgo planta. Son distintas de las plantas normales.

Positivo Las criaturas con este rasgo son nativas del Plano de Energía Positiva. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano de Energía Positiva.

Proteico Una familia de monitores engendrados en el Torbellino, estas criaturas son guardianes del desorden y son caóticos neutrales. Suelen tener visión en la oscuridad, una anatomía amorfa y debilidad al daño legal.

Psicopompo Una familia de monitores engendrados en el Osario para transportar almas a los Planos Exteriores; la mayoría de los psicopompos son neutrales auténticos. Suelen tener sentir vida, toque espiritual y visión en la oscuridad y son inmunes a los efectos de muerte.

Qlippoth Una especie de infernales procedentes del Abismo, la mayoría de los qlippoth son caóticos malignos. Su aspecto afecta a las mentes de aquellos no qlippoth que los ven.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE



Rondador Los rondadores son una familia de humanoides cuya piel puede cambiar de color para pasar desapercibidos.

Silfo Los silfos son retoños planarios que descienden de los djinn.

Sombra Las criaturas con este rasgo son nativas del Plano de la Sombra. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano de la Sombra.

Sónico Una criatura con este rasgo tiene una conexión mágica con el sonido potente.

Spriggan Parientes de los gnomos, tienden a ser malignos y pueden crecer en tamaño hasta igualar a los gigantes.

Suli Los sulis son retoños planarios que descienden de los jann.

Suplicante Los suplicantes son almas mortales que han sido juzgadas y luego transformadas en criaturas nativas de otros Planos. Los suplicantes pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de su Plano de origen.

Tane Los Tane son poderosas criaturas creadas hace eones por los Primogénitos del Primer Mundo. Todos los Tane consideran que el Plano en el que se encuentran es su Plano natal.

Tiempo Las criaturas temporales son nativas de la Dimensión del Tiempo. No envejecen y, aunque algunas pueden verse impulsadas por hambres sobrenaturales, no necesitan comer ni beber para sobrevivir. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de la Dimensión del Tiempo.

Tierra Las criaturas con este rasgo están formadas principalmente por tierra o tienen una conexión mágica con ese elemento.

Trol Los troles son criaturas gigantescas y salvajes y son conocidos por su capacidad de regeneración.

Urdefhan Los urdefhans son humanoides que han hecho pactos con daimonions, tienen la piel transparente y beben sangre.

Vampiro Criaturas muertas vivientes sedientas de sangre, notoriamente versátiles y difíciles de destruir.



Velstrac Una especie de infernales del Plano de la Sombra que se asocian con el dolor y la agonía. Todos los velstracs poseen alguna forma de mirada perturbadora.

Wight Un wight es una criatura muerta viviente que drena la vida y vigila su lugar de sepultura.

Wraith Un wraith es una criatura muerta viviente incorpóral infundida con energía negativa e impulsada por el odio hacia la vida.

RASGOS DE ARMAS

Los bonificadores de estos rasgos de armas se incluyen en las estadísticas de las criaturas, pero los rasgos aparecen porque son relevantes para los estados negativos debilitado y torpe.

Brutal Un ataque a distancia con este rasgo utiliza su modificador por Fuerza en lugar de Destreza en la tirada de ataque.

Sutil Este ataque cuerpo a cuerpo se basa en la Destreza. Incluso aunque un arma tenga normalmente el rasgo sutil, este rasgo se omite en la entrada del Golpe si el monstruo está aplicando su Fuerza.

RITUALES

Algunas criaturas de los Planos Exteriores pueden llevar a cabo rituales especiales para llamar a sus congéneres o transportarse a otro Plano. Los siguientes son los rituales utilizados por varias criaturas en este libro.

MENSAJERO ANGELICAL

RITUAL 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día

Prueba principal Religión (experto; tienes que ser un ángel)

Te transportas a un Plano celestial o a un mundo del Plano Material donde haya adoradores de tu patrón. No debes tener un nivel superior al doble del nivel de conjuro de *mensajero angelical*.

Éxito crítico Como con el éxito, pero, si nunca antes has visitado ese Plano o mundo, apareces justo delante del destinatario del mensaje.

Éxito Llegas al Plano o mundo objetivo en el último lugar que visitaste en ese Plano o mundo o a un lugar al azar en un radio de 10d10 millas (x 1,6 km) del destinatario de tu mensaje si nunca has visitado ese Plano o mundo antes.

Fallo No viajas.

Fallo crítico Viajas accidentalmente al Plano equivocado, posiblemente a un Plano peligroso.

PACTO ABISAL

RITUAL 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día

Prueba principal Religión (experto; tienes que ser un demonio)

Pides un favor a otro demonio cuyo nivel no supere el doble del nivel de conjuro de *pacto abisal*, a dos demonios cuyos niveles sean cada uno al menos 2 menos que el doble del nivel de conjuro o a tres demonios cuyos niveles sean cada uno al menos 3 menos que el doble del nivel de conjuro.

Éxito crítico Conjuras al demonio o demonios. Están ansiosos por llevar a cabo la tarea, por lo que no piden ningún favor.

Éxito Conjuras al demonio o demonios. No están deseosos de realizar la tarea, por lo que exigen un favor a cambio.

Fallo No conjuras a ningún demonio.

Fallo crítico El demonio o los demonios se enfadan porque les has molestado. Aparecen ante ti, pero te atacan inmediatamente.

PACTO DAIMÓNICO

RITUAL 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día

Prueba principal Religión (experto; tienes que ser un daimonion o un urdefhan)

Invocas los poderes de Abaddon para que te conceda la ayuda de un daimonion. Convocas a un daimonion cuyo nivel no puede ser más que el doble del nivel de conjuro de *pacto daimónico*, a dos daimonions cuyos niveles sean cada uno al menos 2 menos que el doble del nivel del conjuro, o a tres daimonions cuyos niveles sean cada uno al menos 3 menos que el doble del nivel de conjuro.

Éxito crítico Conjuraras al daimonion o daimonions y no piden nada a cambio de su servicio.

