Segunda Edición
Pathfinder®
Bestiario
Logan Bonner, Jason Bulmahn,
Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifter

BESTIARIO

DISEÑO DE JUEGO
Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifter

DISEÑO ADICIONAL
Alexander Augunas, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge y Linda Zayas-Palmer

JEFATURA DE DESARROLLO
Adam Daigle, James Jacobs y Patrick Renie

DESARROLLO ADICIONAL
Linda Zayas-Palmer

EDICIÓN
Amirali Attar Olyaee, Judy Bauer, James Case, Adam Daigle, Leo Glass, Jason Keeley, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Erik Mona, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Patrick Renie y Jason Tondro

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES
Klaher Baklaher, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Enrique Barajas, Giorgio Baroni, Diana Campos, Yanis Cardin, Javier Charro, Sergio Cosmai, Emile Denis, Michele Esposito, Mirko Faloni, Jorge Fares, Michele Giorgi, Miguel Regodón Harkness, Matthias Kinnigkeit, Ksenia Kozhevnikova, Josef Kucera, Víctor Manuel Leza Moreno, Raph Lomotan, David Melvin, Mark Molnar, Johnny Morrow, Andrea Tentori Montalto, Will O'Brien, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Angelo Peluso, Anna Podedworna, Scott Purdy, Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Henrik Rosenborg, Bryan Sola, Firat Solhan, Yasen Stoilov, Matias Tapia, Allison Theus, Brian Valeza y Ben Wootten

DIRECCIÓN DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
Sarah E. Robinson y Sonja Morris

DIRECCIÓN CREATIVA
James Jacobs

PUBLICACIÓN
Erik Mona

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Dave Arneson, Monte Cook, Gary Gygax, Daniel Solis, Jonathan Tweet, Skip Williams y todos los participantes en las pruebas de juego de *Pathfinder*

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA
Dirección de la línea • Joaquim Dorca
Edición juegos de rol • Vanessa Carballo
Traducción • Joan Julià Trias
Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 1541-2021

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 342

Glosario de aptitudes 342
Rasgos de criaturas 344
Rituales nuevos 347
Idiomas nuevos 348
Criaturas por tipo 348
Criaturas por nivel 350

Listado alfabético de monstruos

Aasimar redentor (retoño planario) 300
Acechador invisible (elemental de aire) 144
Acechador sin rostro (alghollthu) 10
Águila 8
Águila gigante 8
Alghollthu amo 11
Amo velado (alghollthu) 11
Anaconda gigante (serpiente) 331
Anguila eléctrica 13
Ankhrav 18
Ankylosaurus (dinosaurio) 94
Araña cazadora 19
Araña del éter 21
Araña goliat 20
Arbitrador (eón) 154
Árbol animado 23
Armadura animada (objeto animado) 265
Arpía 28
Arrasador de Árboles 29
Astarconte 25
Astradaimonion (daimonion) 69
Atrapamoscas gigante 31
Atrapamoscas mordedor 31
Avalancha elemental (elemental de tierra) 149
Avispa gigante 32
Axiomita (eón) 155
Balisse (ángel) 15
Bálor (demonio) 77
Banshee 37
Baomal 38
Barbazu (diablo) 85
Barghest 39
Barghest mayor 39
Basilisco 41
Bocón barbotante 42
Boggard batidor 43
Boggard combatiente 43
Boggard vidente de la ciénaga 44
Brontosaurus (dinosaurio) 96
Broza movediza 45
Bugbear atormentador 46
Bugbear matón 46
Bulette 47
Bunyip 48
Buscasangre 49
Caballero sepulcral 50
Caballo de guerra 52
Caballo de monta 52
Cacodaimonion (daimonion) 67
Caligni acechador 54
Caligni bailarín 53
Caligni rondador 53
Campeón esquelético (esqueleto) 162
Can del Infierno 55
Cassisiano (ángel) 14
Catarata viviente (elemental de agua) 142
Cauthooj 56
Centauro 57
Ceustodaimonion (daimonion) 68
Changeling exiliada (changeling) 58
Chuul 59
Cíclope 60
Ciempiés gigante 62
Cieno de cloaca 63
Cocatriz 65
Cocodrilo 66
Conde vampiro (vampiro) 327
Coral (ángel) 14
Corcel esquelético (esqueleto) 163
Crepuscular cazafantasmas (retoño planario) 299
Cuatoide (elemental de agua) 143
Cubo gelatinoso (cieno) 63
Custodio arboral 22
Daedón (jabalí) 218
Dandasuka (rakshasa) 293
Deinonychus (dinosaurio) 93
Deinosuchus (cocodrilo) 66
Derro acechador 79
Derro estrangulador 79
Derro magistrado 80
Desprendimiento viviente (elemental de tierra) 148
Deva astral (ángel) 16
Dezullón 81
Dhampiro mago (dhampiro) 82
Diablillo (diablo) 84
Diablo de la sima 89

Diablo marino barón 92
Diablo marino batidor 91
Diablo marino bruto 92
Djinni (genio) 175
Doppelgänger 99
Draco desértico 105
Draco flamígero 101
Draco fluvial 101
Draco gélido 104
Draco selvático 102
Dragón azul 106
Dragón blanco 109
Dragón de bronce 120
Dragón de cobre 122
Dragón de oro 124
Dragón de oropel 126
Dragón de plata 128
Dragón feérico 118
Dragón negro 111
Dragón rojo 113
Dragón verde 115
Drakauthix 131
Draña (modelado) 250
Dríada (ninfa) 261
Drow guerrero 132
Drow pícaro 133
Drow sacerdotisa 133
Duende 134
Duendestello 136
Duergar bombardero 137
Duergar capataz 138
Duergar tirador 137
Dullahan 139
Elananx 140
Elefante 141
Engendro pecaminoso 153
Engendro vampírico pícaro 327
Erinia (diablo) 86
Escarabajo astado gigante 158
Escarabajo destellante 158
Escoba animada (objeto animado) 265
Escorpión gigante 159
Escudarconte 27
Esfinge 160
Espora mu 161
Estatua animada (objeto animado) 265
Estatua animada gigante(objeto animado) 266
Ettin 164
Fantasma mago 166
Fantasma plebeyo 166
Félido emboscador 167
Fénix 170
Fistófiles (diablo) 86
Fuego fatuo 171
Gancanagh (azata) 34
Gárgola 172
Garracife 173
Geco gigante (lagarto) 224
Gelugón (diablo) 88
Ghaele (azata) 36
Ghast (gul) 204
Gigante de fuego 180
Gigante de la escarcha 179
Gigante de las colinas 178
Gigante de las nubes 181
Gigante de las tormentas 181
Gigante de piedra 178
Gigante esquelético (esqueleto) 163
Gigante rúnico 182
Glabrezu (demonio) 74
Gnoll cazador 184
Gnoll sargento 185
Gnoll sectario 185
Gnomo subterráneo batidor 186
Gnomo subterráneo combatiente 187
Gnomo subterráneo guardiapétreo 187
Goblin cantor de guerra 189
Goblin comando 188
Goblin combatiente 188
Goblin pirómano 189
Gogiteth 190
Gólem alquímico 192
Gólem de adamantita 196
Gólem de arcilla 193
Gólem de carne 191
Gólem de hierro 195
Gólem de piedra 194
Gorila (simio) 311
Gorro rojo 197
Gran cíclope 61
Gran tiburón blanco (tiburón) 319
Grifo 200
Grig (duende) 134
Grikkitog 201
Grothlut (modelado) 249
Guardián esquelético (esqueleto) 162
Gug 202
Gul 204
Gusano azul 206
Gusano carmesí 207
Gusano del vacío (proteico) 283
Gusano púrpura 205
Guthallath 209
Halcón de céfiro (elemental de aire) 144
Hidra 210
Hiena 211
Hobgoblin general 213
Hobgoblin soldado 212
Hobgoblin tirador 213
Hombre lagarto astrólogo 215
Hombre lagarto batidor 215
Hombre lagarto defensor 214
Hombre lobo (licántropo) 232
Hombre oso (licántropo) 233
Hombre rata (licántropo) 231
Homúnculo 216
Huargo 217
Huracán elemental (elemental de aire) 145
Hyaenodon (hiena) 211
Ifriti (genio) 176
Incendio viviente (elemental de fuego) 146
Infierno elemental (elemental de fuego) 147
Jabalí 218
Jalea ocre (cieno) 64
Janni (genio) 174
Jinkin (gremlin) 199
Juramentado de guerra 219
Kapoacinth (gárgola) 172
Keketar (proteico) 285
Kóbold explorador 221
Kóbold guerrero 220
Kóbold mago dragón 221
Kolyarut (eón) 156
Kraken 222
Krooth 223
Lagarto con chorreras gigante 225
Lamia 226
Lamia matriarca 227
Lamparconte 24
Lémur (diablo) 83
León (felino) 168
Leopardo (felino) 168
Leshy de los frutos 228
Leshy de las hojas 228
Leshy de los hongos 229
Leukodaimonion (daimonion) 69
Liche 235
Lilenda (azata) 35
Linnorm del hielo 239
Linnorm del lago 240
Linnorm del peñón 241
Linnorm del risco 238
Lobo 242
Lobo invernal (huargo) 217
Lobo terrible 242
Lyrakien (azata) 33

Machacador de piedra (elemental de tierra) 149
Madre de colmena (ankhrav) 18
Mamut (elefante) 141
Mantícora 243
Mantis gigante 244
Mantis letal 244
Manto 245
Marid (genio) 177
Marilith (demonio) 76
Medusa 246
Méfit de agua 150
Méfit de aire 150
Méfit de fuego 151
Méfit de tierra 151
Megalodón (tiburón) 319
Megaprimate (simio) 311
Mimeto 247
Minotauro 248
Mitflit (gremlin) 198
Mole esquelética (esqueleto) 163
Momia faraona 251
Momia guardiana 251
Monstruo oxidante 253
Morena gigante 13
Morfópodo 254
Morrigna (psicopompo) 287
Mukradi 255
Muñeca de alma vinculada 256
Murciélago gigante 257
Naga guardiana 259
Naga oscura 258
Naunet (proteico) 284
Náyade (ninfa) 261
Nilith 260
Nosoi (psicopompo) 287
Ogro combatiente 267
Ogro glotón 267
Ogro jefe 268
Orco bruto 269
Orco caudillo 270
Orco combatiente 270
Oso cavernario 271
Oso lechuza 272
Oso pardo 271
Otyugh 273
Parca, la 274
Parca menor 275
Pegaso 276
Perro de guerra nessiano (can del Infierno) 55
Perro de monta 277
Perro goblin 278
Perro guardián 277
Pesadilla 279
Pesadilla mayor 279
Pitón bola (serpiente) 330
Pixi (duende) 135
Plaga de arañas 19
Plaga de avispas 32
Plaga de ciempiés 62
Plaga de escorpiones 159
Plaga de murciélagos vampiro 257
Plaga de ratas 295
Pléroma (eón) 156
Pocilguero 280
Poltergeist 281
Poni de guerra (caballo) 52
Poni de monta (caballo) 52
Poracha 282
Pteranodon (pterosaurio) 289
Pudin negro (cieno) 64
Pugwampi (gremlin) 198
Pulpo gigante 290
Quásit (demonio) 71
Quelaunt 291
Quetzalcoatlus (pterosaurio) 289
Quimera 292
Rakshasa rajá 294
Rata de ceniza (elemental de fuego) 146
Rata gigante 295
Rátido granadero 296
Recolector de cerebros 297
Regente arboral 23
Reina dríada (ninfa) 264
Reina náyade (ninfa) 263
Remorhaz 298
Rey trol (trol) 322
Robacráneos 301
Roc 302
Sabueso terroso (elemental de tierra) 148
Saga annis 304
Saga cetrina 304
Saga marina 303
Saga nocturna 305
Salamandra (elemental de fuego) 146
Sátiro 307
Semiliche 236
Señor de la marea (elemental de agua) 143
Señor tormentoso (elemental de aire) 145
Serpiente marina 308
Shaitan (genio) 175
Shemhaziano (demonio) 75
Shoggoth 309
Shuln 310
Sierpe ígnea (elemental de fuego) 147
Simurgh 312
Sirénido combatiente 313
Sirénido orador de las olas 313
Skum (alghollthu) 9
Slurk 314
Smilodon (felino) 169
Sombra 315
Sombra mayor 315
Stegosaurus (dinosaurio) 95
Súcubo (demonio) 72
Tarántula gigante (araña) 20
Tejeterror 316
Tengu furtivo 317
Terótrico 318
Tiburón de salmuera (elemental de agua) 142
Tiflin adepto (retoño planario) 299
Tigre (felino) 168
Torbellino viviente (elemental de aire) 144
Tortuga dragón 320
Triceratops (dinosaurio) 95
Trol 321
Troparconte 26
Tsunami elemental (elemental de agua) 143
Tyrannosaurus (dinosaurio) 95
Unicornio 323
Uthul 324
Vampiro mente maestra 328
Varano gigante (lagarto) 224
Vástago brillante 329
Velociraptor (dinosaurio) 93
Víbora (serpiente) 330
Víbora gigante (serpiente) 331
Vrock (demonio) 73
Wemmuth 332
Wéndigo 333
Wight 334
Wraith 335
Wyvern (draco) 103
Xorn (elemental de tierra) 148
Xulgath combatiente 336
Xulgath líder 337
Xulgath rondador 337
Yeti 338
Zaramuun 339
Zombi bruto 341
Zombi de la peste 340
Zombi mole 341
Zombi tambaleante 340

Introducción

¡Bienvenidos al *Bestiario* de *Pathfinder*! En este tomo de criaturas hallarás altivos celestiales y voraces infernales, feroces animales y extrañas plantas movedizas, nuevas gentes con las que interactuar y atroces monstruos a los que cazar. Y aunque este libro detalla cientos de criaturas, sólo es una parte del sinfín de seres interesantes que habitan el mundo de *Pathfinder*.

Para usar este libro, necesitarás las *Reglas básicas* de *Pathfinder*, que contienen las reglas del juego y te proporcionarán una mayor comprensión de las mecánicas de cada criatura y su lugar en el mundo. Mediante ambos libros, el Director de juego (o DJ) puede crear historias sobre grandes aventuras y llenarlas de adversarios temibles, posibles aliados y guías amistosos.

La mayoría de secciones de este libro describen una criatura o un grupo de criaturas relacionadas entre sí, presentan sus estadísticas de juego, ilustran su lugar en el mundo y aportan detalles sobre su comportamiento o sociedad.

En esta introducción puedes hallar consejos sobre cómo emplear estas criaturas en el juego, incluyendo cómo leer y emplear sus estadísticas, consejos para interpretar sus interacciones con los personajes jugadores y guías para personalizar las estadísticas de las criaturas y ajustarlas así a las necesidades de tu ambientación.

Por último, el apéndice del final del libro contiene secciones con información sobre las aptitudes de monstruo más habituales, rasgos de criatura, nuevos rituales, idiomas poco frecuentes y la lista de los monstruos ordenados por tipo y nivel.

Cómo emplear las criaturas

Mientras los demás jugadores interpretan a sus personajes, tú como Director de juego interpretas a todo el resto del mundo. Esta sección proporciona las bases para usar las criaturas de este libro y te guía a través del proceso de leer y comprender sus estadísticas para que las criaturas puedan ser amenazas o aliados, tanto en combate como fuera de él. También proporciona consejos generales para interpretar a las criaturas y darles mayor profundidad en tus partidas.

Cómo leer estadísticas de criaturas

Las reglas de cada criatura figuran en un bloque de estadísticas, con una estructura similar a la de las dotes, los conjuros y los objetos mágicos. Sin embargo y dado que las criaturas tienen más aptitudes que esos elementos de juego, sus estadísticas incluyen más apartados y muchos tienen formatos especiales.

La sección de rasgos de una criatura a veces empieza indicando su rareza; si la rareza de una criatura es común, directamente no se indica. El siguiente apartado es el alineamiento, que figura como una abreviatura de una o dos letras (LB para legal bueno, N para neutral, CM para caótico maligno, etc.); estas abreviaturas se indican de forma completa en la página 345. Luego está el tamaño de la criatura (Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco), seguido por cualquier otro rasgo del que dispone. Los rasgos que aparecen en este libro, incluyendo algunos de las *Reglas básicas* de *Pathfinder*, figuran en Rasgos de criatura, en la pág. 344.

Las acciones y actividades que puede emplear la criatura tienen junto al nombre los iconos apropiados para indicar cuántas acciones requieren. Una criatura siempre tiene los niveles de competencia requeridos u otras aptitudes necesarias para usar cualquier cosa indicada en su bloque de estadísticas. Por ejemplo, una criatura que lanza conjuros puede llevar a cabo la actividad Lanzar un conjuro y una criatura nunca se considera no entrenada con los objetos de que dispone.

Algunas aptitudes aparecen abreviadas en los bloques de estadísticas y se describen en detalle en el Glosario de aptitudes de las páginas 342-344.

NOMBRE DE LA CRIATURA **NIVEL**

RAREZA | ALINEAMIENTO ABREVIADO | TAMAÑO | OTROS RASGOS

Percepción El modificador a la Percepción de la criatura se lista aquí, seguido por cualquier sentido especial.

Idiomas Los idiomas que conoce una criatura promedio de este tipo se indican aquí, seguidos por cualquier aptitud de comunicación especial. Si una criatura carece de este apartado, no puede comunicarse con otras criaturas mediante el lenguaje ni comprenderlas.

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

Modificadores por característica Aquí se indican los modificadores por característica de la criatura.

Objetos Todo el equipo significativo que lleva la criatura se lista aquí.

Aptitudes de interacción Las aptitudes especiales que afectan a cómo una criatura percibe e interactúa con el mundo se indican aquí.

CA, seguido de bonificadores especiales a la CA; **Salvaciones** Un bonificador especial a una salvación concreta aparece entre paréntesis tras el bonificador de dicha salvación. Los bonificadores especiales a las tres salvaciones contra tipos de efectos particulares se indican tras las tres salvaciones.

PG, seguidos de aptitudes automáticas que afectan a los Puntos de Golpe o la curación de la criatura; **Inmunidades; Debilidades; Resistencias** Cualquier inmunidad, debilidad o resistencia que tiene la criatura se lista aquí.

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

Aptitudes reactivas Las acciones gratuitas o reacciones que suelen activarse cuando no es el turno de la criatura se indican aquí.

Velocidad, seguido por cualquier otra velocidad o aptitud de movimiento.

Cuerpo a cuerpo ❖ (rasgos; algunos rasgos de armas, como letal, incluyen sus cálculos por conveniencia) El nombre del arma o ataque sin armas que la criatura usa en sus Golpes cuerpo a cuerpo, seguido por el modificador al ataque y los rasgos entre paréntesis. Si una criatura tiene aptitudes o equipo que afectarían su modificador al ataque, como un arma con una runa *+1 de potencia de arma*, dichos valores ya están contabilizados, **Daño** la cantidad y el tipo del daño, más cualquier posible efecto adicional (este apartado se llama **Efecto** si el Golpe no inflige daño).

A distancia ❖ Como Cuerpo a cuerpo, pero también se lista alcance o incrementos de alcance junto a los rasgos, **Daño** Como Cuerpo a cuerpo.

Conjuros El apartado indica primero la tradición mágica y si los conjuros son preparados o espontáneos, seguido por la CD (y el modificador al ataque si algún conjuro requiere tiradas de ataque de conjuros). Los

conjuros se ordenan por nivel, seguidos por los trucos. Un conjuro preparado varias veces indica el número de veces entre paréntesis; por ejemplo, '(x2)'. Los conjuros espontáneos indican el número de espacios de conjuro tras el nivel del conjuro.

Conjuros innatos Se indican como el resto de conjuros, pero también pueden incluir conjuros constantes, a voluntad y de foco. Si la criatura tiene un conjuro de foco como innato, funciona como otros conjuros innatos con un número de usos indicado, en lugar de costar Puntos de Foco. Los conjuros que pueden usarse un número de veces ilimitado indican '(a voluntad)' tras su nombre. Los conjuros constantes aparecen al final, separados por nivel. Las reglas para los conjuros constantes y a voluntad figuran en la pág. 342, en el Glosario de aptitudes.

Conjuros de foco Si una criatura tiene conjuros de foco, este apartado lista el nivel de dichos conjuros, los Puntos de Foco en la reserva de foco de la criatura, la CD y los propios conjuros.

Rituales Cualquier ritual que puede lanzar la criatura figura aquí.

Aptitudes ofensivas o proactivas Las acciones, actividades o aptitudes que afectan automáticamente a los ataques de la criatura, así como acciones gratuitas o reacciones que normalmente se activan en el turno de la criatura, aparecen aquí por orden alfabético.

Cómo interpretar a las criaturas

Ya se trate de un adversario o de un posible aliado, una criatura puede tener una visión del mundo muy diferente a la de los PJs. A la hora de interpretar criaturas, piensa en cómo experimentan el mundo de forma distinta debido a sus sentidos, su fisiología y su hábitat. Cada criatura de este libro te proporciona algo de contexto sobre su visión del mundo, sus motivaciones, su ecología y su sociedad. Muchas secciones tienen barras laterales que aportan información relevante sobre las criaturas (etiquetadas con los iconos indicados en la sección Iconos de barras laterales de la pág. 7). Puedes usar la información del apartado de cada criatura como apuntes para interpretarla dentro y fuera de un combate. Estos apuntes pueden ser tan simples como usar expresiones diferentes (quizá decir "con mis propios tentáculos" en lugar de "con mis propias manos") o tan complejos como determinar las motivaciones, sueños y esperanzas de una criatura individual. Comprender la criatura a la que interpretas también te ayudará a decidir qué tácticas usará y si está dispuesta a rendirse o huir cuando las cosas no le van bien.

Ajustes en las criaturas

A veces puede que necesites personalizar una criatura de acuerdo con las necesidades de la historia o las circunstancias narrativas a medida que se desarrolla la trama. Esta sección te guía en el uso de diversas estrategias para hacer ajustes en las criaturas, incluyendo ajustes rápidos para alterar su nivel. Puede que también necesites alterar los idiomas o equipo de una criatura, o saber sus rangos de competencia en habilidades o en Percepción.

Potencia de combate

Las criaturas presentadas en este libro tienen estadísticas apropiadas para su nivel. En muchos casos, puedes hacer ajustes relativamente menores a sus estadísticas, llamados ajustes de criatura élite o débil, que hacen que funcionen como si tuvieran 1 nivel más o menos de lo presentado.

Los ajustes de élite o débil funcionan mejor con criaturas especializadas en el combate físico. Estos ajustes exageran los incrementos numéricos habituales que obtendría la criatura al aumentar su nivel para compensar la carencia de nuevas aptitudes especiales. Por ello, cuando se aplican varias veces a la misma criatura, estos ajustes provocan que sus estadísticas se vuelvan menos adecuadas para su nivel. Estos ajustes afectan en mayor medida el poder de combate de las criaturas de nivel bajo; aplicar un ajuste de élite a una criatura de nivel -1 hace que quede cerca de 1er nivel y aplicar un ajuste débil a una criatura de 1er nivel resulta en una cuyo nivel es similar al -1.

Las criaturas que lanzan conjuros o se basan en aptitudes que no son de combate suelen requerir ajustes específicos a dichos conjuros o aptitudes.

Ajuste de élite

A veces puedes necesitar una criatura ligeramente más poderosa de lo normal para que pueda presentar un desafío que de otro modo sería trivial, o para representar que un enemigo es más fuerte que otros como él. Para hacer eso de forma rápida y fácil, aplica el ajuste de élite a sus estadísticas como se indica:

- Aumenta en 2 la CA, los modificadores al ataque, las CD, las salvaciones, la Percepción y los modificadores de habilidad de la criatura.
- Aumenta en 2 el daño de sus Golpes y de sus otras aptitudes ofensivas. Si la criatura tiene límites de cuántas veces o lo a menudo que puede usar una aptitud (como los conjuros de un lanzador de conjuros o el arma de aliento de un dragón), aumenta en su lugar en 4 el daño de la misma.
- Aumenta los PG de la criatura según su nivel inicial (ver la siguiente tabla).

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

Ajuste débil

A veces necesitas que una criatura sea más débil de lo normal para poder usar un tipo de criatura que normalmente sería demasiado mortífera, o para representar que un enemigo es más débil que otros como él. Para hacer eso de forma rápida y fácil, aplica el ajuste débil a sus estadísticas como se indica:

- Reduce en 2 la CA, los modificadores al ataque, las CD, las salvaciones y los modificadores de habilidad de la criatura.
- Reduce en 2 el daño de sus Golpes y sus otras aptitudes ofensivas. Si la criatura tiene límites de cuántas veces o lo a menudo que puede usar una aptitud (como los conjuros de un lanzador de conjuros o el arma de aliento de un dragón), reduce en su lugar en 4 el daño de la misma.
- Reduce los PG de la criatura según su nivel inicial.

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

IDIOMAS

Los idiomas indicados en el apartado de una criatura son los que suele conocer un ejemplar típico dicha esa criatura. Sin embargo, puede que quieras cambiarlos según la criatura concreta. Por ejemplo, si una criatura está interesada en conversar o en entender a un pueblo de su región, probablemente conocerá el idioma que habla dicho pueblo. A menudo, ese idioma será el común, pero puedes asignarle un idioma más apropiado según la región en la que vive (como infracomún si la criatura vive en las Tierras Oscuras).

Los seres de otros Planos es probable que no sepan ningún idioma del Plano Material a menos que viajen allí con frecuencia. Si una de dichas criaturas sabe un idioma de mortales, es porque probablemente está interesada en comunicarse con dichos mortales. Ese idioma suele ser el común, pero ten en cuenta que dicha criatura sólo debería hablar común si específicamente viaja al mundo y región de tu campaña (o lo estudia) más que a otros.

Los idiomas de *Pathfinder* figuran en la pág. 65 de las *Reglas básicas* y en la sección de Idiomas nuevos de este libro (pág. 348).

EQUIPO

Algunas criaturas necesitan equipo, como armas y armaduras. Puede que necesites las estadísticas de una de esas criaturas que carezca de su equipo. Por ejemplo, una criatura podría resultar Desarmada, puede ser emboscada cuando no lleva la armadura puesta, o uno de los objetos mágicos que lleva podría resultar inutilizado mediante *disipar magia*. En la mayoría de veces, puedes simplemente improvisar pero, si quieres ser más exacto, usa estas indicaciones para armas y armaduras.

Si una criatura pierde su arma, puede desenfundar otra o usar un ataque sin armas. Si da un Golpe que no tiene indicado en su bloque de estadísticas, busca el apartado de Golpe de la criatura que más se parece a la sustituida, reduce en 2 el modificador al ataque y usa el dado de daño del nuevo Golpe. Si la criatura tiene que hacer un ataque sin armas y no tiene uno indicado en su bloque de estadísticas, usa las estadísticas de un puñetazo (*Reglas básicas*, pág. 280). Si la criatura pierde un arma con una runa de *potencia de arma*, normalmente deberías reducir en 2 el modificador de ataque más el bonificador que proporciona la runa de *potencia* si está usando un arma distinta. Por ejemplo, si la criatura es Desarmada y pierde su *maza +1*, reducirías en 3 su modificador al ataque en lugar de en 2 para calcular el nuevo Golpe.

Si una criatura no tiene su armadura, busca qué armadura lleva en su apartado de Objetos y reduce su CA en un valor igual al bonificador de dicha armadura (*Reglas básicas*, pág. 275). Si la armadura tiene una runa de *potencia*, aumenta la reducción según corresponda; por ejemplo, si la criatura tiene una *cota de malla* +2 en sus estadísticas y los personajes sorprenden a la criatura sin su armadura, la CA de la criatura se reduciría en 6 en lugar de en 4. Si la armadura tiene una runa *robusta*, reduce las salvaciones de la criatura según el tipo de la runa (1 si es *robusta*, 2 si es *robusta mayor*, o 3 si es *robusta superior*).

HABILIDADES, PERCEPCIÓN Y NIVEL DE COMPETENCIA

En algunas situaciones, como cuando una criatura trata de Inutilizar una trampa de un PJ, necesitas saber su nivel de competencia. Las criaturas están entrenadas en las habilidades indicadas en su bloque de estadísticas. Dado que los monstruos no se crean con las mismas reglas que los PJs, no están entrenados en las habilidades que no están indicadas. Las criaturas normalmente tienen competencia a nivel experto en sus habilidades indicadas alrededor del 5.º nivel, competencia a nivel maestro alrededor del 9.º nivel y competencia a nivel legendario alrededor del 17.º nivel. Puede que una criatura necesite cierto nivel de competencia en Percepción para detectar ciertas cosas. Muchas criaturas tienen competencia a nivel experto en Percepción y ésta mejora a nivel maestro alrededor del 7.º nivel y a nivel legendario alrededor del 13.er nivel.

A discreción tuya, las criaturas con un talento excepcional en una habilidad concreta o en Percepción, como un *doppelgänger* en Engañar, pueden tener un rango más elevado en dicha habilidad o en Percepción.

Iconos de barras laterales

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

ALIADOS EN LOS CIELOS

Las bandadas de águilas gigantes pueden ser poderosos aliados para quienes respetan su territorio y se aproximan sin malicia en el corazón. También es posible que acudan volando para ayudar a gente en las tierras bajas de sus dominios contra amenazas evidentes sin necesidad de que lo soliciten pero, si a cambio no son respetadas, las águilas gigantes pueden llegar a abandonar a una víctima a su suerte en lugar de aguantar más ofensas.

ÁGUILA

Pocas aves pueden igualar la belleza y la elegancia del águila.

ÁGUILA

Estas grandes aves de presa se lanzan en picado desde alturas impensables para atrapar peces y pequeños mamíferos con sus poderosas zarpas. Las águilas anidan en copas de árboles altos o en laderas montañosas que les proporcionan una buena visión del área circundante. Evitan establecerse demasiado cerca de la civilización, pero algunas culturas aisladas entrenan águilas como compañeras de caza.

ÁGUILA — CRIATURA –1

N PEQUEÑO ANIMAL

Percepción +6; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +6

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

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +6, **Vol** +2

PG 6

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +6 (sutil), **Daño** 1d6 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +6 (ágil, sutil), **Daño** 1d4 cortante

Picado de águila ❖❖ El águila vuela en linea recta hasta el doble de su velocidad de vuelo, descendiendo por lo menos 10 pies (*3 m*) y luego da un Golpe de zarpa.

ÁGUILA GIGANTE

Las águilas gigantes no son animales normales, pues disponen de un intelecto agudo y de un fuerte sentido del honor. Como guardianes de sus hogares montañosos, tratan de impedir que la civilización devore los territorios naturales y que los asentamientos humanoides malignos agoten los recursos de la tierra. A diferencia de las águilas comunes, que suelen ser criaturas solitarias, las águilas gigantes se congregan en aguileras de hasta una docena de miembros y colaboran para proteger sus dominios.

Las águilas gigantes llegan a medir 30 pies (*9 m*) de una punta de ala a la otra y pesan hasta 500 libras (*225 kg*). Estas impresionantes aves no son fáciles de intimidar o someter. Las águilas gigantes pueden puede dejar que amigos terrestres de confianza las monten, pero invariablemente se resisten a llevar sillas, arneses u otros aparejos que puedan sugerir que son meras bestias de carga en lugar de leales camaradas. Las águilas gigantes son longevas y se toman muy en serio sus deudas y juramentos, del mismo modo que recuerdan las afrentas durante años y son lentas en perdonar.

ÁGUILA GIGANTE — CRIATURA 3

NB GRANDE ANIMAL

Percepción +11; visión en la penumbra

Idiomas aurano, silvano (no puede hablar)

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +8

Fue +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +2

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 45

Evasión Cuando un águila gigante obtiene un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtiene un éxito crítico.

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +12, **Daño** 2d8+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +12 (ágil), **Daño** 1d10+5 cortante más agarrón

Llevar en vuelo Un águila gigante puede volar a la mitad de su velocidad mientras tiene una criatura agarrada o neutralizada en sus zarpas, llevando a dicha criatura consigo.

Picado de águila ❖❖ El águila gigante vuela en línea recta hasta el doble de su velocidad, descendiendo por lo menos 10 pies (*3 m*) y luego da un Golpe de zarpa.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Alghollthu

Hace milenios, unos monstruos acuáticos conocidos como alghollthus usaron sus poderes ocultistas para conquistar y gobernar gran parte del mundo. En sus imperios, incontables esclavos mortales eran tratados como poco más que ganado. Los alghollthus moldeaban a sus esclavos y a otras criaturas usando la manipulación mental y la magia de transformación; muchas aberraciones, desde los acechadores sin rostro hasta los mimetos, son el resultado de estos experimentos. Los gobernantes de la raza alghollthu, conocidos como amos velados, influenciaron a civilizaciones enteras a base de adoptar la forma de aquellos a quienes pretendían controlar. Desde las cumbres del poder hasta las sombras de la pobreza, los amos velados manipularon a esas sociedades de acuerdo con sus perversos planes y esclavizaban, mataban o transformaban horriblemente a quienes descubrían sus planes o se oponían a ellos.

Con el paso del tiempo, los alghollthus estaban cada vez más molestos por la creciente impertinencia de sus razas esclavas y quisieron hacer borrón y cuenta nueva, tanto para empezar desde cero como para castigar a quienes se habían vuelto osados y revoltosos. Usaron increíbles poderes mágico para convocar un cataclismo con el que destruir las rebeldes sociedades que habían manipulado, pero no supieron calcular la fuerza de la fe y la voluntad de sobrevivir de sus peones y esclavos y, con el tiempo el mundo y sus imperios se recuperaron y se fortalecieron... y esta vez sin la influencia de los alghollthus.

A día de hoy los alghollthus han abandonado su manipulación a gran escala del mundo de la superficie y en su mayoría permanecen en sus reinos de las profundidades acuáticas donde aún gobiernan sin oposición. Pero no han abandonado del todo sus complots y la reaparición de razas servidoras suyas como los ugothols plantea una terrorífica posibilidad: que los alghollthus hayan vuelto a centrar su odiosa mirada en la superficie.

Dominios de los alghollthus

Las castas gobernantes de la especie de los alghollthus habitan en las profundidades del océano o en vías acuáticas subterráneas, mientras que sus siervos como los ulat-kinis y los ugothols suelen estar en regiones costeras y en marismas.

Skum (ulat-kini)

Los más numerosos de los alghollthus son los ulat-kinis, una raza servidora creada a partir de cautivos humanos para que fueran los soldados rasos de los ejércitos alghollthus. En la cúspide de poder de los alghollthus, los ulat-kinis formaban legiones innumerables y gozaban de una considerable posición por encima de otras especies. Cuando los alghollthus se retiraron del mundo, abandonaron a hordas ingentes de ulat-kinis. Aunque estos ex soldados trataron de seguir con su forma de vida conquistadora, sus números disminuyeron rápidamente en derrotas militares y exterminios intencionados perpetrados por sus enemigos. La sociedad ulat-kini degeneró hasta que hoy día existen solamente unos pocos enclaves bajo tierra o en costas deshabitadas. Pocos recuerdan siquiera el nombre de su propia especie y en su lugar usan el epíteto que les otorgaron sus enemigos: skum.

SKUM **CRIATURA 2**

LM MEDIANO ANFIBIO HUMANOIDE

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas alghollthu, infracomún
Habilidades Atletismo +8, Intimidación +4, Sigilo +7
Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +0, **Car** –2
Equipo tridente

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +4
PG 40; **Resistencias** frío 5

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ tridente +10, **Daño** 1d8+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10 (ágil), **Daño** 1d6+4 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +10, **Daño** 2d4+4 perforante
A distancia ❖ tridente +7 (arrojadizo 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d8+3 perforante

Influencias ancestrales

Los amos velados influenciaron a los antiguos azlantes y también fueron quienes invocaron el apocalipsis de la Gran Caída para destruir Azlant cuando la humanidad se volvió demasiado arrogante. Que dicho acto convocara también la mágica *Piedra estelar*, un artefacto capaz de transformar mortales en dioses, fue un giro irónico del destino si tenemos en cuenta la aversión hacia la fe que impera entre los alghollthus.

Acechador sin rostro (ugothol)

Entre las creaciones más sutiles de los alghollthus están los ugothols, conocidos también como acechadores sin rostro. Estos seres deformes empleaban su capacidad de cambiar de forma para infiltrarse en los asentamientos y asesinar a figuras importantes. Sembraban la discordia y sustituían a los líderes, provocando así que las organizaciones no deseadas se hundieran desde dentro y que los individuos problemáticos quedaran desacreditados y acabaran desapareciendo. Al ser de naturaleza completamente terrestre, pueden cumplir los planes de los alghollthus en la superficie durante periodos de tiempo prolongados y aumentan la influencia de sus amos en las regiones secas. Actualmente, igual que sus parientes ulat-kinis, la mayoría de acechadores sin rostro trabaja en pos de metas programadas sin la guía de los alghollthus. Prefieren vivir tan cerca del litoral como les resulta posible a pesar de no ser criaturas acuáticas. La mayoría vive en pequeñas tribus en zonas pantanosas y otros viven en las cloacas de pueblos costeros.

Por puro instinto, los acechadores sin rostro tratan siempre de sembrar cizaña. Toman el lugar de líderes de sociedades humanoides y luego llevan a los asentamientos en que se han infiltrado por sendas autodestructivas. Entre humanoides con tendencias perversas, un acechador sin rostro puede convertirse en un destacado pionero que lleve al grupo a nuevas cotas de depravación y violencia. Sin embargo, a la larga un acechador sin rostro siempre lleva a sus seguidores a la ruina y luego migra a otro lugar, ya sea porque está en riesgo de ser descubierto, o porque ya ha devastado y arruinado todos los recursos locales.

Un ugothol sólo puede alimentarse a través de su larga lengua capaz de sorber sangre. Sus presas exhiben distintivas heridas de perforaciones triples cerca de las principales arterias. Los cadáveres con esas marcas suelen ser la primera pista para descubrir la presencia de un acechador sin rostro, aunque a veces las heridas se cree que han sido causadas por un vampiro o un chupacabras.

Acechador sin rostro — Criatura 4

CM Mediano Aberración

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, alghollthu, común; *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +12, Engaño +13, Latrocinio +9, Sigilo +13

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

Equipo cuero tachonado, espada larga

CA 21; **Fort** +9, **Ref** +9, **Vol** +12; +2 por estatus a las salvaciones contra auditivo y visual

PG 60; **Resistencias** contundente 5

Velocidad 25 pies (7,5 *m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada larga +14 (versátil Per), **Daño** 1d8+6 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +12 (ágil), **Daño** 2d6+6 cortante más agarrón

Conjuros ocultistas innatos CD 19; Constantes **(5.º)** *don de lenguas*

Adoptar forma (concentrar, ocultista, polimorfismo, transmutación) El acechador sin rostro pasa 10 minutos reformando su apariencia para adoptar la forma de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Engaño para hacerse pasar por esa criatura.

Alimentarse de sangre ❖ El acechador sin rostro usa su lengua de tres púas para beber la sangre de una criatura adyacente neutralizada o inconsciente. La criatura sufre drenado 1.

Ataque furtivo El acechador sin rostro inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Compresión Cuando el acechador sin rostro logra Escurrirse con éxito, se mueve a través del espacio estrecho a su velocidad total. Los confines estrechos no son terreno difícil para un acechador sin rostro.

Revertir forma ❖ **Requisitos** El acechador sin rostro está en una forma adoptada; **Efecto** El acechador sin rostro recupera su verdadera forma. Hasta el inicio de su siguiente turno, obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño, salvaciones y pruebas de habilidad.

ALGHOLLTHU AMO (ABOLETH)

Los aboleth forman el núcleo de la sociedad alghollthu y aunque son el 'pueblo raso' de sus propias sociedades, se ven a sí mismos por encima de todas las demás. A diferencia de sus líderes, que enmascaran sus acciones mediante disfraces mágico, los aboleth se deleitan en sus formas monstruosas y se manifiestan como peces primigenios con tentáculos. Son maestros de la manipulación psíquica y su especie es tan antigua que estaba presente en el mundo cuando éste era joven, antes que los dioses volvieran su atención hacia el planeta. Ven todas las demás formas de vida como algo que tienen derecho a controlar, por lo que la idea que posibles esclavos tengan fe en un poder superior a los aboleth les enfurece enormemente.

ALGHOLLTHU AMO — CRIATURA 7

POCO COMÚN | LM | ENORME | ABERRACIÓN | ACUÁTICO

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, alghollthu, aklo, común, infracomún

Habilidades Atletismo +16, Engaño +15, Intimidación +15, Ocultismo +16, Saber (una subcategoría cualquiera) +14

Fue +5, **Des** +1, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +4

Nube de mucosa (aura, enfermedad) 5 pies (*1,5 m*). Mientras está bajo el agua, un aboleth exuda una nube de baba transparente. Las criaturas que respiren oxígeno y estén adyacentes a un aboleth deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 cada asalto o perderán la capacidad de respirar oxígeno, pero obtendrán la capacidad de respirar bajo el agua durante 3 horas.

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +10, **Vol** +16

PG 135

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +16 (ágil, mágico, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+10 contundente más Limo

Conjuros ocultistas innatos CD 25; **7.º** *proyectar imagen* (a voluntad), *velo* (a voluntad); **6.º** *dominar* (x3), *escena ilusoria* (a voluntad); **5.º** *objeto ilusorio* (a voluntad); **4.º** *terreno alucinatorio* (a voluntad); **3.º** *pauta hipnótica* (a voluntad)

Limo (maldición, ocultista, virulenta) **Salvación** Fortaleza CD 25; **Fase 1** sin efectos negativos (1 asalto); **Fase 2** la piel de la víctima se reblandece, infligiendo drenado 1 (1 asalto); **Fase 3** la piel de la víctima se transforma en una membrana viscosa y transparente, infligiendo drenado 2 hasta que termina la maldición; por cada hora que esta membrana permanece seca, el estado drenado de la criatura aumenta en 1 (permanentemente). Un conjuro de *quitar enfermedad* puede contrarrestar esta maldición, pero la inmunidad a las enfermedades no protege contra ella.

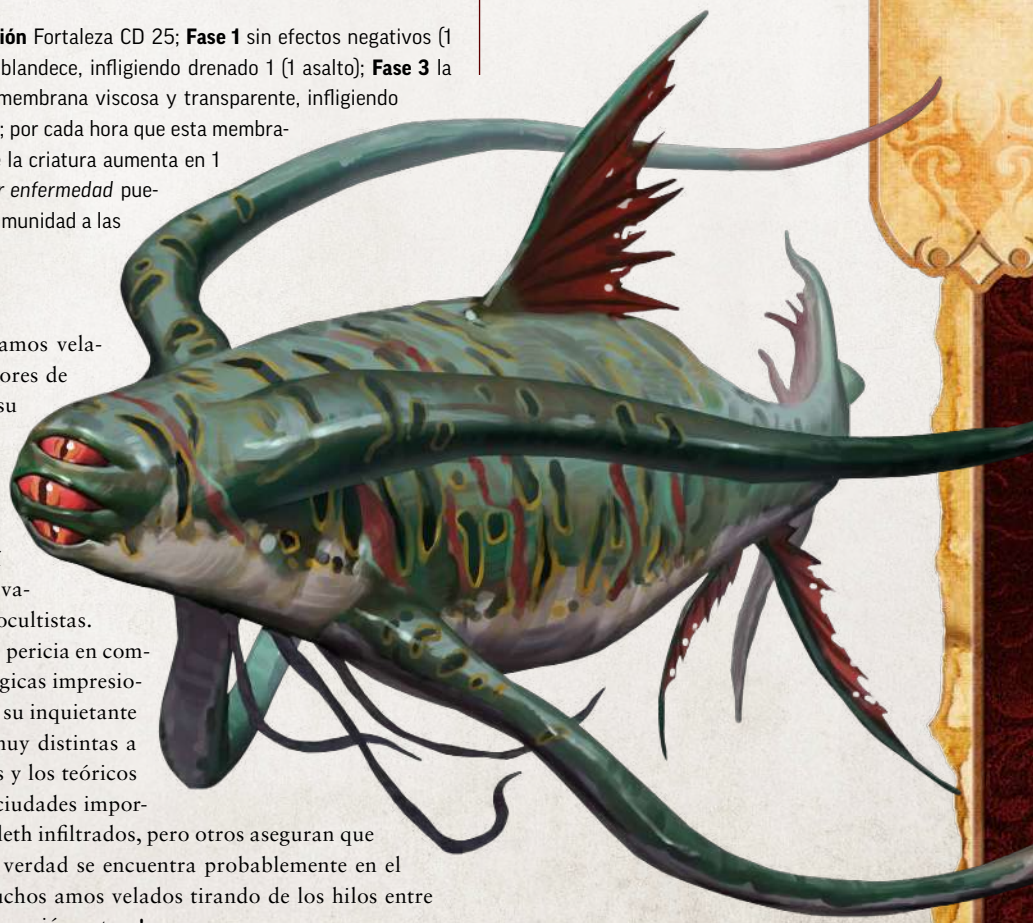
AMO VELADO (VIDILETH)

Los poderosos vidileth son los arteros amos velados de los alghollthus. Estos manipuladores de cuerpos y mentes lideran abiertamente su especie y usan su capacidad de cambiar de forma para mezclarse entre humanos y otras especies inteligentes. Muchos amos velados son incluso más poderosos que el espécimen típico que aquí se presenta y pueden emplear una gran variedad de conjuros y rituales arcanos u ocultistas.