Éxito Conjuraras al daimonion o daimonions, que te sirven voluntariamente, pero requieren un sacrificio en forma de sangre derramada (ya sea tuya o de otra criatura).

Fallo No conjuras a ningún daimonion.

Fallo crítico No conjuras ningún daimonion y el autosacrificio requerido para realizar el ritual te deja drenado 1 (o drenado 2 si el nivel del conjuro es 5 o superior).

PACTO INFERNAL

RITUAL 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día

Prueba principal Religión (experto; tienes que ser un diablo)

Haces un llamamiento a un poderoso diablo, pidiéndole que ponga a algunos de sus subordinados a tu servicio. Si tienes éxito, el diablo te envía su elección de un diablo cuyo nivel no supere el doble del nivel del *pacto infernal*, dos diablos cuyos niveles sean cada uno al menos 2 menos que el doble del nivel del conjuro, o tres diablos cuyos niveles sean cada uno al menos 3 menos que el doble del nivel del conjuro.

Éxito crítico Los diablos se te envían y te sirven durante 1d4 semanas.

Éxito Los diablos se te envían y te sirven durante 1d4 días.

Fallo Tu petición es rechazada.

Fallo Crítico No sólo se deniega tu petición, sino que el poderoso diablo envía noticias de su descontento a tu maestro.

IDIOMAS

Algunas criaturas de este libro hablan idiomas que no se encuentran en la página 65 de las *Reglas básicas*. Estos idiomas se enumeran a continuación.

TABLA: IDIOMAS POCO COMUNES

Idiomas	Hablantes
Alghollthu	Los alghollthu y algunos de sus enemigos
Arboreal	Las criaturas planta
Caligni	Los calignis
Cíclope	Los cíclopes y criaturas asociadas
Daimónico	Los daimonion y sus adoradores
Destrachan	Los destrachan
D'zirriak	Los d'zirriak
Grippli	Los grippli
Jistkano	Constructos antiguos
Jyoti	Los jyoti
Varisiano	Idioma humano regional, el Diablo de Punta Arena
Utópico	Los axiomitias e inevitables

CRATURAS SEGÚN SU TIPO

Las siguientes listas organizan las criaturas en base a sus tipos principales, subdivididas por niveles. El superíndice «P» indica que una criatura es poco común, «R» que es rara y «U» que es única.

ABERRACIÓN

Nivel 0 grindylow; **Nivel 1** akata^R; **Nivel 2** ahogador, zapatero del pantano^P; **Nivel 3** bruma vampírica, d'zirriak; **Nivel 6** naga lunar^P, ortiga skrik, xilo^P; **Nivel 7** perro de Tindalos^R, sceaduiñar^R; **Nivel 8** destrachan, devorador del intelecto^P, habitante of Leng; **Nivel 9** irnakurse, naga espiritual^P; **Nivel 10** ghonhatino; **Nivel 11** gosreg^P, isqulug^P, quoppopak; **Nivel 13** froghemoth^P, irlgaunt, araña de Leng^P; **Nivel 14** doprillu, gusano que camina^P; **Nivel 15** neotélido^P; **Nivel 17** vaspercham

ANIMAL

Nivel -1 compsoognathus, cuervo, tortuga mordedora; **Nivel 0** araña de los sueños, calamar vampiro, delfín mular, gusano gigante, pulpo de anillos azules, rana lanza, raya, culebra marina, tejón; **Nivel 1** cucaracha gigante, escorpión de las cuevas, garrapata gigante, hipocampo, mantarraya, mosca gigante, pulpo de arrecife, rana gigante, solífugo gigante; **Nivel 2** blindheim, cangrejo gigante, glotón, hipogrifo, hormiga gigante, lagarto electrizante, oso negro, pescador de cueva, plaga de cucarachas, sanguijuela gigante, sapo gigante, tejón gigante; **Nivel 3** camaleón gigante, ciempiés látigo gigante, libélula ninfa gigante, paquicefalosaurio, plaga de cuervos, plaga de mosquitos del pantano; **Nivel 4** glotón gigante, hadrosáurido, libélula gigante, plaga de sanguijuelas, rinoceronte; **Nivel 5** araña ogro, cobra emperador, hipopótamo, orca, oso polar, plaga de hormigas legionarias; **Nivel 6** iguanodonte, mosquito gigante, plaga de medusas de fuego, rinoceronte lanudo; **Nivel 7** medusa gigante, megalania, elasmosaurus, plaga de sportlebores; **Nivel 8** anancus, babosa gigante, hipocampo gigante^P; **Nivel 9** aurumvorax, calamar gigante, ciempiés titán, mastodonte, plaga de garrapatas, tortuga mordedora gigante; **Nivel 10** hipopótamo behemoth; **Nivel 11** espinosaurio; **Nivel 12** gusano de la escarcha; **Nivel 15** escorpión negro; **Nivel 18** solífugo agitador de dunas

BESTIA

Nivel 1 carbúnculo^R; **Nivel 2** hombre jabalí, perro intermitente^P; **Nivel 3** chupacabras, sabueso trol, sabueso yeth; **Nivel 4** hombre tigre, peryton; **Nivel 5** grodair, leucrón; **Nivel 6** ahuízote^P, hodag^P; **Nivel 7** felino de esencia mágica^P, felino del infierno; **Nivel 8** behir, Diablo de Punta Arena^U, gorgón^P; **Nivel 9** dracolisco^P; **Nivel 10** bebilith, orm acuático^R, couatl quetz^P; **Nivel 11** ave del trueno^P; **Nivel 12** catoblepas; **Nivel 15** umonlee^P; **Nivel 17** leydroth^P, thrasfyr^R

CELESTIAL

Nivel 4 canarconte; **Nivel 6** bralani; **Nivel 10** deva movánica; **Nivel 12** deva monádica; **Nivel 14** clangarconte; **Nivel 16** planotáreo^P; **Nivel 19** arconte estrella; **Nivel 20** baluarconte^R, veranalía; **Nivel 23** solar^R

CIENO

Nivel 1 ameba gigante, plaga de amebas; **Nivel 2** moho mucilaginoso; **Nivel 4** cieno gris; **Nivel 6** cieno verduroso; **Nivel 13** masa carnívora

CONSTRUCTO

Nivel 3 necrofidio; **Nivel 4** espantapájaros, gólem de carroña^P; **Nivel 5**

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE

artilugio excavador, gólem de hielo^P; **Nivel 6** gólem de madera^P; **Nivel 8** gólem de vidrio^P; **Nivel 11** centurión espiral; **Nivel 17** custodio radiante^P; **Nivel 18** aolaz^R

DRAGÓN

Nivel 2 draco sombrío, tatzlwyrn; **Nivel 6** draco marino; **Nivel 7** dragón de cristal joven^P; **Nivel 8** dragón de salmuera joven^P; **Nivel 9** dracolisco^P, dragón de magma joven^P; **Nivel 10** dragón de las nubes joven^P, peluda; **Nivel 11** dragón de cristal adulto^P, dragón sombrío joven^P; **Nivel 12** dragón de salmuera adulto^P; **Nivel 13** dragón de magma adulto^P; **Nivel 14** cascarón de voraz^R, dragón de las nubes adulto^P; **Nivel 15** dragón sombrío adulto^P, linnorm del bajo^P; **Nivel 16** dragón de cristal antiguo^R, linnorm del fiordo^P, zomok; **Nivel 17** dragón de salmuera antiguo^R; **Nivel 18** dragón de magma antiguo^R, linnorm del túmulo^P; **Nivel 19** dragón de las nubes antiguo^R, linnorm de la taiga^P; **Nivel 20** dragón sombrío antiguo^R; **Nivel 21** voraz^R; **Nivel 23** jabberwock^R

ELEMENTAL

Nivel 1 méfit de cieno^P, méfit de hielo^P, méfit de polvo^P, méfit de vapor^P; **Nivel 2** miserable de barro, murciélago de chispas, peñasco vivo, serpiente carámbano, zorro de ascuas; **Nivel 4** acechador de niebla, destrero de tierra, fuego inmundo, trueno vivo; **Nivel 6** belker, centinela de la arena, fuego zancudo, nacido de la ventisca; **Nivel 7** dragón de cristal joven^P; **Nivel 8** dragón de salmuera joven^P, escorpión de magma, gliptodonte de granito; **Nivel 9** dragón de magma joven^P; **Nivel 10** dragón de las nubes joven^P, melodía arrastrada por el viento, sierpe de hielo; **Nivel 11** dragón de cristal adulto^P; **Nivel 12** dragón de salmuera adulto^P; **Nivel 13** dragón de magma adulto^P; **Nivel 14** dragón de las nubes adulto^P; **Nivel 16** dragón de cristal antiguo^R; **Nivel 17** dragón de salmuera antiguo^R; **Nivel 18** dragón de magma antiguo^R; **Nivel 19** dragón de las nubes antiguo^R; **Nivel 21** lerritan

ETÉREO

Nivel 6 xilo^P

GIGANTE

Nivel 4 trol de la escarcha^P; **Nivel 6** gigante de la madera, trol de las cavernas^P; **Nivel 8** gigante de las marismas, onidoshi, trol bicéfalo^P; **Nivel 12** athach, gigante de la taiga; **Nivel 13** gigante de las sombras, yai de hielo; **Nivel 14** yai de fuego; **Nivel 15** trol de jotund^R; **Nivel 17** yai de agua

HADA

Nivel 1 brownie, nixi, vexgit; **Nivel 2** leprechaun, nuglub; **Nivel 3** ramitero, rapidazo^P; **Nivel 4** kelpie, korred^P; **Nivel 5** acechador sombrío, grodair, merodeador de la luz; **Nivel 6** sith baobhan^P, blodeuwedd^P; **Nivel 7** culdewen, stygira; **Nivel 9** nuckelavee; **Nivel 10** nereida; **Nivel 12** rusalka; **Nivel 14** ankou; **Nivel 15** marmora; **Nivel 20** norna^R

HONGO

Nivel 2 moho mucilaginoso; **Nivel 3** hongo violeta; **Nivel 5** basidirond; **Nivel 7** zarciculoso

HUMANOIDE

Nivel 1 batidor buscador; **Nivel 1** bailarín de las dunas sulí, batidor grippli, sílfide furtiva, guardia oréade, hidromante ondina, piroalquímico efrírido, rondador; **Nivel 2** hombre jabalí, hombre serpiente zyssp, morlock, tritón; **Nivel 3** caligni asesino, guerrero urdefhan, hombre ser-

piente aapoph^P, matón spriggan; **Nivel 4** espía de los anillos^P, hombre tigre; **Nivel 5** torturador urdefhan; **Nivel 6** misterio sortilego^P, gigante de la madera; **Nivel 7** señor de la guerra spriggan; **Nivel 8** gigante de las marismas, onidoshi, profeta de los huesos^P; **Nivel 9** jyoti; **Nivel 12** athach, gigante de la taiga; **Nivel 13** gigante de las sombras, yai de hielo; **Nivel 14** yai de fuego; **Nivel 17** yai de agua; **Nivel 19** Grendel^U

INFERNAL

Nivel 1 augur, cythnigot^P; **Nivel 3** sabueso yeth, zebub; **Nivel 5** ostiarus; **Nivel 6** babau, evangelista; **Nivel 7** devorador de almas^P, felino del infierno, invidiak, shoggti^P; **Nivel 8** Diablo de Punta Arena^U, nabasu, onidoshi, sarglagón; **Nivel 9** osyluth; **Nivel 10** bebilith, nyogoth^P, piscodaimonion, sacristán; **Nivel 11** hamatula, hezrou, meladaimonion; **Nivel 12** chernobue^P, derghodaimonion, interlocutor; **Nivel 13** thanadaimonion, yai de hielo; **Nivel 14** augnagar^P, gylou, nalfeshni, yai de fuego; **Nivel 16** cornugón; **Nivel 17** yai de agua; **Nivel 18** purrodaimonion, thulgant^P; **Nivel 19** vrolikai^P; **Nivel 20** eremita, olothrodaimonion