Aunque los amos velados exhiben una pericia en combate considerable y unas habilidades mágicas impresionantes, lo que más peligrosos los hace es su inquietante capacidad de infiltrarse en sociedades muy distintas a la suya. Los aventureros más paranoicos y los teóricos de la conspiración temen que todas las ciudades importantes alberguen cábalas secretas de vidileth infiltrados, pero otros aseguran que eso son supersticiones y alarmismo. La verdad se encuentra probablemente en el término medio, ¡pero no hacen falta muchos amos velados tirando de los hilos entre bambalinas para sembrar el caos en una nación entera!

TESOROS DE LOS ALGHOLLTHUS

Aunque la mayoría de alghollthus carecen de la codicia que tienta a la mayoría de mortales, reúnen riquezas y herramientas mágicas que usar en sus planes. Un aboleth o amo velado concreto puede también llevar joyas mágicas y otros objetos. Los acechadores sin rostro y otros sirvientes de los alghollthus usan armas y armaduras, como las espadas de los acechadores o los tridentes de los ulat-kinis, así como otras herramientas. Estas razas subordinadas pueden ser tan dadas a adquirir objetos materiales como otros humanoides.



INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

OTROS ALGHOLLTHUS

Aunque los amos velados son los gobernantes de la sociedad alghollthu, no son los más poderosos de su clase. En sus ciudades hundidas habitan criaturas mayores y más misteriosas que funcionan como redes neurales orgánicas, inmensas máquinas de guerra acuáticas, o extractores especializados de secretos olvidados. Mientras tanto, el mundo de la superficie sigue estando infestado de criaturas que fueron originariamente creadas por los alghollthus, pero hace mucho que se han distanciado de sus progenitores acuáticos y se han convertido en monstruos siniestros por derecho propio.

AMO VELADO — CRIATURA 14

RARO | LM | GRANDE | ABERRACIÓN | ACUÁTICO

Percepción +25; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, alghollthu, aklo, común, infracomún; *don de lenguas*

Habilidades Arcanos +27, Atletismo +24, Engaño +28, Intimidación +26, Ocultismo +29, Saber (una subcategoría cualquiera) +29, Sigilo +24, Sociedad +27

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

Nube de mucosa (aura, enfermedad) Como un aboleth, pero CD 36, radio de 30 pies (*9 m*) y 24 horas

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +22, **Vol** +24; +2 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 270; **Inmunidades** controlado, electricidad, mental; **Resistencias** frío 20

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 80 pies (*24 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +30 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d10+12 cortante más Limo

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +28 (ágiles, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, versátiles Cor), **Daño** 3d8+12 perforante más Limo y Consumir recuerdos

Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +28 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], electricidad, mágico), **Daño** 7d6 electricidad más Lanza mental

Conjuros ocultistas innatos CD 37; **9.º** *proyectar imagen* (a voluntad); **8.º** *escena ilusoria* (a voluntad), *sugestión* (x3); **7.º** *velo* (a voluntad); **6.º** *dominar* (x3); **5.º** *objeto ilusorio* (a voluntad), *puerta dimensional* (x3), *terreno alucinatorio* (a voluntad); **3.º** *leer la mente* (a voluntad), *levitar* (a voluntad), *página secreta* (a voluntad), *pauta hipnótica* (a voluntad); **Constantes (5.º)** *don de lenguas*

Rituales ocultistas CD 37; *geas* (5.º)

Cambiar de forma ❖ (concentrar, ocultista, polimorfismo, transmutación) Una vez por asalto, un amo velado puede adoptar la apariencia de un humanoide de tamaño Grande, Mediano o Pequeño o recuperar su forma verdadera. Mientras está en forma de humanoide, la velocidad del amo velado es de 30 pies (*9 m*) y pierde su aura de nube de mucosa y su velocidad de nadar. Si la forma de humanoide adoptada carece del rasgo acuático, el amo velado pierde también su propio rasgo acuático. En forma humanoide, el amo velado puede usar armas, o puede llevar a cabo Golpes que funcionan como su ataque de tentáculo, pero usan el alcance de su forma actual. Si la forma adoptada tiene colmillos o garras, el amo velado puede usar también esos Golpes, pero dichos ataques carecen de limo.

Consumir recuerdos (mental, ocultista) Cuando un amo velado da un Golpe contra una criatura con sus colmillos, puede consumir algunos de los recuerdos de dicha criatura. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 37 o queda anonadado 1. Un amo velado recupera 5 PG cada vez que logra consumir recuerdos. Cuando un amo velado consume recuerdos, averigua algunos de los recuerdos de la criatura (a discreción del DJ).

Lanza mental (encantamiento, maldición, ocultista) Una criatura tocada por los tentáculos del amo velado, inflijan daño o no, debe hacer una salvación de Voluntad CD 34, quedando lentificado 1 en caso de fallo o lentificado 2 en caso de fallo crítico. Cada vez que la criatura afectada termina su turno, su valor de lentificado se reduce en 1.

Limo (maldición, ocultista, virulento) Como el alghollthu amo, pero CD 36.

Ráfaga de tentáculos ❖❖ El amo velado golpea a ciegas con sus tentáculos. Lleva a cabo un Golpe de tentáculos contra cada criatura dentro de alcance. Haz una única tirada de ataque y una única tirada de daño para todos los objetivos.

Sugestión programada (encantamiento, ocultista) Cuando un amo velado lanza *dominar* con éxito sobre una criatura, un conjuro de *sugestión* se desencadena cuando termina el conjuro de *dominar*. Esta sugestión normalmente provoca que el objetivo regrese junto al amo velado, para que este pueda lanzar *dominar* otra vez, pero el amo velado puede asignar órdenes diferentes con la *sugestión* si lo prefiere.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Anguila

Aunque estos peces alargados y estrechos comparten similitudes en apariencia, las anguilas son un grupo diverso de criaturas.

ANGUILA ELÉCTRICA

Las anguilas eléctricas suelen vivir en ríos y lagos de agua dulce y no son especialmente agresivas pero su capacidad de aturdir tanto a depredadores como a presas puede ser peligrosa para las criaturas de mayor tamaño que busquen su siguiente comida.

ANGUILA ELÉCTRICA — CRIATURA 1

N PEQUEÑO ANIMAL ACUÁTICO

Percepción +4; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +7

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

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

PG 18; **Resistencias** electricidad 7

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +6, **Daño** 1d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +6 (ágil), **Daño** 1d4+1 contundente más 1d4 electricidad y descarga aturdidora

Descarga aturdidora (incapacitación) Una criatura que sufra un impacto crítico debido a la cola de la anguila eléctrica debe hacer una salvación de Fortaleza CD 17.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda aturdida 1.

Fallo La criatura queda aturdida 2.

Fallo crítico La criatura queda aturdida 3.

MORENA GIGANTE

Las anguilas llamadas morenas gigantes viven en cálidas aguas tropicales y establecen sus madrigueras en cuevas de coral estrechas y serpenteantes. Su tamaño, velocidad y poderoso mordisco las hacen peligrosas para buceadores y pescadores. Las morenas gigantes tienen una piel correosa que desprende una película de mucosidad que las hace difíciles de herir con algunas armas.

MORENA GIGANTE — CRIATURA 5

N GRANDE ANIMAL ACUÁTICO

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +13, Sigilo +13

Fue +6, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 21; **Fort** +14, **Ref** +13, **Vol** +9

PG 65; **Resistencias** contundente 5, perforante 5

Emboscar ↷ **Desencadenante** Una criatura pasa a 20 pies (*6 m*) o menos del escondite de la morena gigante y no ha detectado a la misma; **Efecto** La morena gigante se lanza al ataque desde su escondite, nada directamente hacia la criatura desencadenante y da un Golpe de fauces contra ella. La criatura objetivo está desprevenida ante este ataque.

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +15 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+8 perforante más agarrón

Engullir ❖ (ataque) Pequeño, 1d6+6 contundente, Liberarse 12

Mandíbulas faríngeas ❖❖ **Requisitos** La morena gigante tiene una criatura agarrada en sus fauces; **Efecto** La morena gigante usa su segundo par de mandíbulas para arrastrar la presa hacia su garganta. La morena inflige 1d6+4 daño perforante a la criatura agarrada y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a sus intentos de engullir y a la CD para que la criatura Huya. Este efecto termina si el objetivo Huye o la morena gigante lo Engulle.

RECURSOS DE LAS ANGUILAS

Las pieles de las anguilas eléctricas pueden usarse para crear armaduras u objetos que proporcionan protección contra la electricidad.

DIVINIDADES ANGELICALES

Los ángeles más poderosos pertenecen a una categoría de semidioses conocidos como señores empíreos, un título que comparten con otros poderosos semidioses de alineamiento bueno de entre las filas de los arcontes, azatas y otros habitantes de los Planos Celestiales. Entre los señores empíreos angelicales, la figura más poderosa y conocida es Sarenrae.

ÁNGEL

Los ángeles de las huestes celestiales son emisarios y guerreros y se dividen en coros según sus aptitudes y ámbitos de influencia. La mayoría de ángeles son neutrales buenos y viven en el Nirvana, el Plano de la virtud y la iluminación. Sin embargo, algunos ángeles, incluyendo varias divinidades angelicales y algunos incluso habitan en otros Planos. Sin importar su alineamiento, los ángeles son siempre emisarios benévolos dotados de auras mágicas que ayudan a sus aliados.

CASSISIANO (ÁNGEL ARCHIVISTA)

Los cassisianos son los más débiles de los ángeles y suelen servir como mensajeros de ángeles más poderosos o como guías espirituales de los mortales. A pesar de su intelecto limitado, los cassisianos tienen facilidad por recordar las cosas con gran precisión, especialmente la escritura. Normalmente son creados a partir de almas de mortales dignos, pero algunos surgen de los fragmentos espirituales de grandes ángeles destruidos mientras servían a los Planos Celestiales.

CASSISIANO — CRIATURA 1

NB | MENUDO | ÁNGEL | CELESTIAL

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal

Habilidades Acrobacias +6, Diplomacia +6, Religión +6, Sigilo +6

Fue –1, **Des** +1, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +1

CA 18; +1 por estatus contra criaturas malignas; **Fort** +7, **Ref** +6, **Vol** +4; +1 por estatus a las salvaciones contra criaturas malignas

PG 20; **Debilidades** maligno 3; **Resistencias** frío 3, fuego 3

Transferir protección Una criatura no maligna puede ponerse un cassisiano como casco si éste consiente. Mientras lo lleva, el cassisiano no puede llevar a cabo acciones, pero concede a su portador su bonificador +1 por estatus a la CA y las salvaciones contra criaturas malignas. En cualquier momento, el cassisiano puede separarse de su portador como una acción.

Velocidad volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cabezazo +6 (ágil, bueno, mágico, sutil), **Daño** 1d6-1 contundente más 1d4 bueno

Conjuros divinos innatos CD 16; **4.º** *leer augurios*; **1.º** *curar*, *detectar alineamiento* (a voluntad, sólo maligno); **Trucos (1.º)** *conocer la dirección*, *luz*

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) Un cassisiano puede adoptar la apariencia de una paloma, un humanoide alado, un perro, o un pez. Normalmente eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente). A continuación, se indican cambios adicionales para formas concretas.

- **Perro** tamaño Pequeño; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), velocidad 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** fauces +7, **Daño** 1d6+2 perforante más derribar
- **Pez** velocidad de nadar 30 pies (*9 m*)

Depósito de saber Aunque un cassisiano no es especialmente inteligente, goza de una memoria perfecta y puede recordar todo lo que ve u oye. Esto le permite hacer pruebas de Saber sobre cualquier tema, siempre que el cassisiano haya tratado con ese tema con anterioridad (a discreción del DJ). El intelecto limitado del cassisiano suele impedirle aprovechar activamente su Saber, lo que hace que sea más útil como recurso de información que como agente.

Rayos oculares ❖❖ (concentrar, divino, evocación) El cassisiano emite rayos de calor o frío desde sus ojos, que infligen 2d6 daño por frío o fuego (salvación básica de Reflejos CD 17) a todas las criaturas en una línea de 15 pies (*4,5 m*). No puede volver a usar Rayos oculares durante 1d4 asaltos.

CORAL (ÁNGEL DE CORO)

Los ángeles corales son cantantes maravillosos que llenan los salones del Nirvana con cánticos píos e himnos sagrados. Se forman a partir de las almas de bardos y de otros intérpretes de gran talento. Aunque evitan los conflictos, en ocasiones se aventuran en el reino de los mortales para transmitir buenos presagios y mensajes propicios. Los ángeles

corales a menudo sirven a la diosa Shelyn, pero otros dioses y señores empíreos también tienen algunos entre su séquito.

CORAL

CRIATURA 6

NB PEQUEÑO ÁNGEL CELESTIAL

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas celestial, dracónico, infernal; don de lenguas

Habilidades Acrobacias +12, Diplomacia +15, Interpretación +17, Religión +14

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

CA 24; **Fort** +10, **Ref** +14, **Vol** +16; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 100; **Debilidades** maligno 5; **Resistencias** sónico 5

Aura armonizante (aura, divina, evocación, sónica) 20 pies (*6 m*). Los aliados en el área obtienen un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño sónico y un bonificador +1 por estatus a la CA y a las salvaciones contra efectos sónicos y auditivos. Los enemigos en el área sufren un penalizador -2 por estatus a las tiradas de daño sónico y un penalizador -1 por estatus a la CA y a las salvaciones contra efectos sónicos y auditivos.

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

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +14 (ágil, bueno, mágico, sutil), **Daño** 3d6+1 contundente más 1d6 bueno

A distancia ❖ himno perforante +17 (alcance 90 pies [*27 m*], bueno, mágico, sónico), **Daño** 4d6 sónico más 1d6 bueno y Aria ensordecedora

Conjuros divinos innatos CD 23, ataque +13; **3º** *curar, explosión de sonido, quitar enfermedad, quitar maldición, quitar miedo* (a voluntad); **2º** *explosión de sonido* (a voluntad), *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo); **1º** *contrarrestar interpretación* (a voluntad; *Reglas básicas*, pág. 386); **Trucos (3º)** *inspirar gran aptitud* (*Reglas básicas*, pág. 386), *inspirar valor* (*Reglas básicas*, pág. 387), *sonido fantasma*; **Constantes (5º)** *don de lenguas*

Rituales divinos CD 23; *mensajero angelical*

Aria ensordecedora Si obtienes un impacto crítico con himno perforante, el objetivo queda ensordecido durante 1 minuto.

Armonizar ❖ El ángel coral suma su armonía a la de un ángel coral aliado dentro de su aura armonizante. El aliado puede lanzar *calmar emociones* o *heroísmo* en su turno siguiente en lugar de su *explosión de sonido* de 3.er nivel o potenciar en 1 nivel su explosión de sonido de 3.er nivel. Si cinco ángeles corales diferentes usan Armonizar sobre el mismo ángel coral aliado, puede además lanzar decreto divino en lugar de su *explosión de sonido* de 3.er nivel.

UBICACIONES ANGELICALES

Los ángeles suelen vivir en el Nirvana u otros Planos Celestiales pero sus misiones pueden llevarlos al Plano Material. Hay lanzadores de conjuros capaces de conjurarlos para recibir ayuda o consejo en momentos de necesidad, e incluso se los puede encontrar, en raras ocasiones, de cruzada contra los infernales en el Abismo, el Infierno u otros lugares.

BALISSE (ÁNGEL CONFESOR)

La misión de los balisses, o ángeles confesores, es ayudar a los mortales atrapados en dilemas morales o crisis de fe. Prefieren guiar a la gente hacia sus propias decisiones en lugar de exigir obediencia a una causa superior, pues las creencias intrínsecas son más poderosas que la obediencia ciega. Aunque la mayoría de balisses tienen la mejor de las intenciones, suelen usar su aptitud de Ángel guía para parecer menos intimidantes y reducir las posibilidades de que el mortal simplemente acepte como absoluta la opinión de un ser claramente divino. Los balisses suelen formarse a partir de almas de quienes cometieron actos malignos, pero se redimieron. Muchos sirven a la diosa Sarenrae, pero pueden servir también a otros dioses buenos o a señores empíreos.

TESOROS ANGELICALES

Muchos ángeles llevan armaduras exquisitas o blanden armas hermosas y habitualmente mágicas. Aunque no se ven afectados por pecados mortales como el orgullo o la codicia (salvo muy raras y trágicas excepciones), sí disfrutan de la belleza de los ropajes bien elaborados, la joyería exquisita y las obras de arte.

BALISSE CRIATURA 8

NB MEDIANO ÁNGEL CELESTIAL

Percepción +18 (+20 a detectar mentiras e ilusiones); visión en la oscuridad

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

Habilidades Acrobacias +14, Diplomacia +17, Religión +18

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +6, **Car** +5

Equipo *cimitarra +1 de golpe*

CA 26; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +18; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 145; **Debilidades** maligno 10; **Resistencias** fuego 15

Aura del confesor (aura, divina, encantamiento, mental) 20 pies (*6 m*). Las criaturas en el aura del balisse se ven afectadas por zona de verdad (CD 23) Además, si estas criaturas eligen expresar honestamente sus sentimientos en conflicto, el aura hace que les resulte más fácil expresarlos en palabras.

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

Cuerpo a cuerpo ❖ *cimitarra flamígera* +20 (barrido, buena, fuego, mágico, vigorosa), **Daño** 2d6+8 cortante más 1d6 fuego y 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 26; **4.º** *curar, ira divina, paralizar, quitar enfermedad, quitar maldición*; **3.º** *quitar miedo* (a voluntad) **2.º** invisibilidad (a voluntad, sólo a sí mismo) **1.º** detectar alineamiento (a voluntad, sólo maligno)

Rituales divinos CD 26; *expiar, geas, mensajero angelical*

Ángel guía ❖ (divino, transmutación) Mientras es invisible, un balisse puede anclarse espiritualmente a un mortal no maligno. Cuando lo hace, se fusiona con el cuerpo de éste y no puede usar ninguno de sus conjuros o aptitudes salvo para interactuar con el mortal. Debe usar ángel guía de nuevo para separarse del mortal. Mientras está fusionado con el mortal, el balisse puede tomar la forma que quiera y que sólo dicho mortal podrá ver, como por ejemplo un pequeño ángel sobre su hombro. Alternativamente, puede comunicarse con una voz incorporal que sólo ese mortal puede oír.

Armamento flamígero (divino, evocación) Las armas ganan el efecto de una runa flamígera mientras las empuña un balisse.

Marca del impenitente ❖❖ (divina, evocación, maldición) **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** El balisse marca como irredimible a una criatura maligna dentro de su aura del confesor. Sólo puede llevar a cabo tal cosa tras un intento fallido de convencer a la criatura de que se arrepienta. La criatura tocada sufre un penalizador -1 por estatus a la CA y las salvaciones, ve sus resistencias en 2 y obtiene debilidad 2 al daño bueno. La duración depende de una salvación de Voluntad CD 26 del objetivo.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La duración es 1 asalto.

Fallo La duración es 1 día.

Fallo crítico La duración es permanente.

DEVA ASTRAL (ÁNGEL EMISARIO)

Las devas astrales son los mensajeros y emisarios de élite de los reinos celestiales y sirven a dioses y a ejércitos celestiales entregando mensajes, mediante labores de reconocimiento, o ayudando a quienes lo necesitan. Cuidan de los viajeros entre Planos y adoptan mortales poderosos como protegidos, para quienes ejercen como mentores. Las devas astrales llevan consigo pergaminos que contienen mensajes importantes y otros secretos celestiales.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Las devas astrales se pueden materializar de forma espontánea a partir de almas de mortales buenos excepcionales, aunque algunas veces son creadas por dioses o semidioses de forma intencional. En tal caso, a menudo tienen atributos físicos que marcan su afiliación; una deva astral creada por Sarenrae, por ejemplo, puede tener una cabellera de fuego, mientras que una creada por Torag puede parecer más enana y una creada por Desna puede tener alas de mariposa en lugar de alas con plumas. No es raro que las devas astrales creadas por dioses legales buenos o caóticos buenos compartan el alineamiento de sus creadores.

DEVA ASTRAL — CRIATURA 14

NB MEDIANO ÁNGEL CELESTIAL

Percepción +26; visión en la oscuridad

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

Habilidades Acrobacias +24, Diplomacia +26, Intimidación +28, Religión +24

Fue +8, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +6

Equipo *martillo de guerra +2 de golpe*

CA 36; **Fort** +27, **Ref** +26, **Vol** +22; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 285; **Debilidades** maligno 15

Aura del viajero (abjuración, aura, divina) 20 pies (*6 m*). Las criaturas en el aura de la deva astral están protegidas del daño ambiental de cualquier Plano, incluyendo calor o frío severos y extremos, así como peligros más exóticos. La deva astral nunca está desprevenida ante criaturas dentro de su aura.

Amnistía del mensajero (abjuración, divina) Una deva astral con un mensaje que entregar está protegida continuamente por un efecto de *santuario* (CD 32). Si la deva rompe el *santuario*, el efecto regresa si la deva abandona las hostilidades durante 10 minutos.

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 75 pies (*22,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *martillo de guerra sagrado* +30 (bueno, empujón, mágico), **Daño** 2d8+22 contundente más 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 36, ataque +28; **7.º** *barrera de cuchillas, curar, decreto divino, ira divina, quitar enfermedad, quitar maldición, quitar miedo*; **4.º** *discernir mentiras* (a voluntad); **2.º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo); **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad, sólo maligno); **Trucos (7.º)** *luz*; **Constantes (5.º)** *don de lenguas*

Rituales divinos CD 36; *mensajero angelical*

Armamento divino (divino, evocación) Las armas ganan el efecto de una runa *sagrada* mientras las empuña una deva astral.

Golpe aturdidor ❖ **Requisitos** La deva astral ha impactado a un enemigo anteriormente en este turno con un Golpe con un arma; **Efecto** La deva astral da un Golpe con un arma contra el enemigo. Si tiene éxito, el enemigo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 34 o quedar aturdido 1. En caso de fallo crítico, el enemigo queda aturdido 2 en su lugar.

OTROS ÁNGELES

Los ángeles más poderosos se conocen como solares, pero se pueden hallar muchos más tipos en el Nirvana, trabajando en sus propias misiones o metas. Los ángeles suelen tener la apariencia de humanoides hermosos y a menudo bastante andróginos y los más poderosos a menudo tienen dos o incluso cuatro pares de alas cubiertas de plumas.

MADRIGUERAS DE ANKHRAVS

Como si la apariencia de un ankhrav (*NdT: a veces conocidos como ankhegs*) hambriento en una extensión agrícola no fuese ya bastante malo, casi siempre indica que tienen una colmena en las proximidades. Una de esas madrigueras puede contener un número alarmante de ankhravs, pero los aventureros con coraje suficiente como para arrastrarse por sus túneles laberínticos suelen obtener un gran botín, pues los ankhravs tienen la costumbre de arrastrar a sus víctimas a su guarida antes de comérselas y abandonan sus restos con casi todo su equipo intacto.

ANKHRAV

Los ankhravs son enormes depredadores insectiles excavadores y para los habitantes de las zonas rurales de todo el mundo son una plaga demasiado habitual.

ANKHRAV

Estos monstruos excavadores del tamaño de una casa suelen evitar las zonas muy habitadas, como las ciudades, pero su apetito por el ganado y los humanoides provoca que no permanezcan mucho tiempo en zonas deshabitadas. Los granjeros desesperados cuyos campos son infestados por ankhravs no suelen tener más remedio que contratar la ayuda de aventureros.

ANKHRAV — CRIATURA 3

N GRANDE ANIMAL

Percepción +7; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +11, Sigilo +8
Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +0, **Car** –2

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +8, **Vol** +7
PG 40

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), excavar 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +13 (ácido), **Daño** 1d8+4 perforante más 1d6 ácido
A distancia ❖ escupir ácido +10 (ácido, alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 3d6 ácido
Mordisco rasgaarmaduras ❖❖ El ankhrav da un Golpe de mandíbulas; si el Golpe acierta, el daño lo sufre la armadura del objetivo y el daño por ácido ignora la Dureza de la misma.
Rociada ácida ❖❖ (ácido) **Frecuencia** Una vez por hora; **Efecto** El ankhrav rocía ácido en un cono de 30 pies (*9 m*), infligiendo 3d6 daño por ácido y 1d6 daño por ácido persistente (salvación básica de Reflejos CD 20).

MADRE DE COLMENA

Las madres de colmena ankhravs son temibles depredadores que se distinguen de los ankhravs normales no sólo por su mayor tamaño, sino por sus grandes brazos de garras similares a los de una mantis.

MADRE DE COLMENA — CRIATURA 8

POCO COMÚN N ENORME ANIMAL

Percepción +16; sentido de la vibración (impreciso) 90 pies (*27 m*), visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +20, Sigilo +11, Supervivencia +16
Fue +6, **Des** +1, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 29; **Fort** +18, **Ref** +15, **Vol** +14
PG 120

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), excavar 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +20 (ácido), **Daño** 2d8+6 perforante más 2d6 ácido
A distancia ❖ escupir ácido +17 (ácido, alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 5d6 ácido
Feromona de frenesí ❖❖ La madre de colmena libera una feromona que provoca que todos los demás ankhravs en una emanación de 100 pies (*30 m*) pasen a estar acelerados 1 hasta el inicio del siguiente turno de la madre de colmena, pero sólo pueden usar la acción adicional para excavar, dar un Golpe o una Zancada. La madre de colmena no puede volver a liberar la feromona durante 1d4 asaltos.
Mordisco rasgaarmaduras ❖❖ La madre de colmena da un Golpe de mandíbulas; si el Golpe impacta, el daño lo sufre la armadura del objetivo y el daño por ácido ignora la Dureza de la armadura.
Rociada ácida ❖❖ (ácido) La madre de colmena rocía ácido en un cono de 60 pies (*18 m*), infligiendo 8d6 daño por ácido y 1d6 daño por ácido persistente (salvación básica de Reflejos CD 26). No puede volver a usar Rociada ácida durante 1d4 asaltos.

Araña

Pocas sabandijas cotidianas inspiran tanto temor como las infames arañas.

Plaga de arañas

Alimento abundante, el nacimiento súbito de una gran colonia de huevos, o una influencia mágica pueden provocar que arañas pequeñas se reúnan en masas aterradoras y mortíferas.

Plaga de arañas — Criatura 0

N GRANDE ANIMAL PLAGA

Percepción +4; sentido de la telaraña, visión en la oscuridad

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

Fue –2, **Des** +3, **Con** +0, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –4

Sentido de la telaraña La plaga de arañas tiene sentido de la vibración impreciso para detectar las vibraciones de criaturas en contacto con su telaraña.

CA 15; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +2

PG 12; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño de salpicadura 5; **Resistencias** contundente 2, cortante 5, perforante 5

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

Mordiscos de plaga ❖ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 1d4 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 14). Si una criatura falla la salvación, se ve expuesta al veneno de plaga de arañas.

Veneno de plaga de arañas (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 14; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 1 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 1d4 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

Araña cazadora

Las arañas cazadoras son el tipo más común de araña gigante, aunque no el más grande.

Araña cazadora — Criatura 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; sentido de la telaraña, visión en la oscuridad

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

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

Sentido de la telaraña Como la plaga de arañas.

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 16

Caer sobre la presa ↷ (ataque) **Requisitos** Aún no se ha tirado iniciativa; **Desencadenante** Una criatura toca la telaraña de la araña cazadora mientras la araña cazadora está en ella; **Efecto** La araña cazadora automáticamente detecta a la criatura y da una Zancada, trepa o desciende por una telaraña antes de tirar iniciativa.

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

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +9 (sutil), **Daño** 1d6+2 perforante más Veneno de araña cazadora

A distancia ❖ telaraña +7 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*]), **Efecto** Trampa de telaraña

Descender por una telaraña ❖ (mover) La araña cazadora desciende en línea recta hasta 40 pies (*12 m*), suspendida por un hilo de telaraña. Puede quedarse colgando o dejarse caer. La distancia que desciende en telaraña no se cuenta para el daño por caída. Si una criatura da un Golpe contra el hilo de telaraña con éxito (CA 20, Dureza 3, 5 PG) lo cercena, provocando que la araña caiga.

Trampa de telaraña Una criatura impactada por el ataque de telaraña de la araña cazadora queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que Huye (CD 17).

Monstruos asociados

Aunque son sabandijas incapaces de formar verdaderas alianzas, las arañas suelen juntarse con muchos tipos de criaturas, incluyendo tejeterrores (pág.316). Los lanzadores de conjuros a veces llaman arañas mediante *convocar animal* y las plagas de arañas tienen tenencia a formarse prácticamente en cualquier parte en el momento más inoportuno.

OTRAS ARAÑAS GIGANTES

En el mundo hay una cantidad asombrosa de especies de arañas gigantes. Algunas, como la araña onírica, cuyo veneno provoca extrañas alucinaciones, son relativamente pequeñas. Otras, como la araña ogro, son más grandes que un caballo..

Veneno de araña cazadora (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d10 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 1d12 daño por veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno, torpe 2 y desprevenido (1 asalto).

TARÁNTULA GIGANTE

Las tarántulas son depredadores de emboscada, pero también atacan directamente presas.

TARÁNTULA GIGANTE — CRIATURA 6

N GRANDE ANIMAL

Percepción +14; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +16, Sigilo +11

Fue +6, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +2, **Car** –4

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +13, **Vol** +10

PG 135

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

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +17, **Daño** 2d8+8 perforante más veneno de tarántula gigante

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +17 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d12+8 contundente más derribar

Ráfaga de pelos ❖❖ La tarántula sacude las patas, proyectando pelos puntiagudos en un cono de 15 pies (*4,5 m*) que infligen 4d6 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 25).

Veneno de tarántula gigante (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 23; **Duración máxima** 8 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno, desprevenido y torpe 1 (1 asalto); **Etapa 3** 1d6 daño por veneno, desprevenido y torpe 2; **Etapa 4** 1d6 daño por veneno y paralizado (1 asalto)

ARAÑA GOLIAT

Las arañas goliats habitan en las profundidades de la selva, donde tejen telarañas tan enormes como templos y se alimentan de presas grandes, como hipopótamos.

ARAÑA GOLIAT — CRIATURA 11

N GARGANTUESCO ANIMAL

Percepción +22; sentido de la telaraña, visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +23, Sigilo +22

Fue +8, **Des** +5, **Con** +7, **Int** –5, **Sab** +3, **Car** –4

Sentido de la telaraña Como la plaga de arañas.

CA 30; **Fort** +25, **Ref** +21, **Vol** +17

PG 220

Caer sobre la presa ↷ (ataque) Como la araña cazadora.

Velocidad 45 pies (*13,5 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +24 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+12 perforante más veneno de araña goliat

A distancia ❖ telaraña +22 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*]), **Efecto** Amarre con telaraña

Amarre con telaraña Una criatura impactada por el ataque de telaraña de la araña goliat queda neutralizada y amarrada a la araña, lo que le impide alejarse de ella. La araña sólo puede tener una criatura amarrada a la vez. La CD para Huir o romper la telaraña es 30. El hilo que amarra se puede cortar con un Golpe (CA 20, Dureza 5, 20 PG) pero eso no hace que la criatura deje de estar neutralizada.

Descender por una telaraña ❖ (mover) Como la araña cazadora pero la araña goliat puede descender 120 pies (*36 m*) y la telaraña tiene CA 20, Dureza 5 y 20 PG.

Veneno de araña goliat (incapacitación, veneno); **Salvación** Fortaleza CD 30; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 2d6 daño por veneno y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno y lentificado 2 (1 asalto); **Etapa 3** paralizado durante 2d4 horas.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Araña del éter

Las arañas del éter son letales depredadores del Plano Etéreo con aspecto de arácnidos gigantes. En lugar de fabricar telas a partir de seda, las arañas del éter moldean la esencia en bruto del Plano Etéreo, tejiéndola en complejos patrones que flotan por el vacío brumoso. Desde estos nidos etéreos, familias enteras de arañas del éter pueden vigilar el cercano Plano Material, en busca de presas fáciles en los confines oscuros o aislados de las tierras de los mortales. En cuanto una araña del éter ha localizado comida, ancla su nido y aguarda en el Plano Etéreo a que su presa se acerque. En cuanto la víctima está a su alcance, la araña del éter pasa al Plano Material, hunde sus colmillos en la presa y regresa al Plano Etéreo para esperar a que su veneno haga efecto en la criatura. Las arañas del éter se mueven con facilidad entre Planos y eso las hace extremadamente peligrosas para quienes no pueden ver o atacar a enemigos etéreos.

Las arañas del éter no carecen de intelecto ni son malignas; simplemente tienen hambre. Si una posible comida es capaz de saciar el increíble apetito de una araña del éter mediante otros métodos, puede que sea capaz de negociar y salvar su vida. Las arañas del éter están especialmente interesadas en objetos, información o aliados que puedan ayudarlas contra sus enemigos.

En una misma telaraña del éter pueden vivir hasta media docena de arañas del éter. Aunque las arañas disfrutan de la compañía de otras como ellas, no forman los mismos vínculos que la mayoría de humanoides y la posibilidad de que se alimenten del cadáver de una hermana caída es mayor que la de que traten de salvar a una de una muerte segura.

Las arañas del éter viven en enormes nidos a la deriva por el Mundo Fantasmal, donde es más probable que bajen la guardia. Los viajeros que se encuentran con una comunidad flotante de arañas del éter suelen tenerlo más fácil para entablar contacto pacífico para comerciar o incluso ganarse la amistad de estos extraños arácnidos. Los nidos flotan sobre corrientes metafísicas y raramente se les ve dos veces en la misma zona. A veces un punto de interés en el vecino Plano Material los lleva a fijar el nido en un área concreta, creando un hogar semipermanente y quienes descubren su ubicación pueden regresar a él varias veces.

Araña del éter — Criatura 5

N | Grande | Bestia | Etérea

Percepción +12; visión en la oscuridad
Idiomas aklo
Habilidades Atletismo +12, Sigilo +15
Fue +5, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** +7

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +15, **Vol** +10
PG 75

Velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 20 pies (*6 m*)
Melee ❖ colmillos +15 (mágica), **Daño** 1d10+7 perforante más veneno de araña del éter y agarrón
Ranged ❖ telaraña +14 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*], mágico); **Efecto** Trampa de redes etéreas
Veneno de araña del éter (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno, torpe 2 y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 3d6 daño por veneno, torpe 3 y lentificado 2 (1 asalto)
Descarga de telarañas ❖❖ **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** La araña del éter lanza un pegote de telarañas almacenadas en un cono de 30 pies (*9 m*). Estas telarañas pueden pasar del Plano Material al Etéreo. Todas las criaturas en el área quedan inmovilizadas, como debido a la Trampa de redes etérea, a menos que tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 22.
Paso etéreo ❖ La araña del éter se desplaza al Plano Etéreo o al Plano Material. La araña del éter puede permanecer en el Plano Etéreo indefinidamente son efectos perjudiciales. Mientras está allí, puede ver claramente en el Plano Material con un alcance de 60 pies (*18 m*). En su primer turno de un encuentro, la araña del éter puede usar esta aptitud una sola vez como acción gratuita.
Trampa de redes etéreas Una criatura impactada por el ataque de telaraña de una araña del éter queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana (Huir CD 22).

Enemigos de las arañas del éter

El Plano Etéreo es un reino muy poco poblado en comparación con casi todos los demás y se usa más para viajar que para vivir. Pero las espesas brumas del lugar esconden habitantes como los monstruosos seres parasíticos que usan humanoides como incubadoras para sus huevos o infernales nacidos de los miedos existenciales de los mortales, y las arañas del éter siempre están atentas a lo que traman esos enemigos.

ARBORALES ABATIDOS

Los arborales muestran un gran respeto por los miembros fallecidos de su especie. Sus elaborados rituales funerarios se basan en colocar el arboral difunto en un lecho de musgo en el centro de una arboleda joven. Al descomponerse, nutre a los árboles jóvenes y ayuda a la renovación del bosque.

Arboral

Los arborales son guardianes del bosque y representantes de los árboles. Son tan longevos como los bosques que custodian y se ven a sí mismos como padres y pastores de los árboles en lugar de como jardineros. Por ello, aunque suelen ser lentos y metódicos, son terroríficamente veloces cuando se ven obligados a luchar en defensa de las zonas forestales. Aunque es raro que busquen la compañía de pueblos de vida más corta (incluso los elfos son efímeros a ojos de los arborales) y sienten una desconfianza inherente ante el cambio, se sabe que toleran a quienes buscan aprender de sus largos y dispersos monólogos, sobre todo si los pupilos expresan un deseo de proteger las zonas boscosas. Pero contra quienes pudieran amenazar sus reinos, como los leñadores que buscan extraer madera o los colonos que pretenden deforestar para crear tierras de labranza o una población, la ira de los arborales es implacable y devastadora. Irónicamente, tienen un talento especial para demoler lo que otros construyen, un rasgo del que sacan provecho cuando buscan venganza.

CUSTODIO ARBORAL

Los custodios arborales son los montaraces de la sociedad arboral. Estos individuos itinerantes sienten una curiosidad innata por las regiones forestales en las que habitan y es raro que se paren dos veces a echar raíces y descansar en la misma parte del bosque. Esta ansia viajera les convierte en ideales batidores y vigilantes de los bosques. Aunque son combatientes robustos, saben que no es prudente enfrentarse a oponentes peligrosos en solitario; en lugar de eso, informan de cualquier peligro a los regentes arborales. En raras ocasiones, grandes grupos de custodios arborales se congregan para formar una fronda. Las frondas viajan fuera de los límites del bosque para investigar las tierras circundantes y reunir información sobre posibles amenazas y luego regresan para informar de lo que han descubierto. Los custodios arborales no se interesan por comprender las motivaciones de otras criaturas; como la mayoría de fuerzas del mundo natural, se muestran indiferentes ante los asuntos de los mortales que no implican a su bosque.

CUSTODIO ARBORAL — CRIATURA 4

NB GRANDE PLANTA

Percepción +11; visión en la penumbra

Idiomas arboral, común, silvano

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +9 (+14 en bosques)

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

Equipo escudo de corteza grande (Dureza 3, PG 20, UR 10), espada larga de piedra

CA 20 (22 con escudo alzado); **Fort** +13, **Ref** +9, **Vol** +11

PG 75; **Debilidades** vulnerabilidad a las hachas, fuego 10; **Resistencias** contundente 5, perforante 5

Vulnerabilidad a las hachas Las hachas infligen 5 daño adicional a un custodio arboral.

Ataque de oportunidad ↷

Bloquear con el escudo ↷

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada larga de piedra +13 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+10 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ golpear con el escudo +13, **Daño** 1d6+10 contundente

Empujón con escudo ❖❖ El custodio arboral da una Zancada y luego da un Golpe con el escudo. Si el ataque impacta, el objetivo es empujado 10 pies (*3 m*).

ÁRBOL ANIMADO

Los regentes arborales y otros poderosos usuarios de magia primigenia pueden conceder temporalmente movilidad e intelecto a los árboles para proteger el bosque. Dotados de unos instintos funcionales y la capacidad de desplazarse y atacar, estos árboles animados siguen las órdenes de sus amos y luchan para proteger su hogar. Las siguientes estadísticas sirven también para vegetación que ha sido animada por otros medios, como una influencia mística de otra dimensión, un espíritu feérico caprichoso, o similares.

ÁRBOL ANIMADO — CRIATURA 6

N ENORME PLANTA

Percepción +13; visión en la penumbra
Idiomas arboral (no puede hablar)
Habilidades Atletismo +14, Sigilo +9 (+14 en bosques)
Fue +6, **Des** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sab** +3, **Car** +0

CA 22; **Fort** +16, **Ref** +9, **Vol** +13
PG 100; **Debilidades** vulnerabilidad a las hachas, fuego 10; **Resistencias** contundente 5, perforante 5
Vulnerabilidad a las hachas Las hachas infligen 5 daño adicional a un árbol animado.

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ rama +16 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+6 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ raíz +16 (derribo), **Daño** 2d6+6 contundente

REGENTE ARBORAL

Los regentes arborales, también llamados ents, son criaturas grandiosas y solitarias que se encargan de custodiar un bosque entero. Contemplan cualquier suceso con extensa consideración y nunca actúan de forma impetuosa o sin deliberar abundantemente. En ocasiones se reúnen en pequeños grupos llamados arboledas para compartir noticias y transmitir su sabiduría a los custodios arborales que han brotado bajo su vigilia. En tiempos de gran peligro, todas las arboledas de una región pueden reunirse durante largos meses en lo que se llama un debate para trazar planes y, finalmente, actuar contra una amenaza.

El típico regente arboral mide 30 pies (*9 m*) de altura, tiene un tronco de 2 pies (*60 cm*) de diámetro y pesa 4.500 libras (*2.000 kg*).

REGENTE ARBORAL — CRIATURA 8

N ENORME PLANTA

Percepción +18; visión en la penumbra
Idiomas arboral, común, silvano; *hablar con las plantas*
Habilidades Atletismo +19, Diplomacia +16, Intimidación +16, Naturaleza +18, Sigilo +11 (+21 en bosques)
Fue +7, **Des** –1, **Con** +6, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

CA 26; **Fort** +20, **Ref** +11, **Vol** +16
PG 150; **Debilidades** vulnerabilidad a las hachas, fuego 10; **Resistencias** contundente 5, perforante 5
Vulnerabilidad a las hachas Las hachas infligen 5 daño adicional a un regente arboral.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ rama +19 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d12+7 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ raíz +19 (derribo), **Daño** 2d8+7 contundente
A distancia ❖ roca +19 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 2d10+7 contundente
Conjuros primigenios innatos CD 26; **Constantes** *hablar con las plantas*
Animar árbol ❖❖ (concentrar, primigenio) El regente arboral provoca que un árbol a 180 pies (*54 m*) o menos se desenraice y luche como un esbirro usando las estadísticas de un árbol animado. El regente arboral puede controlar hasta dos árboles animados a la vez y puede dar órdenes can dar órdenes a ambos árboles como una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y auditivo.
Arrojar roca ❖
Quebrar objetos Cuando un regente arboral daña un objeto o edificio, inflige 2d10 daño adicional a dicho objeto o edificio.

REDES FÚNGICAS

Los regentes arborales especialmente ancianos y otros arborales poderosos pueden acceder a la extensa red de hongos que conecta las raíces de todos los árboles de un bosque. De este modo, el arboral puede enterarse de amenazas en toda la región forestal, incluso a millas (*km*) de distancia.

Divinidades arcontes

Como ocurre con los ángeles y los azatas, los más poderosos entre los arcontes son una casta de semidioses conocidos colectivamente como Señores Empíreos. Cada señor empíreo arconte es una criatura única y poderosa que tiene un dominio en algún lugar del Cielo y es adorado en mundos del Plano Material. Las divinidades arcontes persiguen una variedad de metas y se centran en diferentes aspectos del bien y la justicia. Algunos, como Zohls, ejercen influencia sobre la búsqueda de la verdad y las investigaciones cargadas de decisión, mientras que otros, como Damerrich, el semidiós de las ejecuciones, enfatizan el castigo de los malhechores no arrepentidos y buscan aniquilar al mal en todas sus formas.

Arconte

Los arcontes son los guardianes del Cielo y los enemigos del caos y el mal. Luchan abiertamente contra la expansión de los infernales, pero también trabajan discretamente para que las semillas de la virtud florezcan entre los mortales y enseñan a los habitantes del Plano Material cómo actuar con honor e integridad, aprobar leyes justas y rechazar el pecado y la tentación.

Los arcontes viven en el inmenso monte de siete niveles del Cielo. Se manifiestan en el Jardín en la cima del monte a partir de almas mortales que responden a una voz misteriosa. Allí juran servir eternamente la causa de la justicia y adoptan su nueva forma de arconte. Sus metamorfosis siguen un orden rígido, en el que los nuevos arcontes empiezan como lamparcontes u otras formas menores y se van transformando en arcontes cada vez más poderosos a medida que crece su virtud y sus hazañas. Cada arconte representa una virtud concreta, como la esperanza, la caridad, la justicia o el coraje y ganan fuerza en presencia de mortales que ejemplifican esa virtud. Debido a su naturaleza extremadamente legal, los arcontes a veces militan en bandos opuestos a los azatas.

Lamparconte

Amistosos, curiosos y siempre optimistas, los lamparcontes encarnan la virtud de la esperanza. Están formados por luz viviente a la que se ha dado forma corporal y sirven como faros que guían a los mortales en sus momentos más oscuros hacia la senda de la rectitud. Sus cuerpos luminosos pueden proyectar la tenue luz de una vela o brillar como una antorcha. Los lamparcontes pueden controlar todos los aspectos de su luz con la misma facilidad que otras criaturas controlan sus expresiones faciales y son capaces de cambiar de color, emitir parpadeos, o variar de intensidad mientras se mueven o hablan. Aunque son animados y vivarachos a la hora de conversar, en momentos de conflicto son tropas de apoyo móvil de impresionante estoicidad y son capaces de unirse para formar poderosos guerreros de luz llamados *gestalt*.