MONITOR

Nivel 3 akizendri, esobok; **Nivel 5** azuretzi, catrina; **Nivel 7** theletos, vanth; **Nivel 9** zelekhut; **Nivel 10** imentesh; **Nivel 15** marut; **Nivel 16** bythos^P; **Nivel 20** yamaraj^P

MUERTO VIVIENTE

Nivel -1 mano reptante; **Nivel 1** zombi del vacío^R; **Nivel 2** draugr; **Nivel 4** susurrador de desván, wight tumulario^P; **Nivel 5** mano reptante gigante, momia del pantano, skaveling; **Nivel 6** engendro de brucolaco, retornado; **Nivel 7** espectro, máscara de los muertos; **Nivel 8** bodak^P, mohrg; **Nivel 9** fuego de bruja^P, wraith aterrador; **Nivel 10** brucolaco maestro; **Nivel 11** devorador^P; **Nivel 13** brucolaco antiguo^P; **Nivel 14** cascarón de voraz^R; **Nivel 21** voraz^R

NEGATIVO

Nivel 7 sceaduinar^R

ONÍRICO

Nivel 8 habitante de Leng, sueño animado^P; **Nivel 13** araña de Leng^P

PLANTA

Nivel -1 siervo almizcleño amarillo; **Nivel 1** leshy de los girasoles; **Nivel 2** bruto almizcleño amarillo, enredadera almizcleña amarilla; **Nivel 3** enredadera asesina, ramitero; **Nivel 4** calathgar, leshy atrapamoscas, mandrágora; **Nivel 6** árbol guadaña, blodeuwedd^P; **Nivel 7** arbusto de bayas drenadoras, zarciculoso; **Nivel 8** flor lunar^P; **Nivel 13** enredadera viperina; **Nivel 16** zomok; **Nivel 19** sard^R

POSITIVO

Nivel 9 jyoti

SOMBRA

Nivel 1 batidor buscador; **Nivel 2** draco sombrío; **Nivel 3** d'zirak; **Nivel 11** dragón sombrío joven^P; **Nivel 13** gigante de las sombras; **Nivel 15** dragón sombrío adulto^P; **Nivel 20** dragón sombrío antiguo^R

SUPLICANTE

Nivel 1 suplicante

TIEMPO

Nivel 7 perro de Tíndalos^R

CRIATURAS SEGÚN SU NIVEL

Las siguientes tablas presentan todos los bloques de estadísticas del *Bestiario 2*, organizados por niveles. Cada entrada detalla también la categoría de la criatura, bajo qué entrada se

puede encontrar y el grupo general al que pertenece; sus rasgos de tipo, que son útiles para convocarla, y algunas otras aptitudes; su rareza; y el número de página.

Criatura	Nivel	Categoría	Rasgos de tipo	Rareza	Página
Compsognathus	-1	Dinosaurio	Animal	Común	89
Cuervo	-1	Cuervo	Animal	Común	62
Mano reptante	-1	Mano reptante	Muerto viviente	Común	193
Siervo almizcleño amarillo	-1	enredadera almizcleña amarilla	Planta	Común	123
Tortuga mordedora	-1	Tortuga	Animal	Común	277
Araña onírica	0	Araña	Animal	Común	18
Calamar vampiro	0	Calamar	Animal	Común	47
Culebra marina	0	Serpiente	Animal	Común	262
Delfín mular	0	Delfín	Animal	Común	71
Grindylow	0	Grindylow	Aberración	Común	153
Larva gigante	0	Mosca	Animal	Común	204
Pulpo de anillos azules	0	Pulpo	Animal	Común	236
Rana lanza	0	Rana	Animal	Común	245
Raya látigo	0	Raya	Animal	Común	247
Tejón	0	Tejón	Animal	Común	275
Akata	1	Akata	Aberración	Raro	11
Ameba gigante	1	Cieno	Cieno	Común	56
Augur	1	Velstrac	Infernal	Común	287
Bailarín de las dunas sulí	1	Retoño planario, estirpe de los genios	Humanoide	Común	251
Batidor buscador	1	Buscador	Humanoide, sombra	Común	46
Batidor gripli	1	Gripli	Humanoide	Común	254
Brownie	1	Brownie	Hada	Común	40
Carbúnculo	1	Carbúnculo	Bestia	Raro	51
Cucaracha gigante	1	Cucaracha	Animal	Común	61
Cythnigot	1	Qlippoth	Infernal	Común	237
Escorpión de las cuevas	1	Escorpión	Animal	Común	126
Garrapata gigante	1	Garrapata	Animal	Común	138
Guardia oréade	1	Retoño planario, estirpe de los genios	Humanoide	Común	250
Hidromante ondina	1	Retoño planario, estirpe de los genios	Humanoide	Común	252
Hipocampo	1	Hipocampo	Animal	Común	160
Leshy de los girasoles	1	Leshy	Planta	Común	181
Mantarraya	1	Raya	Animal	Común	247
Méfit de cieno	1	Elemental, méfit	Elemental	Poco común	121
Méfit de hielo	1	Elemental, méfit	Elemental	Poco común	120
Méfit de polvo	1	Elemental, méfit	Elemental	Poco común	120
Méfit de vapor	1	Elemental, méfit	Elemental	Poco común	121
Mosca gigante	1	Mosca	Animal	Común	204
Nixi	1	Nixi	Hada	Común	212
Piroalquímico efrído	1	Retoño planario, estirpe de los genios	Humanoide	Común	249
Plaga de amebas	1	Cieno	Cieno	Común	56
Pulpo de arrecife	1	Pulpo	Animal	Común	236
Rana gigante	1	Rana	Animal	Común	245
Rondador	1	Rondador	Humanoide	Común	254
Sílfide furtiva	1	Retoño planario, estirpe de los genios	Humanoide	Común	251
Solífugo gigante	1	Solífugo	Animal	Común	265
Suplicante	1	Suplicante	Suplicante	Común	271
Vexgit	1	Gremlin	Hada	Común	150
Zombi del vacío	1	Zombi del vacío	Muerto viviente	Raro	302
Ahogador	2	Ahogador	Aberración	Común	9
Blindheim	2	Blindheim	Animal	Común	37
Bruto almizcleño amarillo	2	Enredadera almizcleña amarilla	Planta	Común	123

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE

Cangrejo gigante	2	Cangrejo	Animal	Común	50
Draco sombrío	2	Draco	Draco, sombra	Común	94
Draugr	2	Draugr	Muerto viviente	Común	108
Enredadera almizcleña amarilla	2	Enredadera almizcleña amarilla	Planta	Común	123
Glótón	2	Glótón	Animal	Común	143
Hipogrifo	2	Hipogrifo	Animal	Común	161
Hombre jabalí	2	Licántropo	Bestia, humanoide	Común	186
Hombre serpiente zyss	2	Hombre serpiente	Humanoide	Poco común	165
Hormiga gigante	2	Hormiga	Animal	Común	169
Lagarto electrizante	2	Lagarto electrizante	Animal	Común	178
Leprechaun	2	Leprechaun	Hada	Común	179
Miserable de barro	2	Miserable de barro	Elemental	Común	197
Moho mucilaginoso	2	Cieno	Cieno, hongo	Común	57
Morlock	2	Morlock	Humanoide	Común	203
Murciélago de chispas	2	Aire, elemental	Elemental	Común	114
Nuglub	2	Gremlin	Hada	Común	151
Oso negro	2	Oso	Animal	Común	222
Peñasco vivo	2	Elemental, tierra	Elemental	Común	118
Perro intermitente	2	Perro intermitente	Bestia	Poco común	225
Pescador de cueva	2	Pescador de cueva	Animal	Común	227
Plaga de cucarachas	2	Cucaracha	Animal	Común	61
Sanguijuela gigante	2	Sanguijuela	Animal	Común	258
Sapo gigante	2	Sapo	Animal	Común	259
Serpiente carámbano	2	Agua, elemental	Elemental	Común	112
Tatzlwurm	2	Tatzlwurm	Dragón	Común	274
Tejón gigante	2	Tejón	Animal	Común	275
Tritón	2	Tritón	Humanoide	Común	278
Zapatero del pantano	2	Zapatero del pantano	Aberración	Poco común	300
Zorro de ascuas	2	Elemental, fuego	Elemental	Común	116
Akizendri	3	Proteico	Monitor	Común	228
Bruma vampírica	3	Bruma vampírica	Aberración	Común	45
Caligni asesino	3	Caligni	Humanoide	Poco común	49
Camaleón gigante	3	Lagarto	Animal	Común	177
Chupacabras	3	Chupacabras	Bestia	Común	54
Ciempíes látigo gigante	3	Ciempíes	Animal	Común	55
D'ziríak	3	D'ziríak	Aberración, sombra	Común	109
Enredadera asesina	3	Enredadera asesina	Planta	Común	124
Esobok	3	Psicopompo	Monitor	Común	232
Guerrero urdefhan	3	Urdefhan	Humanoide	Común	284
Hombre serpiente aapoph	3	Hombre serpiente	Humanoide	Poco común	165
Hongo violeta	3	Hongo violeta	Hongo	Común	168
Libélula gigante, ninfa	3	Libélula	Animal	Común	185
Matón spriggan	3	Spriggan	Humanoide	Común	267
Necrofidio	3	Necrofidio	Constructo	Común	209
Paquicefalosaurio	3	Dinosaurio	Animal	Común	89
Plaga de cuervos	3	Cuervo	Animal	Común	62
Plaga de mosquitos del pantano	3	Mosquito	Animal	Común	205
Ramitero	3	Ramitero	Feérico, planta	Común	244
Rapidazo	3	Rapidazo	Feérico	Poco común	246
Sabueso trol	3	Sabueso trol	Bestia	Común	256
Sabueso yeth	3	Sabueso yeth	Bestia, infernal	Común	257
Zebub	3	Diablo	Infernal	Común	82
Acechador de niebla	4	Agua, elemental	Elemental	Común	112
Calathgar	4	Calathgar	Planta	Común	48
Canarconte	4	Arconte	Celestial	Común	22
Cieno gris	4	Cieno	Cieno	Común	57
Destrero de tierra	4	Elemental, tierra	Elemental	Común	118