Lamparconte — Criatura 1

LB | Pequeño | Arconte | Celestial

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas celestial, dracónico, infernal

Habilidades Acrobacias +8, Diplomacia +6, Religión +6

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

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +4

PG 20; **Debilidades** maligno 3; **Resistencias** fuego 3

Impacto retributivo ↷ Un lamparconte puede llevar a cabo también un Impacto retributivo con su rayo de luz.

Velocidad volar 40 pies (*12 m*)

A distancia ❖ rayo de luz +8 (ágil, alcance 30 pies [*9 m*], bueno, fuego, mágico), **Daño** 1d4 fuego más 1d4 bueno

Conjuros divinos innatos CD 17; **4.º** *leer augurios;* **1.º** *curar, detectar alineamiento* (a voluntad; sólo maligno); **Trucos (1.º)** *luz*

Faro de esperanza ❖ (concentrar, divino, encantamiento, mental) El lamparconte brilla como un faro de esperanza. Los aliados buenos en un radio de 30 pies (*9 m*) obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de daño y a las salvaciones contra *desesperación aplastante.*

Gestalt ❖❖❖ (concentrar, divino, transmutación) Nueve lamparcontes pueden usar esta actividad, todos en un máximo de 1 asalto tras el primero, para fusionarse y formar un solo ser durante 7 asaltos con la apariencia de un guerrero luminoso. El *gestalt* tiene las estadísticas básicas de un troparconte (CA, salvaciones, ataques, habilidades, velocidades y demás) pero los conjuros y aptitudes especiales de un lamparconte. Además, tiene un Golpe a distancia de rayo de luz (ataque +18, **Daño** 3d4 fuego y 3d4 bueno) y el bonificador de su faro de esperanza aumenta a +3. Cuando el *gestalt* se separa, sus PG restantes se dividen a partes iguales entre los lamparcontes y, si el *gestalt* tenía menos de 9 PG, algunos de los lamparcontes mueren.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

ASTARCONTE

Los astarcontes son centinelas y batidores sigilosos pero incansables, que patrullan las regiones indómitas de la Esfera Exterior en busca de males que eliminar y protegen pequeñas comunidades frente a demonios, diablos y cosas aún peores. Su aspecto es el de humanos musculosos con cabeza, cuernos y piernas de venado. Cuando sus patrones, especialmente Erastil, se lo piden, viajan al Plano Material y patrullan peligrosas zonas fronterizas, realizando en secreto actos bondadosos como conducir cazadores hasta algún alimento, guiar a niños que se pierden y expulsar a criaturas malignas. Dado que recorren las zonas salvajes del Nirvana y el Elíseo, los astarcontes exhiben una mayor comprensión de las perspectivas de otros celestiales.

ASTARCONTE — CRIATURA 4

LB MEDIANO ARCONTE CELESTIAL

Percepción +11; visión en la oscuridad

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

Habilidades Acrobacias +12, Naturaleza +11, Religión +9, Sigilo +10, Supervivencia +11 (+15 a Rastrear)

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

Equipo arco largo compuesto (20 flechas)

CA 22; **Fort** +11, **Ref** +10, **Vol** +11; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 65; **Debilidades** maligno 5

Guardián amenazante (aura, divino, encantamiento) 30 pies (*9 m*). Los enemigos que empiezan su turno dentro del área o entran en ella deben hacer una salvación de Voluntad CD 19. En caso de fallo, sufren un penalizador -1 por estatus a tiradas de ataque, tiradas de conjuros y tiradas de daño contra cualquier otro objetivo mientras están en el aura durante 24 horas o hasta que infligen daño al arconte, lo que ocurre primero. En caso de fallo crítico, no pueden hacer acciones hostiles contra cualquier otro objetivo en el área durante 24 horas o hasta que infligen daño al arconte, lo que ocurre primero. Sin importar el resultado, la criatura pasa a ser temporalmente inmune a los efectos de auras de guardián amenazante durante 24 horas.

Impacto retributivo ↷ Un astarconte puede llevar a cabo también un Impacto retributivo con su arco largo compuesto.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerno +11 (mágico), **Daño** 2d8+3 perforante más 1d6 bueno y empujar

A distancia ❖ arco largo compuesto +14 (incremento de alcance 100 pies [*30 m*], letal 1d10, mágico, recarga 0, volea), **Daño** 1d8+4 perforante más 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 21; **4.º** *puerta dimensional* (x3); **2.º** *animal mensajero* (x3); **1.º** *hechizar* (sólo animales; x3), *impacto verdadero* (x3); **Trucos (2.º)** *luces danzantes*; **Constantes (5.º)** *don de lenguas*

Puerta del arconte Una vez al día, si un arconte ve otra criatura lanzar *puerta dimensional*, puede lanzar una *puerta dimensional* innata (potenciada a 5.º nivel) en menos de 1 asalto para intentar seguir a esa criatura hasta la máxima distancia de la *puerta dimensional* del arconte. Si la *puerta dimensional* del arconte abarca suficiente distancia, el arconte aparece a la misma distancia y dirección de la criatura que antes de que alguno de ellos usara *puerta dimensional*.

Toque de caridad ❖ (curación, manipular, nigromancia) Un astarconte puede tocar a otra criatura para sufrir sus heridas en lugar de ella. El astarconte puede transferir hasta 30 de sus PG a la criatura que toca, pero nunca puede transferir más PG de los que tiene actualmente.

UBICACIONES DE LOS ARCONTES

Aunque se suele encontrar a los arcontes en el Cielo, también se pueden ver en algunos Planos infernales en su eterna cruzada contra el mal. En el Plano Material se les suele encontrar como consejeros o salvadores de los necesitados.

ESTÉTICA DE LOS ARCONTES

Aunque los arcontes no tratan de acumular o conservar riquezas, aprecian la belleza y el arte y sus dominios suelen estar decorados con piezas de artesanía y obras creativas. Sus armas y armaduras son también ornamentadas y siempre limpian y sacan brillo a su equipo tras cada batalla. Los arcontes valoran el orden y por tanto la pulcritud, en todos los aspectos.

TROPARCONTE

A pesar de sus espadas llameantes y de su armadura pesada, los troparcontes son los diplomáticos de la paz entre los arcontes y prefieren obtener la justicia mediante acuerdos y beneficio mutuo que mediante la espada. Aun así, cuando se ven obligados a enfrentarse a poderes infernales, especialmente contra los que encarnan el pecado de la ira, los troparcontes combaten sin titubear, montando ofensivas bajo el mando de comandantes divinos como Iomedae.

TROPARCONTE — CRIATURA 7

LB MEDIANO ARCONTE CELESTIAL

Percepción +15; visión en la oscuridad

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

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +14, Diplomacia +16, Intimidación +16, Religión +13, Supervivencia +14

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

Equipo armadura completa

CA 27; **Fort** +17, **Ref** +11, **Vol** +15; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 100; **Debilidades** maligno 10; **Resistencias** fuego 15

Guardián amenazante (aura, divina, encantamiento) Como el astarconte, pero CD 23.

Impacto retributivo ↷ Un troparconte puede llevar a cabo también un Impacto retributivo lanzando su llama de la justicia.

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

Cuerpo a cuerpo ❖ llama de la justicia +18 (mágica, versátil Per), **Daño** 2d10+5 cortante más 1d6 fuego y 1d6 bueno

A distancia ❖ llama de la justicia +15 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*], mágico, versátil Per), **Daño** 2d10+5 cortante más 1d6 fuego y 1d6 bueno

Conjuros divinos innatos CD 24; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **1.º** *impacto verdadero* (x3); **Trucos (4.º)** *luz, mensaje*; **Constantes (5.º)** *don de lenguas*

Llama de la justicia (divina, evocación) El espíritu de rectitud de un troparconte se manifiesta en sus manos como un poderoso mandoble que se conoce como llama de la justicia. Un troparconte puede lanzar su llama de la justicia como arma a distancia. Si es desarmada o lanzada, la llama de la justicia se desvanece tras caer al suelo o infligir daño y reaparece en las manos del troparconte al instante. En caso de impacto crítico, la llama de la justicia inflige el máximo daño por fuego posible (un 6 en el d6) antes de duplicarse debido al impacto crítico y el objetivo sufre 1d10 daño persistente por fuego.

Puerta del arconte Como el astarconte.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
ÍNDICE

ESCUDARCONTE

Los escudarcontes defienden las fortalezas del Paraíso contra las incursiones de los infernales. Blanden sus lanzas y escudos en inmensas formaciones capaces de soportar cualquier asalto. Bajo su armadura tienen la piel de acero. Dada su tremenda fuerza y su imponente estatura, los escudarcontes son guardianes ideales de los mansos y a veces son convocados al Plano Material para repeler ataques de gran cantidad de malhechores.

ESCUDARCONTE — CRIATURA 10

LB GRANDE ARCONTE CELESTIAL

Percepción +19; visión en la oscuridad

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

Habilidades Atletismo +21, Diplomacia +19, Intimidación +19, Religión +19, Supervivencia +17

Fue +5, **Des** +1, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +3

Equipo *armadura completa +1*

Manos mórficas ❖ (divinas, transmutación) Las manos de un escudarconte pueden transformarse en una *lanza +1 sagrada* y un *escudo recio menor* o volver a convertirse en manos. Transformarlas no devuelve PG al equipo y si el arma o el escudo son completamente destruidos, el arconte pierde dicha mano hasta que recibe un conjuro de *regenerar* o magia similar. Si un escudarconte muere, es posible utilizar su arma y escudo, pero se desvanecen tras 24 horas.

CA 31 (33 con escudo alzado); **Fort** +23, **Ref** +15, **Vol** +19; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 125; **Debilidades** maligno 10

Escudo viviente El escudo de un escudarconte es el punto focal de su coraje y de su alma. Siempre tiene su escudo alzado sin tener que Alzar un escudo y puede usar Bloquear con el escudo como acción gratuita en lugar de como reacción (Dureza 10, PG 80). Un escudarconte puede activar su acción gratuita de Bloquear con el escudo cuando un aliado a 10 pies (*3 m*) o menos es objetivo de un ataque, reduciendo el daño a ese aliado en lugar de a sí mismo, pero por lo demás siguiendo las reglas normales de Bloquear con el escudo.

Guardián amenazante (aura, divina, encantamiento) Como el astarconte, pero CD 27.

Impacto retributivo ↷

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

Cuerpo a cuerpo ❖ *lanza sagrada de golpe* +22 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d6+10 perforante más 1d6 bueno

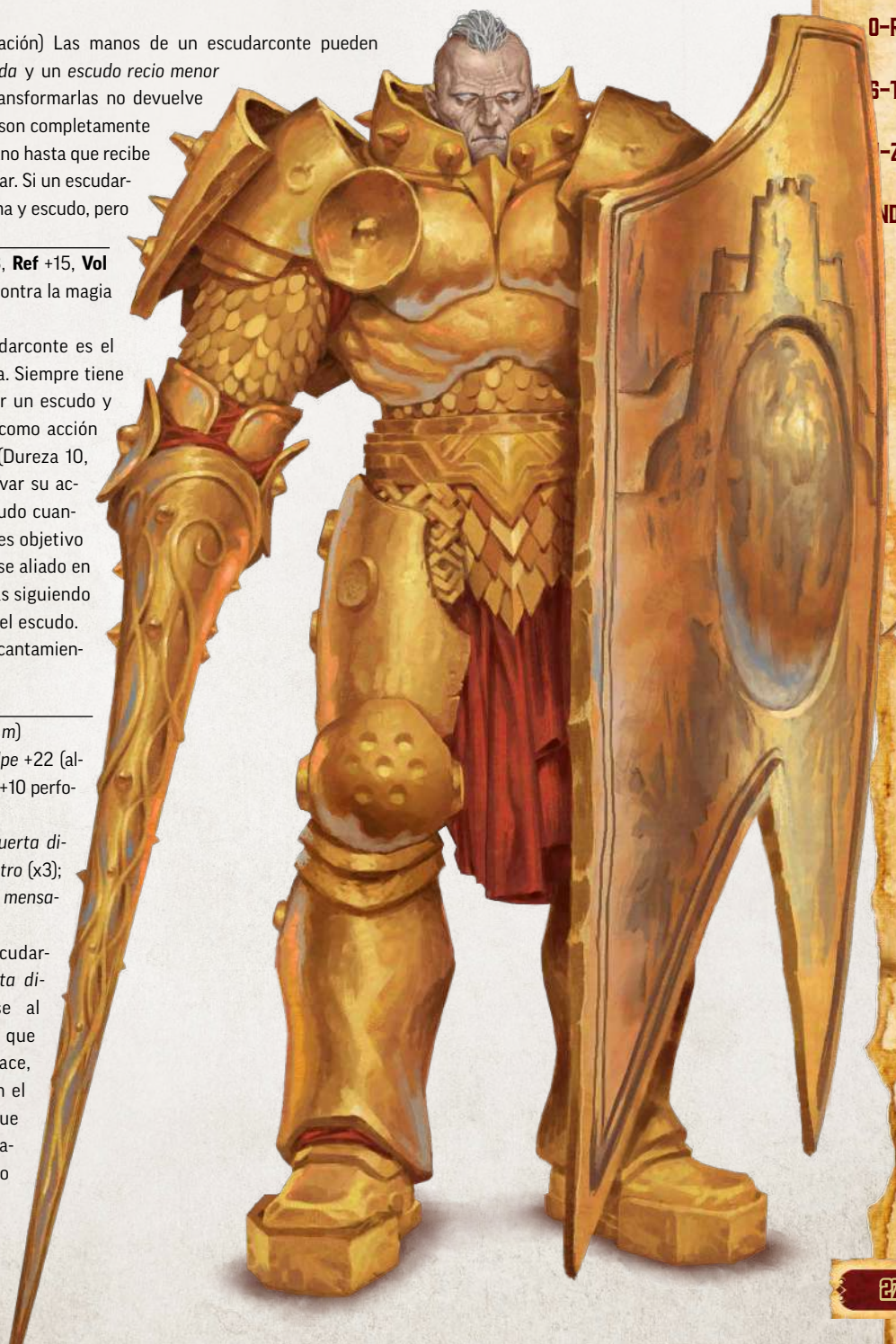
Conjuros divinos innatos CD 27; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **2.º** *escudar a otro* (x3); **1.º** *impacto verdadero* (x3); **Trucos (5.º)** *mensaje*; **Constantes (5.º)** *don de lenguas*

Intercambio valeroso Cuando un escudarconte usa su conjuro innato *puerta dimensional*, puede decidir moverse al espacio de un aliado voluntario al que puede ver dentro de alcance. Si lo hace, el aliado intercambia posiciones con el arconte, apareciendo en el espacio que el arconte acaba de dejar desocupado, como si también hubiera lanzado *puerta dimensional*.

Puerta del arconte Como el astarconte.

OTROS ARCONTES

Muchos más arcontes de los aquí presentados patrullan el Cielo o participan en cruzadas por los Planos Infernales, incluyendo los inquebrantables soldados y centinelas canarcontes y los supremos baluarcontes, que se cuentan entre los defensores más poderosos del Paraíso.



ARPÍAS EXILIADAS

La mayoría de arpías son crueles y sádicas pero cada cierto tiempo una de ellas logra escapar de su familia y se ve expuesta al resto del mundo. Tras la reveladora experiencia, estas arpías exiliadas casi siempre son más apacibles, limpias y abiertas a interacciones no violentas.

Arpía

Las arpías son mugrientas amalgamas de humano y ave, y tienen el aspecto de humanos asilvestrados con alas, zarpas y dientes más grandes de lo habitual. Usan canciones cautivadoras para atraer a otras criaturas y las matan mientras están en trance. Les gusta sembrar la confusión y el miedo entre sus presas antes de atacar, pues creen que eso amplifica el sabor de la carne. Las arpías pueden comerse a la mayoría de criaturas, pero siempre prefieren las presas inteligentes, siendo los elfos y los humanos sus favoritas. Aunque en caso de pasar hambre comen goblins, su sabor les desagrada e intentan no incluirlos en su dieta si es posible. Esto no es un gran consuelo para los goblins, que sienten un miedo especialmente intenso hacia las arpías.

Ya que sus aguileras suelen apestar debido a los restos de sus víctimas y a las acumulaciones de guano, las arpías tienen un hedor atroz muy distintivo que los viajeros más entendidos asocian con el peligro. Las arpías que anidan cerca de la civilización se esfuerzan más en estar limpias, aunque no siempre lo consiguen.

Las arpías viven en grupos familiares o clanes más grandes. Pesan poco a pesar de su tamaño, con unos 5 pies (*1,5 m*) de altura, pero sólo 90 libras (*40 kg*) de peso. Aunque la mayoría usa armas relativamente simples, algunas arpías se enorgullecen de aprender y dominar herramientas bélicas más complejas, como espadas u hondas. Las que dominan el uso del arco, en concreto, a menudo son vistas como heroínas entre su gente y como pesadillas entre sus víctimas.

ARPÍA — CRIATURA 5

CM MEDIANO HUMANOIDE

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +13, Engaño +13, Interpretación +14 (+16 cantar), Intimidación +11

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

Equipo clava

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +115, **Vol** +12

PG 68

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ clava +12, **Daño** 1d6+4 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +15 (ágil, sutil), **Daño** 2d6+4 cortante

A distancia ❖ clava +15 (arrojadiza 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d6+4 contundente

Canción cautivadora ❖ (auditivo, concentrar, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio) La arpía entona una melodía inquietante y fascinadora. Las criaturas que no son arpías dentro de un aura de 300 pies (*90 m*) deben hacer una salvación de Voluntad CD 21 para evitar ser cautivadas por el canto de la arpía. El efecto dura 1 asalto, pero si la arpía usa esta aptitud de nuevo en asaltos subsiguientes, prolonga la duración en 1 asalto para todas las criaturas afectadas. En cuanto una criatura tiene éxito en cualquier salvación contra la canción cautivadora, queda temporalmente inmune a las canciones cautivadoras durante 24 horas.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura está fascinada y debe invertir todas sus acciones para acercarse a la arpía de la forma más expediente posible, pero evitando obstáculos evidentes. Si una criatura cautivada está adyacente a la arpía, se queda donde está y no actúa. Si es atacada por la arpía, la criatura deja de estar cautivada al final del turno de la arpía.

Fallo crítico Como un fallo, pero si es atacada por la arpía, la criatura puede intentar una nueva salvación al inicio de su siguiente turno, en lugar de liberarse al final del turno de la arpía.

Arrasador de Árboles

Arrasador de Árboles, el autoproclamado Señor de la Laguna Maldita, es un poderoso demonio a punto de hacerse con el verdadero poder de uno de los regentes del Abismo: un señor demoníaco. Por ahora, incluso como señor demoníaco naciente, Arrasador de Árboles es un adversario temible.

Rara vez abandona su reino pantanoso de Zarzamaraña, una gran extensión de vegetación corrompida y despojos pútridos al sur del bosque Fierani en Kyonin, pero se le puede hallar en cualquier punto de ese cenagal tóxico, a menudo acompañado de una pequeña legión de demonios, hadas corrompidas y otros aliados mortíferos. Ciertos rituales ocultistas tienen el poder de convocarlo desde Zarzamaraña, lo que le concede la oportunidad de obrar directamente su maldad fuera del reino al que ha sido exiliado. Hay quienes creen que no hay ninguna fuerza sobrenatural que contenga a Arrasador de Árboles y que, si quisiera, podría viajar por Golarion impunemente, esparciendo las bendiciones retorcidas y la corrupción que le acompañan, pero el Señor de la Laguna Maldita es tan astuto como poderoso y prefiere esparcir sus males por el mundo desde la seguridad de su reino de pesadilla.

ARRASADOR DE ÁRBOLES — CRIATURA 25

ÚNICO | CM | ENORME | ANFIBIO | DEMONIO | INFERNAL

Percepción +46; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas abisal, común, elfo, silvano, telepatía 300 pies (*90 m*)

Fue +12, **Des** +9, **Con** +11, **Int** +7, **Sab** +8, **Car** + 8

Habilidades Acrobacias +40, Arcanos +38, Atletismo +45, Intimidación +46, Naturaleza +49, Ocultismo +38, Religión +45, Sigilo +40

Equipo *El Hacha Negra* (pág. 30)

CA 54; **Fort** +42, **Ref** +40, **Vol** +43, +2 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 550, regeneración 50 (desactivada por bueno); **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, mental, veneno; **Debilidades** bueno 20, **Resistencias** ácido 20, físico 20 (excepto hierro frío), frío 15, fuego 15

Aura de corrupción (aura, planta, primigenio, transmutación) 120 pies (*36 m*). Las plantas cerca de Arrasador de Árboles se retuercen, se deforman y se transforman en parodias espinosas o fúngicas de su forma natural. Una criatura viva en esta área debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 47 cada asalto o se transforma parcialmente en materia vegetal. Quienes fallan la salvación son considerados plantas en lo que se refiere a cualquier efecto que daña o perjudica especialmente a las criaturas planta más que a otras criaturas, pero no obtienen ningún beneficio de ser criaturas planta. Este efecto dura todo el tiempo que la criatura permanece dentro del área de corrupción y 1 minuto desde que la abandona.

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 60 pies (*18 m*), nadar 40 pies (*12 m*), volar 60 pies (*18 m*); libertad de movimiento

Cuerpo a cuerpo ❖ *El Hacha Negra* +47 (ácido, alcance 15 pies [*4,5 m*], barrido, caótica, mágico, maligna; pág.30), **Daño** 4d12+15 cortante más 1d6 ácido, 1d6 caótico y 1d6 maligno y 2d6 cortante contra plantas

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +45 (ágiles, alcance 15 pies [*4,5 m*], caóticas, mágico, malignas), **Daño** 4d10+18 cortante más 2d6 caótico y 2d6 maligno

Conjuros primigenios innatos CD 49, ataque +43; **10.º** *detener el tiempo, horrible marchitamiento, muro de espinos;* **9.º** *disipar magia* (a voluntad), *ira abisal* (a voluntad); **6.º** *zarcillos enredadores* (a voluntad); **5.º** *plaga abisal* (a voluntad); **3.º** *ligadura terrestre* (a voluntad); **2.º** *maniobra telecinética* (a voluntad); **Constantes (8º)** *visión verdadera;* **(4.º)** *libertad de movimiento;* **Trucos (9.º)** *proyectil telecinético*

Rituales primigenios CD 49; *aliado de los Planos, pacto abisal*

Defoliación ❖❖ (nigromancia, planta, primigenio) Arrasador de Árboles emite una pulsación de luz de color verde enfermizo en una emanación de 30 pies (*9 m*) de radio. Todas las plantas en el área (incluyendo las criaturas bajo el efecto de su aura de corrupción) se ennegrecen y se marchitan. Las plantas que no son criaturas mueren inmediatamente. Las criaturas planta sufren 20d8 daño negativo con una salvación básica de Fortaleza CD 49. Si una criatura falla la salvación, queda condenada 1 durante 1 minuto e indispuesta 3. Arrasador de Árboles puede excluir de este efecto a cualquier número de plantas en el área y generalmente lo hace para preservar las plantas u hongos corrompidos, o las criaturas planta que están aliadas con su causa. Arrasador de Árboles no puede volver a usar Defoliación durante 1d4 asaltos.

SECTARIOS DE ARRASADOR DE ÁRBOLES

Arrasador de Árboles es adorado por diversos grupos de sectarios en toda la región del Mar Interior. La mayoría de estos maníacos desquiciados se pueden hallar en la extensión de Zarzamaraña o sus alrededores y consisten en hadas corrompidas por hongos, elfos degenerados, u otros siniestros adoradores de demonios. Más lejos de Zarzamaraña, sus sectarios son más raros y suelen ser individuos solitarios o líderes de grupos muy pequeños. El símbolo religioso de Arrasador de Árboles es un árbol muerto sangrante y partido por la mitad.

Edictos corromper vegetación con influencias malignas o fúngicas, matar elfos, devorar carne pútrida o llena de hongos

Anatema mostrar piedad con los elfos, plantar árboles, favorecer el crecimiento natural de las plantas

Alineamientos de seguidores NM, CM

BENEFICIOS DE LOS DEVOTOS

Fuente divina *curar o dañar*

Habilidad divina Naturaleza

Arma predilecta hacha de batalla

Dominios destrucción, naturaleza, pesadillas, tiranía

Conjuros de clérigo 1.º: *zarcillos macabros,* 3.º: *muro de espinos,* 6.º: *zarcillos enredadores*

RETOÑO DE CYTH-V'SUG

Arrasador de Árboles solía ser el secuaz favorito y lugarteniente (hay quien dice que también hijo) del señor demoníaco Cyth-V'sug, Señor de los Hongos y los Parásitos. Tras un intento fallido de arrebatarle a su amo el cargo en el Abismo, Arrasador de Árboles huyó al Plano Material. Cyth-V'sug fue incapaz de perseguirlo (o no quiso) pero para asegurarse de que Arrasador de Árboles se quedase allí lo exilió, cortando su vínculo con el Abismo: si el Señor de la Laguna Maldita muere, su espíritu no regresará al Abismo para reconstruirse. La muerte, para Arrasador de Árboles, es algo permanente.

Golpe aturdidor Cuando Arrasador de Árboles logra un impacto crítico con un ataque cuerpo a cuerpo, el objetivo está aturdido 2.

Golpe disipador ❖ (abjuración, primigenio); **Frecuencia** Una vez por asalto; **Desencadenante** Arrasador de Árboles impacta a una criatura, objeto o efecto de conjuro con un Golpe con un arma o un ataque de defoliación; **Efecto** Arrasador de Árboles lanza su *disipar magia* innato, eligiendo como objetivo a la criatura a la que ha impactado o un conjuro que afecta a dicha criatura.

EL HACHA NEGRA

La mortífera arma favorita de Arrasador de Árboles, *El Hacha Negra*, es un potente objeto mágico conocido como un artefacto, una creación fuera del alcance de la mayoría de mortales. Si Arrasador de Árboles es derrotado y un PJ toma posesión de *El Hacha Negra*, puede reclamar su poder para sí. Sin embargo, ese poder tiene un precio, pues la influencia de *El Hacha Negra* instará a quien la reclame a cometer actos viles, ¡y a la larga puede incluso obligar a su usuario a revivir al derrotado Arrasador de Árboles!

EL HACHA NEGRA — OBJETO 25

ÚNICO | ARTEFACTO | EVOCACIÓN | MALDITO | PRIMIGENIO

Uso sostenido en dos manos; **Impedimenta** 2

Esta poderosa arma usada por Arrasador de Árboles es una *gran hacha +4 de golpe superior corrosiva mayor de obsidiana* que proporciona un bonificador +4 por objeto a las tiradas de ataque, inflige 2d6 daño adicional a las plantas y tiene las propiedades de la adamantita.

Activar ❖ (adivinación, escudriñamiento) **Requisitos** No estás empuñando El Hacha Negra y eres su verdadero dueño; **Efecto** Percibes el mundo alrededor de *El Hacha Negra* como si estuvieras en su ubicación y puedes usar cualquiera de tus conjuros innatos a través de este vínculo como si el arma fuera la fuente del conjuro. Si otra criatura empuña *El Hacha Negra*, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 50 o quedar lentificada 2 hasta que suelte el arma.

Activar ❖ orden (conjuración, teletransporte) **Requisitos** No estás empuñando *El Hacha Negra* y eres su verdadero dueño; **Efecto** *El Hacha Negra* aparece en tus manos, teletransportándose desde su anterior ubicación.

Activar ❖ orden (curación, muerte, nigromancia) Frecuencia Una vez por minuto; **Efecto** Da un Golpe con *El Hacha Negra* contra un árbol vivo. Si impacta, el árbol se marchita y se reduce a cenizas y tú te curas 250 PG y ganas el beneficio de *restablecimiento* (6.º) y *restablecer los sentidos*.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Atrapamoscas

Los atrapamoscas son peligrosas criaturas vegetales que tan pronto se alimentan de insectos monstruosos como de humanoides o presas más grandes.

Atrapamoscas mordedor

El atrapamoscas mordedor es una voraz planta carnívora que cierra inmediatamente las fauces sobre cualquier criatura que pasa cerca. Los atrapamoscas mordedores normalmente tienen dos hojas dobles con bordes como dientes, cada una de 3 pies (*90 cm*) de ancho, al final de un tallo de 10 pies (*3 m*) de longitud.

Atrapamoscas mordedor — Criatura 3

N | Grande | Descerebrado | Planta

Percepción +7; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (*9 m*)

Habilidades Atletismo +11, Sigilo +10 (+13 en la maleza)

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

CA 18; **Fort** +12, **Ref** +8, **Vol** +7

PG 50; **Inmunidades** mental; **Debilidades** fuego 5; **Resistencias** ácido 5

Captura veloz ↷ **Desencadenante** Una criatura impacta o toca al atrapamoscas; **Efecto** El atrapamoscas da un Golpe de hoja contra la criatura desencadenante. Si impacta, la criatura es agarrada por dicha hoja.

Velocidad 15 pies (*4,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ hoja +11 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+2 perforante más 1d6 ácido y agarrón mejorado

Asalto concentrado ❖❖ El atrapamoscas ataca a un único objetivo con sus dos hojas. El atrapamoscas da un Golpe de hoja. Si tiene éxito, el atrapamoscas inflige el daño de la hoja al objetivo, más 1d8 daño adicional por cada hoja de que disponga además de la primera (normalmente 1d8 daño adicional). Incluso si falla el ataque, el atrapamoscas inflige el daño de una hoja, pero no puede usar agarrón mejorado. No inflige ningún daño en caso de fallo crítico. Esto cuenta para el penalizador por ataques múltiples del atrapamoscas como un número de ataques igual al número de hojas que tiene la planta.

Engullir ❖❖ (ataque) Mediano, 1d8+1 contundente más 1d6 ácido, Liberarse 5

Ráfaga hambrienta ❖ El atrapamoscas da dos Golpes de hoja con un penalizador -2, cada uno contra un objetivo distinto. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples del atrapamoscas, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

Atrapamoscas gigante

Como se camuflan tan bien con la vegetación circundante, los atrapamoscas gigantes pueden emplear el elemento sorpresa para atacar rápidamente a aventureros desprevenidos y viajeros del bosque.

Atrapamoscas gigante — Criatura 10

N | Enorme | Descerebrado | Planta

Perception sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*)

Habilidades Atletismo +23, Sigilo +21 (+24 en la maleza)

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

CA 29; **Fort** +21, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 185; **Inmunidades** mental; **Debilidades** fuego 10; **Resistencias** ácido 10

Captura veloz ↷ Como el atrapamoscas mordedor.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ hoja +23 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+7 perforante más 2d6 ácido y agarrón mejorado

Asalto concentrado ❖❖ Como el atrapamoscas mordedor, pero usa las cuatro hojas.

Engullir ❖ (ataque) Grande, 2d8+3 contundente más 2d6 ácido, Liberarse 17

Ráfaga hambrienta ❖❖ Como el atrapamoscas mordedor, pero da cuatro Golpes de hoja en lugar de dos.

Tesoros de los atrapamoscas

Los atrapamoscas gigantes tienen suficiente intelecto instintivo para emboscar presas de forma efectiva o desplazarse en busca de mejores terrenos de caza, pero no valoran los tesoros. Aun así, un atrapamoscas suele acumular una pequeña fortuna en forma del equipo de aquellos a quienes se ha comido y una vez termina de digerir sus presas, los objetos metálicos acaban descartados en la periferia de su sistema de raíces.

AGUIJONES SAGRADOS

Las avispas son consideradas sagradas entre el sacerdocio de la divinidad elfa Calistria, diosa de la venganza. Algunos sacerdotes de Calistria convocan avispas gigantes o enjambres de avispas como servidores, mientras que unos pocos cuidan de avispas gigantes como mascotas, guardianas del templo o compañeras. Los seguidores de Calistria, sean o no parte de su clero, tratan de imitar la tendencia de las avispas de dejar con vida a las víctimas de su picadura para que sufran durante un periodo prolongado, como forma adecuada de venganza.

VENENO PARALIZANTE

El veneno de las avispas gigantes pierde su efecto poco después de extraerse, pero los alquimistas han descubierto una forma de preservar algunas de sus propiedades al combinarlo con varios aditivos fuertes; este método lo hace aún más letal.

AVISPA

Aunque la avispa común no supone ningún peligro para un curtido aventurero más allá de una molesta picadura, un enjambre grande y agresivo de estos insectos territoriales puede atormentar a un grupo entero de aventureros… y no hablemos ya de sus variantes de tamaño exagerado. Las avispas presentadas aquí son de la variedad más común, llamada 'chaqueta amarilla' pero también existen muchas otras clases de avispas peligrosas como una variante garundi que forma plagas tan numerosas que puede diezmar poblados enteros y las temidas avispas infernales, que vienen de otro Plano y anidan en los cadáveres de sus víctimas.

AVISPA GIGANTE

Las avispas gigantes son mucho más peligrosas, pero menos comunes que su variante más pequeña y, para alivio de quienes se topan con una, suelen ser solitarias.

AVISPA GIGANTE — CRIATURA 3

N GRANDE ANIMAL

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +9

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

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +6

PG 45

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

Cuerpo a cuerpo ❖ aguijón +12 (veneno), **Daño** 1d12+4 perforante más veneno de avispa gigante

Implantar huevos ❖ La avispa gigante pone huevos en una criatura adyacente que esté paralizada o inconsciente, lo que la expone a la enfermedad de larva de avispa.

Larva de avispa (enfermedad) **Salvación** Fortaleza CD 21; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1d6 días); **Etapa 2** drenado 1 (1d3 días); **Etapa 3** 5d6 daño, la larva emerge (la enfermedad termina)

Veneno de avispa gigante (incapacitación, veneno) **Salvación** Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** sin efecto (1 asalto); **Etapa 2** torpe 2 (1 asalto); **Etapa 3** paralizado (1 asalto)

PLAGA DE AVISPAS

Los nidos de avispas están hechos de fibras de madera mascada recolectadas de la flora circundante, que la avispa convierte en un material similar al papel. Un único nido de avispas puede albergar a miles de individuos que emergen como una plaga enorme. La mayoría de plagas sólo atacan para proteger su nido o si las provocan, pero hay druidas y otros encantadores primigenios que pueden someter a estas sabandijas venenosas a su voluntad… normalmente con efectos letales.

PLAGA DE AVISPAS — CRIATURA 4

N GRANDE ANIMAL PLAGA

Percepción +10; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +12

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

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +12, **Vol** +8

PG 45; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño de salpicadura 5; **Resistencias** contundente 7, cortante 3, perforante 7

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

Picotazos de plaga ❖ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 2d8 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 21) más veneno de avispa. Una salvación con éxito niega la exposición al veneno.

Veneno de avispa (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno y torpe 2 (2 asaltos)

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Azata

Los azatas son manifestaciones de la libertad, amables celestiales con gran afición por la exploración, los festejos espontáneos y las aventuras extravagantes. Nacidos en las indómitas zonas salvajes del Elíseo, los azatas son apasionados y volubles, pero también ferozmente leales a aquellos que les importan. Actúan de forma rápida y directa contra las influencias infernales y ultraterrenas, pero por lo demás suelen mantenerse al margen de los asuntos de los mortales, pues no quieren interferir en su libertad de elegir su propio destino. Aunque todos los azatas aman la libertad, cada tipo ejemplifica una forma concreta de libertad por encima de las demás.

Muchos de ellos ostentan extraños títulos caballerescos y nobiliarios que no encajan en las clasificaciones de los mortales y cambian con el tiempo o según la ocasión en lugar de seguir una jerarquía estricta. Esto resulta confuso para los arcontes y otras criaturas más legales que no han tenido mucho contacto con los azatas. A la hora de la verdad, los azatas usan sus títulos como ademanes personales y motivos de orgullo, en lugar de como excusa para darse órdenes unos a otros.

Lyrakien (Azata Errante)

Las lyrakiens son mensajeras musicales y encarnaciones del viaje libre. Sirven a Desna y a otros dioses y señores empíreos del Elíseo, pero aprecian mucho el concepto de tiempo libre y siempre buscan oportunidades de pausar sus deberes y disfrutar de música o apreciar un momento hermoso. Les encantan las competiciones, las historias y las canciones y a menudo retan a mortales a competiciones musicales o insisten para que compartan relatos grandilocuentes de sus hazañas. Las lyrakiens recurren a su agilidad para evitar conflictos, pero hacen lo posible por defender lugares de gran belleza natural, especialmente contra adversarios legales o malignos a los que pueden dañar con su luz estelar. Las lyrakiens tienen un ansia viajera innata y es raro que pasen mucho tiempo en un mismo lugar. Algunas viajan junto a aventureros, a menudo escribiendo canciones sobre sus aventuras y sus hazañas.

Aunque son criaturas alegres y vivarachas, las lyrakiens dejan su personalidad caprichosa de lado a la hora de defender ubicaciones naturales. Llamadas a menudo 'alas relucientes' por gnomos y medianos, suelen ser confundidas con duendes o hadas similares, un error que muchas lyrakiens encuentran divertido y usan como base para travesuras hacia aquellos que, según ellas, necesitan más diversión y menos rigidez en sus vidas.

Lyrakien — Criatura 1

CB | Menudo | Azata | Celestial

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal

Habilidades Acrobacias +9, Diplomacia +6, Interpretación +8, Religión +6, Sigilo +7

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

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +6

PG 25; **Debilidades** hierro frío 3, maligno 3

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +9 (ágil, bueno, caótico, mágico, sutil), **Daño** 1d4-2 contundente más 1 bueno y 1 caótico

A distancia ❖ rayo de luz estelar +9 (alcance 10 pies [*3 m*], bueno, caótico, luz), **Daño** 1d4 bueno y 1d4 caótico

Conjuros divinos innatos CD 17; **4º** *leer augurios*; **1º** *curar, detectar alineamiento* (a voluntad; sólo maligno), *objeto ilusorio*; **Trucos (1º)** *atontar, detectar magia, luces danzantes*; **Constantes (4º)** *libertad de movimiento*

Estallido estelar ❖❖ (bueno, caótico, luz) La lyrakien produce un estallido de luz estelar sagrada en una explosión de 5 pies (*1,5 m*) centrada en sí misma. Las criaturas en el área sufren 1d6 daño caótico y 1d6 daño bueno (salvación básica de Reflejos CD 17). La lyrakien no puede usar estallido estelar o su ataque a distancia rayo de luz estelar durante 1d4 asaltos.

Divinidades azatas

Los más poderosos de entre los azatas pertenecen a la casta de semidioses conocidos como Señores Empíreos. Estas divinidades menores tienen muchos cultos dedicados a ellas en diversos mundos del Plano Material y entre ellos hay semidioses tan diversos como Ashava, protectora de los espíritus perdidos y bailarina en la luz de luna; Mariposa Negra, una misteriosa agente de Desna y patrona de las profundidades del espacio exterior; y Sinashakti, el alegre nómada que transmite su sabiduría a los vagabundos.

AZATAS ERRANTES

Aunque el idílico reino del Elíseo es el Plano natal de los azatas, su insaciable curiosidad y sus ansias de ver mundo hacen que a menudo viajen a otros Planos, donde pueden estar tratando de deshacer entuertos, buscando diversión, o simplemente explorando y gozando de las vistas. No son pocos los azatas que, movidos por su necesidad caprichosa de esparcir su jocosidad, aunque no sea de recibo, consideran que es su deber gastar bromas a criaturas mortales estiradas o sin sentido del humor.

GANCANAGH [AZATA DE LA PASIÓN]

Los gancanaghs son amantes, juerguistas y atrevidos espadachines del Elíseo. Son encarnaciones del amor libre y se entregan ansiosamente a cortejos breves pero sinceros hasta que sus pasiones mercuriales se ven conquistadas por un nuevo objetivo. Sirven a Cayden Cailean o a otros dioses bacanales y a señores empíreos del Elíseo que comprenden su deseo de amor y de festejos. Los gancanaghs odian a los seres malignos que profanan el espíritu del romance y la pasión, pues dichas criaturas (especialmente los tentadores demoníacos conocidos como súcubos) refuerzan los estigmas en contra del amor abierto y libre. No hay mayor insulto para un gancanagh que confundirlo con tal criatura y más de un gancanagh temperamental ha desafiado a un duelo a un paladín u otro campeón del bien por semejante afrenta. Aunque les gusta beber hasta emborracharse, los gancanaghs no pueden soportar el humo. Aun así, muchos llevan pipas (de fumar) de aspecto extravagante porque creen que les da un aire sofisticado. Tratan sus flautas de plata con gran cariño, pues aprecian mucho su música y su capacidad de conmover corazones.

Habitualmente los gancanaghs se suelen manifestar como varones, pero el concepto de género para una criatura como un gancanagh, que puede cambiar de forma a voluntad, es mucho más fluida y abierta a la interpretación que para la mayoría de mortales. A los gancanaghs les gusta usar esa flexibilidad para cuestionar y poner a prueba las convicciones de los mortales cuando se topan con miedo o prejuicios, pero al encontrarse con mortales de mente abierta en lo que a sexualidad o identidad de género se refiere, pueden convertirse en aliados de por vida. Quienes sufren persecución por dichos motivos hallan en los gancanaghs a incansables defensores y simpatizantes, siempre dispuestos a mantenerles a salvo y a castigar a quienes tratan de imponer creencias más cerradas en un mundo que merecería más diversidad de la que suele tener. Si es posible, un gancanagh tratará de educar y redimir a quienes albergan creencias o prejuicios destructivos y sólo recurrirá al combate para defenderse a sí mismo a un mortal en peligro, o cuando no parece quedar otro remedio… y aún entonces, luchará con tristeza.

GANCANAGH — CRIATURA 4

CB MEDIANO AZATA CELESTIAL

Percepción +11; visión en la oscuridad

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

Habilidades Atletismo +9, Diplomacia +13, Engaño +13, Interpretación +14, Sigilo +11, Religión +9

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

Equipo espada ropera de plata, flauta de virtuoso de plata

CA 21; **Fort** +9, **Ref** +13, **Vol** +11

PG 75; **Debilidades** hierro frío 5, maligno 5

Vulnerabilidad al humo Los pulmones de un gancanagh no pueden tolerar el humo. Sufre un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra efectos que crean alguna clase de humo.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada ropera de plata +13 (buena, desarmar, letal 1d10, mágico, sutil), **Daño** 1d6+7 perforante más 1d4 bueno

Conjuros divinos innatos CD 23; **4.º** sugestión; **3.º** heroísmo; **2.º** curar, imagen múltiple (a voluntad); 1.º hechizar (a voluntad); Constantes (5.º) don de lenguas

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) Un gancanagh puede adoptar la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente).

Pasión vigorizante ❖❖ (divina, emoción, encantamiento, mental) El gancanagh abraza o besa a una criatura voluntaria, imbuyéndola con su pasión vigorizante. La criatura obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y 10 PG temporales durante 10 minutos. Tras ese periodo, el objetivo quedará fatigado durante 10 minutos a menos que supere una salvación de Fortaleza CD 21.

LILENDA (AZATA MUSA)

Las lilendas son las narradoras de cuentos, cronistas y campeonas de la libertad de expresión. Normalmente son pacíficas, aunque actúan con presteza si creen que una obra de arte magistral está amenazada o la libertad de expresión está en entredicho. Se enorgullecen de inspirar a mortales para que alcancen mayores cotas de expresión y creatividad y no son pocos los bardos que toman a las lilendas como inspiración personal. A veces siguen en secreto las aventuras de héroes mortales para dejar constancia de sus historias en forma de poemas épicos y canciones, que luego interpretan en los abarrotados salones de banquetes del Elíseo. Cuando siguen esas metas, las lilendas se aseguran de usar sus conjuros innatos para permanecer ocultas, pues prefieren observar y registrar los acontecimientos sin 'contaminarlos' con su propia intervención. Aun así, si una lilenda ve a su objeto de estudio enfrentado a una muerte segura, a menudo no podrá resistir el impulso de intervenir y salvar la situación. Esto inevitablemente pone fin a la crónica de la lilenda, pues su relación con su sujeto invariablemente pasa de una observación desapegada a una amistad o algo más. Pero las lilendas no son muy dadas a involucrarse en las vidas de los mortales durante demasiado tiempo, en parte porque temen que esto atraiga una atención opuesta de origen infernal pero principalmente por respeto al futuro del propio mortal. Siempre que sea posible, una lilenda preferirá dejar que los mortales decidan su propio destino, en lugar de arriesgarse a guiar a alguien por un sendero que su corazón no ha elegido.

LILENDA — CRIATURA 7

CB MEDIANO AZATA CELESTIAL

Percepción +16; visión en la oscuridad

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

Habilidades Acrobacias +14, Diplomacia +18, Engaño +16, Interpretación +20, Naturaleza +14, Religión +14, Supervivencia +12

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

Equipo arpa de virtuoso, *espada larga +1*

CA 25; **Fort** +14, **Ref** +16, **Vol** +16

PG 145; **Debilidades** hierro frío 10, maligno 10

Expresión libre Los efectos auditivos y sónicos de una lilenda intentan contrarrestar cualquier efecto que fuera a controlarlos, manipularlos o impedir que se expresen libremente, como *silencio*. También puede gastar una acción, que tiene el rasgo concentrar, para hablar con autoridad y contrarrestar tales efectos.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 45 pies (*13,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *espada larga +1* +18 (caótica, mágico, versátil Per), **Daño** 1d8+10 cortante más 1d6 bueno y 1d6 caótico

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +18 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d6+10 contundente más 1d6 bueno, 1d6 caótico y agarrón

Conjuros divinos innatos CD 26; **4.º** *contrarrestar interpretación, curar, explosión de sonido, inspirar heroísmo, sugestión, terreno alucinatorio*; **3.º** *dormir*; **2.º** *invisibilidad, oscuridad*; **1.º** *hechizar*; **Trucos (4.º)** *atontar, detectar magia, inspirar gran aptitud, inspirar valor, luz, sonido fantasma*; **Constantes (5.º)** *don de lenguas*; **(4.º)** *hablar con las plantas*; **(2.º)** *hablar con los animales*

TESOROS DE LOS AZATAS

Aunque a los azatas les gusta pensar que están por encima de intereses materiales, la verdad es que la mayoría de azatas adora las ropas elegantes y los adornos bellos o esplendorosos. Pueden tratar de justificar sus armas enjoyadas como pertrechos necesarios contra las fuerzas del mal, o el variado surtido de joyas y sedas que visten como importantes herramientas diplomáticas.

OTROS AZATAS

Las zonas salvajes del Elíseo contienen una multitud de azatas, que son los más variados y extendidos entre los celestiales. Desde los uinujas de cuatro ojos y forma de polilla a los sobrenaturalmente frondosos y hermosos veranallia, cuya mitad inferior del cuerpo es un asombroso jardín de plantas y flores, los azatas exhiben una diversidad incuestionable.

GHAELE (AZATA CRUZADO)

Los ghaeles son caballeros del Elíseo cazadores de infernales y campeones de la libertad de alzarse en armas contra opresores y otros males. Los ghaeles raramente participan directamente en las guerras de los mortales, pero si hay infernales involucrados hacen una excepción. Un ghaele puede cambiar su aspecto para luchar junto a los mortales, tratando de elevar su moral y enseñarles tácticas para enfrentarse a enemigos sobrenaturales como son los infernales. Los ghaeles sirven a diversos dioses y señores empíreos del Elíseo, pero muchos sienten afinidad hacia Cayden Cailean por su estatus de campeón de la libertad y defensor de los oprimidos. Entre los azatas, los ghaeles suelen ser los más rápidos en recurrir a la violencia para resolver problemas, pero incluso entonces tratan de minimizar el dolor y sufrimiento en la medida de lo posible.

GHAELE — CRIATURA 13

CB MEDIANO AZATA CELESTIAL

Percepción +25; *ver lo invisible*, visión en la oscuridad

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

Habilidades Acrobacias +27, Atletismo +26, Diplomacia +26 Naturaleza +23, Religión +23, Saber bélico +26, Sigilo +21

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

Equipo *mandoble +2*

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +20, **Vol** +23

PG 235; **Debilidades** hierro frío 15, maligno 15; **Resistencias** energía 15 (ver Elegir debilidad)

Espada indomable ◈ **Desencadenante** El ghaele termina su turno sin poder actuar o da un Golpe con su mandoble que sufriría un penalizador por circunstancia o por estatus; **Efecto** La espada de un ghaele es implacable en su búsqueda de libertad y sus energías pueden superar cualquier efecto que trate de interferir en su esgrima. El ghaele intenta contrarrestar cada efecto que le impida dar un Golpe con el mandoble, imponga un penalizador a dicho Golpe, o le impida actuar. El ghaele puede usar esta aptitud incluso si es incapaz de actuar.

Forma de luz El cuerpo de un ghaele es parcialmente corporal y parcialmente formado por luz, con un color que se corresponde a la energía elemental que actualmente reside en su arma (ver Elegir debilidad). Puede moverse a través de objetos sólidos, pero no puede terminar su acción dentro de un objeto sólido.

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

Cuerpo a cuerpo ❖ *mandoble +2 sagrado* +28 (bueno, mágico, versátil Per), **Daño** 2d12+13 cortante más 1d6 bueno y 1d6 otro (ver Elegir debilidad)

A distancia ❖ rayo de luz +25 (alcance 300 pies [*90 m*], bueno, caótico, luz), **Daño** 1d12 bueno más 1d12 caótico más 2d6+6 otro (ver Elegir debilidad)

Conjuros divinos innatos CD 33; **7.º** *curar, disipar magia, muro cromático, rociada prismática;* **6.º** *escena ilusoria;* **5.º** *destierro;* **4.º** *curar* (x4), *invisibilidad* (a voluntad; sólo a sí mismo), *restablecimiento;* **3.º** *leer la mente;* **2.º** *disipar magia* (a voluntad), *llama continua* (a voluntad); **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo maligno), *disfraz ilusorio* (a voluntad), *hechizar;* **Trucos (7.º)** *detectar magia, luces danzantes, luz;* **Constantes (7.º)** *ver lo invisible;* **(5.º)** *don de lenguas*

Rituales divinos CD 33; *resucitar*

Elegir debilidad ❖ (adivinación, concentrar, divino, evocación, manipular) Un ghaele intenta Recordar conocimiento sobre un enemigo al que se enfrenta. Si tiene éxito, puede cambiar el daño elemental que infligen su mandoble y su rayo de luz a ácido, electricidad, frío, fuego, o sónico, normalmente para aprovechar las debilidades de dicho enemigo. También puede cambiar su resistencia a la energía a cualquiera de esos tipos de energía (pudiendo ser un tipo distinto que sus ataques). Esas elecciones se mantienen hasta que vuelve a usar elegir debilidad.

Filo sagrado (divino, evocación) Cualquier arma se convierte en un *arma +2 sagrada de golpe* mientras la empuña un ghaele.

Mirada del ghaele ❖ (divina, evocación, visual) Cuando un ghaele fija su mirada en una criatura no buena, dicha criatura sufre los efectos de *decreto divino* (salvación Voluntad CD 33). Si sobrevive, la criatura queda temporalmente inmune a la mirada del ghaele durante 1 minuto.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Banshee

Las banshees son las almas furiosas y atormentadas de elfos ligadas al Plano Material por una traición que definió las últimas horas de su vida. Algunas banshees se alzan a partir de elfos que fueron asesinados por amigos o aliados en quienes confiaban, o cuyos seres queridos traicionaron en su lecho de muerte. Otras se engendran a partir de elfos cuyos actos traicioneros poco antes de morir dejaron una mácula en su alma. Sea cual sea su origen, las banshees desprecian a los vivos con un odio que a menudo es una horrible inversión de su personalidad en vida. Hay quienes especulan que cuanto más bondadoso era el elfo (y más atroz la traición), más cruel es la banshee.

Las banshees rara vez se alejan mucho del lugar donde murieron y normalmente acechan en bosques densos y pantanos frondosos donde llega poca luz al suelo. Se pueden encontrar muchas banshees en la nación élfica de Kyonin, específicamente en Zarzamaraña, el siniestro dominio del demonio Arrasador de Árboles. También hay grandes cantidades de banshees en los alrededores de los asentamientos drow en las Tierras Oscuras, pues en la cultura drow la crueldad y el asesinato están a la orden del día.

El simple roce de una banshee provoca dolor y un miedo instintivo y quienes se ven expuestos a sus alaridos angustiados raramente sobreviven a la experiencia.

BANSHEE — CRIATURA 20

POCO COMÚN | CM | MEDIANO | INCORPORAL | ESPÍRITU | MUERTO VIVIENTE

Percepción +32; escuchar latidos (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, élfico

Habilidades Acrobacias +31, Intimidación +32, Ocultismo +25

Fue –5, **Des** +6, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +7, **Car** +7

Escuchar latidos La banshee puede oír el latido de un corazón a 60 pies (*18 m*) o menos (impreciso)

Impotencia ante la luz del sol Si está expuesta a luz solar directa, una banshee queda lentificada 1 y no puede usar acciones con el rasgo ataque

CA 39; **Fort** +25, **Ref** +29, **Vol** +32

PG 250, curación negativa; **Inmunidades** enfermedad, inconsciente, paralizada, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 12 (excepto fuerza, positivo, o toque fantasmal; doble resistencia contra no mágico)

Rencor vengativo ↷ (evocación, ocultista); **Desencadenante** Un oponente logra un impacto crítico contra la banshee, o la banshee sufre un fallo crítico en su salvación contra un efecto dañino de un oponente; **Efecto** La banshee contraataca a su torturador, infligiendo 4d10+14 daño mental (salvación básica de Voluntad CD 38) y aplicando los efectos de toque terrorífico según esa misma salvación de Voluntad.

Velocidad volar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mano +32 (mágica, sutil), **Daño** 4d10+14 negativo más Toque terrorífico

Lamento ❖❖ (auditivo, concentrar, muerte, nigromancia, ocultista) La banshee emite un escalofriante *lamento de la banshee* (CD 38). Este lamento ignora *silencio* y efectos similares de nivel 5.º o inferior. La banshee tiene también la opción de usar lamento como actividad de tres acciones para ignorar tales efectos de hasta 8.º nivel.

El lamento de una banshee resuena durante 1 asalto y cualquier criatura que entra en el área durante ese tiempo debe hacer una salvación contra el efecto. Una criatura no puede ser afectada más de una vez por el mismo lamento. La banshee no puede volver a usar lamento durante 1d4 asaltos.

Ondulación espectral Cuando una banshee da una Zancada de por lo menos 10 pies (*3 m*) queda oculta hasta el inicio de su siguiente turno.

Toque terrorífico (emoción, encantamiento, miedo, ocultista) Si una criatura resulta dañada por el toque de una banshee y no está ya asustada, debe hacer una salvación de Voluntad CD 38 (CD 43 si el ataque logra un impacto crítico). Si la criatura falla la salvación, queda asustada 2; en caso de fallo crítico, la criatura se encoge de miedo y también queda aturdida 4. Si la criatura está protegida contra el miedo por un conjuro u objeto mágico, el toque de la banshee intenta primero contrarrestar el efecto protector, como si fuera un conjuro de *disipar magia* de 9.º nivel.

NACIDAS DE LA TRAGEDIA

La banshee representa uno de los muertos vivientes más trágicos, un alma tan afligida por la agonía y la furia causadas por una traición en vida que, tras la muerte, permanece en el mundo cargada de maldad. Que la mayoría de quienes se convierten en banshees no fuesen malignos en vida acentúa aún más este tema trágico y muchos aventureros elfos consideran que es su deber no sólo dar descanso eterno a las banshees, sino también buscar justicia por el agravio que provocó su creación.

Orígenes misteriosos

A menudo, quienes estudian monstruos extraños dan por sentado que fueron creados por magos poderosos pero imprudentes, o que son el resultado de manipulaciones ancestrales por parte del imperio alghollthu. En el caso de los baomales, hay extensas investigaciones que sugieren que ninguna de esas explicaciones es correcta. No se ha encontrado ningún texto antiguo en el que un mago afirme haber creado el primer baomal. Y aunque hoy en día los alghollthu los usan como bestias de guerra, tallas ancestrales sugieren que, en la antigüedad, los baomales eran feroces depredadores de los alghollthu.

Baomal

Pocos monstruos marinos son tan temidos como los bicéfalos baomales. Estas colosales bestias depredadoras suelen vivir en aguas profundas y compiten por la comida con los krakens y otros monstruos. Se alimentan de ballenas y otras criaturas marinas de gran tamaño, a las que a veces siguen hasta la superficie del agua. Cerca de la superficie, los baomales que se topan con barcos pronto descubren que estos contienen una gran variedad de sabrosos aperitivos. Las criaturas usan sus devastadoras púas para desgarrar los cascos de los navíos y luego se alimentan tranquilamente de los indefensos marineros.

BAOMAL **CRIATURA 20**

CN GARGANTUESCO ABERRACIÓN ACUÁTICO

Percepción +34; olfato (impreciso) 80 pies (*24 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Atletismo +41, Sigilo +31, Supervivencia +37

Fue +10, **Des** +2, **Con** +8, **Int** −3, **Sab** +6, **Car** +1

CA 48; **Fort** +36, **Ref** +30, **Vol** +34

PG 315; **Resistencias** físico 10

Visión periférica total

Ataque de oportunidad ↷

Aura de estática psíquica (adivinación, aura, mental, ocultista) 120 pies (*36 m*). Todas las criaturas, excepto las aberraciones, que empiezan su turno en el área sufren 5d6 daño mental.

Dos cabezas Cualquier aptitud que fuera a cercenar la cabeza de un baomal (como un impacto crítico con un arma *vorpalina*) cercena una cabeza al azar. Perder una cabeza no supone la muerte de un baomal, pero le impide dar Golpes con la cabeza perdida y usar oportunidad doble o golpe bicéfalo.

Oportunidad doble Un baomal gana una reacción adicional cada asalto que sólo puede usar para hacer un Ataque de oportunidad. Debe usar una cabeza diferente por cada uno que intente y no puede llevar a cabo más de un Ataque de oportunidad debido a la misma acción desencadenante.

Velocidad 50 pies (*15 m*), nadar 80 pies (*24 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +38 (alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 4d12+18 perforante más agarrón mejorado

A distancia ❖ chorro tsunami +38 (alcance 500 pies [*150 m*], brutal), **Daño** 4d10+18 contundente más empujar 40 pies (*12 m*)

Caparazón desgarrador ❖ (mover) Cuando un baomal nada o da una Zancada al lado de una criatura o el casco de un barco, le inflige daño con las robustas púas de su caparazón. Cada criatura o barco adyacente al baomal en algún punto de su movimiento sufre 6d6+10 daño cortante y perforante (salvación básica de Reflejos CD 42). Contra barcos, el caparazón desgarrador ignora los primeros 5 puntos de Dureza y provoca una explosión de astillas que inflige 3d6+5 daño a toda criatura a 10 pies (*3 m*) o menos del borde de la cubierta (salvación básica de Reflejos CD 42).

Golpe bicéfalo ❖❖ El baomal da un Golpe de cada una de sus fauces, cada uno contra una criatura distinta. Estos Golpes cuentan como un solo ataque a efectos del penalizador por ataques múltiples del baomal y el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques.

Hálito del mar ❖ (ataque) Un baomal puede inhalar cantidades increíbles de agua, atrayendo hacia sí todo lo que está en el mar. Todas las criaturas y objetos en el agua a 60 pies (*18 m*) o menos del baomal (incluyendo barcos) son arrastrados hacia él. Las criaturas deben tener éxito en una prueba de Atletismo CD 42 o ser arrastradas hasta 20 pies (*6 m*) hacia el baomal (40 pies [*12 m*] en caso de fallo crítico). Para los barcos, usa la habilidad Saber de navegación del capitán en lugar de Atletismo. Los objetos desatendidos son arrastrados automáticamente.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Barghest

Los barghests son infernales lupinos con cara de goblin y manos humanoides. Acechan en el Plano Material en busca de almas con las que saciar su hambre demoníaca. Hace milenios, los barghests habitaban las fosas del Infierno y servían a Asmodeo, pero desde que Lamashtu secuestró a los cuatro más poderosos de su especie y los adoptó como mascotas (con el tiempo se convirtieron en un panteón de dioses-héroes adorados por los goblins malignos), la lealtad de los barghests y su naturaleza filosófica cambiaron de forma significativa. Actualmente, aunque los barghests conservan su conexión con los las razas goblins, sólo sirven a sus propios apetitos.

BARGHEST

Los típicos barghests son voraces depredadores que se nutren de la grasa de los mortales y sus cuerpos se transforman de modo impredecible cuando consumen carne y sangre de suficientes víctimas para su macabro ascenso a barghests mayores. Los barghests a menudo emplean sus capacidades de cambiar de forma para gobernar tribus de las razas goblin o para cazar discretamente en zonas rurales bajo la apariencia de lobos inusualmente inteligentes. No saben trabajar en equipo, pues cada barghest quiere todas las presas para sí; el resultado de que haya demasiados barghests en una misma zona suele ser el canibalismo.

BARGHEST — CRIATURA 4

CM MEDIANO INFERNAL

Percepción +12; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas abisal, común, goblin
Habilidades Acrobacias +10, Diplomacia +9, Engaño +12, Intimidación +11, Sigilo +10, Supervivencia +8
Fue +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +3

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +12, **Vol** +8
PG 50; **Resistencias** físico 5 (excepto mágico), fuego 5
Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +13, **Daño** 2d8+5 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +13 (ágil), **Daño** 2d6+5 cortante
Conjuros divinos innatos CD 21; **4.º** *confusión, intermitencia* (a voluntad), *puerta dimensional* (sólo a sí mismo); **3.º** *levitar* (a voluntad); **1.º** *hechizar*
Alimentarse Una vez al mes, un barghest puede pasar 1 minuto devorando un cadáver y obtiene un bonificador +1 por estatus permanente a sus pruebas y CD. Cada vez subsiguiente que se alimente, este bonificador aumenta en 1. La cuarta vez que un barghest se alimenta, muda de piel y se transforma en un barghest mayor y este bonificador por estatus desaparece.
Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) El barghest adopta la forma de un miembro de las razas goblin (goblin, hobgoblin o bugbear) o un lobo, o vuelve a adoptar su forma real. Cuando el barghest es uno de ellos, pierde sus Golpes de fauces y garra, pasa a ser Pequeño si es un goblin y su velocidad cambia a 20 pies (*6 m*). Cuando el barghest es un lobo, su velocidad cambia a 40 pies (*12 m*) y sus fauces obtienen derribo. Cada barghest individual dispone de una única forma de raza goblin y una única forma de lobo.

BARGHEST MAYOR

En cuanto un barghest ha comido lo suficiente para convertirse en un barghest mayor, suele buscar un medio para abandonar el Plano Material y regresar al Abismo, donde se une al resto de infernales como uno más de los horrores de ese Plano. Sin embargo, dado que los barghests no disponen de capacidad innata para viajar entre Planos, el tiempo que necesita la mayoría de barghests mayores para ingeniar tal regreso se suele medir en años, si no en décadas. Durante ese tiempo, los barghests

DIOSES-HÉROES BARGHESTS

Los cuatro barghests que la diosa Lamashtu robó de las perreras del Infierno no eran los primeros de su especie, pero sí eran y siguen siendo los más poderosos. Ahora son habitantes del Abismo que residen en un reino propio adyacente a los dominios de Lamashtu y son adorados por goblins de múltiples mundos como 'dioses-héroes'. Estos cuatro barghests son Hadregash el esclavista, Venkelvore la torturadora, Zarongel el mataperros y Zogmugot la saqueadora.

CULTOS DE BARGHESTS

Aunque los dioses-héroes barghests son los únicos de su especie capaces de otorgar conjuros a sus clérigos, la idea de tener adoradores resulta atractiva para todos los barghests. A menudo, tras terminar su transformación y por tanto dejar de estar movido únicamente por el hambre, un barghest mayor adopta el papel de divinidad para grupos ignorantes de goblins u otros monstruos. Para ellos, el hecho que el barghest no pueda otorgar conjuros es irrelevante; en realidad, su veneración se debe a que complacer al barghest es la mejor forma de evitar que devore a la tribu entera.

mayores siguen haciendo las veces de glotones, depredadores de humanos y tiranos en las tribus goblins. No son pocos los que se acostumbran a la vida que llevan en el Plano Material y abandonan por completo la meta de regresar al Abismo, a pesar del hecho que los que logran volver a su lugar de origen a menudo se vuelven más poderosos con el tiempo, obteniendo extrañas aptitudes y cualidades nuevas que absorben del caos en bruto que es el Abismo.

Además de ser más poderosos que los barghests normales, el proceso de transformación de un barghest mayor resulta en horribles mutaciones que a menudo le proporcionan aptitudes mortíferas. A algunos barghests les crecen grandes alas de murciélago, otros desarrollan un hálito tóxico o extremidades vestigiales. Las opciones detalladas en las siguientes estadísticas representan sólo la punta del iceberg en cuanto a mutaciones de los barghests; eres libre de usarlas como inspiración para inventar tus propias alteraciones.

BARGHEST MAYOR — CRIATURA 7

POCO COMÚN | CM | GRANDE | INFERNAL | MUTANTE

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común, goblin

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo + 15, Diplomacia +14, Engaño +18, Intimidación +16, Sigilo +15, Supervivencia +14

Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +3, **Car** +5

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +15, **Vol** +12

PG 105; **Debilidades** bueno 5, legal 5; **Resistencias** físico 10 (excepto mágico), fuego 10

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +17, **Daño** 2d10+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +17 (ágil), **Daño** 2d8+6 cortante

Conjuros divinos innatos CD 25; **4.º** *agrandar, confusión, intermitencia* (a voluntad), *puerta dimensional* (sólo a sí mismo); **3.º** *levitar* (a voluntad); **2.º** *invisibilidad* (a voluntad); **1.º** *hechizar*

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) Como el barghest.

Mutaciones El proceso de consumir cadáveres para evolucionar hasta ser un barghest mayor tiene como resultado extraños e impredecibles cambios fisiológicos. Todo barghest mayor tiene una mutación, normalmente elegida de entre las siguientes opciones.

- **Alas** El barghest tiene alas malformadas que se extienden desde su espalda. Obtiene una velocidad de volar de 25 pies (*7,5 m*).
- **Aliento tóxico** ❖❖ (divino, evocación, veneno) El barghest puede exhalar una nube de gas tóxico que inflige 8d6 daño por veneno a todas las criaturas en un cono de 30 pies (*9 m*) (salvación básica de Fortaleza CD 25). No puede volver a usar aliento tóxico durante 1d4 asaltos.
- **Colmillos** (veneno) Al barghest le crecen colmillos alargados que supuran veneno. Sus fauces infligen 1d6 daño adicional por veneno y 1d6 daño por veneno persistente.
- **Golpe de brazo vestigial** ❖ **Frecuencia** Una vez por asalto; **Desencadenante** El barghest completa un Golpe; **Efecto** El barghest da un Golpe de garra con un tercer brazo marchito que le cuelga del torso. Este ataque no cuenta a efectos del penalizador por ataques múltiples del barghest, ni se aplica dicho penalizador a este ataque.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Basilisco

El basilisco es un reptil de ocho patas con muy malas pulgas y la capacidad de convertir criaturas en piedra con la mirada. Dicen las leyendas populares que, de forma similar a las cocatrices, los primeros basiliscos salieron de huevos de serpiente incubados por gallos, pero la fisiología de los basiliscos no aporta mucho fundamento a esta afirmación.

Los basiliscos prefieren comer carne petrificada. En cuanto una víctima ha sido convertida en piedra, el basilisco mastica el cadáver fosilizado con sus potentes mandíbulas y deja que sus potentes ácidos estomacales se encarguen del resto. El proceso es extremadamente lento e ineficiente y hace que los basiliscos se muevan de forma tan letárgica que parecen estar medio petrificados ellos también. Esto incluso ha dado pie a la expresión 'lento como un basilisco bien alimentado'. Es cierto que los basiliscos son conocidos por su caminar lento y su naturaleza perezosa pero un depredador que puede convertir en piedra a sus presas con una mirada no depende mucho de su velocidad.

Un basilisco adulto mide 13 pies (*3,3 m*) de longitud de la cabeza a la cola y pesa unas 300 libras (*135 kg*). Estos reptiles emiten un siseo al moverse que se convierte en un gorjeo gutural cuando están agitados. Aunque normalmente son criaturas solitarias, que se reúnen sólo para aparearse y poner huevos, hay informes periódicos de regiones infestadas de números inusuales de basiliscos. Se desconoce lo que provoca estas infrecuentes concentraciones de actividad de basiliscos.

Por razones desconocidas, las comadrejas y los hurones son inmunes a la mirada del basilisco y a veces se adentran en sus guaridas mientras los progenitores están cazando, para comerse sus huevos o crías. Algunas leyendas sugieren que la sangre de un basilisco puede transmutar piedra en otros materiales, pero probablemente sea el caso de testigos malinterpretando el restablecimiento mágico de criaturas o partes del cuerpo previamente petrificadas.

Guaridas de basiliscos

Se pueden hallar basiliscos en casi cualquier entorno terrestre, incluyendo bosques, colinas, montañas, planicies y ciénagas. Suelen vivir en cuevas o zonas abrigadas y su piel suele tener una complexión que les facilita camuflarse con su entorno. Como consecuencia, los basiliscos de bosque pueden tener escamas de color esmeralda parecido a la vegetación local, mientras que un basilisco que vive en el desierto puede ser de un color marrón arenoso u ocre.

BASILISCO — CRIATURA 5

N MEDIANO BESTIA

Percepción +11; visión en la oscuridad
Habilidades Atletismo +13, Sigilo +8
Fue +4, **Des** –1, **Con** +5, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** +1

CA 22; **Fort** +14, **Ref** +8, **Vol** +11
PG 75

Petrificación de reojo ↻ (arcano, aura, transmutación, visual); **Desencadenante** Una criatura a 30 pies (*9 m*) o menos que el basilisco puede ver empieza su turno; **Efecto** El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 20. Si falla, queda lentificada 1 durante 1 minuto mientras su cuerpo se rigidiza lentamente.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ◆ fauces +15, **Daño** 2d8+4 perforante

Mirada petrificante ◆◆ (arcano, concentrar, incapacitación, transmutación, visual) El basilisco mira a una criatura que pueda ver a 30 pies (*9 m*) o menos. Dicha criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 22. Si falla y aún no ha quedado lentificada debido a petrificación de reojo o esta misma aptitud, queda lentificada 1. Si la criatura ya estaba lentificada debido a esta aptitud o a petrificación de reojo, fallar la salvación provoca que la criatura quede petrificada permanentemente.

Una criatura petrificada de esta manera (no sólo salpicada) con sangre fresca de basilisco (tomada de uno que no lleve muerto más de 1 hora) queda despetrificada instantáneamente. Un solo basilisco contiene suficiente sangre para cubrir a 1d3 criaturas Medianas.

TESOROS DE LOS BOCONES BORBOTANTES

Aunque los bocones barbotantes tienen poco interés en los tesoros, se sabe que consumen los objetos de valor de su presa a la vez que su carne. Los tesoros que no son digeribles permanecen en su interior hasta que el bocón los regurgita o es destruido.

UBICACIONES DE LOS BOCONES BARBOTANTES

Los bocones barbotantes suelen permanecer bajo tierra, prefiriendo las ruinas subterráneas y las capas inferiores de las Tierras Oscuras.

Bocón barbotante

Las masas amorfas de bocas gritonas y pasta carnosa conocidas como bocones barbotantes se cuentan entre las criaturas más extrañas que uno puede encontrar ya sea bajo tierra o en la superficie. Estas aberraciones perpetuamente famélicas siempre están buscando su siguiente comida y jamás se sienten saciadas. Tienen un intelecto básico que les permite entender aklo e incluso hablarlo, pero sólo de forma ininteligible y en contadas ocasiones. En lugar de eso, lo habitual es que sus incontables bocas parloteen y balbuceen en un torrente verbal que interrumpe los procesos cognitivos de otras criaturas cercanas.

Dónde, cómo y por qué se originaron los bocones barbotantes son incógnitas sin respuesta. Comparten ciertas similitudes con los mucho más poderosos shoggoths, lo que da pie a teorías de que las dos criaturas tienen un origen compartido; aunque eruditos menos compasivos sugieren que el bocón barbotante es quizá el intento de un mortal de crear algo similar a un shoggoth… pero por qué sigue siendo un misterio. Luego hay quienes creen que los bocones barbotantes fueron enviados al mundo por los dioses como castigo por una transgresión olvidada pero obviamente terrible. Los propios bocones barbotantes no parecen muy dispuestos a compartir la respuesta a esas dudas… por lo menos de forma comprensible. Hay eruditos que han desperdiciado incontables horas tratando de hallar sentido a los ruidos de los bocones barbotantes, unos estudios que ponen a los investigadores en peligro y proporcionan resultados contradictorios y confusos en el mejor de los casos.

Sea cual sea su origen, los bocones barbotantes se pueden hallar por todo Golarion. Se ha informado de avistamientos en complejos bajo ciudades y ruinas antiguas, así como en muchas regiones de las capas de Sekamina y Orv en las Tierras Oscuras. Son algo menos comunes en la región más cercana de Nar-Voth, quizá debido a la prevalencia de asentamientos, donde los bocones barbotantes no son tolerados.

BOCÓN BORBOTANTE — CRIATURA 5

N MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +13

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

CA 21, visión periférica total; **Fort** +15, **Ref** +12, **Vol** +10

PG 120; **Debilidades** contundente 5

Barbotar (auditivo, aura, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, ocultista) Toda criatura que empieza su turno a 60 pies (*18 m*) o menos de un bocón barbotante debe hacer una salvación de Voluntad CD 19. Si falla, queda confusa durante 1 asalto. Si tiene éxito, queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Mordisco reactivo ↻ **Desencadenante** Una criatura adyacente inflige daño cortante al bocón barbotante; **Efecto** La herida del bocón barbotante se convierte en otra boca y da un Golpe de fauces contra la criatura desencadenante.

Visión periférica total

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +14 (sutil), **Daño** 2d8+5 perforante más 1d4 sangrado persistente y agarrón

A distancia ❖ escupitajo +14 (alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 4d6 ácido y Escozor de ojos

Envolver ❖ CD 22, 3d8 perforante, Huir CD 22, Liberarse 8

Escozor de ojos Una criatura que sufre daño debido al escupitajo de un bocón barbotante debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 22 o quedar deslumbrada durante 1 asalto (o cegada durante 1 asalto en caso de fallo crítico).

Manipular el suelo ❖❖ (ocultista, transmutación) El bocón barbotante provoca que la tierra y la piedra bajo su cuerpo se vuelvan blandos y cenagosos y permanezcan así durante 1 minuto después de que el bocón cambie de sitio. Un bocón barbotante puede moverse por dichas áreas con facilidad, pero las demás criaturas las consideran terreno difícil.

Boggard

Los boggards son humanoides anfibios agresivos que habitan en pantanos, marismas e incluso junglas por todo el mundo. Los boggards nacen de huevos en su etapa de renacuajos, en la que compiten ferozmente por el alimento e incluso devoran a sus hermanos. Durante tres años, los boggards que sobreviven desarrollan brazos, piernas y pulmones a la vez que aprenden los rudimentos de la caza, la artesanía y la guerra; todo lo que necesitan para sobrevivir a su sociedad regida por la ley del más fuerte. En la cima de la mayoría de jerarquías de boggards hay un corpulento vidente de la ciénaga dotado de siniestra magia divina.

Boggard batidor

A menudo asignados a patrullar las fronteras de su territorio, los batidores boggards aprenden a hablar algún otro idioma (normalmente el común) para poder amenazar e insultar a los intrusos.

Boggard batidor — Criatura 1

CM MEDIANO ANFIBIO BOGGARD HUMANOIDE

Percepción +7; visión en la oscuridad
Idiomas boggard, común
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +8, Sigilo +7 (+9 en el agua)
Fue +3, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +0
Equipo armadura de cuero, honda (10 balas), maza de armas

CA 16; **Fort** +9, **Ref** +5, **Vol** +7
PG 24

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*); zancada pantanosa
Cuerpo a cuerpo ❖ maza de armas +8 (versátil Per), **Daño** 1d6+3 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ lengua +8 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Efecto** Apresar con la lengua
A distancia ❖ honda +7 (incremento de alcance 50 pies [*15 m*], propulsión, recarga 1), **Daño** 1d6+1 contundente
Apresar con la lengua Si el boggard batidor impacta a una criatura con su lengua, dicha criatura pasa a estar apresada por éste. A diferencia de una presa normal, la criatura no está inmovilizada pero no puede moverse más allá del alcance de la lengua del boggard. Una criatura puede cercenarla impactando contra CA 13 e infligiendo por lo menos 2 daño cortante. Aunque esto no inflige daño alguno al boggard, le impide dar Golpes con su lengua hasta que vuelve a crecerle, lo cual tarda una semana.
Croar aterrador ❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) El boggard batidor produce un croar terrorífico. Cualquier criatura que no sea un boggard a 30 pies (*9 m*) o menos queda asustada 1 a menos que tenga éxito en una salvación de Voluntad CD 17; quienes obtienen un éxito crítico quedan temporalmente inmunes durante 1 minuto.
Zancada pantanosa Un boggard batidor ignora el terreno difícil provocado por rasgos de terreno pantanoso.

Boggard combatiente

Para los boggards combatientes nada supera un combate singular y prefieren luchar solos para que nadie les haga sombra. Se sabe que suelen perseguir a los enemigos que huyen de un combate con una ferocidad obsesiva, que parece casi sobrenatural.

Boggard combatiente — Criatura 2

CM MEDIANO ANFIBIO BOGGARD HUMANOIDE

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas boggard
Habilidades Atletismo +8, Intimidación +5, Sigilo +6 (+8 en el agua)
Fue +4, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1
Equipo armadura de cuero tachonado, clava, jabalina (3)

CA 17; **Fort** +10, **Ref** +5, **Vol** +8
PG 38

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*); zancada pantanosa
Cuerpo a cuerpo ❖ clava +10, **Daño** 1d6+6 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ lengua +10 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Efecto** Apresar con la lengua
A distancia ❖ clava +6 (arrojadiza 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d6+6 contundente

Poblados boggards

Los boggards prefieren vivir en zonas pantanosas o encharcadas. Aunque se sienten como en casa en el agua, pasan la mayor parte de su vida en tierra firme y construyen poblados de chozas de barro. A menudo adoptan bestias guardianas, como buscasangres (pág. 49), cocodrilos (pág. 66), ranas gigantes, u otros animales salvajes vagamente adiestrados para que ataquen a cualquier intruso.

GOGUNTA

Gogunta es la patrona de los boggards, muchos de los cuales la veneran como su diosa.

Edictos sacrificar criaturas ahogándolas, retozar o cantar en los pantanos, alimentar o auxiliar a anfibios

Anatema mostrar piedad con los boggards que adoran a otros dioses

Alineamientos de seguidores CM

BENEFICIOS DE LOS DEVOTOS

Fuente divina dañar

Habilidad divina Intimidación

Arma predilecta látigo

Dominios agua, indulgencia, poder, tiranía

Conjuros de clérigo 1.º: *salto*, 3.º: *nube apestosa*, 5.º: *tentáculos negros*

A distancia ❖ jabalina +6 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+4 perforante

Apresar con la lengua Como el boggard batidor, excepto CA 15 y 3 PG.

Croar aterrador ❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) Como el boggard batidor, excepto CD 18

Zancada pantanosa Como el boggard batidor.

BOGGARD VIDENTE DE LA CIÉNAGA

El boggard vidente de la ciénaga ha recibido poderes mágicos a través de su adoración de la señora demoníaca Gogunta y los usa para gobernar un poblado boggard con mano férrea y planear incursiones contra comunidades cercanas.

BOGGARD VIDENTE DE LA CIÉNAGA — CRIATURA 3

CM MEDIANO ANFIBIO BOGGARD HUMANOIDE

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, boggard, común

Habilidades Atletismo +8, Interpretación +8, Intimidación +8, Medicina +9, Naturaleza +11, Religión +9

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

Equipo bastón

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +7, **Vol** +11

PG 40

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*); zancada pantanosa

Cuerpo a cuerpo ❖ bastón +10 (a dos manos d8), **Daño** 1d4+6 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ lengua +10 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Efecto** Apresar con la lengua

Conjuros primigenios preparados CD 21, ataque +11; **2.º** *flecha ácida, niebla de obscurecimiento*; **1.º** *garrote, miedo, salto*; **Trucos (2.º)** *luces danzantes, maraña, rayo de escarcha, salpicadura de ácido*

Apresar con la lengua Como el boggard batidor, excepto CA 15 y 4 PG.

Croar aterrador ❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) Como el boggard batidor, excepto CD 19.

Croar destructivo ❖❖ (sónico) El vidente de la ciénaga profiere un poderoso croar que inflige 4d6 daño sónico a cualquier criatura que no sea boggard en una emanación de 15 pies (*4,5 m*) (salvación básica de Fortaleza CD 19); cualquier criatura con el estado asustada sufre daño sónico adicional igual al doble del valor de su estado asustada. El boggard no puede volver a usar croar destructivo de nuevo durante 1d4 asaltos.

Zancada pantanosa Como el boggard batidor.

Zumbido ensordecedor ↷ (auditivo, mental) **Desencadenante** El boggard vidente de la ciénaga o uno de sus aliados a 60 pies (*18 m*) o menos hace una salvación contra un efecto auditivo o sónico; **Efecto** El vidente de la ciénaga empieza a croar a gran volumen, tapando los demás sonidos. Hace una prueba de Interpretación. Tanto él como los boggard aliados dentro del área pueden usar el resultado de la prueba de Interpretación del vidente de la ciénaga o su propia tirada de salvación (lo que sea más alto) a la hora de resistirse al efecto auditivo o sónico.

VENENO DE LIBÉLULA AZUL

Los boggards elaboran una potente toxina hecha a partir de libélulas azules. Los videntes de la ciénaga consumen esta mezcla para despertar sus poderes divinos pero el veneno produce alucinaciones debilitantes en la mayoría de criaturas.

VENENO DE LIBÉLULA AZUL — OBJETO 3

POCO FRECUENTE ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 7 po

Uso sujeto en 1 mano; Impedimenta L

Activación ❖ (Interactuar)

Salvación Fortaleza CD 17; **Período de activación** 10 minutos; **Duración máxima** 30 minutos; **Etapa 1** deslumbrado (10 minutos); **Etapa 2** deslumbrado y asustado 1 (10 minutos); **Etapa 3** asustado 1 y confuso 1 (1 minuto)

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Broza movediza

Las brozas movedizas son astutas plantas carnívoras que parecen montones de vegetación húmeda y podrida. Incluso cuando se alzan sobre sus cortas patas, las brozas movedizas no tienen una anatomía muy identificable; son marañas de enredaderas parásitas que golpean a sus presas con sus zarcillos más alargados, trenzados entre sí para poder azotar con más fuerza. Aunque pueden extraer nutrientes de la materia vegetal o de la tierra, estos depredadores de emboscada tienen una predilección especial por la carne y, gracias a su capacidad de posarse en el suelo como un montón de plantas y esconderse a plena vista, a veces aguardan días enteros sin moverse si creen que puede acercarse pronto una víctima.

Las brozas movedizas suelen ser criaturas solitarias. Las tormentas eléctricas son de los pocos sucesos que pueden juntar a numerosas brozas. Durante dichas congregaciones, estas plantas se reúnen alrededor de montículos de tierra extraños (pero aparentemente sagrados) en junglas y pantanos, donde revolotean y brincan emocionadas y extienden sus zarcillos hacia el cielo, implorando (o quizá invocando) que caigan relámpagos. Las brozas no sólo salen ilesas de los impactos eléctricos por fuertes que sean, sino que parece que esas descargas las potencian de forma sobrenatural. Que les caiga un rayo encima les parece una señal de favor divino y las brozas impactadas frecuentemente por descargas eléctricas se convierten en respetadas (y poderosas) ancianas entre los suyos. Las brozas ancianas son escasas y pueden exhibir una gran variedad de aptitudes; algunas pueden lanzar conjuros primigenios, otras pueden pedir mentalmente ayuda a otras brozas movedizas de la zona y algunas exhiben asombrosos poderes eléctricos.

Existen otros tipos de brozas, incluidas algunas compuestas, no por materia vegetal, sino por hongos. Estas criaturas, conocidas como 'brozas fúngicas', desprenden nubes de esporas tóxicas de su cuerpo cuando son golpeadas. En desiertos semiáridos, unas plantas similares a las brozas llamadas marañas espinadas viven entre arbustos y formaciones rocosas; tienen el aspecto de masas de cactus y cardos, e infligen profundas laceraciones sangrantes al atacar.

BROZA MOVEDIZA — CRIATURA 6

N GRANDE PLANTA

Percepción +12; visión en la oscuridad
Idiomas común, elfo, silvano (no puede hablar)
Habilidades Atletismo +16, Sigilo +12 (+18 en bosques o pantanos)
Fue +6, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –1

Montículo Cuando no está en peligro, una broza movediza puede pasar 1 minuto adoptando la forma de una pila de vegetación dispar. En esta forma, las criaturas deben estar Buscando activamente para poder darse cuenta de la verdadera naturaleza de la broza movediza y aun así requiere superar una prueba de Percepción CD 22 (CD 28 en bosques o pantanos).

CA 22; **Fort** +17, **Ref** +11, **Vol** +14
PG 120; Inmunidades electricidad; **Resistencias** fuego 5

Carga de electricidad Siempre que la broza movediza sufriría daño por electricidad o es objetivo de un efecto de electricidad, gana 12 PG temporales y queda acelerada hasta el final de su siguiente turno. Puede usar su acción adicional para dar un Golpe, dar una Zancada o nadar.

Removerse ↷ **Requisitos** La broza movediza está en forma de montículo; **Desencadenante** Una criatura que no es consciente de la verdadera naturaleza de la broza movediza se acerca a 10 pies (*3 m*) o menos; **Efecto** La broza movediza da un Golpe de liana contra la criatura. Luego se tira iniciativa.

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ liana +17 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+8 contundente más agarrón
Fustigar con lianas ❖❖ La broza movediza da un Golpe de liana contra cada criatura dentro de su alcance. Su penalizador por ataque múltiple sólo aumenta después de haber llevado a cabo todos los ataques.

TESOROS DE LAS BROZAS

Las brozas movedizas coleccionan abalorios de sus anteriores víctimas y los almacenan en pequeños huecos de sus cuerpos. Valoran especialmente las gemas, pero también les gustan los objetos alquímicos o mágicos que producen efectos eléctricos como los relámpagos embotellados y runas *electrizantes*.

GUARIDAS DE BUGBEARS

Los bugbears viven en pequeñas bandas que a menudo vagan juntas y trabajan en equipo para sembrar la discordia. Establecen guaridas en lugares difíciles de encontrar, en bosques o entre colinas.

TESOROS DE LOS BUGBEARS

Aunque los bugbears no tienen mucho interés por las riquezas, tienden a guardar trofeos macabros. Algunos pueden llevar un cordel de cuero del que cuelgan orejas de sus víctimas, mientras que otros coleccionan dedos o narices cortadas. En estos grotescos premios a veces quedan joyas.

Bugbear

Estas sigilosas y crueles criaturas de las razas goblin disfrutan sembrando el miedo y atormentando a sus víctimas. Los bugbears son los monstruos que se esconden en tu armario o que acechan bajo tu cama. Suelen elegir como víctimas granjas aisladas y revelan su presencia con ruidos de golpes en la noche o crujidos de pasos sobre la madera para atemorizar cada vez más a sus presas.

BUGBEAR MATÓN

Los matones bugbears habituales se especializan en el arte de acechar en las sombras.

BUGBEAR MATÓN — CRIATURA 2

NM MEDIANO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común, goblin
Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +7, Intimidación +4, Sigilo +6
Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Equipo armadura de cuero, espada bastarda, jabalina (3)

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +5
PG 34

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ espada bastarda +10 (a dos manos d12), **Daño** 1d8+4 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +10 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+4 contundente
A distancia ❖ jabalina +8 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+4 perforante
Emboscar ❖ El bugbear matón da una Zancada de máximo 10 pies (*3 m*) y hace una presa contra una criatura que no le ha detectado. Si tiene éxito, también inflige el daño de su puño a esa criatura.
Vapulear El bugbear matón obtiene un bonificador +3 por circunstancia a las tiradas de daño contra las criaturas que tiene apresadas.

BUGBEAR ATORMENTADOR

El bugbear atormentador trata de torturar a sus presas tanto a través de intimidación psicológica como mediante la violencia física. Cuanto más tiempo puede un atormentador mantener a su víctima viva y aterrorizada, mejor se siente.

BUGBEAR ATORMENTADOR — CRIATURA 3

NM MEDIANO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común, goblin
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +9, Intimidación +7, Latrocinio +8, Sigilo +8
Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Equipo camisote de malla, daga, hoz (2)

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +6
PG 44

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ daga +11 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ hoz +11 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 1d4+6 cortante
A distancia ❖ daga +10 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante
Ataque furtivo El bugbear atormentador inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.
Doble finta ❖❖ El bugbear atormentador hace una serie de ataques difíciles de seguir con sus dos armas, usando el primer ataque para que el oponente baje la guardia contra un segundo ataque desde otro ángulo. Da un Golpe con cada una de sus dos armas cuerpo a cuerpo, ambos contra el mismo objetivo. El objetivo está automáticamente desprevenido contra el segundo ataque. Aplica a los Golpes el penalizador por ataques múltiples del bugbear atormentador de la forma habitual.

Bulette

Las bulettes son temibles depredadores que vagan bajo la superficie de terrenos yermos. Cuando excavan bajo tierra, sólo sobresale la aleta de su acorazado dorso, al menos hasta que están lo bastante cerca para emerger y atacar a su presa. Su apariencia, su apetito y su reconocible aleta dorsal les han granjeado el apodo de 'tiburones terrestres'.