Espantapájaros	4	Espantapájaros	Constructo	Común	127
Espía de los Anillos	4	Hombre serpiente	Humanoide	Poco común	166
Fuego inmundo	4	Elemental, fuego	Elemental	Común	116
Glótón gigante	4	Glótón	Animal	Común	143
Gólem de carroña	4	Gólem	Constructo	Poco común	144
Hadrosáurido	4	Dinosaurio	Animal	Común	90
Hombre tigre	4	Licántropo	Bestia, humanoide	Común	187
Kelpie	4	Kelpie	Hada	Común	175
Korred	4	Korred	Hada	Común	176
Leshy atrapamoscas	4	Leshy	Planta	Común	182
Libélula gigante	4	Libélula	Animal	Común	185
Mandrágora	4	Mandrágora	Planta	Común	192
Peryton	4	Peryton	Bestia	Común	226
Plaga de crías de sanguijuela	4	Sanguijuela	Animal	Común	258
Rinoceronte	4	Rinoceronte	Animal	Común	253
Susurrador de desván	4	Susurrador de desván	Muerto viviente	Común	273
Trol de la escarcha	4	Trol	Gigante	Poco común	279
Trueno vivo	4	Aire, elemental	Elemental	Común	114
Wight tumulario	4	Wight	Muerto viviente	Poco común	297
Acechador sombrío	5	Acechador sombrío	Hada	Común	8
Araña ogro	5	Araña	Animal	Común	18
Artilugio excavador	5	Artilugio excavador	Constructo	Común	26
Azuretzi	5	Proteico	Monitor	Común	229
Basidirond	5	Basidirond	Hongo	Común	33
Catrina	5	Psicopompo	Monitor	Común	233
Cobra emperador	5	Serpiente	Animal	Común	262
Gólem de hielo	5	Gólem	Constructo	Poco común	145
Grodair	5	Grodair	Bestia, hada	Común	155
Hipopótamo	5	Hipopótamo	Animal	Común	162
Leucrón	5	Leucrón	Bestia	Común	183
Mano reptante gigante	5	Mano reptante	Muerto viviente	Común	193
Merodeador de la luz	5	Merodeador de la luz	Hada	Común	196
Momia del pantano	5	Momia	Muerto viviente	Común	202
Orca	5	Delfín	Animal	Común	84
Oso polar	5	Oso	Animal	Común	223
Ostiarío	5	Velstrac	Infernal	Común	288
Plaga de hormigas legionarias	5	Hormiga	Animal	Común	169
Skaveling	5	Skaveling	Muerto viviente	Común	264
Torturador urdefhan	5	Urdefhan	Humanoide	Común	285
Ahuízote	6	Ahuízote	Bestia	Poco común	10
Árbol guadaña	6	Árbol guadaña	Planta	Común	20
Babau	6	Demonio	Infernal	Común	72
Belker	6	Aire, elemental	Elemental	Común	114
Blodeuwedd	6	Blodeuwedd	Hada, planta	Poco común	38
Bralani	6	Azata	Celestial	Común	30
Centinela de la arena	6	Elemental, tierra	Elemental	Común	118
Cieno verduoso	6	Cieno	Cieno	Común	58
Draco marino	6	Draco	Dragón	Común	95
Engendro de brucolaco	6	Vampiro	Muerto viviente	Común	43
Evangelista	6	Velstrac	Infernal	Común	288
Fuego zancudo	6	Elemental, fuego	Elemental	Común	117
Gigante de la madera	6	Gigante	Humanoide	Común	139
Gólem de madera	6	Gólem	Constructo	Poco común	146
Hodag	6	Hodag	Bestia	Poco común	163
Iguanodón	6	Dinosaurio	Animal	Común	91
Misterio sortilego	6	Misterio sortilego	Humanoide	Poco común	198
Mosquito gigante	6	Mosquito	Animal	Común	205

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE

Nacido de la ventisca	6	Agua, elemental	Elemental	Común	113
Naga lunar	6	Naga	Aberración	Poco común	207
Ortiga skrik	6	Ortiga skrik	Aberración	Común	221
Plaga de medusas de fuego	6	Medusa	Animal	Común	195
Retornado	6	Retornado	Muerto viviente	Común	248
Rinoceronte lanudo	6	Rinoceronte	Animal	Común	253
Sith baobhan	6	Sith baobhan	Hada	Poco común	263
Trol de las cavernas	6	Trol	Gigante	Poco común	279
Xilo	6	Xilo	Aberración, etéreo	Poco común	299
Arbusto de bayas drenadoras	7	Arbusto de bayas drenadoras	Planta	Común	21
Culdewen	7	Culdewen	Hada	Común	63
Devorador de almas	7	Devorador de almas	Infernal	Poco común	80
Dragón de cristal joven	7	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Poco común	101
Elasmosaurus	7	Elasmosaurus	Animal	Común	110
Espectro	7	Espectro	Muerto viviente	Común	128
Felino de esencia mágica	7	Felino de esencia mágica	Bestia	Poco común	133
Felino del infierno	7	Felino del infierno	Bestia, infernal	Común	134
Invidiak	7	Demonio	Infernal	Común	73
Máscara de los muertos	7	Máscara de los muertos	Muerto viviente	Común	206
Medusa gigante	7	Medusa	Animal	Común	195
Megalanía	7	Lagarto	Animal	Común	177
Perro de Tíndalos	7	Perro de Tíndalos	Aberración, tiempo	Raro	224
Plaga de sportlebore	7	Sportlebore	Animal	Común	266
Sceaduinar	7	Sceaduinar	Aberración, negativo	Raro	261
Señor de la guerra spriggan	7	Spriggan	Humanoide	Común	268
Shoggti	7	Qlippoth	Infernal	Poco común	238
Stygira	7	Stygira	Hada	Común	269
Theletos	7	Eón	Monitor	Común	129
Vanth	7	Psicopompo	Monitor	Común	234
Zarciculoso	7	Zarciculoso	Hongo, planta	Común	301
Anancus	8	Elefante	Animal	Común	111
Babosa gigante	8	Babosa	Animal	Común	32
Behir	8	Behir	Bestia	Común	36
Bodak	8	Bodak	Muerto viviente	Poco común	39
Destrachan	8	Destrachan	Aberración	Común	78
Devorador del intelecto	8	Devorador del intelecto	Aberración	Poco común	81
Diablo de Punta Arena	8	Diablo de Punta Arena	Bestia, infernal	Único	88
Dragón de salmuera joven	8	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Poco común	97
Escorpión de magma	8	Elemental, fuego	Elemental	Común	117
Flor lunar	8	Flor lunar	Planta	Poco común	135
Gigante de las marismas	8	Gigante	Gigante, humanoide	Común	140
Gliptodonte de granito	8	Elemental, tierra	Elemental	Común	119
Gólem de vidrio	8	Gólem	Constructo	Poco común	147
Gorgón	8	Gorgón	Bestia	Poco común	148
Habitante de Leng	8	Habitante de Leng	Aberración, onírico	Común	159
Hipocampo gigante	8	Hipocampo	Animal	Poco común	160
Mohrg	8	Mohrg	Muerto viviente	Común	201
Nabasu	8	Demonio	Infernal	Común	73
Onidoshi	8	Oni	Gigante, humanoide, infernal	Común	216
Profeta de los huesos	8	Hombre serpiente	Humanoide	Poco común	167
Sarglagón	8	Diablo	Infernal	Común	82
Sueño animado	8	Sueño animado	Onírico	Poco común	270
Trol bicéfalo	8	Trol	Gigante	Poco común	280
Aurumvorax	9	Aurumvorax	Animal	Común	29
Calamar gigante	9	Calamar	Animal	Común	47
Ciempíes titán	9	Ciempíes	Animal	Común	55
Dracolisco	9	Basilisco	Bestia, dragón	Poco común	34