Una bulette típica controla un territorio de aproximadamente 500 millas cuadradas (*1.300 km²*). Cuando encuentra una zona con comida abundante, como un poblado agrícola, lo incorpora a su ruta regular de patrulla. A lo largo de unos pocos meses, puede borrar del mapa asentamientos enteros. Las bulettes son criaturas muy competitivas, que se enfrentan sin tregua con otros depredadores de su territorio. Evitan activamente el contacto o conflicto con otras de su especie a menos que busquen aparearse. Las parejas de bulettes son para toda la vida y comparten territorio; es la única excepción a su habitual soledad voluntaria. Crían a sus hijos durante un periodo breve, en que les enseñan a cazar y a diferenciar las criaturas fáciles de matar de aquellas que es mejor evitar. Cuando completan su primera cacería con éxito, la pareja expulsa a sus hijos de su territorio.

Las primeras bulettes fueron guardianes creados mediante magia, pensadas como aterradoras mascotas de un mago sádico y sediento de poder. La técnica para crearlas, así como su propósito original, se han perdido con el tiempo y existen múltiples registros contradictorios en textos antiguos en que docenas de magos afirman haber sido el primero en inventar esta infame bestia. Algunos eruditos postulan que su inventor original pudo haber sido un elfo, una teoría cuya única base es el curioso hecho que, a pesar de su naturaleza voraz, las bulettes parecen detestar el sabor de la carne élfica. Por desgracia para aquellos elfos que se topan con una bulette, las criaturas no parecen tener reparos en matarlos como a cualquier otro intruso y simplemente dejar su cadáver sin devorar.

BULETTE — CRIATURA 8

N ENORME ANIMAL

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +21
Fue +7, **Des** +2, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2

CA 30; **Fort** +20, **Ref** +16, **Vol** +14
PG 120

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 30 pies (*9 m*); salto formidable
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21, **Daño** 2d10+10 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +21 (ágil), **Daño** 2d8+10 cortante
Carga en salto ❖❖ La bulette da un Salto de altura o un Salto de longitud. Si está adyacente a un enemigo en la cumbre de su Salto de altura o al final de su Salto de longitud, puede dar un Golpe de garra contra el enemigo en ese instante. Si la bulette salta por lo menos 5 pies (*1,5 m*) verticalmente o 20 pies (*6 m*) horizontalmente, puede dar dos Golpes con su garra en lugar de uno. El penalizador por ataques múltiples de la bulette no aumenta hasta que no ha hecho todos los Golpes de garra como parte de su Carga en salto.
Presa predilecta Una bulette obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque y daño con sus fauces contra un tipo de criatura concreto que representa su comida favorita. A menos que se indique lo contrario, la presa predilecta de una bulette son los medianos. Los elfos no pueden ser su presa predilecta.
Salto formidable Una bulette asciende hasta 10 pies (*3 m*) con un Salto de altura con éxito, o hasta 20 pies (*6 m*) en caso de éxito crítico.

APETITOS DE BULETTE

Aunque las bulettes devorarán casi cualquier criatura viva que atrapen en sus fauces, la mayoría tiene un aprecio particular por la carne de mediano o de caballo. Si no hay más comida disponible, una bulette roerá materia vegetal o incluso objetos inanimados, aunque no obtiene nutrición alguna de ello, simplemente porque su necesidad de alimentarse está profundamente arraigada en sus instintos.

TESOROS DE LOS BUNYIPS

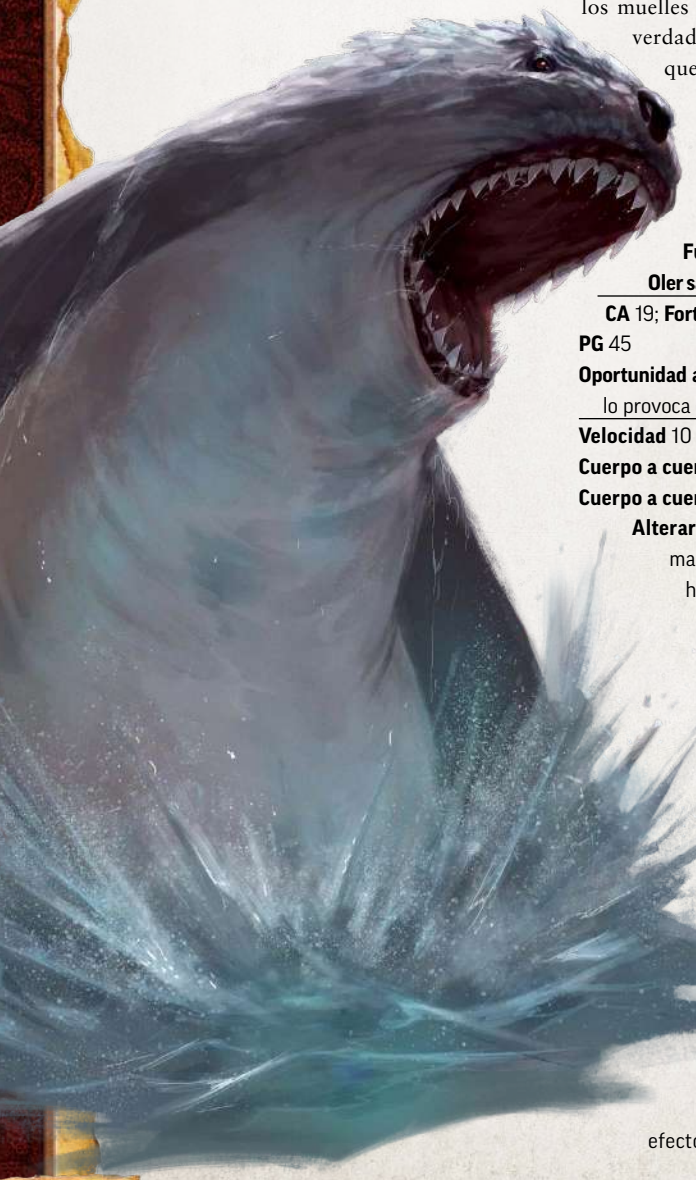
Los bunyips no tienen ningún interés en los tesoros y no los recolectan de forma activa pero el suelo de sus guaridas a veces está cubierto de las posesiones de sus víctimas humanoides. Los dientes de un bunyip se pueden extraer y vender (los bunyips suelen tener unos 50 dientes). Alternativamente, debido a su naturaleza elusiva y cuasi mítica, un bunyip disecado en buen estado podría venderse a un coleccionista a un precio elevado.

Bunyip

Los bunyips son peligrosos depredadores acuáticos que recuerdan a un cruce entre un tiburón y una foca. Se les puede encontrar en ensenadas de agua dulce o calas de agua salada de todo el mundo y cazan donde hay presas abundantes, para consternación de habitantes de la costa y de pescadores.

A pesar de su apariencia desconcertante y de su tendencia a defender su territorio con poderosos rugidos que resuenan a gran distancia, los bunyips son avistados muy pocas veces por los humanoides, lo que hace que muchos duden de su existencia. Durante siglos, se creía que los bunyips eran fábulas populares, e incluso ahora que la existencia de esta especie ha sido demostrada, los anuncios de la presencia de un bunyip en una zona a menudo son recibidos con escepticismo. Aunque su limitada capacidad de cambiar de forma sin duda es parte del motivo de este aire de misterio, otro factor importante es que estas criaturas acuáticas pocas veces atacan a humanoides, prefiriendo comer animales más pequeños. La mayoría de bunyips evita el contacto con humanos, salvo si alguno se acerca demasiado a su guarida o a su terreno de caza predilecto, en cuyo caso el bunyip (que es muy territorial) ataca con presteza y ferocidad. Muchos estudiosos están de acuerdo en que un gran número de desapariciones sin resolver cerca de zonas costeras son el resultado de ataques de bunyips sin documentar.

En algunos puertos, los bunyips han aprendido que pueden sacar deliciosos aperitivos de la carnada y la basura que arrojan los barcos pesqueros y los navíos mercantes. Acechan cerca de la orilla y eligen a sus víctimas con cuidado, arrastrándolas desde los muelles o desde barcas pequeñas. Estos bunyips se cuidan mucho de esconder su verdadera forma, pero esto no impide que se extiendan rumores sobre monstruos que infestan las aguas.



BUNYIP — CRIATURA 3

N | MEDIANO | ANIMAL | ACUÁTICO

Percepción +10; oler sangre, olfato (impreciso) 100 pies (*30 m*), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +11, Sigilo +10, Supervivencia +8

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

Oler sangre El bunyip puede oler sangre en el agua hasta 1 milla (*naútica = 1,8 km*) de distancia.

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

PG 45

Oportunidad acuática ↷ Como Ataque de oportunidad, pero tanto el bunyip como la criatura que lo provoca deben estar en el agua.

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 1d10+4 perforante más 1d6 sangrado persistente

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +11 (ágil), **Daño** 1d8+4 contundente

Alterar forma ❖ (morfismo, primigenio, transmutación) Un bunyip puede alterar su forma levemente para obtener ventaja y volverse más difícil de reconocer. Cuando lo hace, sus dientes se retraen y sus Golpes con las fauces no infligen 1d6 sangrado persistente. Puede elegir entre una larga cola de serpiente, que concede a su Golpe de cola alcance 10 pies (*3 m*) y agarrón, o unas patas cortas de cocodrilo, que aumentan su velocidad por tierra a 20 pies (*6 m*). Si usa alterar forma de nuevo, el bunyip puede volver a la normalidad o alternar entre cola larga o patas de cocodrilo.

Furia de sangre ❖ **Requisitos** El bunyip no está fatigado o en furia; **Desencadenante** El bunyip inflige daño por sangrado a una criatura viva; **Efecto** El bunyip entra en una furia que dura 1 minuto. Mientras está en furia, obtiene un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño con sus fauces, 8 PG temporales que desaparecen al final de la furia y sufre un penalizador -2 a la CA.

Rugido ❖ (auditivo, concentrar, emoción, encantamiento, mental, miedo, primigenio) El bunyip emite un rugido fuerte y horripilante. Las demás criaturas a 100 pies (*30 m*) o menos deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o quedar asustadas 2 (asustadas 3 en caso de fallo crítico, asustadas 1 con un éxito, o no afectadas en caso de éxito crítico). Sin importar el resultado, la criatura queda temporalmente inmune al efecto durante 1 minuto.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Buscasangre

Los buscasangres, el terror de los pantanos y los lugares húmedos y abandonados, son voraces parásitos que se alimentan de sangre. Entre los granjeros, que desprecian a estas criaturas que suelen drenar su ganado hasta dejarlo seco, se los conoce con el nombre regional de 'estirge'. La sabiduría popular dice que la aparición de buscasangres en una región significa que el ganado está sano, pero en realidad lo que suele significar es que hay ciénagas o edificios viejos y descuidados. Desde luego, el folclore no es consuelo para un granjero al que una infestación de buscasangres ha llevado a la ruina. Pero a pesar de su estatus de parásitos, los buscasangres no son odiados en todos los pueblos. En algunos casos, los habitantes de puebluchos remotos incluso los tienen como mascotas o los usan como dudosas 'herramientas' medicinales para drenar fluidos indeseados o comprobar si la sangre muestra rastros de posesión por espíritus malignos. Los adoradores de los dioses de la pestilencia y los parásitos suelen tratar a los buscasangres como sagrados y permiten que se alimenten de sus cuerpos. En esas sociedades, quienes accidentalmente entregan demasiado son considerados 'bendecidos' por el hambriento dios del poblado.

Los buscasangres parecen estar siempre hambrientos, pero no son inherentemente malignos. Es bastante fácil ahuyentarlos y prefieren retirarse rápidamente que arriesgarse a morir. Algunos aventureros cuentan que se puede asustar a estas alimañas voladoras agitando una antorcha en su dirección. Sin embargo, los buscasangres son mucho más atrevidos cuando se reúnen en gran número, pues abatir a una sola víctima puede alimentar a toda la colonia. Las colonias de buscasangres son llamadas coágulos, por motivos obvios (y desagradables). Si un buscasangre solitario encuentra una posible víctima y su coágulo está cerca, emite un ruido agudo y estridente para pedir refuerzos.

La mayoría de humanoides evitan a los buscasangres, pero los boggards a veces cultivan nidos de buscasangres en el perímetro de su territorio. Estas colonias sirven para disuadir a los intrusos y los boggards a veces buscan las presas de los buscasangres y se llevan los pellejos o huesos de los animales que han matado. Los platos preparados a partir de buscasangres que se han alimentado de criaturas concretas son muy apreciados entre las comunidades de boggards, que no sólo se comen a los insectos, sino que preparan una pasta gelatinosa a partir de la sangre drenada.

Los buscasangres suelen medir 1 pie (*30 cm*) de longitud, con la piel moteada de color marrón rojizo y el vientre amarillo. Sus cuatro alas recuerdan a las de un murciélago. Cuando se han atiborrado de sangre, quedan hinchados y de color rosa y suelen volar de forma torpe e inestable hasta terminar de digerir su comida.

BUSCASANGRE — CRIATURA -1

N MENUDO ANIMAL

Percepción +6; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +6, Sigilo +6
Fue –4, **Des** +3, **Con** +0, **Int** –5, **Sab** +1, **Car** –2

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +4
PG 6

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ pata con garfios +8 (sutil), **Efecto** aferrarse
Aferrarse Cuando un buscasangre impacta a un objetivo de mayor tamaño, sus patas con garfios se aferran a esa criatura. Esto es similar a apresar a la criatura, pero el buscasangre se mueve junto a la criatura en lugar de mantenerla inmóvil. El buscasangre está desprevenido mientras está aferrado. Si el buscasangre muere o es empujado mientras está aferrado a una criatura a la que haya drenado sangre, esa criatura sufre 1 daño por sangrado persistente. Huir de estar aferrado o extraer al buscasangre de otras formas no provoca daño por sangrado.
Drenar sangre ❖ **Requisitos** El buscasangre está aferrado a una criatura; Efecto El buscasangre usa su probóscide para drenar sangre de la criatura a la que está aferrado. Esto inflige 1d4 daño y el buscasangre gana tantos PG temporales como el daño infligido. Una criatura cuya sangre es drenada por un buscasangre queda drenada 1 hasta que obtiene curación (de cualquier clase o cantidad).

TESOROS DE LOS BUSCASANGRES

Los buscasangres no tienen interés en los tesoros, pero sus guaridas suelen estar recubiertas de restos de aventureros... y de sus objetos de valor.

UBICACIONES DE LOS BUSCASANGRES

Los buscasangres cazan cerca de sus nidos, que crean en ciénagas, marjales, estanques fétidos y edificios abandonados. Una amalgama de fango y juncos de 1 pie (*30 cm*) de anchura es un claro indicador de un nido de buscasangre.

Caballeros sepulcrales infames

Algunos de los villanos más notorios de Golarion son caballeros sepulcrales. Los siguientes ejemplos son algunos de los caballeros sepulcrales más poderosos e influyentes y pueden servirte de inspiración o directamente como villanos en tu partida.

Lictor Shokneir: quien otrora fuera el líder de la tristemente célebre orden de Caballeros Infernales de la Cruz cayó en desgracia cuando se negó a obedecer una orden real de disolver su ejército de carniceros. Los otros Caballeros Infernales rodearon y arrasaron su castillo, la Ciudadela Gheisteno. Sin embargo, la determinación de Shokneir sustenta su forma actual como muerto viviente y junto con sus legiones cadavéricas ha reconstruido la Ciudadela en todo su macabro esplendor.

El Príncipe Negro: aunque el caballero sepulcral conocido simplemente como el Príncipe Negro fue redimido hace siglos como parte de los Once Actos de Iomedae, se dice que la armadura del Príncipe permanece intacta... y que fuerzas viles conspiran para reclamarla. Si la armadura es portada por uno de los descendientes del Príncipe Negro, el Mar Interior se verá asolado una vez más por un terrible villano.

Caballero sepulcral

Los caballeros sepulcrales son guerreros muertos vivientes que han recibido el don de la muerte en vida debido a una armadura maldita.

Cómo crear un caballero sepulcral

Puedes convertir una criatura viva en un caballero sepulcral mediante los siguientes pasos. Se recomienda crear los caballeros sepulcrales desde cero pero, si no tienes tiempo para ello, aplica simplemente esta plantilla. Una criatura debería ser por lo menos de nivel 5 antes de ser convertida en caballero sepulcral.

Aumenta en 1 el nivel de la criatura y cambia sus estadísticas de este modo.

- Aumenta su CA, bonificadores al ataque, salvaciones, Percepción y modificadores de habilidad en 1, sus PG en 5 y el daño de sus Golpes en 1.

Aptitudes de Caballero Sepulcral

Un caballero sepulcral obtiene los rasgos muerto viviente y caballero sepulcral y normalmente se vuelve maligno. Pierde cualquier aptitud que provenga de ser una criatura viva y cualquier rasgo que represente su vida, como humano y humanoide.

Visión en la oscuridad

Curación negativa

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Cuando un caballero sepulcral es destruido, su armadura reconstruye su cuerpo a lo largo de 1d10 días, o más rápidamente si la armadura es llevada por un anfitrión vivo (ver armadura de caballero sepulcral, más abajo). Si el cuerpo es destruido antes, el proceso vuelve a empezar. Un caballero sepulcral sólo puede ser eliminado permanentemente si su armadura es destruida por completo (por ejemplo, mediante *desintegrar*), si es transportada al Plano de la Energía Positiva, o si es arrojada al corazón de un volcán.

Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, precisión, veneno, más un tipo de energía (el mismo elegido para armas de la ruina, más abajo).

Aura sacrílega (abjuración, aura, divina, maligna) 30 pies (*9 m*). Cuando una criatura en el aura usa un conjuro o aptitud positiva, el caballero sepulcral intenta automáticamente contrarrestarla, con el modificador a contrarrestar indicado.

Estallido devastador ❖❖ (arcano, evocación) El caballero sepulcral desata un cono de energía de 30 pies (*9 m*). Las criaturas en el área sufren 1d12 daño, más 1d12 daño adicionales por cada dos niveles que tiene el caballero sepulcral (salvación básica de Reflejos). El caballero sepulcral no puede volver a usar esta aptitud durante 1d4 asaltos. Este daño por energía es del mismo tipo que el de sus armas de la ruina (ver debajo); estallido devastador obtiene el rasgo de energía asociado.

Montura fantasmal ❖❖❖ (arcano, conjuración, convocar) El caballero sepulcral convoca una montura sobrenatural similar a un *corcel fantasmal*, potenciado a un nivel igual a la mitad del nivel del caballero sepulcral. A diferencia de corcel fantasmal, la CA y los bonificadores a las salvaciones de la montura son 4 menos que las del caballero sepulcral y tiene un tercio de los PG del caballero sepulcral (redondeando a la baja). Si la montura es destruida, el caballero sepulcral debe esperar 1 hora antes de usar de nuevo esta aptitud.

Armas de la ruina En el momento de su creación, un caballero sepulcral elige uno de los siguientes tipos de energía que fue relevante en su vida o en su muerte: ácido, electricidad, frío o fuego. Cualquier arma que empuña obtiene los efectos de una runa *cáustica, electrizante, congeladora* o *flamígera* respectivamente, además de una runa *+1 de golpe*. Si el caballero sepulcral es de 14.º nivel o superior, sus armas obtienen en su lugar los efectos de las versiones mayores de ambas runas.

Maestro de armas El caballero sepulcral tiene acceso a los efectos de especialización crítica de cualquier arma que empuña.

Aptitudes Alternativas

Aunque las aptitudes antes indicadas son las normales para un caballero sepulcral, puedes crear una variante menos usual sustituyendo una de las aptitudes antes mencionadas (salvo su aptitud de rejuvenecimiento) por una de las siguientes.

Crear escudero sepulcral El caballero sepulcral puede entregar una pieza de su armadura a un aliado voluntario, que se convierte en su escudero sepulcral. El caballero sepulcral puede comunicarse telepáticamente con su escudero a cualquier distancia, percibir a través de los sentidos de su escudero y lanzar *sugestión* como conjuro divino innato a través del vínculo telepático; el escudero trata su nivel de éxito como un paso más bajo. Si la armadura principal del caballero sepulcral es destruida, la pieza del escudero se expande hasta cubrirle el

cuerpo entero al cabo de 1d10 días, tras lo cual se convierte en el nuevo cuerpo del caballero sepulcral. Un caballero sepulcral sólo puede tener un escudero al mismo tiempo y debe recobrar la pieza de armadura que entregó si desea crear un nuevo escudero.

Revivificación por traición El caballero sepulcral murió tras sufrir una dolorosa traición. En lugar de ser inmune a un tipo de daño por energía, es inmune al daño mental, sus armas infligen 1d6 daño mental adicional y su estallido devastador inflige daño mental con una salvación de Voluntad en lugar de una de Reflejos.

Salvación tenebrosa El caballero sepulcral tiene tanta resistencia a daño positivo como su nivel.

ARMADURA DE CABALLERO SEPULCRAL

Ponerse una armadura de caballero sepulcral es muy arriesgado, pues la esencia del caballero sepulcral rápidamente parasita al nuevo anfitrión, acelerando el rejuvenecimiento de su verdadero dueño. Esta agonizante transformación mata inevitablemente al anfitrión y transforma su carne en el nuevo cuerpo del caballero sepulcral. Quitar la maldición permite a un personaje quitarse la armadura pero, si se la vuelve a poner en algún momento, la maldición regresa. Si el portador muere debido a otra causa mientras lleva la armadura, o si el rejuvenecimiento del caballero sepulcral se completa antes de que el portador muera debido a la maldición, el portador progresa inmediatamente a la etapa 3.

Maldición del caballero sepulcral (arcano, maldición, nigromancia) Esta maldición afecta a cualquiera que lleve una armadura de caballero sepulcral durante por lo menos 1 hora; **Salvación** Voluntad; Período de activación 1 hora; **Etapa 1** condenado 1 y no se puede quitar la armadura (1 día); **Etapa 2** condenado 2, **obstaculizado 10 y no se puede quitar la armadura (1 día); **Etapa 3** muere y se transforma en el caballero sepulcral de esa armadura.

CABALLERO SEPULCRAL — CRIATURA 10

LM MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Percepción +19; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Atletismo +23, Intimidación +22, Religión +19, Saber de la guerra +20

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

Equipo arco largo compuesto (20 flechas), *armadura completa +1 resistente*, mandoble

CA 31; **Fort** +21, **Ref** +19, **Vol** +18

PG 175, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, frío, inconsciente, paralización, veneno

Aura sacrílega 30 pies (*9 m*) +17

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *mandoble congelante* +24 (frío, mágico, versátil Per), **Daño** 2d12+10 cortante más 1d6 frío

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +23 (ágil, frío), **Daño** 2d6+10 contundente más 1d6 frío

A distancia ❖ *arco largo compuesto congelante* +21 (frío, incremento de alcance 100 pies [*30 m*], letal 1d10, mágico, recarga 0, volea 30 pies [*9 m*]), **Daño** 2d8+6 perforante más 1d6 frío

Estallido devastador ❖❖ (arcano, frío, evocación) 6d12 frío, CD 29

Maldición del caballero sepulcral CD 33

Montura fantasmal ❖❖❖ (arcano, conjuración) PG 58; CA 27, Fort +17, Ref +15, Vol +14

Maestro de armas

LOS GOBLINS Y LOS CABALLOS

Los goblins tienen muchas supersticiones y rarezas, pero pocas son más fuertes que su miedo y odio hacia los caballos. El sentimiento es mutuo: los caballos también temen y odian a los goblins y se sabe que a veces buscan intencionalmente hacer daño a un goblin. Si un goblin trata de montar un caballo, este casi siempre se encabritará de forma violenta y hará todo lo posible por echar al goblin al suelo y pisotearlo.

CABALLO

Los caballos se usan como monturas y animales de carga en muchas sociedades. Son criaturas leales y normalmente afables y son inestimables para cualquiera que tenga que viajar grandes distancias. Las razas más pequeñas, como los gnomos y los medianos, a menudo utilizan ponis como monturas, mientras que los caballos son los preferidos por los humanos y otros humanoides de tamaño Mediano. La mayoría de caballos con que se encuentra el humanoide promedio están domesticados, aunque también hay grandes manadas salvajes de estos magníficos animales.

PONI DE MONTA — CRIATURA 0

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +4; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +4, Atletismo +7

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

CA 14; **Fort** +7, **Ref** +4, **Vol** +4

PG 16

Encabritarse ↷ CD 15

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cascos +5, **Daño** 1d4+3 contundente

Galope ❖❖ El poni de monta da dos Zancadas. Tiene un bonificador de +10 pies (*3 m*) por circunstancia a su velocidad durante estas Zancadas.

CABALLO DE MONTA — CRIATURA 1

N GRANDE ANIMAL

Percepción +5; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +7

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

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

PG 22

Encabritarse ↷ CD 16

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cascos +7, **Daño** 1d6+4 contundente

Galope ❖❖ Como el poni de monta.

PONI DE GUERRA — CRIATURA 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +5; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +7

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

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 20

Encabritarse ↷ CD 16

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cascos + 7, **Daño** 1d4+4 contundente

Galope ❖❖ Como el poni de monta.

CABALLO DE GUERRA — CRIATURA 2

N GRANDE ANIMAL

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +11

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

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +6

PG 36

Encabritarse ↷ CD 17

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cascos +9, **Daño** 1d6+5 contundente

Galope ❖❖ Como el poni de monta.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Caligni

Los calignis acechan en ciudades subterráneas y ascienden con sigilo a la superficie para robar, acechar o causar problemas. Cada caligni cumple un rol concreto y al crecer va adoptando una forma específica determinada por las tradiciones e influencias sobrenaturales en la sociedad caligni. Sin importar su tamaño o su rol, todos los calignis son enjutos, de piel pálida y ojos blancos. Algunos habitantes de la superficie llaman 'pueblos oscuros' a los calignis, un término que los susodichos no aprueban porque no refleja ni su apariencia ni su carácter, sólo su entorno.

Caligni bailarín

Los bailarines sirven como intermediarios entre los clanes de calignis.

Caligni bailarín — Criatura 1

CN PEQUEÑO CALIGNI HUMANOIDE

Percepción +6; ceguera ante la luz, visión en la oscuridad mayor
Idiomas caligni
Habilidades Acrobacias +7, Interpretación +6, Latrocinio +7, Sigilo +7
Fue +0, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +3
Equipo daga, porra (maza ligera)

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +9, **Vol** +4
PG 18, brillo fúnebre

Brillo fúnebre (luz) Cuando el bailarín muere, su cuerpo arde en una llamarada de luz blanca. Todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*) deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 o quedar deslumbradas durante 1d4 asaltos. Los calignis que fallan la salvación quedan también asustados 1. El equipo y el tesoro del bailarín quedan amontonados allí donde ha muerto. Como esto no es un efecto mágico, la luz no produce efecto alguno dentro de una oscuridad mágica.

Cabriolas desconcertantes ↷ (fortuna, manipular) **Desencadenante** Un aliado a 10 pies (*3 m*) o menos del bailarín hace una salvación contra un efecto mental o de ilusión; **Efecto** Ese aliado puede tirar la salvación dos veces y quedarse con el mejor resultado.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ porra +9 (ágil, empujón, sutil), **Daño** 1d4 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ daga +9 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante
A distancia ❖ daga +9 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante
Conjuros ocultistas innatos CD 16; **Trucos (1.º)** *contrarrestar interpretación* (sólo visual; *Reglas básicas*, pág. 386), *inspirar valor* (*Reglas básicas*, pág. 387)
Ataque furtivo El caligni bailarín inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.
Maldición del bailarín ❖ (encantamiento, maldición, mental, ocultista) El bailarín toca a un enemigo y lo maldice. Si el objetivo falla una salvación de Voluntad CD 18, sufre torpe 1 y anonadado 1. El objetivo también queda temporalmente inmune durante 24 horas. Estos estados persisten hasta que se quita la maldición. La víctima puede intentar una nueva salvación de Voluntad CD 18 cada hora para poner fin a la maldición.

Caligni rondador

Los caligni más extendidos son los revoltosos calignis rondadores.

Caligni rondador — Criatura 2

CN PEQUEÑO CALIGNI HUMANOIDE

Percepción +8; ceguera ante la luz, visión en la oscuridad mayor
Idiomas caligni
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +4, Latrocinio +8, Sigilo +10
Fue +0, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1
Equipo daga, veneno de mancha negra (3 dosis; ver pág. **50)

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +6
PG 30, destello fúnebre

Tesoros de los calignis

Muchos calignis esconden baratijas brillantes bajo sus ropajes oscuros para esconderlos de su codiciosa parentela. También suelen llevar encima varias dosis de veneno de mancha negra para incapacitar enemigos.

LA ASCENDENCIA DE LOS CALIGNI

Los caligni descienden de humanos que, hace milenios, se refugiaron bajo tierra para escapar de un cataclismo devastador y suplicaron a unos semidioses malignos y sombríos, conocidos simplemente como los Repudiados, que les salvasen. Los Repudiados transformaron a los refugiados en duros supervivientes, pero tuvo un precio: cuando un caligni muere, arde en un estallido de energía que proporciona un fragmento de poder anímico a los Repudiados. La mayor ironía del trato que sellaron los caligni es que los propios Repudiados se desvanecieron misteriosamente ya hace mucho y no responden a súplicas ni plegarias. A día de hoy, los caligni siguen produciendo estallidos de luz al morir, pero su energía anímica ya no alimenta a un panteón de dioses sombríos.

Destello fúnebre (luz) Cuando el rondador muere, su cuerpo arde en un destello de luz intensa. Todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*) deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 o quedar cegadas durante 1d6 asaltos. Las criaturas con ceguera ante la luz que tienen éxito quedan cegadas de todos modos durante 1 asalto. El equipo y el tesoro del rondador quedan amontonados allí donde ha muerto. Como esto no es un efecto mágico, la luz no produce efecto alguno dentro de una oscuridad mágica.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ daga +10 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante más veneno de mancha negra (ver más abajo)

A distancia ❖ daga +10 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante más veneno de mancha negra (ver más abajo)

Conjuros ocultistas innatos CD 15; **2.º** *oscuridad* (a voluntad); **Trucos (1.º)** *detectar magia*

Ataque furtivo El caligni rondador inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

CALIGNI ACECHADOR

Los acechadores suelen ser los líderes de los enclaves caligni.

CALIGNI ACECHADOR — CRIATURA 4

CN MEDIANO CALIGNI HUMANOIDE

Percepción +10; ceguera ante la luz, visión en la oscuridad mayor

Idiomas caligni, infracomún

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +8, Latrocinio +11, Sigilo +13

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

Equipo armadura de cuero, espada corta (2), veneno de mancha negra (6 dosis; ver más abajo)

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +13, **Vol** +8

PG 60, llama fúnebre

Llama fúnebre (luz) Cuando el acechador muere, su cuerpo arde en un destello de llamas blancas. Todas las criaturas en una explosión de 20 pies (*6 m*) sufren 5d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 21). El equipo y el tesoro del acechador no se ven afectados por las llamas y quedan amontonados allí donde ha muerto.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +13 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+7 perforante más veneno de mancha negra (ver más abajo)

Conjuros ocultistas innatos CD 19; **2.º** *niebla de obscurecimiento* (a voluntad), *oscuridad* (a voluntad); **Trucos (2.º)** *detectar magia*

Ataque furtivo El caligni acechador inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Doble tajo ❖❖ El caligni acechador da dos Golpes contra el mismo objetivo, uno con cada una de sus espadas cortas. El acechador combina el daño de todos los ataques que impactan y aplica daño de precisión, resistencias y debilidades una sola vez. Ambos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples del acechador, pero el penalizador sólo aumenta tras los dos ataques.

Orden de rodear ❖ (auditivo) Cada caligni rondador a 30 pies (*9 m*) o menos del acechador puede dar un Paso. Cada rondador sólo puede beneficiarse de orden de rodear una vez por asalto.

VENENO DE MANCHA NEGRA

Muchos caligni usan un veneno debilitante elaborado a partir de hongos subterráneos.

VENENO DE MANCHA NEGRA — OBJETO 2

POCO FRECUENTE ALQUÍMICO CONSUMIBLE HERIDA VENENO

Precio 5 po

Uso sujeto en 2 manos; **Impedimenta** L

Activación ❖❖❖ (Interactuar)

Salvación Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** Igual que la etapa 1; **Etapa 3** 1d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Can del Infierno

La apariencia de un can del Infierno no deja dudas acerca de sus orígenes: su carne es del color del alquitrán ardiendo, sus dientes son tan afilados como espadas y le rodea un manto de fuego infernal que nunca se apaga.

CAN DEL INFIERNO

Los canes del Infierno son bestias cuadrúpedas extraplanarias surgidas de los fosos más negros, capaces de dar caza a sus presas y exhalar llamaradas sobrenaturales. Son temperamentales y tienen tendencias agresivas.

CAN DEL INFIERNO — CRIATURA 3

LM MEDIANO BESTIA INFERNAL FUEGO

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

Idiomas infernal (no puede hablar)

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +9, Sigilo +8, Supervivencia +9 (+11 a Rastrear)

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

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 40; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 5

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +13 (mágicas), **Daño** 1d8+4 perforante más 1d6 maligno y 1d6 fuego

Arma de aliento ❖ (divina, evocación, fuego) El can del Infierno exhala llamas que infligen 4d6 daño por fuego a todas las criaturas en un cono de 15 pies (*4,5 m*) (salvación básica de Reflejos CD 19). El can del Infierno no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos. Si el can del Infierno va a sufrir daño por fuego o es objetivo de un efecto de fuego, su arma de aliento se recarga.

PERRO DE GUERRA NESSIANO

Se cree que estos perros de guerra son criados por el mismísimo Príncipe de la Oscuridad en vastas perreras en el reino infernal de Nessus. Estos sabuesos son los animales de guardia y de caza predilectos de poderosos infernales y, en raros casos, de mortales que los veneran y se han ganado su favor.

PERRO DE GUERRA NESSIANO — CRIATURA 9

LM MEDIANO BESTIA INFERNAL FUEGO

Percepción +19; olfato (impreciso) 120 pies (*36 m*), visión en la oscuridad

Idiomas infernal (no puede hablar)

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +19, Sigilo +18, Supervivencia +20 (+22 a Rastrear)

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

CA 28; **Fort** +21, **Ref** +19, **Vol** +16

PG 150; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 10

Venganza infernal ↷ **Desencadenante** El perro de guerra nessiano sufre un impacto crítico en algún Golpe; **Efecto** El arma de aliento del perro de guerra nessiano se recarga. Puede usarla inmediatamente como parte de esta reacción.

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21 (mágicas), **Daño** 2d8+6 perforante más 1d6 maligno y 2d6 fuego

Arma de aliento ❖ (divina, evocación, fuego) El perro de guerra exhala llamas que infligen 10d6 daño por fuego a todas las criaturas en un cono de 15 pies (*4,5 m*) (salvación básica de Reflejos CD 28). El perro de guerra no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos. Si el perro de guerra va a sufrir daño por fuego o es objetivo de un efecto de fuego, su arma de aliento se recarga.

LOS CANES DEL INFIERNO COMO SECUACES

En el Plano Material, estos infernales a veces se encuentran al servicio de monstruos amantes del fuego como los gigantes de fuego o los ifrit, así como de mortales que pretenden domar parte del poder en bruto del Infierno. En Cheliax, los Caballeros Infernales convocan canes del Infierno en ocasiones para dar caza a fugitivos y traidores.

TESOROS DE LOS CAUTHOOJ

Igual que las urracas, los cauthooj se ven atraídos por las bagatelas brillantes y a menudo toman tesoros concretos de sus víctimas que luego amontonan en sus guaridas. Sin embargo, no es oro todo lo que reluce y los aventureros se encontrarán tan a menudo cordeles coloridos, trozos de espejo roto y bisutería como monedas, armas mágicas y otros tesoros valiosos.

UBICACIONES DE LOS CAUTHOOJ

Los cauthooj hacen sus madrigueras en pequeñas cavernas, nichos y lugares apartados similares pero su territorio es extenso y pueden alejarse muchos kilómetros de sus madrigueras para buscar comida. A menudo cazan en llanuras, praderas y otras extensiones grandes y descubiertas.

Cauthooj

Estas grandes aves incapaces de volar son engañosamente ágiles para lo que aparentan sus cuerpos larguiruchos y su curiosa forma de andar dando brincos. Son depredadores solitarios y usan sus cantos gorjeantes hipnóticos para hacer que sus presas enloquezcan y se ataquen entre sí, de forma que luego el cauthooj pueda alimentarse de los restos.

Los cauthooj son conocidos entre algunos eruditos como pájaros titiriteros y entre otros como alcaudones estridentes, pero por lo general son odiados por la mayoría de humanoides inteligentes, en parte porque estas aves parecen tener a los humanoides como presa predilecta. Los avistamientos de cauthooj suelen dar paso a partidas de caza para hallar la criatura antes de que vuelva a matar, en las que los participantes se tapan las orejas con cera para intentar librarse de los efectos de sus cantos. Quienes han sobrevivido a dicho canto relatan que la experiencia es perturbadora en extremo y casi todos los informes coinciden en que no hay sonido más horrible que ese.

Aunque puede parecer que el cauthooj es un animal tonto, se trata de criaturas mucho más astutas de lo que aparentan. Los cauthooj acechan en los perímetros de los asentamientos apartados, esperando encontrar un viajero solitario del que alimentarse. Estas pacientes criaturas aguardarán emboscadas tanto tiempo como les haga falta para saciar su apetito. Incluso pueden comprender unas pocas palabras básicas en silvano, aunque son claramente incapaces de hablar. Esto no impide que los cauthooj intenten imitar los sonidos que oyen, pero cuando lo hacen, su inquietante naturaleza primigenia potencia el intento, lo que resulta en la aptitud característica del ave para manipular mentes y crear conflictos, un rasgo que el cauthooj es apenas lo bastante inteligente para comprender… y disfrutar.

CAUTHOOJ — CRIATURA 12

N MEDIANO BESTIA

Percepción +22; percibir pensamientos (impreciso) 60 pies (*18 m*)

Idiomas silvano (no puede hablar)

Habilidades Atletismo +24, Sigilo +25

Fue +6, **Des** +4, **Con** +7, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** +0

Percibir pensamientos (adivinación, mental, ocultista) El cauthooj puede detectar la esencia mental de una criatura a la distancia indicada.

CA 33; **Fort** +25, **Ref** +20, **Vol** +18

PG 215; **Resistencias** sónico 15

Brinco evasivo ↷ (movimiento) **Desencadenante** El cauthooj es el objetivo de un Golpe cuerpo a cuerpo y está adyacente a otro enemigo que también está dentro del alcance del Golpe cuerpo a cuerpo; **Efecto** El cauthooj se aparta ágilmente de un salto y redirige el Golpe desencadenante contra el enemigo adyacente. El cauthooj da una Zancada de la mitad de su velocidad y este movimiento no desencadena reacciones.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +26 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], letal 1d12), **Daño** 2d12+12 perforante

Canto gorjeante ❖❖ (auditivo, incapacitación, mental, primigenio) El cauthooj produce un extraño canto ululante que hace que las criaturas cercanas empiecen a dar bandazos violentamente y sin control. Todas las criaturas en una emanación de 120 pies (*36 m*) que pueden oír al cauthooj deben hacer una salvación de Voluntad CD 32 para resistir el efecto.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo El objetivo está confuso durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo está confuso durante 1 asalto e inmediatamente se ataca a sí mismo (de la forma normal de atacarse a uno mismo al estar confuso). Este Golpe no permite a la criatura hacer una prueba para recuperarse de la confusión.

Golpe en *staccato* ❖ (mental, primigenio, sónico) Con sutiles alteraciones en el tono y timbre de su canto, el cauthooj manipula a una criatura confundida por su canto gorjeante para que dé un Golpe. Esto funciona como otros Golpes hechos por criaturas confusas, excepto porque el cauthooj elige el objetivo. Si no hay objetivos dentro de alcance, o la criatura es incapaz de dar un Golpe por cualquier otro motivo, esta aptitud no tiene efecto alguno.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Centauro

Los centauros son legendarios cazadores y rastreadores con aspecto de humanos muy musculosos, con los cuerpos de potentes caballos de cintura para abajo. Suelen ser reservados pero altivos y dan por sentado que su atractivo físico y su larga historia de tradiciones culturales les hacen superiores a cualquier individuo bípedo con el que se topan. Aunque son bien sabidas las historias de sus choques sangrientos contra colonos humanoides, los centauros no son intrínsecamente sanguinarios ni agresivos. Lo que sí son es orgullosos y testarudos y no aprecian a los forasteros que entran sin permiso en sus territorios ancestrales, algunos de los cuales llevan miles de años gobernados por centauros. Contra quienes saquean la Naturaleza y desoyen sus advertencias, los centauros no tienen reparos en emplear sus pulidas habilidades de caza para infligir heridas letales.

Los centauros entrenan para luchar con armas además de con sus fuertes pezuñas y el retumbar de los centauros cargando a través de la llanura a menudo es confundido con una estampida o incluso un terremoto. A pesar de su naturaleza insular, algunos centauros forman alianzas con elfos, hadas, gnomos, o comunidades humanas apartadas. Dichos aliados a menudo se sorprenden al descubrir el sentido del honor, el pragmatismo y el saber natural de los centauros. En raras ocasiones, un centauro abandona su tribu para conocer mundo. Estos vagabundos se integran más fácilmente en las sociedades humanoides, pero otros de su especie dan por sentado que alguna deshonra llevó a su exilio y tratan de no relacionarse con esos centauros errantes.

Los centauros exhiben una enorme variedad en cuanto a tamaño y coloración. Su mitad superior suele ser bastante similar dentro de una misma tribu o incluso en una región, pero su mitad inferior puede variar mucho incluso entre padres e hijos, como ocurre con los caballos. La mayoría de centauros mide por lo menos 7 pies (*2,1 m*) de altura y pesa más de 2.000 libras (*900 kg*).

Los centauros viven en grupos de docenas de miembros, normalmente liderados por un anciano y poderoso vidente o un guerrero curtido en batalla que ha llevado a cabo varias gestas nobles y se haya ganado el respeto vitalicio de sus camaradas. El líder guía los hábitos del grupo entero; puede que un vidente sabio anime a la tribu a vagar lejos de la civilización para preservar las costumbres de sus antepasados, mientras que un guerrero agresivo puede instigar escaramuzas contra asentamientos humanoides cercanos o incluso contra grupos rivales de centauros.

Tesoros de los centauros

Los centauros aprecian las armas y armaduras de buena manufactura. Algunos las fabrican ellos mismos, mientras que otros usan armamento de calidad que arrebatan de sus enemigos; sin embargo, debido a su fisionomía, es poco probable que puedan usar armaduras más pesadas que una coraza.

Centauro — Criatura 3

N GRANDE BESTIA

Percepción +9; visión en la oscuridad
Idiomas común, élfico, silvano
Habilidades Atletismo +11, Diplomacia +6, Intimidación +6, Naturaleza +7, Supervivencia +7
Fue +4, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1
Equipo coraza, escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10), espada larga, lanza (3)

CA 20 (22 con escudo alzado), **Fort** +8, **Ref** +9, **Vol** +9
PG 40
Bloquear con el escudo ↷

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ cascos +9 (ágiles), **Daño** 1d10+4 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ espada larga +11 (versátil Per), **Daño** 1d8+4 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ lanza +11, **Daño** 1d6+4 perforante
A distancia ❖ lanza +9 (arrojadiza 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d6+4 perforante
Pisotear ❖❖❖ Mediano o inferior, cascos, CD 18

CHANGELINGS EXILIADOS

Los changelings que se resisten a la Llamada y abandonan la sociedad que los ha criado se convierten en exiliados como la que se presenta en esta página; criaturas que llevan vidas solitarias en la Naturaleza y a menudo deben recurrir a medidas desesperadas para sobrevivir, ya sea como bandidos o como guías por parajes peligrosos.

Changeling

Nacido de una saga y destinado a convertirse en una de ellas algún día, la vida de un changeling está llena de conflictos. Son hijos de una saga y de un humanoide que es asesinado y consumido por la madre, quien después abandona al retoño en la sociedad de la que procede el padre para que se críe allí. Su apariencia es la de un miembro normal de su ascendencia paterna y se pueden hallar changelings entre los enanos, los gnomos, los orcos, los goblins y muchos otros, pero los changelings de ascendencia humana son los más frecuentes con diferencia. Dentro de los estándares de su ascendencia, los changelings suelen tener la complexión delgada, el cabello oscuro y la tez pálida, aunque su rasgo más habitual es que casi todos presentan heterocromía, lo que ha generado supersticiones hacia los individuos con ojos de diferente color.

Cuando los changelings se acercan a la mayoría de edad, a veces manifiestan aptitudes otorgadas por su herencia de saga. Algunos obtienen la capacidad de ver en la oscuridad, a otros les crecen uñas largas y duras que se pueden considerar más bien garras y los hay que desarrollan aptitudes aún más extrañas, específicas de su madre saga. Por ejemplo, las maias oníricas, descendientes de las sagas nocturnas o de sus parientes las sagas robasueños, pueden obtener la capacidad de resistir la magia onírica y la del sueño. Otros tipos de changelings incluyen maias ferrosas, descendientes de sagas annis; maias bisoñas, descendientes de sagas cetrinas; maias salitres, descendientes de sagas marinas; y otras para cada tipo de saga. Al tratarse de seres imbuidos de poder sobrenatural, los changelings descubren ser capaces de dominar varias tradiciones de magia y muchos se ven atraídos por la magia ocultista habitual entre las sagas o la magia primigenia.

Aproximadamente en esa misma etapa de su vida, muchos changelings, predominantemente las mujeres, empiezan a oír la Llamada, una exigencia psíquica de su madre saga que les insta a abandonar las comunidades donde han crecido. Si la siguen, la Llamada acaba conduciendo a los changelings hasta el aquelarre de la saga, donde son sometidos a horribles rituales para convertirlos en sagas. Algunos changelings, especialmente los que tienen fuertes vínculos sociales o adoptan tradiciones druídicas, son capaces de resistir dicha Llamada y proseguir su vida mortal. El hecho que la Llamada afecte desproporcionadamente a las mujeres changelings ha llevado a la creencia (muy extendida) de que todos los changelings lo son, mientras que los varones changelings suelen pasar su vida creyéndose miembros normales de su ascendencia paterna.

CHANGELING EXILIADA

Esta changeling exiliada es hija de una saga nocturna o de una saga robasueños.

CHANGELING EXILIADA **CRIATURA 3**

CN MEDIANO CHANGELING HUMANO HUMANOIDE

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, druídico

Habilidades Engaño +9, Medicina +9, Naturaleza +11, Sigilo +8, Supervivencia +9

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

Equipo armadura de cuero, bastón

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +11; +2 por circunstancia a las salvaciones contra dormir y sueños

PG 45

Velocidad 25 pies (7,5 *m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garras +11 (ágiles), **Daño** 1d4+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ bastón +11 (a dos manos d8), **Daño** 1d4+4 contundente

Conjuros primigenios preparados CD 21, ataque +11; **2.º** *forma humanoide, oscuridad* **1.º** *garrote, manos ardientes, ventriloquía*; **Trucos (2.º)** *flamear, leer el aura, luces danzantes, maraña*

Conjuros de orden druídica CD 21; **2.º** (1 Punto de Foco) *forma salvaje, morfismo salvaje*

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
ÍNDICE

Chuul

También llamados chu'ulothis, estos grandes y acorazados depredadores crustáceos acechan bajo la superficie de estanques, lagos y charcas, esperando que se acerque una presa para agarrarla con sus enormes garras y a continuación paralizarla con sus tentáculos, para luego comérsela viva.

Los chuuls pueden vivir en agua dulce o salada y de hecho se les puede encontrar en entornos acuáticos de todo el mundo, incluso en los océanos y lagos subterráneos de las Tierras Oscuras. Aunque son buenos nadadores, prefieren atacar presas terrestres. Su método de caza favorito es surgir de golpe del agua, paralizar a sus víctimas con sus tentáculos envenenados y luego arrastrarlas al agua para ahogarlas si no se las pueden comer vivas. Los chuuls que viven en la superficie sienten predilección por los hombres lagarto, mientras que los que nadan en los lagos subterráneos de las Tierras Oscuras devoran todo lo que logran alcanzar, salvo los xulgaths, cuyo sabor y olor encuentran desagradables.

Los chuuls tienen capacidad de habla y de raciocinio, pero raramente se comunican con individuos ajenos a su especie salvo para burlarse de ellos antes de comérselos. Antes de consumir a su presa, un chuul suele relatar en un dialecto borboteante y casi incomprensible lo mucho que va a disfrutar devorando la carne de la criatura. Quizá los chuuls creen que insultar y denigrar a su comida la vuelve más sabrosa y sana pero probablemente nunca se sepa la verdad; los chuuls se niegan obstinadamente a mantener cualquier clase de conversación significativa, incluso estando apresados o mediante sobornos o amenazas.

Se desconoce si existe una sociedad chuul más allá de sus frenéticas temporadas de apareamiento. El intelecto de los chuuls parece dedicado por completo a comer, a provocar dolor físico a criaturas inteligentes, a decorar sus guaridas con trofeos de sus comidas y victorias favoritas y a aparearse.

Tesoros de los chuuls

Aunque los chuuls no tienen interés en el dinero, las gemas, las herramientas o la magia de ningún tipo, tienen una necesidad casi compulsiva de coleccionar trofeos de sus victorias, quizá para deleitarse en los recuerdos de matar y devorar enemigos. Esos trofeos suelen ser el único botín a obtener al enfrentarse con chuuls.

CHUUL — CRIATURA 7

CM GRANDE ABERRACIÓN ANFIBIO

Percepción +15; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común (o infracomún, para las variantes de las Tierras Oscuras)

Habilidades Atletismo +17, Naturaleza +13, Sigilo +14, Supervivencia +13

Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –1

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +15, **Vol** +12

PG 100; **Inmunidades** veneno

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 30 pies (*9 m*); nadar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garras +19 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+9 contundente más agarrón

Constreñir ❖ 1d8+9 contundente, CD 25 (sólo agarrado por garras)

Mandíbulas ❖ **Requisitos** Una criatura está apresada y paralizada por los tentáculos del chuul; **Efecto** La criatura sufre 3d6 daño perforante.

Veneno paralizante (incapacitación, veneno); **Salvación** Fortaleza CD 25; **Duración** máxima 6 asaltos; **Etapa 1** paralizado 1 (1 asalto)

Transferir a tentáculos ❖ **Requisitos** El chuul tiene una criatura apresada; **Efecto** El chuul transfiere la criatura apresada desde sus garras a sus tentáculos, o viceversa. Una criatura se verá expuesta al veneno paralizante del chuul al ser transferida a los tentáculos y al inicio de cada turno del chuul que siga apresada por los tentáculos.

CIVILIZACIONES PERDIDAS

Los cíclopes suelen habitar en los restos de civilizaciones perdidas, entre las que destacan Ghol-Gan en Garund, Koloran en el noroeste de Casmaron y varios reinos en Iblydos. Aún hay ruinas de Ghol-Gan dispersas por el archipiélago de Los Grilletes y aún quedan incontables tesoros pertenecientes al antiguo imperio cíclope por descubrir. Piratas y buscadores de tesoros organizan regularmente expediciones en busca de reliquias ghol-ganas perdidas, pero muchas de ellas jamás regresan. Los supervivientes que logran volver hablan de maldiciones terribles, trampas atroces y guardianes muertos vivientes de un solo ojo.

Cíclope

Los cíclopes son violentos gigantes con un pasado trágico. Aunque sólo tienen un ojo, antaño podían ver mucho más que la mayoría, pues disponían de sabiduría ocultista y magia adivinatoria que les proporcionaban la capacidad mística de ver el futuro. Pero sus legendarios poderes proféticos no lograron evitar la caída de su sociedad y los extensos reinos de los cíclopes se convirtieron en ruinas hace mucho tiempo. Hoy, los cíclopes han olvidado mucho de lo que sabían antaño y merodean por los restos derrumbados de sus antiguas ciudades como reyes olvidados y reinas enloquecidas.

CÍCLOPE

Los reinos de los cíclopes tienen origen en una era anterior al auge de la humanidad, cuando dragones, gigantes y hombres serpiente gobernaban el mundo. Los cíclopes construían enormes ciudades de piedra y les rezaban a antiguos dioses de la brutalidad y de la ira, pero su poder de prever el futuro les falló y su civilización se derrumbó. Hoy, la mayoría de cíclopes apenas tiene conocimiento de la antigua grandeza de su pueblo, aunque es bastante habitual que habiten las ruinas de su pasada gloria. Las ciudades de los cíclopes incluyen monumentos e imponentes murales que ilustran la historia de su pueblo, pero pocos quedan capaces de leer o de interpretar estas reliquias.

Además de por su único ojo, los cíclopes son famosos por su hambre inacabable, un apetito tan abrumador que algunos sabios teorizan que es posible que sea alguna clase de maldición. El hambre omnipresente de los cíclopes parece tener alguna clase de conexión con la muerte de su civilización, aunque probablemente nunca se sepa si esa voracidad fue la causa de la debacle de su pueblo o un efecto secundario.

Aunque los detalles sobre los dioses de los cíclopes se han perdido en su mayoría debido al paso de las eras, lo que se sabe es que eran lo bastante vengativos y mezquinos como para maldecir a su propia gente si se sentían desatendidos o les parecía que no les servía correctamente.

CÍCLOPE — CRIATURA 5

POCO COMÚN | NM | GRANDE | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepción +12; visión en la penumbra

Idiomas cíclope, común, jotun

Habilidades Atletismo +14, Intimidación +10, Saber de la buenaventura +13, Supervivencia +12

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

Equipo armadura de pieles, ballesta pesada (10 virotes), gran hacha

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +8, **Vol** +12

PG 80

Ferocidad ↷

Destello de clarividencia ◆ (adivinación, fortuna, ocultista) **Frecuencia** Una vez al día; **Desencadenante** El cíclope está a punto de tirar un d20; **Efecto** El cíclope consulta un abanico de posibles futuros. Obtiene un éxito (pero no un éxito crítico) en la tirada, en lugar de tirar.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ◆ gran hacha +14 (alcance 10 pies [*3 m*], barrido), **Daño** 1d12+9 cortante

A distancia ◆ ballesta pesada +8 (incremento de alcance 120 pies [*36 m*], recarga 2), **Daño** 1d10+4 perforante

Vaivén ❖❖ (floritura) El cíclope da un Golpe cuerpo a cuerpo y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos, siempre que ambos estén dentro del alcance cuerpo a cuerpo y adyacentes uno al otro. Tira por daño sólo una vez y aplícalo a cada criatura impactada. Un vaivén cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataques múltiples del cíclope.

GRAN CÍCLOPE

Gigantescos, solitarios y cortos de entendederas, los grandes cíclopes son todo lo que representan sus parientes menores pero amplificado. Son más fuertes y violentos pero sus visiones incontrolables de posibles futuros les han hecho perder la cordura. Ven cada momento como una potencial tormenta de furia desbocada y, movidos por un deseo desesperado de paz, tranquilidad y no pasar hambre, atacan a todo el que se acerca. Las criaturas sabias evitan a los grandes cíclopes en cualquier circunstancia.

Los debates sobre el origen de estos gigantes enormes y destructivos siempre han sido muy intensos. Son tan colosales que hace tiempo que se asentó la idea que sus parientes menores los usaban para trabajos pesados, pero ahora están libres y pueden cazar y matar sin restricciones. Otros eruditos creen que el gran cíclope es el destino que aguarda a la especie entera de los cíclopes. La decisión insensata o la maldición desbocada que provocó la debacle de su civilización aún sigue su curso y ocasionalmente provoca que un cíclope se aísle de los suyos, pierda todo vestigio de intelecto y se transforme en un coloso imponente y asilvestrado. Por suerte, los grandes cíclopes prefieren morar lejos de asentamientos humanoides ya que su insaciable sed de sangre hace que destruyan virtualmente todo lo que se mueve, desde dinosaurios y otros monstruos a exploradores ocasionales y caravanas que jamás llegan a su destino.

GRAN CÍCLOPE — CRIATURA 12

POCO COMÚN | NM | GRANDE | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepción +22; visión en la penumbra
Idiomas cíclope, común, jotun
Habilidades Atletismo +25, Saber (una subcategoría cualquiera) +18, Supervivencia +22
Fue +7, **Des** +1, **Con** +6, **Int** –2, **Sab** +4, **Car** –1
Equipo armadura de pieles, gran clava

CA 32; **Fort** +25, **Ref** +19, **Vol** +22
PG 235
Atrapar roca ↷
Destello de brutalidad ◆ (adivinación, fortuna, ocultista) **Frecuencia** Una vez al día y se recarga cuando el gran cíclope usa Ferocidad; **Desencadenante** El gran cíclope tiene éxito en una tirada de ataque; **Efecto** El ataque pasa a ser un éxito crítico.
Ferocidad ↷

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ gran clava +25 (alcance 15 pies [*4,5 m*], empujón, revés), **Daño** 3d10+13 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ cuerno +25 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d10+13 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +25 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 3d4+13 contundente
A distancia ❖ roca +23 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 4d6+7 contundente
Arrojar roca ❖
Carga poderosa ❖❖ El gran cíclope da dos Zancadas y da un Golpe de cuerno. Si se ha movido por lo menos 20 pies (*6 m*), el daño del Golpe aumenta a 3d10+20.

CÍCLOPES VIDENTES

Los grandes cíclopes son criaturas tradicionalmente violentas, pero algunos conservan fragmentos de las viejas costumbres que inducen en ellos períodos de calma. Durante esas épocas, pueden ser fuentes de información increíble, pero hay que asegurarse de poner tierra de por medio con la guarida del gran cíclope antes de que vuelva a despertar su rabia bestial.

ESPECIES DE CIEMPIÉS

Los ciempiés pueden tener formas casi incontables y habitar casi cualquier clima, con rasgos y capacidades muy diferentes entre una especie y otra. Bosques densos, desiertos áridos, cloacas nauseabundas, cavernas profundas y edificios abandonados son criaderos habituales de ciempiés y éstos pueden variar desde especímenes de gran tamaño capaces de abatir presas en solitario hasta alfombras de sabandijas revoltosas reunidas para formar una plaga. Existen ciempiés más grandes y más especializados que los dos que aquí se presentan, como el esbelto ciempiés látigo gigante o el inmenso ciempiés titán.

Ciempiés

Los ciempiés, cazadores y carroñeros que viven entre el estiércol y la basura, suponen una amenaza relativamente frecuente y no muy respetada a la que se enfrentan los aventureros. Correteando con una velocidad sorprendente sobre docenas de patas pegadas a sus cuerpos largos y segmentados, los ciempiés atacan con mandíbulas venenosas cuya toxina lentifica y atormenta a sus presas, permitiéndoles alimentarse de forma lenta y repugnante.

Ciempiés gigante

La mayoría de ciempiés gigantes (conocidos como ciempiés de cloaca cuando viven en ciudades) forman nidos en grupos pequeños, pero cazan solos cuando tienen hambre. Los intentos de domesticar ciempiés gigantes para usar como animales guardianes o mascotas no suelen acabar bien, pero algunas tribus de goblins, kóbolds o mitflits han ideado formas efectivas de usar estas sabandijas como guardianas. Otras tribus y algunas sociedades humanoides asan y se comen a los ciempiés, a menudo aderezados con pimientas picantes y los consideran una delicia, aunque hay que prepararlos con cuidado para evitar contaminar la carne con su veneno.

CIEMPIÉS GIGANTE — CRIATURA -1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +6; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +2, Sigilo +6

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

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +6, **Vol** +2

PG 8

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

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +6 (sutil), **Daño** 1d4-1 perforante más veneno de ciempiés gigante

Veneno de ciempiés gigante (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 14; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d8 daño por daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** 1d12 daño por veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto)

Plaga de ciempiés

Las plagas de ciempiés son verdaderamente peligrosas: una manta de patas y bocas hambrientas capaz de devorar entero a un viajero en cuestión de minutos. Algunos alquimistas sumergen ciempiés tomados de plagas en sus elixires y algunos mutágenos, asegurando que eso aumenta su potencia, aunque otros afirman que eso no son más que supersticiones de charlatanes. Se sabe que tanto los kóbolds como los mitflits incorporan plagas de ciempiés en astutas trampas, sean simples fosos llenos de sabandijas o artilugios más complejos que, por ejemplo, dejan caer la plaga sobre las cabezas de intrusos desprevenidos.

PLAGA CIEMPIÉS — CRIATURA 3

N GRANDE ANIMAL PLAGA

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

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +7, Sigilo +9

Fue +2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –4

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +5

PG 30; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño de salpicadura 5; **Resistencias** contundente 5, cortante 2, perforante 5

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

Mordiscos de plaga ❖ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 1d8 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 20) más veneno de plaga de ciempiés.

Veneno de plaga de ciempiés (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 20; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 1d8 daño por veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto)

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Cieno

Limos, mohos y otros cienos habitan en catacumbas húmedas y bosques sombríos. Aunque no son necesariamente malignos, algunos crecen hasta tamaños enormes y tienen un apetito insaciable.

Cieno de cloaca

Estas masas amorfas de aguas residuales y otros detritos se desplazan por las inmundas alcantarillas de ciudades grandes y pequeñas.

Cieno de cloaca — Criatura 1

N MEDIANO CIENO DESCEREBRADO

Percepción +3; sentir movimiento 60 pies (*18 m*), sin visión

Habilidades Sigilo +1 (+4 en cloacas)

Fue +2, **Des** –5, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

Sentir movimiento Un cieno de cloaca puede detectar el movimiento a su alrededor a través de vibraciones y desplazamientos de aire.

CA 8; **Fort** +9, **Ref** +1, **Vol** +3

PG 40; **Inmunidades** ácido, golpes críticos, inconsciente, mental, precisión, visual

Velocidad 10 pies (*3 m*)

Melee ❖ seudópodo +9; **Daño** 1d6+1 contundente más 1d4 ácido

Ola de porquería ❖ **Frecuencia** Una vez por minuto; **Efecto** El cieno de cloaca crea una ola de porquería, que cubre a todas las criaturas en una emanación de 20 pies (*6 m*). Toda criatura en el área debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 17 o sufrir 1d4 daño por ácido y un penalizador de -10 pies (*-3 m*) a sus velocidades durante 1 minuto (en caso de fallo crítico, la criatura además queda tumbada). Una criatura puede invertir una acción de Interactuar para limpiar a alguien, reduciendo el penalizador a la velocidad en 5 pies (*1,5 m*) con cada acción.

Cubo gelatinoso

Estos cubos trémulos de limo se pueden encontrar bajo tierra o morando en ruinas y grutas, siempre recorriendo sus dominios en busca de comida. El ácido de sus cuerpos no es muy potente, hasta el punto en que muchos cubos gelatinosos aún contienen equipo de sus víctimas que no pueden descomponer.

Cubo gelatinoso — Criatura 3

N GRANDE CIENO DESCEREBRADO

Percepción +5; sentir movimiento 60 pies (*18 m*), sin visión

Habilidades Atletismo +11 (+13 a empujar)

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

Sentir movimiento Como el cieno de cloaca.

Transparente Un cubo gelatinoso es tan transparente que es difícil de ver. Hace falta tener éxito en una prueba de Percepción CD 23 para advertir un cubo inmóvil y una criatura tiene que estar Buscando para poder intentar dicha prueba. Una criatura que entra en el espacio del cubo queda envuelta automáticamente (lo que suele provocar que el DJ pida tirar iniciativa).

CA 10 **Fort** +12, **Ref** +0, **Vol** +5

PG 90; **Inmunidades** ácido, golpes críticos, inconsciente, mental, precisión, visual; **Resistencias** electricidad 5

Velocidad 15 pies (*4,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cara del cubo +11, **Daño** 1d6 ácido más parálisis

Ácido débil El ácido de un cubo gelatinoso daña solamente la materia orgánica pero no el metal, la piedra u otras sustancias inorgánicas.

Envolver ❖❖ CD 19, 2d6 ácido, Huir CD 19, Liberarse 7. Una criatura envuelta por el cubo gelatinoso debe intentar también una salvación contra parálisis.

Parálisis (incapacitación) Una criatura envuelta por el cubo o impactada por su ataque quedará paralizada a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 20. Una víctima puede intentar una nueva salvación para recuperarse al final de cada uno de sus turnos.

Ácido supurante

Muchos cienos tienen ataques de ácido que pueden descomponer rápidamente la carne, la madera e incluso materiales más fuertes. Hay quien cree que los cienos son el resultado de experimentos alquímicos o mágicos descontrolados, mientras que otros postulan que simplemente surgieron de un proceso de evolución natural.

OTROS CIENOS

Existen por el mundo muchas variedades de estos depredadores casi completamente carentes de sapiencia. Algunas son meras variantes, como pudines, jaleas y limos de diferentes colores, con pocas diferencias respecto a los aquí presentados salvo por su hábitat. Otros son más especializados, o incluso peligrosamente inteligentes. Los shoggoths (pág. 309) son uno de esos ejemplos, pero otra variedad de cienos poderosos y mortíferos (afortunadamente raros), son las royas, criaturas compuestas por protoplasma y ojos, que maldicen regiones enteras con su presencia.

JALEA OCRE

Las jaleas ocres son masas animadas de protoplasma con una desagradable combinación de tonos amarillos, naranjas y marrones. Sus cuerpos ácidos disuelven la carne, pero dejan otros materiales intactos, incluyendo el equipo y los huesos de sus víctimas. Algunas culturas antiguas sepultaban cadáveres en sarcófagos con jaleas ocres para que descompusieran la carne y dejaran los huesos mondos y lirondos.

JALEA OCRE — CRIATURA 5

N GRANDE CIENO DESCEREBRADO

Percepción +7; sentir movimiento 60 pies (*18 m*), sin visión

Habilidades Atletismo +13

Fue +4, **Des** –5, **Con** +6, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

Sentir movimiento Como el cieno de cloaca.

CA 12; **Fort** +15, **Ref** +4, **Vol** +7

PG 150; **Inmunidades** ácido, cortante, electricidad, golpes críticos, inconsciente, mental, perforante, precisión, visual

Dividirse Cuando una jalea ocre es impactada por un ataque o efecto que inflige daño cortante, perforante o por electricidad y le quedan por lo menos 10 PG, se divide en dos jaleas idénticas con la mitad de los PG de la original. Una jalea está en el mismo espacio que la original y la otra aparece en un espacio desocupado adyacente. Si no hay espacios desocupados adyacentes, empuja a criaturas y objetos automáticamente para liberar espacio para sí (el DJ decide si algún objeto o criatura es demasiado grande o robusto para ser empujado).

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), trepar 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ seudópodo +15, **Daño** 1d8+7 contundente más 2d4 ácido y agarrón

Ácido ocre El ácido de una jalea ocre daña solamente la carne, pero no el hueso, la piedra, la madera ni otros materiales.

Constreñir ❖ 1d8+3 contundente más 1d4 ácido, CD 23

PUDIN NEGRO

Estos cienos se encuentran habitualmente bajo tierra, recorriendo cuevas en busca de objetos que disolver con sus secreciones corrosivas. Esta sustancia cáustica es particularmente peligrosa para las criaturas que atacan al pudin, pues puede dañar y destruir equipo rápidamente.

PUDIN NEGRO — CRIATURA 7

N ENORME CIENO DESCEREBRADO

Percepción +9; sentir movimiento 60 pies (*18 m*), sin visión

Habilidades Atletismo +18

Fue +7, **Des** –5, **Con** +7, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

Sentir movimiento Como el cieno de cloaca.

CA 14; **Fort** +18, **Ref** +6, **Vol** +11

PG 165; **Inmunidades** ácido, cortante, golpes críticos, inconsciente, mental, perforante, precisión, visual

Dividirse Cuando un pudin negro es impactado por un ataque que inflige daño cortante o perforante y le quedan por lo menos 10 PG, se divide en dos pudines idénticos con la mitad de los PG del original. Un pudin está en el mismo espacio que el original y el otro aparece en un espacio desocupado adyacente. Si no hay espacios desocupados adyacentes, empuja a criaturas y objetos automáticamente para liberar espacio para sí (el DJ decide si algún objeto o criatura es demasiado grande o robusto para ser empujado).

Masa corrosiva Una criatura que impacta al pudin con un arma de metal o de madera debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 22 o el arma sufre 2d6 daño por ácido (tras infligir daño al pudin negro como es habitual). Las armas arrojadizas y la munición sufren este daño automáticamente, sin posibilidad de salvación.

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*); Succión

Cuerpo a cuerpo ❖ seudópodo +18 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+7 contundente más 2d6 ácido, toque corrosivo y agarrón

Constreñir ❖ 1d8+7 contundente más 1d6 ácido, CD 26

Succión El pudin puede trepar por techos y otras superficies invertidas, pero se consideran terreno difícil para él.

Toque corrosivo Cuando el pudin impacta una criatura con su seudópodo, el daño por ácido que inflige a la criatura también lo sufre su armadura o su ropa.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Cocatriz

Grotescas y agresivas, las temidas cocatrices acechan en fosos de basura y vertederos en busca de presas que puedan convertir en piedra con su pico petrificante y luego devorar en pedacitos. Las cocatrices parecen gallos demacrados y enfermizos con alas de murciélago y cola de serpiente y raramente miden más de 2 pies (*60 cm*) de altura y el doble de longitud. Su cloqueo constante advierte a las presas inteligentes de su presencia y cuando se enfurecen emiten un cacareo agudo como el de un gallo. Sus picotazos desprenden una toxina mágica que provoca que la carne se calcifique rápidamente y las criaturas que son picoteadas repetidamente por una cocatriz enfurecida acaban transformándose en una estatua de piedra.

Las leyendas afirman que la primera cocatriz surgió de un huevo de gallo incubado por un sapo en un montón de estiércol. Sea cierta o no la historia, la monstruosa apariencia de la cocatriz no parece contradecir la extraña y repulsiva leyenda sobre su origen, aunque hoy día estas criaturas son totalmente capaces de reproducirse sin esas circunstancias. Las cocatrices destacan por su fecundidad y se reúnen en bandadas de una docena como máximo, que contienen pocas hembras. Los machos, que se distinguen por su cresta pronunciada y su papada verrugosa, a menudo pelean entre sí y los de rango bajo acaban siendo expulsados para que establezcan su propia madriguera o se incorporen a otra bandada. La mayoría de ocasiones en que otras criaturas se topan con una cocatriz solitaria es con uno de estos parias rencorosos.

Las madrigueras de cocatrices a menudo están repletas de fragmentos de estatuas de víctimas anteriores, que serán probablemente ranas, lagartos, insectos y personas en igual proporción. Curiosamente, las comadrejas y los hurones, que se infiltran en las madrigueras de las cocatrices para robar sus huevos, son inmunes a las picadas petrificantes de estas criaturas. Por motivos desconocidos, las cocatrices sienten a la vez terror y furia hacia los gallos normales y al verse cara a cara con uno es igual de probable que huyan como que ataquen.

Los individuos especialmente valientes (o insensatos) a veces tienen cocatrices como mascotas o animales guardianes. En su hábitat natural entre colinas, bosques y cloacas cerca de asentamientos humanoides, las cocatrices se conforman con vivir a base de sabandijas o desechos, pero lo que más les gusta es consumir carne recién petrificada y aún caliente.

Cocatriz — Criatura 3

N PEQUEÑO BESTIA

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +11

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

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +6

PG 45; **Inmunidades** calcificación

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

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +13 (mágico, sutil), **Daño** 1d8-2 perforante más Calcificación

Calcificación (incapacitación, primigenio, transmutación) El picotazo de una cocatriz endurece la carne de la criatura a la que alcanza. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o pasará a estar lentificado 1 (o lentificado 2 en caso de fallo crítico). Posteriores salvaciones fallidas aumentan el estado de lentificado. En cuanto las acciones de una criatura se ven reducidas a 0 por la calcificación, pasa a estar petrificada. Cada 24 horas desde que fue petrificada, la víctima puede llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 20 para recuperarse. Con un éxito, se despetrifica, pero está lentificada 1 durante las siguientes 24 horas. En caso de éxito crítico, la criatura se recupera y no está lentificada. En caso de fallo, la criatura sigue petrificada, pero puede volver a intentarlo en 24 horas. En caso de fallo crítico, la petrificación es permanente y la criatura no puede hacer más salvaciones.

Tesoros de las cocatrices

Las madrigueras de cocatrices a veces contienen equipo de anteriores víctimas o piedras lisas y bonitas que la criatura expulsa del gaznate. Los joyeros valoran mucho las piedras preciosas que han sido pulidas a la perfección en el buche de una cocatriz y pueden pagar muy bien por estas denominadas 'rocas de cocatriz'. Los materiales blandos adecuados para fabricar nidos, como la tela y el cuero, no suelen sobrevivir a las atenciones de una cocatriz, pero los objetos metálicos a menudo quedan en estado funcional ya que estas criaturas tienen poco interés en las cosas brillantes que no les caben en el buche.

RECURSOS DE LOS COCODRILOS

La piel de un cocodrilo se puede usar como cuero y su carne es correosa y de sabor suave, pero ni siquiera a un cocodrilo grande se le suele sacar más de 50 libras (*22,5 kg*) de carne utilizable.

UBICACIONES DE LOS COCODRILOS

Los cocodrilos suelen vivir en cálidas zonas tropicales, en agua dulce o salada. Los caimanes se pueden hallar en climas más variados, pero sólo en agua dulce. Los deinosuchus, especialmente aquellos más grandes y peligrosos, prefieren las desembocaduras, bahías u otros cuerpos de agua salobre conectados tanto a ríos como al mar.

Cocodrilo

Poderosos y de apariencia primitiva, los cocodrilos son depredadores naturales que viven en marismas, lechos fluviales, pantanos y otras zonas húmedas.

COCODRILO

Los cocodrilos se pueden hallar tomando el sol a orillas de un río, acechando en pantanos, o flotando en lagos. De lejos, es difícil diferenciarlos de un tronco... por lo menos hasta que atacan. Los caimanes tienen estadísticas similares pero, como suelen vivir en climas más templados, soportan mejor las temperaturas frías. A diferencia de los caimanes, los cocodrilos pueden tolerar el agua salada. Ambos son depredadores formidables que es probable que devoren a los aventureros imprudentes que no vigilen por dónde andan.

COCODRILO — CRIATURA 2

N GRANDE ANIMAL

Percepción +7; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +7 (+11 en el agua)

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

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 30

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10, **Daño** 1d10+4 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +10 (ágil), **Daño** 1d6+4 contundente

Contener la respiración El cocodrilo puede aguantar la respiración durante unas 2 horas.

Emboscada acuática ❖ 35 pies (*10,5 m*)

Giro mortal ❖ (ataque) **Requisito** Un cocodrilo debe tener una criatura apresada; **Efecto** El cocodrilo encoge las patas y da vueltas rápidamente, retorciendo la víctima que tiene aferrada. Da un Golpe de fauces con un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de ataque contra la criatura apresada. Si impacta, también hace que la criatura quede tumbada. Si falla, suelta a la criatura.

DEINOSUCHUS

El deinosuchus es un pariente primitivo del cocodrilo, ¡y se trata de un enorme depredador capaz de atrapar y devorar a los dinosaurios que se acercan demasiado a sus dominios!

DEINOSUCHUS — CRIATURA 9

N ENORME ANIMAL

Percepción +17; visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +20, Sigilo +16 (+20 en el agua)

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

CA 26; **Fort** +20, **Ref** +16, **Vol** +15

PG 175

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 40 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +22 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d10+13 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +20 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 1d10+11 contundente

Contener la respiración Un deinosuchus puede aguantar la respiración durante unas 2 horas.

Emboscada acuática ❖ 50 pies (*15 m*)

Engullir ❖ (ataque) Grande, 2d8+7 contundente, Liberarse 18

Daimonion

Habitantes del frío y desolado Plano de Abaddon, los daimonions están entregados a la destrucción de la vida en todas sus formas. Buscan la muerte de cada criatura mortal de la forma más dolorosa y horrible posible, todo ello al servicio de unos seres apocalípticos conocidos como los Cuatro Jinetes. Cada tipo de daimonion representa una forma distinta de morir y sus poderes están casi siempre enfocados a sembrar esa forma de muerte concreta. A través de dichos poderes, pretenden arrastrar toda existencia a un pozo de desesperación y abocar todas las almas al olvido.

Mientras que quienes invocan daimonions al Plano Material normalmente pretenden usar los poderes destructivos y corruptores de estas criaturas para sus propios fines, los daimonions siempre buscan formas de esparcir el miedo, la duda y la desesperación por donde pasan. A menudo, camuflan sus planes como obra de otros infernales, pues saben que la confusión agrava los miedos de los mortales.

Aunque todos los infernales buscan tentar a los mortales a llevar vidas de maldad para aumentar su propio número y el poder de su Plano nativo, los daimonions están además impulsados por un hambre sobrenatural de almas mortales y usan una gran variedad de métodos para atraparlas (entre ellos, las gemas del alma de los cacodaimonions). En Abaddon y en otros lugares inhóspitos del Multiverso, las almas son a la vez una exquisitez, un objeto de trueque y una fuente de poder mágico, y los daimonions se cuentan entre los mayores sibaritas, mercaderes y abusadores de este "recurso espiritual".

Cacodaimonion (daimonion cosechador)

Estas encarnaciones de la violencia y el rencor enloquecidos se engendran a partir de remolinos de almas furiosas y dementes que se forman en las nieblas de Abaddon. Los cacodaimonions están siempre hambrientos de almas mortales y ansían crear sufrimiento. Son esferas mordedoras repletas de dientes, aletas y espinas y son los más débiles entre los daimonions, amalgamas de varias formas mezquinas de morir sin la fuerza que proporciona concentrarse en una única causa de defunción.

Cacodaimonion — Criatura 1

NM MENUDO DAIMONION INFERNAL

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas común, daimónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +8, Engaño +5, Religión +6, Sigilo +8

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

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 22; **Inmunidades** efectos de muerte; **Debilidades** bueno 3

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +8 (ágiles, enfermedad, mágico, malignas, sutil) **Daño** 1d8 perforante más 1d4 maligno y cacodaimonia

Conjuros divinos innatos CD 17; **4.º** *leer augurios*; **2.º** *invisibilidad* (a voluntad; sólo uno mismo); **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo bueno), *miedo;* **Trucos (1.º)** *detectar magia* (a voluntad)

Cacodaimonia (enfermedad) El cacodaimonion puede comunicarse telepáticamente con la criatura afligida a cualquier distancia si están en el mismo Plano; **Salvación** Fortaleza CD 17; **Etapa 1** portador (1 día); **Etapa 2** anonadado 1 (1 día); **Etapa 3** anonadado 2 (1 día)

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación)

- **Escorpión** tamaño Pequeño; velocidad 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** pinza +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 contundente más agarrón; **Cuerpo a cuerpo** aguijón +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 perforante más 1d4 veneno
- **Lagarto** velocidad 20 pies (*6 m*); **Cuerpo a cuerpo** fauces +8 (ágiles, sutil), **Daño** 1d8+1 perforante
- **Pulpo** tamaño Pequeño; velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** tentáculo +8 (sutil), **Daño** 1d8+1 contundente más agarrón; **Cuerpo a cuerpo pico** +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d6 perforante más 2 veneno

Encerrar alma ❖❖❖ (muerte, divino, nigromancia) Una vez al día, un cacodaimonion puede ingerir

Divinidades daimónicas

Numerosos semidioses daimonions poderosos y únicos, conocidos colectivamente como heraldos, gobiernan extensiones de Abaddon. Por encima de estos semidioses, sin embargo, hay unos seres de poder aún mayor: los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. Con el paso de los milenios, los nombres e identidades de cada jinete concreto cambian. Actualmente, consisten en Apolión (Jinete de la Pestilencia), Caronte (Jinete de la Muerte), Szuriel (Jinete de la Guerra) y Trelmarixian (Jinete del Hambre). De ellos, Caronte es el único que nunca ha visto su puesto usurpado. Hay quien dice que antaño un 'Quinto Jinete' gobernaba a los otros cuatro y que el sol perpetuamente eclipsado en los cielos sobre Abaddon es todo lo que queda de este dios muerto.

LAS GEMAS DEL ALMA COMO TESOROS

Las gemas del alma se intercambian en mercados ilegales, una práctica que tanto los celestiales como los psicopompos encuentran aborrecible. El valor de las gemas del alma varía, pero suelen valer una cantidad relativa al nivel del alma cautiva.

el alma de una criatura inteligente a 30 pies (*9 m*) o menos que ha muerto en el último minuto. Si lo hace, al cacodaimonion le crece una gema del alma del tamaño de un puño (Dureza 2, PG 8) en el vientre y puede regurgitarla en cualquier momento como acción de Interactuar. Destruir la gema libera el alma encerrada, pero no devuelve la vida a la criatura. El lanzador de un conjuro para devolver la vida a una criatura cuya alma está atrapada en una gema del alma debe superar una prueba de Religión CD 30. Con un éxito, la gema del alma se rompe y la criatura vuelve a la vida como es normal con ese conjuro.

Usando una acción de Interactuar, un infernal puede ingerir una gema del alma que sostiene, condenando el alma al Plano nativo del infernal. El infernal obtiene curación rápida 5 durante 1 minuto.

CEUSTODAIMONION (DAIMONION GUARDIÁN)

Los ceustodaimonions se forman a partir de las almas de mortales viles, especialmente los que aceleraron su propia muerte de forma voluntaria, lo que les convirtió en sirvientes daimónicos. Sus sentidos ultraterrenos les hacen útiles para proteger tesorerías y lugares similares en el Plano Material. Los ceustodaimonions están creados para servir, pero siempre buscan maneras de subvertir sus ataduras y hacer trizas a los mortales que los han invocado. Los peores conjuradores son quienes invocan ceustodaimonions solamente para dejarlos libres por el mundo y así ganarse el favor de los poderes de Abaddon.

CEUSTODAIMONION — CRIATURA 6

NM GRANDE DAIMONION INFERNAL

Percepción +14; *ver lo invisible*, visión en la oscuridad

Idiomas común, daimónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Engaño +15, Intimidación +13, Sigilo +12, Supervivencia +10

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** + 3

CA 23; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +12

PG 130; **Inmunidades** efectos de muerte; **Debilidades** bueno 10

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +16 (alcance 10 pies [*3 m*], malignas), **Daño** 2d10+5 perforante más 1d6 maligno y heridas severas

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +16 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna), **Daño** 2d6+5 cortante más 1d6 maligno y heridas severas

Conjuros divinos innatos CD 23; **7.º** *volar*, **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad), **3.º** *disipar magia* (x2), *paralizar*, **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo bueno); **Constantes (2.º)** *ver lo invisible*

Arma de aliento ❖❖ (divina, evocación, fuego) El ceustodaimonion exhala llamas en un cono de 30 pies (*9 m*). Las criaturas en el cono sufren 7d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 24). El ceustodaimonion y todas las criaturas que fallan la salvación se prenden fuego y sufren 2d6 daño persistente por fuego. El arma de aliento no puede volver a usarse durante 1d4 asaltos.

Heridas severas Cuando tiene éxito en un Golpe de fauces o garra, el ceustodaimonion desgarra salvajemente a su víctima a la vez que aparecen heridas similares en su propio cuerpo. El objetivo sufre 1d6 daño adicional y el ceustodaimonion sufre esa misma cantidad adicional de daño. Si este daño adicional contra el objetivo se duplica debido a un impacto crítico, el ceustodaimonion sufre también el doble de daño.

Obligado a servir Al traer a un ceustodaimonion a otro Plano con efectos como un ritual de *ligadura de los Planos* o de *aliado de los Planos*, las CD de habilidad principal y secundaria se reducen en 5 y el ceustodaimonion exige sólo la mitad del coste normal por su servicio.

LEUKODAIMONION (DAIMONION DE LA PESTILENCIA)

Estos daimonions con cráneos por cabeza y alas de buitre son heraldos de la pestilencia y servidores de su Jinete patrón, Apolión. Manifestaciones de almas malignas que murieron debido a una enfermedad, en su forma de leukodaimonion trabajan sin descanso para esparcir epidemias por todos los mundos del Multiverso. Más que cualquier otro daimonion, los leukodaimonions cooperan entre sí y con quienes los convocan en mundos mortales para sembrar enfermedades y plagas, renunciando a la gloria personal en favor de los resultados.

LEUKODAIMONION — CRIATURA 9

NM GRANDE DAIMONION INFERNAL

Percepción +20; sentir pestilencias 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, daimónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +18, Intimidación +18, Medicina +20, Religión +20, Sigilo +18, Supervivencia +16

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

Equipo *arco largo compuesto +1 de golpe* (50 flechas)

Sentir pestilencias Un leukodaimonion siente a cualquier criatura con una enfermedad y sabe el tipo y la etapa actual de todas las enfermedades que porta toda criatura dentro del alcance.

CA 28; **Fort** +15, **Ref** +21, **Vol** +19; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 155; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad; **Debilidades** bueno 10

Aura infecciosa (aura, enfermedad) 30 pies (*9 m*). Los leukodaimonions irradian infecciones. Todas las criaturas a 30 pies (*9 m*) o menos de un leukodaimonion sufren un penalizador -2 a las salvaciones contra efectos de enfermedad. Si una criatura dentro del alcance contrae una enfermedad, o una de sus enfermedades progresa de etapa, todas las criaturas adyacentes se ven expuestas a la misma enfermedad, con la misma CD.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21 (alcance 10 pies [*3 m*], enfermedad, mágico, malignas), **Daño** 2d12+9 perforante más 1d6 maligno y pestilencia daimónica

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +21 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], enfermedad, mágico, maligna), **Daño** 2d8+9 cortante más 1d6 maligno y pestilencia daimónica

A distancia ❖ *arco largo compuesto* +21 (enfermedad, incremento de alcance 100 pies [*30 m*], letal 1d10, mágico, maligno, propulsión, recarga 0, volea 30 pies [*9 m*]), **Daño** 2d8+9 perforante más 1d6 maligno y pestilencia daimónica

Conjuros divinos innatos CD 26; **5.º** *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad), *disipar magia* (x2); **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo bueno)

Acelerar pestilencia ❖ (divino, manipular, nigromancia) El leukodaimonion persuade a una enfermedad para que se desarrolle antes. Elige un objetivo en su aura infecciosa que esté actualmente afectado por una enfermedad. Esa criatura debe hacer una salvación de Fortaleza contra la enfermedad como si el intervalo para la etapa actual de la enfermedad hubiera terminado.

Arma de aliento ❖❖ (evocación, divina) El leukodaimonion exhala una nube de moscas negras hinchadas y mordedoras en un cono de 20 pies (*6 m*). Las criaturas en el cono sufren 4d8 perforante (salvación básica de Reflejos CD 28). Las criaturas que fallan la salvación pasan a estar indispuestas 1 (o indispuestas 2 en caso de fallo crítico).

Pestilencia daimónica (enfermedad) El leukodaimonion puede comunicarse telepáticamente con la criatura afligida a cualquier distancia si están en el mismo Plano; **Salvación** Fortaleza CD 28; **Etapa 1** portador (1 día); **Etapa 2** drenado 1 (1 día); **Etapa 3** drenado 2 (1 día); **Etapa 4** drenado 2 (1 día); **Etapa 5** drenado 3 (1 semana); **Etapa 6** muerto

LA PARADOJA DAIMÓNICA

Los daimonion encarnan una paradoja fundamental: mientras que son encarnaciones de la muerte y buscan devorar toda forma de vida, son a su vez seres vivos. Algunos de ellos hablan sobre una gloriosa era final tras la cual la realidad se habrá por fin librado de la plaga que es la vida. La mayoría de daimonions, sin embargo, ni se plantea esta paradoja.

ASTRADAIMONION (DAIMONION DEL VACÍO)

Estos daimonions inquietantes, casi reptilianos, representan la muerte debido a un asalto directo contra el alma o la fuerza vital; la misma muerte anestesiada que provocan con su toque impío. Rara vez se ve a un astradaimonion en el Plano Material; la mayor parte del tiempo están cazando en los senderos entre el mundo de los vivos y el más allá, donde capturan almas migrantes y les arrebatan su merecida recompensa o castigo para arrastrarlas a Abaddon como tributo a sus amos inmortales. Estos horripilantes depredadores de los difuntos también pueden estar acechando en las orillas del Río de las Almas en el Plano Astral, tratando de cazar nuevas víctimas. Como resultado, los psicopompos sienten un odio especial hacia los astradaimonions y sus

OTROS DAIMONION

Existen tantos daimonions como formas horribles de morir. El sangudaimonion personifica la muerte por desangramiento, mientras que el esquelético thanadaimonion representa la muerte por envejecimiento. Los daimonion más poderosos son los olethrodaimonion, que representan las innumerables muertes causadas por apocalipsis y destrucciones de mundos enteros.

enfrentamientos con estos macabros cazadores de los recién fallecidos son sin duda legendarios.

No todos los astradaimonions limitan su cacería a almas. Los más infames de su clase sirven a los propios Jinetes como asesinos.

ASTRADAIMONION — CRIATURA 16

NM GRANDE DAIMONION INFERNAL

Percepción +28; sentir vida 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas común, daimónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +28, Intimidación +33, Religión +26, Sigilo +28, Supervivencia +26

Fue +5, **Des** +6, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +7

CA 39; **Fort** +27, **Ref** +30, **Vol** +26; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 240; **Inmunidades** efectos de muerte, negativo; **Debilidades** bueno 15

Succionar almas (aura, divina, fuerza, nigromancia) 30 pies (*9 m*). Un astradaimonion extrae poder de las almas de los fallecidos recientes. Si una criatura viva Pequeña o mayor muere dentro de su aura, el astradaimonion obtiene 5 PG temporales y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y daño durante 1 asalto, a menos que la criatura muriera debido a la aptitud devorar alma de un astradaimonion. Los muertos vivientes incorporales y los espíritus de seres vivos separados de su cuerpo sufren 1d8 daño por fuerza cada asalto dentro del aura del daimonion debido a la presión espiritual que ejerce el astradaimonion y, que arranca fragmentos de su alma.