Dragón de magma joven	9	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Poco común	104
Fuego de bruja	9	Fuego de bruja	Muerto viviente	Poco común	137
Irnakurse	9	Modelado	Aberración	Común	199
Jyoti	9	Jyoti	Humanoide, positivo	Común	174
Mastodonte	9	Elefante	Animal	Común	111
Naga espiritual	9	Naga	Aberración	Poco común	208
Nuckelavee	9	Nuckelavee	Hada	Común	215
Osyluth	9	Diablo	Infernal	Común	83
Plaga de garrapatas	9	Garrapata	Animal	Común	138
Tortuga mordedora gigante	9	Tortuga	Animal	Común	277
Wraith aterrador	9	Wraith	Muerto viviente	Común	298
Zelexhut	9	Eón	Monitor	Común	130
Bebilith	10	Bebilith	Bestia, infernal	Común	35
Brucolaco maestro	10	Vampiro	Muerto viviente	Común	43
Couatl quetz	10	Couatl	Bestia	Poco común	60
Deva movánica	10	Ángel	Celestial	Común	14
Dragón de las nubes joven	10	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Poco común	99
Ghonhatino	10	Modelado	Aberración	Común	200
Hipopótamo behemoth	10	Hipopótamo	Animal	Común	162
Imentesh	10	Proteico	Monitor	Común	231
Melodía arrastrada por el viento	10	Aire, elemental	Elemental	Común	115
Nereida	10	Nereida	Hada	Común	211
Nyogoth	10	Qlippoth	Infernal	Común	238
Orm acuático	10	Orm acuático	Bestia	Raro	220
Peluda	10	Peluda	Dragón	Común	223
Piscodaimonion	10	Daimonion	Infernal	Común	65
Sacristán	10	Velstrac	Infernal	Común	289
Sierpe de hielo	10	Agua, elemental	Elemental	Común	113
Ave del trueno	11	Ave del trueno	Bestia	Poco común	28
Centurión espiral	11	Centurión espiral	Constructo	Común	53
Devorador	11	Devorador	Muerto viviente	Poco común	79
Dragón de cristal adulto	11	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Poco común	102
Dragón sombrío joven	11	Dragón, primigenio	Dragón, sombra	Poco común	106
Espinosaurio	11	Dinosaurio	Animal	Común	91
Gosreg	11	Gosreg	Aberración	Poco común	149
Hamatula	11	Diablo	Infernal	Común	84
Hezrou	11	Demonio	Infernal	Común	74
Isqulug	11	Isqulug	Aberración	Poco común	171
Meladaimonion	11	Daimonion	Infernal	Común	65
Quoppopak	11	Quoppopak	Aberración	Común	243
Athach	12	Athach	Gigante, humanoide	Común	27
Catoblepas	12	Catoblepas	Bestia	Común	52
Chernobue	12	Qlippoth	Infernal	Poco común	239
Derghodaimonion	12	Daimonion	Infernal	Común	66
Deva monádica	12	Ángel	Celestial	Común	15
Dragón de salmuera adulto	12	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Poco común	97
Gigante de la taiga	12	Gigante	Gigante, humanoide	Común	141
Gusano de la escarcha	12	Gusano de la escarcha	Animal	Común	156
Interlocutor	12	Velstrac	Infernal	Común	290
Rusalka	12	Rusalka	Feérico	Común	255
Araña de Leng	13	Araña de Leng	Aberración, onírico	Poco común	19
Brucolaco antiguo	13	Vampiro	Muerto viviente	Poco común	44
Dragón de magma adulto	13	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Poco común	104
Enredadera viperina	13	Enredadera viperina	Planta	Común	125
Froghe moth	13	Froghe moth	Aberración	Poco común	136
Gigante de las sombras	13	Gigante	Gigante, humanoide, sombra	Común	142
Irlgaunt	13	Irlgaunt	Aberración	Común	170

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE

Masa carnívora	13	Cieno	Cieno	Común	59
Thanadaimonion	13	Daimonion	Infernal	Común	67
Yai de hielo	13	Oni	Gigante, humanoide, infernal	Común	217
Ankou	14	Ankou	Feérico	Común	12
Augnagar	14	Qlippoth	Infernal	Poco común	240
Cascarón de voraz	14	Voraz	Dragón, Muerto viviente	Raro	295
Clangarconte	14	Arconte	Celestial	Común	23
Doprillu	14	Doprillu	Aberración	Común	93
Dragón de las nubes adulto	14	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Poco común	100
Gusano que camina sectario	14	Gusano que camina sectario	Aberración	Poco común	158
Gylou	14	Diablo	Infernal	Común	85
Nalfeshni	14	Demonio	Infernal	Común	75
Yai de fuego	14	Oni	Gigante, humanoide, infernal	Común	218
Dragón sombrío adulto	15	Dragón, primigenio	Dragón, sombra	Poco común	106
Escorpión negro	15	Escorpión	Animal	Común	126
Linnorm del bajo	15	Linnorm	Dragón	Poco común	188
Marmora	15	Marmora	Feérico	Común	194
Marut	15	Eón	Monitor	Común	131
Neotélido	15	Neotélido	Aberración	Poco común	210
Trol de jotund	15	Trol	gigante	Raro	281
Umonlee	15	Umonlee	Bestia	Poco común	283
Bythos	16	Eón	Monitor	Poco común	131
Cornugón	16	Diablo	Infernal	Común	86
Dragón de cristal antiguo	16	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Raro	102
Linnorm del fiordo	16	Linnorm	Dragón	Poco común	189
Planotáreo	16	Ángel	Celestial	Poco Común	15
Zomok	16	Zomok	Dragón, planta	Común	303
Custodio radiante	17	Custodio radiante	Constructo	Poco común	64
Dragón de salmuera antiguo	17	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Raro	98
Leydroth	17	Leydroth	Bestia	Poco común	184
Thrasfyr	17	Thrasfyr	Bestia	Raro	276
Vaspercham	17	Vaspercham	Aberración	Común	286
Yai de agua	17	Oni	Gigante, humanoide, infernal	Común	219
Aolaz	18	Aolaz	Constructo	Raro	13
Dragón de magma antiguo	18	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Raro	105
Linnorm del túmulo	18	Linnorm	Dragón	Poco común	190
Purrodaimonion	18	Daimonion	Infernal	Común	68
Solífugo agitador de dunas	18	Solífugo	Animal	Común	265
Thulgant	18	Qlippoth	Infernal	Poco común	242
Arconte estrella	19	Arconte	Celestial	Común	23
Dragón de las nubes antiguo	19	Dragón, primigenio	Dragón, elemental	Raro	100
Grendel	19	Grendel	Humanoide	Único	152
Linnorm de la taiga	19	Linnorm	Dragón	Poco común	191
Sard	19	Sard	Planta	Raro	260
Vrolikai	19	Demonio	Infernal	Poco común	76
Baluarconte	20	Arconte	Celestial	Raro	24
Dragón sombrío antiguo	20	Dragón, primigenio	Dragón, sombra	Raro	106
Eremita	20	Velstrac	Infernal	Común	291
Norna	20	Norna	Feérico	Raro	213
Olethrodaimonion	20	Daimonion	Infernal	Común	70
Veranalia	20	Azata	Celestial	Común	31
Yamaraj	20	Psicopompo	Monitor	Poco común	235
Lerritan	21	Lerritan	Elemental	Común	180
Voraz	21	Voraz	Dragón, muerto viviente	Raro	295
Jabberwock	23	Jabberwock	Dragón	Raro	172
Solar	23	Ángel	Celestial	Raro	16

OPEN GAME LICENSE Version 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, non-exclusive 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 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 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Angel, Monadic Deva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Aurumvorax from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Basidiron from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing; Authors: Erik Mona and Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Jesse Decker and Chris Thomasson.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing; Author: Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Author: Robert J. Schwalb.

Carbuncle from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Daemon, Derghodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dark Creeper from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Demon, Nabasu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Dracolisk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frogemoth from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson

Director de diseño del juego • Jason Bulmahn

Dirección de desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Dirección de desarrollo del juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen,

Patrick Renie, Michael Sayre y Jason Tondro

Jefatura de diseño de *Starfinder* • Joe Pasini

Diseño sénior de *Starfinder* • John Compton

Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Thurston Hillman

Diseño • Logan Bonner, Lyz Liddell y Mark Seifter

Jefatura de redacción • Judy Bauer

Redacción • Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton y Lu Pellazar

Dirección artística • Kent Hamilton y Sonja Morris

Diseño gráfico sénior • Emily Crowell y Adam Vick

Producción artística • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de proyecto • Glenn Elliott

Coordinación de proyecto • Michael Nzazi

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de RRPP • Aaron Shanks

Productor de redes sociales • Payton Smith

Atención al cliente y Community Manager • Sara Marie

Jefatura de operaciones • Will Chase

Jefatura del juego organizado • Tonya Woldridge

Contabilidad • William Jorenby

Entrada de datos • B. Scott Keim

Jefatura de tecnología • Raimi Kong

Jefatura de contenido web • Maryssa Lagervall

Desarrollo de software sénior • Gary Teter

Coordinación de la tienda Web • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan

y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand

y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee,

Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gripli from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed

by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Korred from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed

by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Nereid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed

by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickling from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Scythe Tree from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Skulk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed

by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Soul Eater from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by David Cook.

Troll, Two-Headed from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published

and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Oliver

Charles MacDonald.

Yellow Musk Creeper from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published

and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published

and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason

Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Bestiary 2 (Second Edition) © 2020, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Dennis

Baker, Jesse Benner, Joseph Blomquist, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Jesse Decker,

Darrin Drader, Brian Duckwitz, Robert N. Emerson, Scott Fernandez, Keith Garrett, Scott Gladstein,

Matthew Goodall, T.H. Gulliver, BJ Hensley, Tim Hitchcock, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Brian R.

James, Jason Keeley, John Laffan, Lyz Liddell, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Jason Nelson, Randy Price,

Jessica Redekop, Patrick Renie, Alistair Rigg, Alex Riggs, David N. Ross, David Schwartz, Mark Seifter,

Amber Stewart, Jeffrey Swank, Russ Taylor, and Jason Tondro.

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol Pathfinder (Segunda edición).

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(f), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personas, dioses, lugares, etc.), así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios, Capítulo 8 (con la excepción de los dominios) ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto, las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

Bestiario 2 Pathfinder Bestiary 2 (Segunda Edición) © 2020, Paizo Inc. Todos los derechos reservados. Paizo, el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, *Pathfinder Society*, *Starfinder* y el logo de *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de la P de *Pathfinder*, *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure Card Game*, *Pathfinder Adventure Card Society*, *Pathfinder Adventure Path*, *Pathfinder Adventures*, *Pathfinder Battles*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Flip-Tiles*, *Pathfinder Legends*, *Pathfinder Lost Omens*, *Pathfinder Pawns*, *Pathfinder Roleplaying Game*, *Pathfinder Tales*, *Starfinder Adventure Path*, *Starfinder Combat Pad*, *Starfinder Flip-Mat*, *Starfinder Pawns*, *Starfinder Roleplaying Game* y *Starfinder Society* son marcas registradas de Paizo Inc.

INTRODUCCIÓN

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APÉNDICE

¡MÁS MONSTRUOS, MÁS CAOS!

¡Más de 300 monstruos y enemigos temibles te aguardan en este compendio de criaturas del mundo de *Pathfinder*! Desde adversarios clásicos como gigantes, dragones y el jabberwock hasta aliados potenciales y sirvientes adecuados para convocadores de cualquier alineamiento, esta expansión imprescindible del *Bestiario* está repleta de enemigos con los que desafiar a personajes de cualquier nivel.



paizo.com/pathfinder



8 436589 629332

PF224
Impreso en Lituania
Printed in Lithuania