Desplazamiento (divino, ilusión, visual) Un astradaimonion desvía la luz a su alrededor, con lo que parece estar ligeramente desplazado de donde realmente está (pero aún ocupando el mismo espacio). Las criaturas que designan como objetivo al astradaimonion deben intentar una prueba plana CD 11, como si el astradaimonion estuviese escondido, aunque permanezca observado. Los efectos como la dote Lucha a ciegas y el buen ojo de los medianos que se aplican a las pruebas planas contra criaturas escondidas también funcionan contra el desplazamiento de un astradaimonion.

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +32 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, malignas), **Daño** 3d8+9 perforante más 1d6 maligno, agarrón y drenar esencia

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +32 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna), **Daño** 3d6+9 cortante más 1d6 maligno y drenar esencia

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +32 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico, maligna), **Daño** 3d10+9 contundente más 1d6 maligno y drenar esencia

Conjuros divinos innatos CD 37; **8.º** *dedo de la muerte, discernir ubicación*; **7.º** *desplazamiento de Plano* (x2), **5.º** *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad), **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo bueno); **Constantes (6.º)** *visión verdadera*

Devorar alma ❖ (divino, incapacitación, nigromancia) **Requisitos** El astradaimonion aún no ha usado una acción con el rasgo ataque este turno; **Efecto** El astradaimonion extrae y consume el alma de una criatura viva que tiene apresada. La criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 35 o morir al instante. Si muere, el astradaimonion obtiene 10 PG temporales y un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque y daño durante 1 minuto, o durante 1 día si la víctima era de 15.º nivel o superior. Las víctimas que mueren de esta forma pueden ser devueltas a la vida con normalidad. Si una criatura sobrevive, queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Drenar esencia (divino, nigromancia, negativo) Cuando un astradaimonion impacta con su garra, fauces o cola, drena la esencia vital y espiritual del objetivo. El objetivo sufre 2d10 daño por energía negativa y el astradaimonion recupera ese mismo número de PG. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 37 o pasa a estar condenado 1 y drenado 1. Si el objetivo ya estaba drenado o condenado, en lugar de eso aumenta el valor de ambos estados en 1, hasta un máximo de 4.

Demonio

Cuando un alma mortal pecaminosa es juzgada y enviada al Abismo, puede convertirse en un temible infernal: un demonio. Los demonios son encarnaciones vivientes del pecado, ya sean pecados clásicos como la ira o la gula, o depravaciones más 'especializadas' como una obsesión por la tortura o el acto de traicionar. Una vez formado, las metas de un demonio son dos: amasar poder personal y corromper almas mortales provocando que se vean corrompidas por el pecado. De esta forma, los demonios se aseguran de que haya un suministro inagotable de nuevos demonios reforzando las filas siempre crecientes del Abismo.

QUÁSIT

A diferencia de los demás demonios, los quásits se forman cuando un lanzador de conjuros mortal entrega un fragmento de su alma pecadora para crear un familiar o ayudante. Cuando el dueño de un quásit muere, éste obtiene libre albedrío y busca formas de regresar al Abismo, una tarea que requiere jurar servicio a demonios más poderosos, por lo que muchos quásits optan en su lugar por permanecer en el Plano Material esparciendo el mal, con la esperanza que el azar o la suerte les proporcionen algún día una forma de llegar al Abismo por su cuenta.

QUÁSIT — CRIATURA 1

CM MENUDO DEMONIO INFERNAL

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común; telepatía (toque)

Habilidades Acrobacias +7, Arcanos +4, Engaño +7, Intimidación +5, Religión +5, Sigilo +7

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

Conocimiento abisal Cuando un quásit presta ayuda para una prueba de Arcanos o Religión, obtiene el resultado de éxito crítico con cualquier éxito y el resultado de fallo crítico con cualquier fallo.

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 25; **Debilidades** bueno 3, hierro frío 3

Aversión a la virtud El vínculo del quásit a un alma mortal le dio la vida, pero también supone una vulnerabilidad. Una vez por asalto, una criatura puede presentar un objeto relacionado con algo virtuoso o bueno en la vida del creador del quásit (como la muñeca de una hija muy querida) como acción de Interactuar para infligir automáticamente al quásit 2d6 daño mental.

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +9 (ágil, mágico, maligna, sutil, veneno), **Daño** 1d6-1 cortante más 1d4 maligno y veneno de quásit

Conjuros divinos innatos CD 17; **4.º** *leer augurios;* **2.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo bueno), *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo); **1.º** *miedo*; **Trucos (1.º)** *detectar magia*

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación)

- **Ciempiés** velocidad 10 pies (*3 m*), trepar 10 pies (*3 m*); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas +7 (veneno), **Daño** 1 perforante más 1d4 veneno
- **Lobo** tamaño Mediano; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), velocidad 40 pies (*12 m*), trepar 10 pies (*3 m*); **Cuerpo a cuerpo** fauces +7, **Daño** 1d10-1 perforante más derribar
- **Murciélago** ecolocación 40 pies (*12 m*); velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 30 pies (*9 m*); **Cuerpo a cuerpo** fauces +7, **Daño** 1d4-1 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ala +7 (ágil), **Daño** 1d4-1 contundente
- **Sapo** olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*); velocidad 5 pies (*1,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** fauces +7, **Daño** 1 contundente

Cambiar de forma ❖ (concentrar, curación, divina, nigromancia) **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** El quásit se restablece 1d6 PG a sí mismo.

Veneno de quásit (veneno) **Salvación** Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** Como la etapa 1; **Etapa 3** 1d6 daño por veneno y lentificado 1 (1 asalto)

DIVINIDADES DEMONÍACAS

Los demonios más poderosos son denominados Señores Demoníacos, de los cuales la más poderosa es Lamashtu. Existen incontables señores demoníacos, incluyendo Abraxas, Cyth-V'sug, Kabriri y Zura.

LA NATURALEZA DEL CAOS

Hay quien dice que la naturaleza del caos impide inherentemente la cooperación y la sutileza, pero los demonios son prueba fehaciente de que eso es falso.

SÚCUBO (DEMONIO DE LA LUJURIA)

Las súcubos son manifestaciones del pecado de la lujuria destructiva y son los demonios más atractivos, como corresponde a su función de seducir a mortales para que caigan en el pecado. El concepto de género es fluido para una súcubo, pues pueden adoptar incontables formas humanoides de cualquier género para cumplir sus objetivos. La forma verdadera de la mayoría de súcubos es femenina (los íncubos, que suelen tener una forma verdadera masculina, son un tipo de demonio distinto) pero sea del género que sea, un demonio de la lujuria es sobrenaturalmente atractivo, aunque de cuernos curvos, alas de murciélago, garras afiladas y una cola sinuosa.

Cuando está en el Plano Material disfrazada de humanoide, una súcubo susurra a los oídos de los mortales, instándolos a que se entreguen a sus deseos más perversos y destructivos y empujándolos hacia la depravación, sólo usando la magia si la persuasión no basta. Aunque los mortales suelen pensar que las súcubos sólo emplean los deseos sexuales para corromper, estos demonios pueden también aprovecharse del anhelo de poder, conocimiento, fama o cualquier otro deseo con la misma facilidad que los apetitos carnales. Su capacidad de infiltrarse en las sociedades las convierte en excelentes espías, asesinas y saboteadoras políticas. En general, las súcubos disfrutan de cualquier forma de socavar las culturas de los mortales.

SÚCUBO — CRIATURA 7

CM MEDIANO DEMONIO INFERNAL

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, común, dracónico, tres idiomas mortales adicionales; telepatía 100 pies (*30 m*), *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +14, Diplomacia +20, Engaño +18, Intimidar +16, Religión +13, Sigilo +14, Sociedad +15

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

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +14, **Vol** +17; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 100; **Debilidades** bueno 5, hierro frío 5

Presencia seductora (aura, hechizo, emoción, mental) 10 pies (*3 m*). Cualquier criatura en el aura que podría verse atraída sexualmente a una súcubo sufre un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas y CD para resistirse a los conjuros mentales, Engaño y Diplomacia de la súcubo.

Vulnerabilidad al rechazo Dado que las súcubos son seres de pura lujuria, las criaturas que rechazan su lujuria pueden herirlas de forma metafísica. Cuando una súcubo falla una prueba de Diplomacia para un abrazo o petición, o cuando una criatura tiene éxito en la salvación contra una aptitud o conjuro mental de una súcubo, la súcubo sufre 2d6 daño mental. Durante una hora tras causarle daño mental a una súcubo de esta forma, la criatura causante puede infligir 2d6 daño mental a la súcubo si tiene éxito en un intento de Desmoralizar que hace hincapié en haberla rechazado.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +16 (ágil, mágico, maligna, sutil), Daño 2d8+8 cortante más 1d6 maligno

Conjuros divinos innatos CD 26; **6.º** *dominar;* **5.º** *puerta dimensional;* **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad), *sugestión* (a voluntad); **3.º** *leer la mente* (a voluntad); **2.º** *detectar alineamiento* (a voluntad); **1.º** *hechizar* (a voluntad) **Constantes (5.º)** *don de lenguas*

Rituales divinos CD 26; *pacto abisal*

Abrazo ❖ (ataque) La súcubo intenta Apresar a una criatura usando su bonificador por Diplomacia en lugar de Atletismo. Si la criatura consiente, la súcubo la apresa automáticamente.

Beso pasional ❖ (divino, emoción, encantamiento, mental); **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** La súcubo emprende un abrazo u otro acto de pasión para drenar su esencia vital con una criatura a la que tiene apresada. El beso hace que la criatura quede drenada 1 o aumenta en 1 su estado de drenada hasta un máximo de 4. La criatura sufre 3d6 daño negativo y la súcubo recupera tantos PG como el daño infligido. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o queda afectado por una *sugestión* de entregarse a más actos de pasión en lugar de tratar de Huir.

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) Una súcubo puede adoptar la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Eso no cambia su velocidad o los

bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente).

Don profano ❖❖❖ (divino, encantamiento, mental) **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** La súcubo puede otorgar a un humanoide voluntario un don profano. Esa criatura obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y salvaciones. Mientras el don persiste, la súcubo puede comunicarse telepáticamente con el objetivo a cualquier distancia, ver a través de los sentidos de la criatura y usar *sugestión* con la misma a través del vínculo telepático. Además, la criatura usa un resultado un grado peor de lo que ha obtenido en su tirada en las salvaciones contra una *sugestión* del demonio de la lujuria.

Un humanoide no puede tener más de un don profano a la vez y una súcubo no puede otorgar más de un don profano simultáneo. Eliminar el don requiere un ritual de *expiar*. La súcubo puede eliminar el don como acción gratuita, lo que impone en el recipiente el estado anonadado 3 de forma permanente. Es necesario un *restablecimiento* de 4.º nivel para reducir en 1 este estado de anonadado.

Una súcubo convocada no puede otorgar un don profano.

VROCK (DEMONIO DE LA IRA)

Cuando las puertas del Abismo se abren de par en par, los primeros demonios en cruzarlas suelen ser los vrocks, criaturas de pura rabia con cabeza de buitre que se desplazan por el aire sobre alas negras, exultantes de poder infernal. Su odio hacia los mortales sólo es igualado por su deseo de causar sufrimiento mediante sus horribles chillidos o su danza devastadora. Los vrocks se forman a partir de las almas de mortales cargados de odio a quienes se da la oportunidad de descargar su rabia contra el mundo entero.

Los vrocks a menudo viajan en grupo para aprovechar al máximo su aptitud de danza de la ruina, pero es raro que dichos grupos contengan más de cuatro. Contra pocos adversarios, descienden sin miedo alguno y juegan con sus presas antes de rematarlas. Contra enemigos formidables, no tienen reparos en permanecer a gran altura y usar su danza de la ruina para descargar una tormenta de relámpagos sobre ellos.

VROCK — CRIATURA 9

CM GRANDE DEMONIO INFERNAL

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +18, Interpretación +18, Intimidación +18, Religión +18, Sigilo +18, Supervivencia +16

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

Ca 28; **Fort** +20, **Ref** +18, **Vol** +15; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 185; **Debilidades** bueno 10, hierro frío 10; **Resistencias** electricidad 10

Ataque de oportunidad ↷ Si el vrock está volando y una criatura provoca un ataque de oportunidad, el vrock puede llevar a cabo 2 Golpes con sus zarpas contra esa criatura en lugar de 1 Golpe.

Vulnerabilidad a la paz La ira de un vrock es el núcleo de su esencia, e imponerle la paz le retuerce el alma. Si falla una salvación contra *calmar emociones* o un efecto similar que le obliga a ser pacífico, un vrock sufre 4d6 daño mental.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +21 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligno), **Daño** 3d8+9 perforante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +21 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna), **Daño** 3d6+9 cortante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +19 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna), **Daño** 2d6+8 cortante más 1d6 maligno

Conjuros divinos innatos CD 26; **5.º** *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **2.º** *imagen múltiple*

Rituales divinos CD 26; *pacto abisal*

Chillido aturdidor ❖ (auditivo, divino, incapacitación, sónico) **Frecuencia** Una vez por minuto; **Efecto** El vrock emite un chillido agudo. Toda criatura a 30 pies (*9 m*) o menos que no es un demonio debe hacer una salvación de Fortaleza CD 28. En caso de fallo, la criatura queda aturdida 2 y en caso de fallo crítico, queda aturdida 3.

¿QUÉ ES UN PECADO?

Hay quien clasifica los pecados en siete categorías: avaricia, envidia, gula, ira, lujuria, pereza y soberbia. Aunque estos pecados encarnan algunos de los demonios más poderosos y numerosos, existen mucho más de siete tipos de demonios. Cualquier acto de crueldad o destrucción que lleva a cabo un mortal para la propia gratificación a costa de otros es, en efecto, un pecado y esos actos pueden engendrar un demonio a partir de un alma en el más allá.

Posesión demoníaca

Algunos demonios se especializan en el arte de poseer criaturas u objetos para sembrar el miedo y el caos. En esos casos, el demonio obtiene un potente disfraz con el que obrar sus males en el mundo y semejante subterfugio le resulta exquisito.

Danza de la ruina ❖❖❖ (divina, electricidad, evocación, manipular, mover) El vrock danza en vuelo y entona un cántico para crear una vil explosión de electricidad. Si más vrocks a 30 pies (*9 m*) o menos quieren unirse a la danza, el vrock puede retrasarla para esperarles; en ese caso, el efecto ocurrirá después de que el último vrock use danza de la ruina o uno de los vrocks decida completar ese asalto de la danza. Toda criatura que no sea un demonio en una emanación de 20 pies (*6 m*) desde cualquiera de los vrocks danzantes sufrirá 2d12 daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 28). Por cada vrock adicional que participa en la danza, el daño aumenta en 1d12 y la CD de la salvación en 1 (hasta un máximo de cuatro vrocks infligiendo 5d12 daño con una salvación CD 31). Los vrocks pueden seguir danzando con danza de la ruina cada asalto, durante un máximo de 3 asaltos totales. El tamaño de la emanación aumenta en 20 pies (*6 m*) cada asalto y el daño aumenta en 1d12 por vrock cada asalto.

Nube de esporas ❖ (enfermedad, veneno) El vrock emite una nube de esporas a partir de su cuerpo, que inflige 2d8 daño por veneno a todas las criaturas adyacentes. Las criaturas dañadas de esta forma deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 28 o sufrir 2d8 daño perforante persistente a medida que las esporas penetran en su piel y crecen hasta convertirse en gruesas enredaderas verdes. Las enredaderas dejan de crecer tras 10 asaltos y se descomponen en 1d4 días si no son cortadas antes. Las enredaderas se pueden destruir lanzando un conjuro bueno a la criatura afectada, o rociándolas con *agua bendita* (con una acción de Interactuar). Una vez un vrock ha usado nube de esporas, no puede volver a usar esta aptitud durante 1d6 asaltos.

Glabrezu (demonio de la traición)

Los glabrezus son enormes colosos que se deleitan en el acto de retorcer los deseos de los mortales para que supongan su perdición, y que traicionan y manipulan con la misma facilidad que respiran. Los deseos que concede un glabrezu siempre se cumplen de la forma más destructiva posible, convirtiendo una ilusión o esperanza en un potente acto de traición; aunque las repercusiones a largo plazo no siempre son aparentes de forma inmediata. Por ejemplo, un armero en apuros podría desear fama y pericia en sus creaciones, para encontrarse después con que su mejor cliente es un asesino cruel y sádico, que utiliza dichas armas en sangrientas masacres. O un viudo solitario podría ver su deseo cumplido en forma de un amor perdido que vuelve a la 'vida' como un vampiro. Los glabrezus son muy creativos al cumplir los deseos de un mortal.

Estos imponentes demonios tienen enormes pinzas y un par de brazos humanoides más pequeños que les brotan del pecho, pero su tamaño esconde una gran pericia mágica y cuentan con formidables conjuros innatos. Los demonios de la traición surgen de las almas mortales de traidores, falsarios y embusteros.

Glabrezu — Criatura 13

CM | Enorme | Demonio | Infernal

Percepción +24; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*), *don de lenguas*

Habilidades Diplomacia +26, Engaño +28, Intimidación +26, Religión +22, Sigilo +21, Sociedad +22

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

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +19, **Vol** +24; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 280; **Debilidades** bueno 10, hierro frío 10

Vulnerabilidad a la verdad Las mentiras de un glabrezu le dan sustento y la verdad puede destruirlo. Siempre que un efecto de revelación contrarresta o revela las ilusiones de un glabrezu o éste falla una salvación contra un efecto que le impediría mentir (como *zona de verdad*), el demonio sufre 3d6 daño mental. Sólo podrá sufrir este daño una vez por efecto, incluso aunque el efecto revele múltiples ilusiones o evite diversas mentiras.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pinza +27 (alcance 15 pies [*4,5 m*], letal 2d10, mágico, maligna), **Daño** 3d10+13 contundente más 1d6 maligno y agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +27 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna), **Daño** 3d6+13 cortante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +27 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, malignas), **Daño** 3d12+13 perforante más 1d6 maligno

Conjuros divinos innatos CD 34; **7.º** *disfraz ilusorio* (a voluntad), *invertir gravedad;* **6.º** *disipar magia* (a voluntad); **5.º** *puerta dimensional;* **4.º** *confusión* (a voluntad), *puerta dimensional* (a voluntad); **2.º** *imagen múltiple* (a voluntad); **Trucos (7.º)** *proyectil telecinético;* **Constantes (6.º)** *visión verdadera;* **(5.º)** *don de lenguas*

Rituales divinos CD 34; *pacto abisal*

Deseos corrompidos (adivinación, divino) Una vez al mes, un glabrezu puede conceder a un humanoide mortal los efectos de un conjuro de *milagro* otorgado por un patrón abisal, aunque el glabrezu siempre pervierte el milagro de acuerdo con su propia naturaleza traicionera.

Desgarrar cautivo ❖ **Requisitos** Una criatura está atrapada por la pinza del glabrezu; **Efecto** El glabrezu tira de la criatura apresada hasta 5 pies (*1,5 m*) más cerca y entonces da dos Golpes con la garra contra ella. Esos Golpes cuentan como un solo ataque a efectos del penalizador por ataques múltiples del demonio y el penalizador no aumenta hasta después de ambos.

Lanzamiento de conjuros firme Cuando una reacción perturbaría el conjuro de un glabrezu, el demonio puede intentar una prueba plana CD 15 y, si tiene éxito, evita que sea perturbado.

Traición inesperada Un glabrezu siempre puede usar Engaño al tirar por iniciativa si es consciente de por lo menos un oponente antes de que se tire iniciativa. Cuando usa Engaño para la iniciativa, el demonio obtiene un bonificador +2 por circunstancia a Engaño.

Velo engañoso El *disfraz ilusorio* de un glabrezu le permite adoptar la apariencia de una criatura de cualquier tamaño.

DESTRUCCIÓN PECAMINOSA

Aunque disfrutan de causar destrucción por sí mismos, la mayoría de demonios prefiere engañar y tentar a los mortales para que caigan en el pecado por su propio pie.

SHEMHAZIANO (DEMONIO DE LA MUTILACIÓN)

Los shemhazianos se crean a partir de las almas de los torturadores y de los que disfrutaron mutilando los cuerpos de sus víctimas. Tienen una altura de 35 pies (*10,5 m*) y están equipados con una gran variedad de garras, espolones y colmillos para seguir infligiendo tormentos en todo el que encuentran.

Por supuesto, los shemhazianos disfrutan de provocar tormentos en los mortales, pero más que casi todos los demás demonios, estos se deleitan compartiendo el dolor con sus semejantes. Los demás demonios temen y odian a los shemhazianos por ese motivo y sólo los más poderosos están dispuestos a trabajar junto con un shemhaziano para lograr una meta común. Incluso entonces, el shemhaziano siempre está atento a oportunidades de provocar dolor y sufrimiento tanto en sus aliados como en sus enemigos.

SHEMHAZIANO — CRIATURA 16

CM GARGANTUESCO DEMONIO INFERNAL

Percepción +30; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Atletismo +31, Engaño +25, Intimidación +27, Medicina +28, Religión +30

Fue +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +0, **Sab** +6, **Car** +3

CA 39; **Fort** +32, **Ref** +26, **Vol** +27; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 350; **Debilidades** bueno 15, hierro frío 15

Coletazo ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance de la cola del shemhaziano abandona una casilla usando una acción de movimiento; **Efecto** El shemhaziano intenta derribar a la criatura desencadenante. Si tiene éxito, la criatura sufre también daño como si el shemhaziano la hubiera impactado con un Golpe de cola y si la criatura estaba volando, cae 30 pies (*9 m*).

Mirada paralizante (aura, divina, encantamiento, visual) 30 pies (*9 m*). Una criatura no maligna que termina su turno en el aura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 35. En caso de fallo, pasa a estar lentificada 1 durante 1 asalto y en caso de fallo crítico pasa a estar paralizada durante 1 asalto en lugar de eso.

Vulnerabilidad al auxilio Las mutilaciones de un shemhaziano son parte de él y no puede soportar ver como son revertidas. La primera vez en cada asalto que una criatura se cura de daño que le había infligido el shemhaziano en su anterior turno, el demonio sufre 3d6 daño mental.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), trepar 20 pies (*6 m*), volar 35 pies (*10,5 m*) (debido a *volar*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +33 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico, malignas), **Daño** 3d12+17 perforante más 1d6 maligno y Mordisco debilitante

UBICACIONES DEMONÍACAS

El extenso y siempre cambiante reino del Abismo es el hogar planario de todos los demonios, pero se los puede hallar en cualquier lugar donde exista la capacidad para el pecado. Los conjuradores malignos o insensatos suelen llamar demonios para pedir su consejo o con una intención más siniestra. Cuando el Abismo desgasta las fronteras entre realidades, puede crear portales a otros mundos que recuerdan a heridas y que esparcen demonios decididos a sembrar la devastación.

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], mágico, maligna), **Daño** 3d8+17 cortante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ❖ pinza +33 (alcance 20 pies [*6 m*], maligna, mágica), **Daño** 3d8+17 contundente más 1d6 maligno y agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +33 (alcance 30 pies [*9 m*], mágico, maligna), **Daño** 3d6+17 cortante más 1d6 maligno

Conjuros divinos innatos CD 37; **8.º** *decreto divino* (sólo maligno); **5.º** *ojo fisgón* (x3), *puerta dimensional*; **4.º** *clarividencia* (x3), *puerta dimensional* (a voluntad); **2.º** *invisibilidad* (a voluntad); **Constantes (7.º)** *visión verdadera, volar*

Rituales divinos CD 36; *pacto abisal*

Centrar mirada ❖ (concentrar, divina, encantamiento, incapacitación, visual) El shemhaziano centra su mirada en una criatura no maligna que puede ver a 30 pies (*9 m*) o menos. Si esa criatura no está ya lentificada por la mirada paralizante del shemhaziano, debe hacer una salvación contra dicha mirada paralizante. Si la criatura está lentificada, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 35 o quedar paralizada durante 1 asalto. Un shemhaziano no puede usar esta aptitud contra la misma criatura más de una vez por asalto.

Mordisco debilitante (divino, nigromancia) Si un Golpe de fauces de un shemhaziano daña a una criatura, el objetivo queda debilitado 3. El objetivo puede llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 37 para reducirlo a debilitado 1 (o no ser afectado en caso de un éxito crítico).

Rasgadura ❖ garra

MARILITH (DEMONIO DE LA SOBERBIA)

Las mariliths son las generales del Abismo, formadas a partir de las almas de mortales malignos y orgullosos, a menudo señores de la guerra y déspotas. Tienen la apariencia de humanos altos y atléticos de cintura para arriba, con cola de serpiente y seis brazos. Debido a la prominencia de Lamashtu sobre otras divinidades demoníacas, la mayoría de demonios del orgullo tiene forma femenina, pero pueden ser de cualquier género.

Las mariliths se cuentan entre los mayores estrategas del Abismo y tienen una capacidad casi sobrenatural para comprender las ramificaciones del caos y la naturaleza impredecible de la vida demoníaca. Su talento para dirigir ejércitos proviene tanto de su presencia imponente como de su capacidad de leer los resultados potenciales de cualquier acto y una comprensión suficiente del flujo de la entropía como para predecir las probables consecuencias.

MARILITH — CRIATURA 17

CM GRANDE DEMONIO INFERNAL

Percepción +30; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +33, Diplomacia +30, Engaño +30, Intimidación +32, Religión +29, Saber bélico +31, Sigilo +29

Fue +8, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +7

Equipo espada larga (6)

CA 40; **Fort** +31, **Ref** +29, **Vol** +27; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 380; **Debilidades** bueno 15, hierro frío 15

Ataque de oportunidad ↷ Una marilith obtiene 5 reacciones adicionales cada asalto que sólo puede usar para hacer Ataques de oportunidad. El demonio no puede usar más de una debido a la misma acción desencadenante, aunque la criatura abandone varias casillas dentro del alcance de la marilith y la marilith tiene que usar un arma diferente para cada Ataque de oportunidad.

Aura de comandante (aura, divina, encantamiento) 100 pies (*30 m*). Las criaturas malignas aliadas o comandadas dentro del aura de menor nivel que la marilith obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque, tiradas de daño, CA, salvaciones y pruebas de habilidad.

Vulnerabilidad al fracaso La soberbia de una marilith le da fuerzas, por lo que un fracaso es como una herida abierta. Si durante su turno la marilith usa un conjuro dañino o da un Golpe, pero no inflige ningún daño ese turno, sufre 3d6+10 daño mental al final de su turno y su aura de comandante se desactiva hasta el final de su siguiente turno.

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 40 pies (*12 m*) (debido a volar)

Cuerpo a cuerpo ❖ *espada larga plateada de hierro frío* +35 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna, versátil Per), **Daño** 3d8+16 cortante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +33 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna), **Daño** 3d12+16 contundente más 1d6 maligno y agarrón

Conjuros divinos innatos CD 38; **9.º** *barrera de cuchillas* (x2), *tormenta de armas* (x2); **5.º** *puerta dimensional;* **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **Constantes (6.º)** *visión verdadera;* (4º) *volar*

Rituales divinos CD 38; *pacto abisal*

Asalto concentrado ❖❖ La marilith ataca a un único objetivo con todas las armas que blande en las manos, avasallándolo con ataques múltiples y dejando apenas espacio para esquivar. El demonio da un Golpe con la espada. Si tiene éxito, la marilith inflige daño por espada larga al objetivo, más 1d8 daño adicional por cada espada larga que empuña además de la primera (normalmente 5d8 daño adicional). Incluso si falla el ataque, la marilith inflige el daño de una espada larga al objetivo, aunque sigue errando por completo el ataque si saca un fallo crítico. Esto cuenta para el penalizador por ataques múltiples de la marilith como un número de ataques igual al número de espadas largas que empuña el demonio de la soberbia.

Asalto defensivo ❖❖ La marilith da dos Golpes, cada uno con un arma distinta y usa el resto de armas para protegerse. El demonio obtiene un bonificador por circunstancia a la CA durante 1 asalto igual al número de armas que no ha usado para atacar. Si la marilith luego usa cualquiera de esas armas para atacar (incluyendo para Ataques de oportunidad), el bonificador a la CA se reduce en 1 por cada arma usada.

Constreñir mayor ❖ 2d12+13 contundente, CD 39

Infundir armas (divino, evocación) Cualquier arma se convierte en un arma *+2 de golpe mayor* hecha de hierro frío y plata mientras la empuña una marilith. La marilith puede cambiar su daño maligno por caótico cada vez que ataca.

Tormenta de cuchillas ❖❖ La marilith da hasta seis Golpes de espada larga, cada uno contra un objetivo distinto. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples de la marilith, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

FUENTES DEMONÍACAS

Cuando un alma mortal pecaminosa es enviada al Abismo, pasa un tiempo retorciéndose en el lodo y alimentándose de inmundicia. Si sobrevive y no es devorada, el alma acaba ascendiendo y convirtiéndose en un demonio, cuyo tipo depende de la naturaleza de su pecado, aunque muchos demonios son además capaces de reproducirse. La fecundidad de los seres demoníacos es quizá el aspecto más destacado (y peligroso) de estos infernales.

BÁLOR (DEMONIO DE FUEGO)

Cuando la gente susurra historias aterradoras sobre demonios, lo que la mayoría imagina es un bálor: una figura gigantesca de fuego y carne, una pesadilla cornuda armada con un látigo y una espada llameantes volando en la noche en busca de su próxima víctima. En el Abismo, los bálor sirven a los señores demoníacos como generales o capitanes y normalmente están al mando de vastas legiones de demonios. Con una altura de 14 pies (*4,2 m*), sólo las más crueles almas mortales (aquellas que han dedicado vidas enteras a pecados demasiado numerosos como para llevar la cuenta) pueden provocar la creación de un bálor. Lo más habitual es que un bálor se forme a partir de una masa de docenas de almas de mortales que compartieron ideologías inmorales en vida.

Señores de los Bálor

Los escasos bálor que se forman a partir de una sola alma son los que es más probable que acaben trascendiendo el considerable poder de que ya disponen y se conviertan en señores

OTROS DEMONIOS

El Abismo es posiblemente el mayor de los Planos Exteriores y los mortales tienen a su vez una capacidad inmensa de traicionarse a sí mismos, a su sociedad y al orden natural de la realidad. Con este recurso ilimitado de pecados cada vez más específicos, el Abismo genera constantemente nuevos tipos de demonios con los que asaltar la realidad. Aunque la gran mayoría de ellos son destruidos rápidamente y jamás vuelven a surgir, sobreviven suficientes como para que haya docenas, sino cientos, de tipos de demonios además de los aquí indicados. Los sombríos invidiak son demonios sin cuerpo, nacidos de las almas envidiosas. Los brimoraks, con cabeza de cabra y pezuñas ardientes, surgen de las almas de los pirómanos. Los astados demonios de sangre se engendran a partir de los asesinos, los demonios jabalí surgen de los avaros... la lista es interminable.

demoníacos nacientes. Estos señores de los bálor son criaturas únicas de 21.º a 25.º nivel que gobiernan su propio reino en el Abismo. Con el tiempo, un señor de los bálor puede seguir desarrollándose y pasar a ser una criatura única con poderes completamente diferentes, e incluso ascender al rol de señor demoníaco por derecho propio.

BÁLOR — CRIATURA 20

CM GRANDE DEMONIO INFERNAL

Percepción +36; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +35, Atletismo +37, Diplomacia +32, Engaño +36, Intimidación +38, Religión +32, Sigilo +33, Sociedad +32

Fue +9, **Des** +7, **Con** +9, **Int** +6, **Sab** +6, **Car** +8

Equipo espada larga

CA 45; **Fort** +39, **Ref** +35, **Vol** +34; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 480; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 20, frío 20, hierro frío 20

Ataque de oportunidad ↷ El bálor puede usar Ataque de oportunidad cuando una criatura dentro de su alcance usa una acción de concentrar, además de su desencadenante normal. Puede perturbar las acciones de concentrar que lo desencadenan y perturba acciones al impactar, sin necesidad de un impacto crítico.

Aura de llamas (aura, divina, evocación, fuego) 20 pies (*6 m*). Los enemigos que empiezan su turno en el aura sufren 3d6+10 daño por fuego, o 6d6+20 daño por fuego si el bálor los ha agarrado o neutralizado. Una criatura que impacta al bálor con un Golpe sin armas sufre 3d6+10 daño por fuego y las armas que impactan a un bálor sufren 3d6+10 daño por fuego.

Estertores de muerte (divinos, evocación, fuego, muerte) Cuando un bálor muere, su cuerpo explota en un aura de 100 pies (*30 m*) de intensas llamas demoníacas. Todas las criaturas y objetos dentro del alcance sufren 16d10 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 45). Dado que las llamas están imbuidas de energía abisal, las criaturas en el área sólo aplican la mitad de su resistencia al fuego habitual. Las criaturas con inmunidad al fuego usan un resultado con un grado de éxito mejor de lo obtenido en la tirada, en lugar de obtener el habitual beneficio por su inmunidad. Los cuerpos de las criaturas reducidas a 0 PG por los estertores de muerte de un bálor son completamente incineradas y reducidas a ceniza.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), volar 70 pies (*21 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *espada larga plateada de hierro frío vorpalina* +40 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna, versátil Per), **Daño** 4d8+17 cortante más 1d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ❖ *látigo de fuego plateado de hierro frío* +40 (alcance 20 pies [*6 m*], derribo, desarme, fuego, mágico, maligno), **Daño** 4d6+17 fuego más 1d6 maligno, agarrón mejorado y Reposición con látigo

Conjuros divinos innatos CD 44; **10.º** *puerta dimensional, decreto divino* (x2); **8.º** *disipar magia* (a voluntad); **6.º** *dominar* (a voluntad); **5.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **Trucos (10.º)** *proyectil telecinético*; **Constantes (6.º)** *visión verdadera*

Rituales divinos CD 44; *pacto abisal*

Absorber vida ❖ (divino, curación, nigromancia) **Desencadenante** El bálor mata a una criatura viva de por lo menos 15.º nivel; **Efecto** El bálor se bebe la fuerza vital de la criatura y recupera 10d8+80 PG.

Derviche dimensional Un bálor puede lanzar su *puerta dimensional* innata de 5.º nivel con una sola acción.

Golpe disipador ❖ **Frecuencia** Una vez por asalto; **Desencadenante** El bálor impacta a una criatura, objeto, o efecto de conjuro con un Golpe con un arma; **Efecto** El bálor lanza un *disipar magia* innato sobre el objetivo del Golpe

Infundir armas (divino, evocación) Cualquier arma se convierte en un arma *+3 de golpe mayor vorpalina* hecha de hierro frío y plata mientras la empuña un bálor. Si un arma no puede llevar una runa *vorpalina*, no obtiene sus efectos. El demonio puede conjurar un látigo hecho de fuego con una acción de Interactuar. Dicho látigo obtiene los mismos beneficios que el resto de armas que empuña el bálor.

Reposición con látigo Cuando un bálor agarra una criatura con un Golpe de látigo, puede mover a la criatura a cualquier espacio dentro del alcance del mismo. El bálor puede moverse sin terminar el agarre mientras la criatura permanezca dentro del alcance del látigo y puede mover a la criatura a cualquier otro espacio dentro del alcance del látigo con una acción de Interactuar.

Derro

Los derros (*NdT: también llamados 'deros'*) son humanoides nervudos y de baja estatura con ojos blancos velados, piel de color gris azulado y pelo alborotado de tono gris o blanco tiza. Descienden de un misterioso tipo de hadas que fueron abandonadas en las cavernas más profundas y oscuras de Golarion y protagonizan cuentos de miedo y leyendas populares de la mayoría de razas de la superficie. Acechan bajo grandes áreas metropolitanas y llevan a cabo experimentos crueles y macabros sobre sujetos no voluntarios. Un derro mide 3 pies (*90 cm*) de altura y pesa aproximadamente 70 libras (*32 kg*).

Derro acechador

Los derros acechadores son los encargados de explorar el mundo de la superficie por la noche y buscar nuevas víctimas a las que secuestrar.

Derro acechador — Criatura 2

CE Pequeño Derro Humanoide

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún

Habilidades Acrobacias +8, Latrocinio +8, Medicina +3, Sigilo +8

Fue +2, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** –1, **Car** +1

Equipo aklys (pág. 80), ballesta de mano (20 virotes), veneno de ciempiés gigante (4 dosis)

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +3

PG 30; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz del sol

Vulnerabilidad a la luz del sol Un derro acechador sufre 4 daño por cada hora que está expuesto a la luz solar.

Esquiva ágil ↷ **Requisitos** El derro acechador no está impedido; **Desencadenante** Una criatura elige al derro como objetivo de un ataque y puede ver al atacante; **Efecto** El derro se aparta de la trayectoria, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ aklys +8 (derribo), **Daño** 1d6+2 contundente

A distancia ❖ aklys + 10 (amarrado, arrojadizo 20 pies [*6 m*], derribo a distancia; pág. 80), **Daño** 1d6+2 contundente

A distancia ❖ ballesta de mano +10 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], recarga 1), **Daño** 1d6 perforante más veneno de ciempiés gigante

Conjuros ocultistas innatos CD 17; **Trucos (1.º)** *atontar, sonido fantasma*

Ataque furtivo Un derro acechador inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Derro estrangulador

Los derros estranguladores se especializan en capturar víctimas vivas y a menudo se les manda a ayudar en los secuestros.

Derro estrangulador — Criatura 3

CE Pequeño Derro Humanoide

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún

Habilidades Atletismo +11, Intimidación +7, Medicina +4, Sigilo +10

Fue +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** –1, **Car** +2

Equipo aklys (pág. 85), ballesta de mano (10 virotes), cuerda (50 pies [*15 m*]), veneno letárgico (5 dosis)

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 45; **Inmunidades** confusión; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz del sol

Vulnerabilidad a la luz del sol Como un derro acechador, pero 8 daño.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ aklys +11 (derribo; pág. 80), **Daño** 1d6+6 contundente

A distancia ❖ aklys +10 (amarrado, arrojadizo 20 pies [*6 m*], derribo a distancia; pág. 80), **Daño** 1d6+6 contundente

A distancia ❖ ballesta de mano +10 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], recarga 1), **Daño** 1d6+2 perforante más veneno letárgico

¡EL SOL! ¡ME QUEMA!

Los derros están obsesionados con curar su alergia a la luz solar. Para comprender cómo los moradores del mundo exterior pueden soportar la luz del sol, los derros llevan a cabo incursiones nocturnas en ciudades de la superficie para abducir víctimas con las que experimentar. Quienes sobreviven a menudo son devueltos con gran parte de su memoria borrada y misteriosas cicatrices en el cuerpo. Cuando esos recuerdos reprimidos regresan, resultan en memorias borrosas y confusas sobre abducciones.

CYTILESH

Los derros cultivan e ingieren un hongo venenoso llamado cytilesh, también conocido como moho cerebral. El cytilesh emite un brillo azul pálido y puede provocar defectos de nacimiento y diversos efectos perjudiciales. A los derros no les preocupan demasiado estos riesgos, pues la exposición prolongada también puede lentificar los efectos del envejecimiento y en ciertos (pocos) casos, proporcionar poderes ocultistas a ciertos individuos que pasan a ser conocidos como 'magistrados'. Los derros también saben elaborar un veneno con esporas de cytilesh, que provoca delirios y alucinaciones.

Conjuros ocultistas innatos CD 19; **2.º** *explosión de sonido, oscuridad* (a voluntad); **Trucos (2.º)** *atontar, sonido fantasma*

Estrangular ❖ (ataque, no letal) **Requisitos** El derro debe tener dos manos libres, o estar blandiendo un aklys y tener una mano libre; **Efecto** El derro hace una prueba de Atletismo para Apresar con un bonificador +2 por circunstancia. Si tiene éxito, el objetivo sufre 1d6+6 daño contundente, o el doble de daño en caso de éxito crítico.

DERRO MAGISTRADO

Los magistrados son los líderes en la sociedad de los derros. Son quienes llevan a cabo la mayoría de crueles experimentos y los procedimientos de borrado de memoria en sus víctimas.

DERRO MAGISTRADO — CRIATURA 5

POCO FRECUENTE | CM | PEQUEÑO | DERRO | HUMANOIDE

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún

Habilidades Artesanía +12, Medicina +8, Ocultismo +12, Sigilo +11

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

Equipo aklys (ver debajo)

CA 22, **Fort** +10, **Ref** +13, **Vol** +10

PG 65; **Inmunidades** confusión; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz del sol

Vulnerabilidad a la luz del sol Como un derro acechador, pero 10 daño.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ aklys +10 (derribo), **Daño** 1d6+3 contundente

A distancia ❖ aklys +13 (amarrado, arrojadizo 20 pies [*6 m*], derribo a distancia), **Daño** 1d6+3 contundente

Conjuros ocultistas innatos CD 24; **4.º** *modificar recuerdo*; **2.º** *explosión de sonido, oscuridad* (a voluntad); **Trucos (1.º)** *atontar, sonido fantasma*

Conjuros ocultistas espontáneos CD 24; **3.º** (3 espacios) *ceguera, toque vampírico*; **2.º** (4 espacios) *mano espectral, paranoia, terribles carcajadas, toque de idiotez*; **1º** (4 espacios) *amansar, dolor fantasmal, proyectil mágico, zarcillos macabros;* **Trucos (3.º)** *custodia amenazadora, detectar magia, luces danzantes, mensaje, toque gélido*

Mirada de cytilesh ❖ (concentrar, incapacitación, mental, visual) **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** El magistrado centra su mirada en una criatura que puede ver a 30 pies (*9 m*) o menos. El objetivo queda deslumbrado durante 1 asalto y debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 24 o quedar confuso durante 1 asalto.

LOS AKLYS

Un aklys es un garrote arrojadizo con un garfio en un extremo y un largo cordel fijado en el otro. Es un arma cuerpo a cuerpo avanzada poco común, del grupo de las clavas. Inflige 1d6 daño contundente y tiene Impedimenta 1. Requiere una mano para usarse y tiene los rasgos de arma de amarrado, arrojadizo 20 pies [*6 m*], derribo y derribo a distancia; los rasgos nuevos se describen a continuación. Aunque los aklys no están disponibles en la mayoría de tiendas, se podría comprar uno por 5 po a un vendedor que se especializara en armas poco habituales.

Amarrado: esta arma está fijada a un tramo de cuerda o cadena que permite recuperarla después de que ha abandonado tu mano. Si tienes una mano libre mientras la empuñas, puedes usar una acción de Interactuar para tirar del arma y volver a empuñarla tras haberla arrojado como ataque a distancia o tras haber sido desarmado (a menos que la esté sujetando otra criatura).

Derribo a distancia: esta arma puede usarse para derribar con la habilidad Atletismo a una distancia máxima igual al primer incremento de rango de distancia del arma. La prueba de habilidad sufre un penalizador -2 por circunstancia. Puedes añadir el bonificador del arma a las tiradas de ataque como bonificador a la prueba. Igual que al usar un arma cuerpo a cuerpo para derribar, un derribo a distancia no inflige daño alguno. Este rasgo sólo suele aparecer en las armas arrojadizas.

Dezullón

Los dezullones son peligrosas plantas carnívoras móviles con flores en forma de recipiente, que crecen en regiones boscosas donde las ramas no dejan pasar mucha luz. Suelen cazar en el sotobosque y trepar a las copas para tomar el sol. Los dezullones son lo bastante listos como para comprender que hay criaturas que se ven atraídas por las cosas brillantes y a veces usan objetos de ese tipo para tender emboscadas. Dar por sentado que un dezullón se moverá lentamente simplemente porque tiene una estructura de raíces es un error; no son pocos los aventureros que han sido estrangulados por esta planta de sorprendente agilidad, que además es una excelente trepadora, lo que dificulta aún más huir de ella.

Un dezullón hambriento desorienta a sus presas a base de proyectar sus pútridos jugos digestivos psicoactivos desde sus flores. Además de ser muy ácidas, las enzimas del tracto intestinal de un dezullón infligen a la víctima potentes alucinaciones y amnesia. Este efecto secundario hace que los dezullones sean muy buscados en algunos círculos, incluyendo drogadictos ávidos, médicos experimentales y delincuentes que comercian con venenos.

Existen diversas variedades de dezullón, incluyendo algunas gigantescas, otras cuyas flores diminutas crecen a lo largo de enredaderas como las ventosas de un tentáculo y otras que tienen cientos de hojas carmesíes afiladas que recubren el interior de sus flores como bocas de sanguijuela. Esta última variedad es especialmente peligrosa, pues las hojas hacen trizas todo lo que es apresado por las flores carnívoras.

Veneno de dezullón

El dezullón es más conocido por los efectos psicoactivos de sus secreciones. Las criaturas afectadas sufren amnesia y olvidan brevemente dónde están y por qué les duele tanto. Algunas criaturas, desesperadas por escapar de su pasado, se exponen voluntariamente al veneno amnésico de un dezullón para aletargar sus recuerdos dolorosos.

Dezullón — Criatura 10

N MEDIANO PLANTA

Percepción +18; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +21, Atletismo +19, Sigilo +21 (+24 en bosques o pantanos)

Fue +5, **Des** +7, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 30; **Fort** +17, **Ref** +21, **Vol** +16

PG 130, regeneración 15 (desactivada por fuego); **Resistencias** ácido 20

Hedor (aura, olfativo) 30 pies (*9 m*). Una criatura que entra en la emanación debe hacer una salvación de Fortaleza CD 27. En caso de fallo, la criatura queda indispuesta 1 y en caso de fallo crítico está también lentificada 1. Mientras está dentro del aura, la criatura sufre un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones para recuperarse del estado indispuesto. Si una criatura tiene éxito en la salvación, queda temporalmente inmune a este efecto durante 1 minuto.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*); trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ liana +21 (ácido, ágil), **Daño** 3d6+8 contundente más 3d6 ácido y agarrón

A distancia ❖ pegote de ácido +23 (ácido, alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 4d8 ácido más veneno de amnesia

Constreñir ❖ 2d6+2 contundente

Enraizarse ❖ (concentrar) Hasta la siguiente vez que actúa, el dezullón aparenta ser una planta insectívora normal. Tiene un resultado automático de 41 (44 en bosques o pantanos) en las pruebas de Engaño y en las CD para hacerse pasar por una planta que no es una criatura.

Veneno de amnesia (mental, veneno); **Salvación** Fortaleza CD 29; **Duración** máxima 6 asaltos; **Etapa 1** desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** desprevenido y torpe 1 (1 asalto); **Etapa 3** confuso, desprevenido y torpe 2 (1 asalto)

UBICACIONES DE LOS DHAMPIROS

La mayoría de dhampiros tienen su hogar en zonas rurales, pero algunos individuos más solitarios se apropian de ruinas o de catacumbas.

DHAMPIRO

Como retoños mortales de un vampiro y un progenitor viviente, los dhampiros ocupan un lugar inusual entre los vivos. Su ascendencia vampírica les otorga unos incisivos alargados, una belleza y gracilidad ultraterrenas, una palidez cadavérica y una mirada penetrante. Quizá su rasgo más distintivo, sin embargo, es su conexión con la energía negativa, que les cura y les hace tan vulnerables a la energía positiva como los muertos vivientes. Aunque no sufren toda la gama de vulnerabilidades de un vampiro, sí que comparten ciertas características con su progenitor vampírico, lo que hace que existan varias ascendencias de dhampiros por todo Golarion. Con diferencia, los dhampiros más numerosos son svetocher, descendientes de los moroi, los vampiros más comunes.

Muchos dhampiros pasan la infancia como huérfanos, pues a menudo su familia mortal cree que su retoño está maldito y lo abandona, o porque las madres mortales de dhampiros mueren con cierta frecuencia por complicaciones en el parto. No suelen encajar en la sociedad y algunos tienen dificultades para formar relaciones, mientras que otros emplean su carisma y su magnetismo personal para manipular a quienes les rodean. La desconfianza hacia los dhampiros debido a su ascendencia muerta viviente no ayuda a su integración, pero quienes van en busca de su progenitor vampírico suelen ser igualmente repudiados, en ese caso por ser considerados inferiores y débiles. Pero en regiones como Nidal, Geb o Ustalav, donde los vampiros son hasta cierto punto respetados, a veces los dhampiros encuentran que su ascendencia juega a su favor.

Los dhampiros ocupan incontables roles en muchas comunidades. Algunos prefieren pasar tan desapercibidos como pueden, aceptan trabajos normales y forman familias (la mayoría de descendientes de dhampiros comparten la ascendencia del padre o madre mortales del dhampiro, pero unos pocos nacen también como dhampiros). Quienes aprenden a aprovechar su encanto genético pueden llegar a alcanzar un estatus social elevado ya sea siguiendo rutas convencionales para llegar al poder o reuniendo seguidores hechizados por las aptitudes del dhampiro. Con una esperanza de vida que rivaliza con la de los elfos, un dhampiro puede desarrollar una extensa influencia y orquestar planes a largo plazo y gran escala. Además, su ascendencia les hace proclives a la nigromancia y las artes ocultas.

DHAMPIRO

Este dhampiro es un svetocher, vástago de un vampiro moroi.

DHAMPIRO MAGO — CRIATURA 2

NM | MEDIANO | DHAMPIRO | HUMANO | HUMANOIDE

Percepción +4; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +7, Arcanos +8, Engaño +5, Intimidación +5, Saber vampírico +8, Sigilo +7, Sociedad +8

Fue +2, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +0, **Car** +1

Equipo bastón, daga, libro de conjuros con sus conjuros preparados

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +6; +2 por circunstancia a las salvaciones contra enfermedad

PG 22, curación negativa

Sangre nocturna El penalizador y la reducción a los PG que sufre un dhampiro debido al estado drenado se reducen como si el valor de ese estado fuese 1 menos.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ daga +7 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ bastón + 6 (a dos manos d8), **Daño** 1d6+2 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +7 (ágil, no letal, sutil), **Daño** 1d4+2 contundente

A distancia ❖ daga +7 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

Conjuros arcanos preparados CD 18, ataque +8; **1.º** *orden imperiosa, proyectil mágico, zarcillos macabros* (x2); **Trucos (1.º)** *detectar magia, escudo, prestidigitación, rayo de escarcha, toque gélido*

Diablo

Maestros de la corrupción y arquitectos de la conquista, los diablos ansían dos cosas: tentar a los mortales para que se entreguen a actos profanos y esparcir la tiranía por todos los mundos. Las tentaciones que ofrecen a los mortales van desde grandes poderes otorgados al firmar un contrato infernal hasta favores viles tras un susurrar un juramento a un patrón diabólico, o intercambios aún más sutiles. Quienes sucumben a estas tentaciones se ven relegados a una eternidad de tormentos en los fosos del Infierno, donde la única oportunidad de escapar yace en la posibilidad de ser ascendido a diablo y unirse a las filas infernales. Cada diablo tiene un rol específico que cumplir en la implacable maquinaria burocrática que es el Infierno, desde soldados y estudiosos a inquisidores, abogados, jueces y verdugos. Los humildes lémures y diablillos realizan trabajos serviles para diablos más poderosos y especializados, como los diablos de los contratos y las erinias, mientras que los diablos de la sima mayores dirigen ejércitos infernales enteros.

Lémur

Los lémures (*NdT: cuyo nombre tiene su origen en el ser mitológico romano y no en el primate*) son masas informes de carne trémula, los más bajos de entre la raza de los diablos. Estas criaturas patéticas de la primera capa del Infierno vagan junto a las almas condenadas y atormentadas. Los diablos de la sima pueden combinar la esencia de una muchedumbre de lémures para concentrar su maldad colectiva en una única forma, que recibe un intelecto infernal y es transformada en un diablo más poderoso (ver la aptitud moldear diablos del diablo de la sima).

Divinidades diabólicas

Muchos diablos únicos y poderosos ocupan posiciones de poder en el Infierno. Los más numerosos de ellos son los Duques Infernales, muchos de los cuales fueron ascendidos a este cargo desde ya impresionantes posiciones como diablos de la sima. El regente supremo del Infierno es Asmodeo, el Príncipe de la Oscuridad. Entre estos dos niveles se encuentran los ocho archidiablos, que se presentan en la barra lateral de la siguiente página.

LÉMUR **CRIATURA 0**

LM MEDIANO DESCEREBRADO DIABLO INFERNAL

Percepción +0; visión en la oscuridad mayor

Habilidades Atletismo +5

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

CA 13; **Fort** +10, **Ref** +5, **Vol** +3

PG 20; **Inmunidades** fuego, mental; **Debilidades** bueno 3; **Resistencias** físico 3 (excepto armas plateadas), veneno 5

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +7 (maligna, mágico), **Daño** 1d4+2 cortante más 1 maligno

Servilismo Los lémures tienen poca iniciativa propia, pero otros diablos pueden darles órdenes. Un diablo que no sea un lémur puede dar una orden a todos los lémures a un máximo de 60 pies (*18 m*) de él con una sola acción, que tiene los rasgos auditivo y concentrar. El diablo elige una de las siguientes órdenes que los lémures pueden entender y los lémures la obedecen. La orden y sus efectos terminan en cuanto el que la ha dado desaparece de la vista de los lémures, el mismo u otro diablo les da una nueva orden, o los lémures mueren.

- **Mata** El lémur ataca a un objetivo que le señala quien da la orden y obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque contra dicho objetivo.
- **Defiende** El lémur da círculos alrededor de quien le ha dado la orden y ataca a cualquier criatura que se acerca. Obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la CA y a las salvaciones.
- **Trae** El lémur obtiene un bonificador +10 pies (*+3 m*) por circunstancia a su velocidad e intenta agarrar un objeto o persona que señala quien da la orden. Ataca a cualquier individuo o cosa que se interponga.
- **Trabaja** El lémur realiza trabajos monótonos que dicta quien le da la orden.

Archidiablos

En todo momento, ocho archidiablos gobiernan las ocho capas superiores del Infierno, mientras que la capa más profunda está regida por Asmodeo. Cada archidiablo es un semidiós único que juega un papel dedicado en el funcionamiento de la maquinaria infernal. Barbatos es el custodio de la capa superior del Infierno, mientras que Dispater gobierna la mayor ciudad del Infierno. Mammon guarda las tesorerías del Infierno y Belial diseña nuevas armas para sus legiones. Gerión es el más antiguo de los archidiablos y guardián de muchos secretos, mientras que Moloch lidera los ejércitos del Infierno. Belcebú es un archidiablo taciturno que ha perdido el favor de Asmodeo, mientras que el poderoso Mefistófeles surgió del propio Plano del Infierno.

Diablillo

Los diablillos son infiltradores y corruptores que, a pesar de su diminuta estatura, son más que capaces de influenciar sutilmente a un individuo con poca voluntad para que con el tiempo vaya realizando actos cada vez más malignos. A menudo, los diablillos aceptan servir a un mortal y fingen ser dóciles y leales en un plan a largo plazo para acabar condenando al Infierno al alma de su amo. Los diablillos surgen directamente del propio Infierno, en lugar de a partir de almas mortales y por tanto están fuera de la habitual jerarquía diabólica, lo que les da libertad para dedicarse a su especialidad. A pesar de medir solamente 2 pies (*60 cm*) de altura, los diablillos pueden ser combatientes despiadados y, si la situación se torna en su contra, salen volando y se vuelven invisibles para escapar.

Diablillo — Criatura 1

LM | Menudo | Diablo | Infernal

Percepción +7; visión en la oscuridad mayor
Idiomas común, infernal; telepatía (toque)
Habilidades Acrobacias +7, Arcanos +6, Engaño +7, Religión +5
Fue –1, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +2

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +7
PG 15; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 3; **Resistencias** físico 3 (excepto armas plateadas), veneno 5

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ aguijón +9 (ágil, mágico, maligno, sutil), **Daño** 1d4-1 perforante más 1d4 maligno y veneno de diablillo
Conjuros divinos innatos CD 17; **4.º** *leer augurios*; **2.º** *invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo); **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad, sólo bueno), *hechizar*; **Trucos (1.º)** *detectar magia*
Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación)

- **Araña gigante** tamaño Mediano; Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*); **Cuerpo a cuerpo** colmillos +9 (sutil, veneno), **Daño** 1d6-1 perforante más 1d4 veneno
- **Cuervo** olfato; Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** pico +9 (sutil), **Daño** 1 perforante
- **Jabalí** tamaño Mediano; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*); Velocidad 40 pies (*12 m*); **Cuerpo a cuerpo** colmillos +9 (sutil), **Daño** 1d10-1 perforante
- **Rata** olfato; Velocidad 20 pies (*6 m*); **Cuerpo a cuerpo** fauces +9 (ágiles, sutil), **Daño** 1 perforante

Curación diabólica ❖ (concentrar, curación, divina, nigromancia); **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** El diablillo recupera 1d6 PG.
Veneno de diablillo (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno, torpe 1 y lentificado 1 (1 asalto)
Tentación infernal ❖ (concentrar, divina, encantamiento, fortuna, maligna); **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** El diablillo ofrece un trato a una criatura no infernal a 15 pies (*4,5 m*) o menos, lo que proporciona un don de buena suerte si la criatura lo acepta. El don dura 1 hora una vez aceptado. Si la criatura muere mientras el don está activo, su alma es enviada al Infierno, donde queda ligada por toda la eternidad y no puede ser revivida o resucitada excepto mediante *deseo* o una magia similar. Una sola vez durante esa hora, la criatura puede repetir una tirada de ataque o de salvación y usar el resultado más elevado.

BARBAZU (DIABLO BARBADO)

Los barbazus, también conocidos como diablos barbados o diablos de infantería, son homicidas infernales que sacian sus ansias de matar sirviendo como tropas de a pie en las legiones del Infierno, o encabezando en batalla hordas de diablos menores como diablillos y lémures. Los diablos barbados blanden gujas serradas para infligir tajos lacerantes que se resisten a la magia curativa y que provocan grandes pérdidas de sangre. Cuando los enemigos se acercan demasiado, los diablos barbados golpean con las espinas de sus barbas para transmitir una vil enfermedad conocida como fiebre del Averno y se deleitan al ver que la fuerza de sus víctimas es devorada lentamente desde dentro.

Se pueden hallar barbazus sirviendo los deseos salvajes de señores malignos en todas las capas del Infierno, sembrando alegremente el asesinato, la miseria y la angustia por allí donde pasan.

BARBAZU — CRIATURA 5

LM | MEDIANO | DIABLO | INFERNAL

Percepción +13; visión en la oscuridad mayor
Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)
Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +13, Intimidación +10, Religión +11, Sigilo +11
Fue +4, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +1
Equipo guja

CA 22; **Fort** +15, **Ref** +11, **Vol** +11; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 60; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 5; **Resistencias** físico 5 (excepto armas plateadas), veneno 10

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ guja +15 (alcance 10 pies [*3 m*], letal 1d8, mágico, maligna, vigorosa), **Daño** 1d8+7 cortante más 2d6 maligno y herida infernal
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +15 (ágil, mágico, maligna), **Daño** 2d6+7 cortante más 1d6 maligno
Cuerpo a cuerpo ❖ barba +15 (magical), **Daño** 1d6+7 perforante más fiebre del Averno
Conjuros divinos innatos CD 19; **5º** *puerta dimensional*; **4º** *puerta dimensional* (a voluntad)
Rituales CD 19; *pacto infernal*
Barba serpenteante ❖ **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** El barbazu da un Golpe con la barba. Dicho Golpe ignora el penalizador por ataques múltiples y no cuenta para dicho penalizador.
Fiebre del Averno (enfermedad); **Salvación** Fortaleza CD 23; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1 día); **Etapa 2** debilitado 1 (1 día); **Etapa 3** debilitado 2 (1 día)
Herida infernal (divina, nigromancia) El Golpe con la guja de un diablo barbado inflige también 1d6 daño por sangrado persistente que resiste los intentos de curarlo. La prueba plana para detener el sangrado empieza a CD 20. La CD se reduce a 15 sólo si la criatura sangrante o un aliado logra ayudar con éxito a la recuperación.
La CD para Administrar primeros auxilios a una criatura con una herida infernal aumenta en 5. Un lanzador de conjuros u objeto que intenta usar magia curativa sobre una criatura que haya sufrido una herida infernal debe tener éxito en una prueba de contrarrestar CD 21 o la magia no logra curar a la criatura.
Reposición ❖ **Desencadenante** El diablo impacta a una criatura con un Golpe con la guja; **Efecto** El diablo mueve a la criatura 5 pies (*1,5 m*) en cualquier dirección. La casilla de destino debe estar dentro del alcance de la guja del diablo. Este movimiento no desencadena reacciones.

RELACIONES INFERNALES

Los diablos ven la constante cacería de almas de los daimonion como corta de miras y un desperdicio de potencial, y la caótica destrucción de la sociedad y las criaturas por parte de los demonios les parece incivilizada y desagradable pero no odian al resto de infernales. De hecho, la mayoría de diablos no tiene reparos en aprovecharse de daimonions y demonios si eso favorece a sus propias maquinaciones.

UBICACIONES DIABÓLICAS

Las nueve capas del Infierno son el hogar planario de todos los diablos y prefieren ese entorno tiránicamente ordenado a cualquier otro lugar del Multiverso. Pero puede haber diablos en cualquier lugar en el que haya mortales que tentar con tratos infernales o que busquen ayuda diabólica. En Golarion, la nación de Cheliax está particularmente asociada con el Infierno. Su gobierno está basado en la organización infernal y la religión oficial es la de Asmodeo.

ERINIA (DIABLO DE LA FURIA)

Las erinias cobran venganza y justicia sangrienta por los crímenes de otras criaturas, torturando y castigando a sus víctimas de forma irónica antes de concederles el reposo de la muerte. Aunque tienen apariencia de ángeles caídos y las primeras erinias tenían ese origen, ahora se crean de muchas formas distintas, algunas ascendidas desde diablos menores y otras moldeadas a partir de lémures nacidos de almas de fiscales y verdugos. El origen de las erinias está ligado a Eiseth (*NdT: la valkiria del Infierno*), quien también es un ángel caído y una de las semidiosas más poderosas del Infierno. Las primeras erinias eran consideradas hijas metafóricas de Eiseth, pero las que han sido formadas después de esa época no están ya limitadas al sexo femenino.

ERINIA — CRIATURA 8

LM | MEDIANO | DIABLO | INFERNAL

Percepción +18; visión en la oscuridad mayor, *visión verdadera*

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +17, Artesanía +14, Diplomacia +15, Engaño +19, Intimidación +19, Religión +16, Sigilo +17

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

Equipo *arco largo compuesto +1 de golpe* (60 flechas), coraza, espada larga, 100 pies (*30 m*) de cuerda hecha con cabello de erinia

CA 27; **Fort** +17, **Ref** +19, **Vol** +16; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 120; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 5; **Resistencias** físico 5 (excepto armas plateadas), veneno 10

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *espada larga flamígera* +19 (fuego, mágico, maligna, versátil Per), **Daño** 1d8+8 cortante más 1d6 fuego y 1d6 maligno

A distancia ❖ *arco largo compuesto flamígero* +20 (fuego, incremento de alcance 100 pies [*30 m*], letal 1d10, mágico, maligno, recarga 0, volea 30 pies [*9 m*]), **Daño** 2d8+4 perforante más 1d6 fuego y 1d6 maligno

A distancia ❖ cuerda +19 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Efecto** Atrapar con cuerda

Conjuros divinos innatos CD 26; **5.º** *puerta dimensional*; **4.º** *dolor retributivo* (*Reglas básicas*, pág. 396), *ira divina, puerta dimensional* (a voluntad); **3.º** *miedo* (a voluntad), **2.º** *disfraz ilusorio* (a voluntad), *objeto ilusorio*; **Constantes (6.º)** *visión verdadera*

Rituales CD 26; *pacto infernal*

Atrapar con cuerda Una erinia lleva siempre una cuerda trenzada a partir de su propio cabello (usa las estadísticas de una cuerda normal) que se anima cuando la empuña. Cuando una criatura es impactada por la cuerda de la erinia, un segmento de la cuerda se desprende y se enrosca alrededor de la criatura, imponiéndole un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por circunstancia de a su velocidad. La pieza que se desprende tiene 10 pies (*3 m*) de longitud para una criatura Mediana o más pequeña y dobla su longitud por cada tamaño por encima de Mediano. Cuando una criatura Huye del efecto (CD 26), el segmento separado de cuerda se marchita y se descompone en un lodo negro inservible.

Bombardeo furioso ❖❖❖ La erinia flota allí donde se encuentra si está volando y dispara una flecha contra cualquier número de criaturas en un cono de 30 pies (*9 m*). Cada ataque se tira por separado. Esto cuenta como un solo ataque a efectos del penalizador por ataques múltiples de la erinia.

Llamas de la furia Cualquier arma gana los efectos de una runa *flamígera* mientras la empuña una erinia.

FISTÓFILES (DIABLO DE LOS CONTRATOS)

Los diablos de los contratos son los administrativos, escribas y burócratas del Infierno, que rara vez se empuña fuera de las cortes infernales y cuando ocurre casi siempre están negociando posibles contratos, tentando a mortales para que vendan su alma a cambio de cumplir sus deseos terrenales. Si un objetivo le interesa lo suficiente, un fistófiles puede

ofrecer contratos que pidan a cambio un precio menor que el alma, pero en esos casos el diablo manipula cuidadosamente el precio para conducir a quien lo firma hacia las fuerzas de la ley y el mal, para que acabe igualmente en el Infierno. Los diablos de los contratos son criaturas altas, con tonos de piel que van desde el broncíneo hasta el carmesí y con grandes cuernos curvos que surgen de su cuerpo, sobre los cuales suelen llevar desplegados contratos importantes.

FISTÓFILES — CRIATURA 10

LM MEDIANO DIABLO INFERNAL

Percepción +21; visión en la oscuridad mayor

Idiomas abisal, aklo, celestial, común, dracónico, infernal, infracomún; telepatía 100 pies (*30 m*), *don de lenguas*

Habilidades Arcanos +19, Diplomacia +21, Engaño +23, Intimidación +21, Religión +19, Saber legal +25, Sigilo +18, Sociedad +19

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

CA 30; **Fort** +18, **Ref** +18, **Vol** +23; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 150; **Inmunidades** fuego, custodiar contrato; **Debilidades** bueno 10; **Resistencias** físico 10 (excepto armas plateadas), veneno 10

Custodiar contrato Un contrato que lleva un diablo de los contratos (incluyendo desplegado sobre sus cuernos) es inmune al daño de todas las criaturas que no son dicho diablo de los contratos. Un diablo de los contratos es inmune a los efectos mentales que le harían destruir, anular o alterar un contrato.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ contrato vinculante +23 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], derribo, desarme, mágico, maligno), **Daño** 3d6+11 cortante más 1d6 maligno, agarrón y Herida infernal

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerno +21 (mágico), **Daño** 3d10+11 perforante y Herida infernal

Conjuros divinos innatos CD 31; **10.º** *escudriñamiento* (a voluntad, ver inversión infernal) **7.º** *desplazamiento de Plano;* **5.º** *bola de fuego, escena ilusoria, localizar* (a voluntad), *puerta dimensional, rayo relampagueante, recado* (a voluntad), *sonda mental;* **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad), *sanctasanctórum privado, silencio;* **3.º** *leer la mente* (a voluntad); **Trucos (7.º)** *detectar magia;* **Constantes (5.º)** *don de lenguas*

Rituales CD 31; *pacto infernal*

Herida infernal (divina, nigromancia) Como el barbazu, pero el daño por sangrado persistente es 3d6 y la CD para contrarrestar al usar magia curativa es 29.

Inversión infernal Un diablo de los contratos puede lanzar un conjuro de escudriñar de 10.º nivel a voluntad, pero sólo si tiene como objetivo una criatura con la que tiene un contrato. El objetivo sufre automáticamente un fallo crítico en la salvación.

Redactar contrato ❖❖❖ (conjuración, divino, manipular) El diablo de los contratos genera un contrato infernal para un único mortal vivo. Este contrato puede otorgar una gran variedad de aptitudes y efectos, similar al poder de un conjuro de *deseo*, pero cumplido al pie de la letra por el diablo de los contratos. Para obtener cualquiera de esos beneficios, el mortal debe firmar voluntariamente el contrato con su nombre verdadero. Desde ese momento, el alma del mortal está ligada al diablo de los contratos y al Infierno.

Mientras el contrato está vigente, la víctima no puede ser devuelta a la vida salvo mediante un *deseo* o magia similar. Si el mortal es devuelto a la vida por esos medios, el diablo de los contratos sabe qué mortal volvió a la vida y puede localizar a la criatura o criaturas que devolvieron la vida al mortal durante 1 año, obteniendo los efectos de un conjuro *localizar* con alcance ilimitado. Librarse de cumplir un contrato infernal es difícil y a menudo peligroso.

CONTRATOS INFERNALES

Los contratos infernales creados por diablos de los contratos no son la única forma en que un diablo puede atrapar a un mortal en un acuerdo vinculante, pero sí la más conveniente. Otros diablos deben realizar complejos rituales o salvar muchos obstáculos burocráticos para organizar un contrato con un mortal y en la mayoría de casos la solución más fácil para los diablos en dicha situación es simplemente buscar la ayuda de un diablo de los contratos.

FUEGO Y HIELO

La clásica representación del Infierno es la de un yermo abrasador con magma y volcanes, un paraje llameante donde las almas condenadas aúllan de dolor. Pero los que han visitado el Infierno saben la horrible verdad: sus tormentos no se limitan al fuego eterno. Algunas regiones del Infierno son confines gélidos repletos de hielo afilado y vientos desgarradores, mientras que otras son pantanos hediondos repletos de veneno y enfermedad. ¡El Infierno no limita sus herramientas de tortura solamente a las llamas por las que es conocido!

GELUGÓN (DIABLO GÉLIDO)

Los insectoides diablos gélidos son los estrategas y las cabezas pensantes de los ejércitos del Infierno y usan su intelecto superior para atacar a sus enemigos y expandir la influencia del Infierno a través de los Planos. Un diablo gélido suele trazar grandes planes en solitario y sólo interrumpe su aislamiento para ponerlos en práctica. El único aliciente con el que ayudarían a planes que no fueran suyos sería a cambio de servicios a determinar en el futuro, lo que les proporcionaría una pieza más en su tablero. En ocasiones, un estratega mortal de gran talento puede resultarles lo bastante intrigante como para que un gelugón acepte decidir una disputa a través de una competición estratégica, normalmente de ajedrez o un juego similar. En el improbable caso que el diablo pierda esa competición, después se tomará muchas molestias para obtener los servicios de dicho mortal para sus propios fines infernales.

GELUGÓN — CRIATURA 13

LM | GRANDE | DIABLO | INFERNAL

Percepción +26; visión en la oscuridad mayor

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +23, Diplomacia +25, Engaño +25, Intimidación +23, Religión +26, Sigilo +22, Sociedad +25, Saber bélico +30

Fue +6, **Des** +5, **Con** +5, **Int** +8, **Sab** +5, **Car** +4

Equipo *lanza larga +1 de golpe*

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

PG 215; **Inmunidades** frío, fuego; **Debilidades** bueno 10; **Resistencias** físico 10 (excepto armas plateadas), veneno 10

Presencia temible (aura, divina, emoción, encantamiento, mental, miedo) 10 pies (*3 m*), CD 31

Ataque de oportunidad ↷

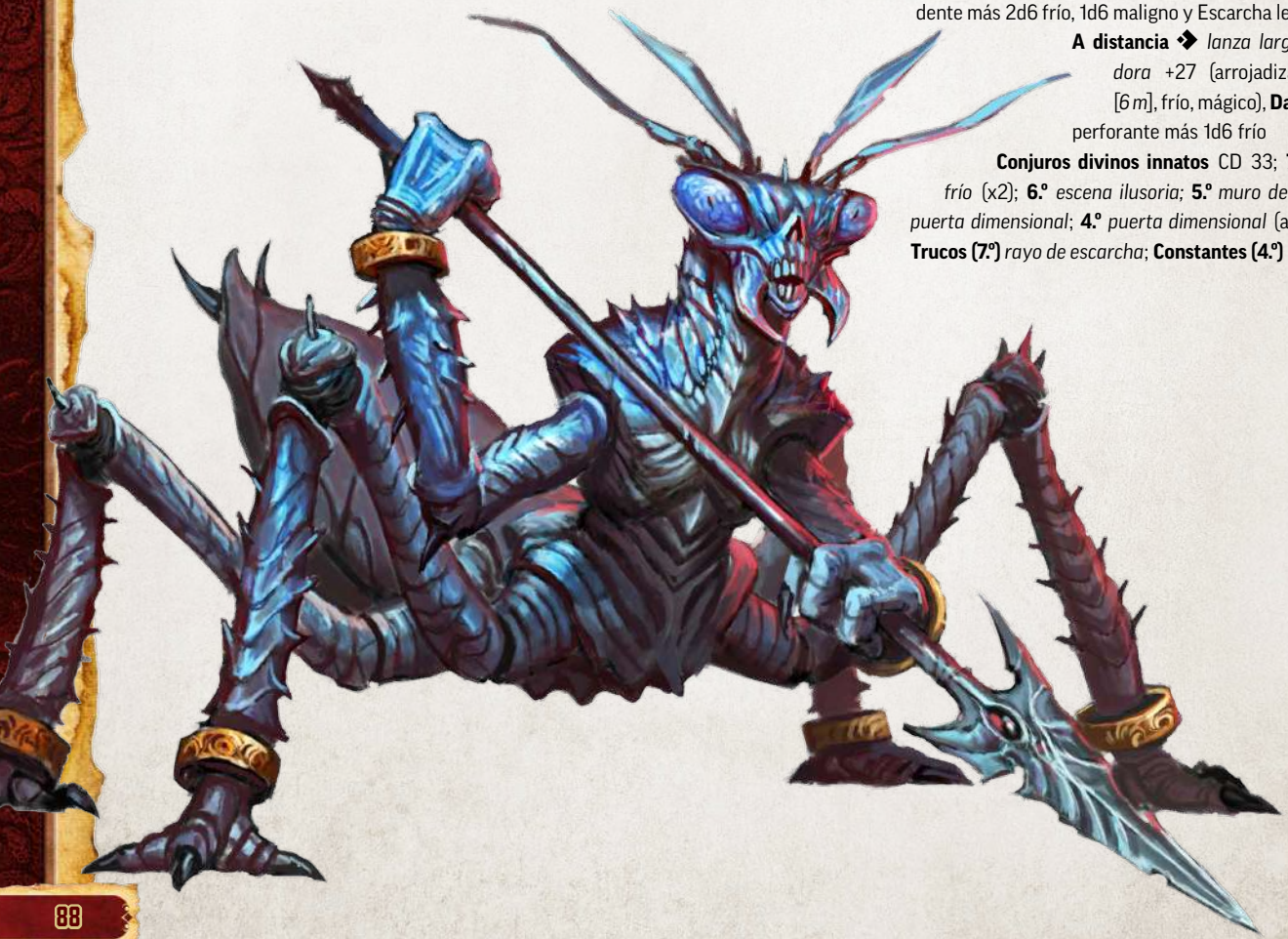
Velocidad 35 pies [*10,5 m*], volar 35 pies [*10,5 m*] (debido a *volar*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *lanza larga congeladora* +28 (alcance 15 pies [*4,5 m*], frío, mágico, maligna), **Daño** 2d8+12 perforante más 1d6 frío, 1d6 maligno y Escarcha lentificadora

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +25 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], frío, mágico, maligna), **Daño** 2d6+12 contundente más 2d6 frío, 1d6 maligno y Escarcha lentificadora

A distancia ❖ *lanza larga congeladora* +27 (arrojadiza 20 pies [*6 m*], frío, mágico), **Daño** 2d8+12 perforante más 1d6 frío

Conjuros divinos innatos CD 33; **7.º** *cono de frío* (x2); **6.º** *escena ilusoria*; **5.º** *muro de hielo* (x3), *puerta dimensional*; **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **Trucos (7.º)** *rayo de escarcha*; **Constantes (4.º)** *volar*



Rituales CD 33; *pacto infernal*

Escarcha lentificadora (divina, evocación, frío) El diablo gélido canaliza el frío extremo de su cuerpo a través de sus extremidades y sus armas. Una criatura impactada por el arma cuerpo a cuerpo o el impacto sin arma de un diablo gélido debe hacer una salvación de Fortaleza CD 32 o quedar lentificada 1 durante 1d4 asaltos. Las armas obtienen los efectos de una runa *congeladora* mientras las empuña un gelugón y el diablo puede arrojar cualquier arma afectada con un incremento de alcance de 20 pies (*6 m*), dejando a su paso motas de escarcha.

Táctico de Cocito ❖ (concentrar) La mente lógica de un diablo gélido desarrolla tácticas geniales mediante su perfecta memoria. Puede mandar telepáticamente instrucciones de reposicionarse a sus aliados, lo cual permite a todas las criaturas malignas comandadas o aliadas dentro del alcance de su telepatía dar inmediatamente una Zancada (o excavar, nadar, trepar o volar, si la criatura dispone de dicha Velocidad).

DIABLO DE LA SIMA (DIABLO TIRANO)

Cuando un ejército de diablos invade una región para bañarla en sangre y fuego, es probable que uno de los más poderosos y perversos generales del Infierno, un diablo de la sima, sea la mano que está tras la incursión. Astutos, poderosos e implacables, los diablos de la sima a menudo son servidores directos de los archidiablos y mediante un despotismo sin igual y una ferocidad calculada gobiernan ducados infernales, subyugan mundos mortales y usurpan a rivales infernales. Para cumplir sus maquinaciones tiránicas, los diablos de la sima se apropian de almas mortales corrompidas para crear sirvientes lémures, que luego pueden moldear y transformar en los aterradores diablos que forman las formidables legiones del Infierno. A menudo eligen a los lémures más mezquinos y feroces para sus ejércitos y la depravación de esos diablos menores se amplifica a través de poderosas ceremonias para crear abominaciones espantosas y terroríficas capaces de intimidar y destripar a los enemigos del diablo de la sima.

Los propios diablos de la sima son creados en las entrañas de pesadilla de Nessus, la novena capa del Infierno, para cumplir los deseos de los archidiablos y los duques infernales. Los diablos de la sima que no abandonan Nessus para liderar legiones en las capas superiores del Infierno a menudo llevan vidas cortesanas, formando cábalas y sectas que manipulan el panorama político del Infierno a través del subterfugio y la manipulación. Sin embargo, muchos diablos de la sima se ven a sí mismos como encarnaciones vivientes del fuego y la ira del Infierno y prefieren morar en reinos consumidos por las llamas. En el Averno, Dis, Malebolgia, Nessus y Flegetos, los diablos de la sima levantan enormes ciudadelas de azufre envueltas en llamas, desde las que gobiernan.

Los diablos de la sima superan en altura al resto de diablos con sus más de 16 pies (*4,8 m*) de altura, pesan más de 1.000 libras (*450 kg*) y sus alas abiertas tienen una envergadura superior a los 20 pies (*6 m*).

Duques Infernales

Los Duques Infernales son los miembros de élite de la infraestructura política y la jerarquía de liderazgo del Infierno y son elegidos entre los diablos más tiránicos, opresores y confabuladores. Aunque no todos los duques infernales son diablos de la sima, la predisposición de éstos hacia la conquista y la opresión les convierten en candidatos ideales para el cargo. Para crear un Duque Infernal, modifica un diablo de la sima para que sea de nivel entre 21.º y 25.º. Debido a su potencia marcial, su naturaleza manipulativa y sus poderosas capacidades mágicas, los duques infernales suponen excelentes antagonistas para largas campañas.

DIABLO DE LA SIMA — CRIATURA 20

LM | GRANDE | DIABLO | INFERNAL

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

Idiomas celestial, común, dracónico, infernal; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +34, Arcanos +32, Atletismo +33, Diplomacia +34, Engaño +39, Intimidación +39, Religión +37, Sigilo +34, Sociedad +36

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

CA 46; **Fort** +37, **Ref** +32, **Vol** +35; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 335, regeneración 30 (desactivada por bueno); **Inmunidades** fuego; **Debilidades** bueno 15; Resistencias físico 15 (excepto armas plateadas), veneno 15

Aura de comandante (aura, divina, encantamiento) 100 pies (*30 m*). Las criaturas malignas aliadas o

MOLDEAR DIABLOS

Un diablo de la sima necesita un número mínimo de lémures para poder moldear la agitada masa y crear un diablo de un determinado nivel, como se resume aquí.

Nivel del diablo	Número de lémures
4 o menor	4
5–6	8
7–8	16
9–10	32
11–12	64
13–14	128
15–16	256
17–18	512
19–20	1.024

OTROS DIABLOS

Los diablos presentados en estas páginas son una pequeña muestra de los tormentos que puede ofrecer el Infierno. Otros diablos, como los inquisitoriales diablos de hueso, los diablos acusadores con cara de querubín y cuerpo de mosca y los acuáticos diablos ahogadores son unos pocos ejemplos de estas criaturas inmortales tan extendidas.

comandadas dentro del aura de menor nivel que el diablo de la sima obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque, tiradas de daño, CA, salvaciones y pruebas de habilidad.

Presencia temible (aura, divina, emoción, encantamiento, mental, miedo) 20 pies (*6 m*), CD 42

Ataque de oportunidad ↷ El diablo de la sima puede usar Ataque de oportunidad cuando una criatura dentro de su alcance usa una acción de concentrar, además de su desencadenante normal. Puede perturbar las acciones de concentrar que lo desencadenan y perturba acciones al impactar, sin necesidad de un impacto crítico.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), volar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +40 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, malignas, veneno), **Daño** 4d10+17 perforante más 2d6 maligno y veneno de diablo de la sima

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +38 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], maligna, mágico), **Daño** 4d6+17 cortante más 2d6 maligno

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +36 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, maligna), **Daño** 4d10+17 contundente más 2d6 maligno y agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +36 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico, maligna), **Daño** 4d6+17 cortante más 2d6 maligno

Conjuros divinos innatos CD 42; **10.º** *milagro* (una vez al año), *palabra de poder aturdidor, tromba de meteoritos;* **9.º** *ligadura de alma* (a voluntad); **8.º** *bola de fuego* (a voluntad), *decreto divino* (a voluntad), *disipar magia* (a voluntad), *escudriñamiento, muro de fuego* (a voluntad); **5.º** *puerta dimensional;* **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad); **Constantes (8.º)** *visión verdadera*

Rituales CD 42; *pacto infernal*

Conjuros apresurados magistrales ◈ (concentrar) **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** Si la siguiente acción del diablo de la sima es lanzar un conjuro innato de 8.º nivel o inferior, reduce en 1 el número de acciones para lanzarlo (mínimo 1 acción).

Constreñir ❖ 2d10 +17 contundente más 2d6 maligno, CD 43

Moldear diablos (divino, tiempo libre, transmutación) El diablo de la sima reforma un gran número de lémures dentro de un radio de 600 pies (*180 m*) para formar diablos más poderosos y reforzar las legiones del Infierno. El diablo de la sima debe tener disponibles el número de lémures indicado en la tabla de la barra lateral de la pág. 89. El diablo de la sima puede moldear 100 lémures al día, hasta un máximo de 1.100 lémures en 11 días. Los diablos creados de esta forma son siervos del diablo de la sima y siguen sus órdenes, salvo si ha creado otros diablos de la sima u otros diablos de poder similar, que siempre son independientes. Como resultado, pocos diablos de la sima deciden crear otros como ellos. Al final de la actividad de moldear diablos, el diablo de la sima hace una prueba de Religión increíblemente difícil del nivel del diablo deseado, con los siguientes resultados posibles.

Éxito crítico El diablo de la sima moldea dos diablos a partir de los lémures amasados en lugar de uno.

Éxito El diablo de la sima moldea un diablo del tipo y nivel deseado.

Fallo El diablo moldeado a partir de los lémures tiene 2 niveles menos que el deseado.

Fallo crítico El diablo de la sima no logra moldear ningún diablo y despierta la ira de un archidiablo por el desperdicio de recursos.

Picado veloz ❖ El diablo de la sima vuela y da un Golpe de ala en cualquier punto durante su movimiento.

Veneno de diablo de la sima (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 43; **Duración máxima** 10 asaltos; **Etapa 1** 6d6 daño por veneno y drenado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 7d6 daño por veneno y drenado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 8d6 daño por veneno y drenado 3 (1 asalto)

Diablo marino

Los diablos marinos son horrorosos humanoides anfibios que acechan en los océanos de Golarion y se arrastran hasta las costas para secuestrar víctimas al amparo de las tinieblas. Cuando un poblado pesquero entero desaparece en una sola noche, los diablos marinos son el primer sospechoso.

Lejos de ser monstruosidades sin mente, los diablos marinos son muy inteligentes y su astucia sólo se ve limitada por una estricta adherencia a las jerarquías. Se refieren a sí mismos como 'sahuagines' pero han adoptado por completo el nombre con el que los llaman sus enemigos. Su cultura militarista les permite actuar coordinados para realizar grandes actos de sabotaje, saqueo y pillaje y sólo los miembros más fuertes (y manipuladores) de la tribu ascienden a la cima de la escala social. Pero a pesar de su disciplina, los diablos marinos son conocidos por verse arrebatados por un frenesí homicida al oler la sangre. Incluso los planes más bien trazados pueden desmoronarse cuando un diablo marino rompe filas para revolcarse sobre la sangre derramada de sus enemigos, una debilidad que puede causar rápidamente la reacción en cadena de éxtasis sanguinario de toda una partida de incursores. Por este motivo, los diablos marinos suelen capturar a sus presas terrestres con redes y cuerdas y las arrastran a las profundidades del mar antes de hacerles un solo corte.

En la sociedad de los diablos marinos, los individuos son recompensados según su eficacia en las cacerías y excursiones costeras y los rebeldes e individualistas no suelen durar mucho. Sin embargo, cada cría tiene las mismas oportunidades, e incluso el diablo marino de más humilde origen puede aspirar al rango de comandante, general o quizá incluso rey o reina. Los diablos marinos en puestos de liderazgo suelen ser los más grandes, violentos y calculadores de su especie y un diablo marino adulto y bien desarrollado es un luchador formidable capaz de capturar un poblado entero por sí solo. Los diablos marinos más poderosos son monarcas que coordinan la actividad de sus súbditos en territorios que cubren muchas leguas y que se encargan de posibles usurpadores a base de instigar enemistades internas y declarar guerras contra sus numerosos enemigos de dentro y fuera del mar.

Diablo marino batidor

Los batidores se cuentan entre los diablos marinos más humildes (y prescindibles) y recorren las aguas del océano en busca de presas acuáticas, tantean las costas para evaluar amenazas terrestres o cargan a la batalla como avanzadilla de una partida de guerra de diablos marinos.

DIABLO MARINO BATIDOR — CRIATURA 2

LM MEDIANO ANFIBIO DIABLO MARINO HUMANOIDE

Percepción +9; sentir ondulaciones 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas acuano; Comunicarse con tiburones 150 pies (*45 m*)

Habilidades Atletismo +9 (+11 a nadar), Intimidación +5, Sigilo +8, Supervivencia +7

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

Equipo lanza, lanza larga

Comunicarse con tiburones (mental, telepatía) El diablo marino puede comunicarse telepáticamente con tiburones dentro del alcance indicado. Sólo puede comunicar conceptos sencillos como 'ven', 'protege' o 'ataca'.

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

PG 30

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

Cuerpo a cuerpo ❖ lanza larga +11 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +11 (ágil), **Daño** 1d6+3 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 1d8+3 perforante

A distancia ❖ lanza +12 (arrojadiza 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d6+3 perforante

Desangramiento Cuando el diablo marino inflige daño perforante o cortante, también inflige 1d4 daño por sangrado persistente si el objetivo está desprevenido o el ataque logra un impacto crítico.

LA 'DIPLOMACIA' DE LOS DIABLOS MARINOS

Los diablos marinos viven en la mayoría de océanos del mundo y ven a las demás criaturas como enemigos. Cuando cierran alianzas, suelen ser con seres muy poderosos, como dragones acuáticos, krakens, o formidables villanos humanoides. La diplomacia, para un diablo marino, suele consistir en violencia y guerra.

DIABLOS MUTANTES

Los diablos marinos tienen propensión por las mutaciones, la más común de las cuales es la manifestación de dos brazos adicionales. Estos diablos marinos mutados casi siempre ascienden hasta el rango de barones. También se dan otras mutaciones, pero pocas son tan extrañas como la que resulta en diablos marinos que casi parecen elfos acuáticos en aspecto... salvo por una hilera de dientes afilados en la boca.

Frenesí de sangre ❖ (furia) **Requisitos** El diablo marino no está fatigado o en frenesí; **Desencadenante** El diablo marino inflige daño por sangrado a una criatura viva; **Efecto** El diablo marino entra en un frenesí que dura 1 minuto. Mientras está en frenesí, obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque con sus garras y fauces, un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño con sus garras y fauces, 7 PG temporales hasta que termina el frenesí y sufre un penalizador-2 por estatus a la CA. El diablo marino no puede interrumpir voluntariamente su frenesí. Tras su frenesí, el diablo marino queda fatigado.

DIABLO MARINO BRUTO

Los diablos marinos más físicamente imponentes tienen acceso a las mejores armas que ha podido hallar su comunidad, aunque normalmente se contentan con hacer trizas a sus enemigos con dientes y garras.

DIABLO MARINO BRUTO — CRIATURA 4

LM | MEDIANO | ANFIBIO | DIABLO MARINO | HUMANOIDE

Percepción +7; sentir ondulaciones 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas acuano; Comunicarse con tiburones 150 pies (*45 m*)
Habilidades Atletismo +12 (+15 a nadar), Intimidación +9, Supervivencia +9
Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0
Equipo tridente
Comunicarse con tiburones (mental, telepatía) Como el diablo marino batidor.

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +9
PG 60

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ tridente +14, **Daño** 1d8+8 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +14 (ágil), **Daño** 1d6+6 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +14, **Daño** 1d8+6 perforante
A distancia ❖ tridente +11 (arrojadizo 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d8+8 perforante
Arrojar sin impedimentos Un diablo marino bruto puede usar armas arrojadizas bajo el agua sin penalizador por incremento de alcance.
Desangramiento Como el diablo marino batidor.
Frenesí de sangre ❖ (furia) Como el diablo marino batidor, 11 PG temporales.

DIABLO MARINO BARÓN

A diferencia de muchas otras culturas, los diablos marinos de mayor rango no sólo deben ir a la batalla junto a sus camaradas, sino que deben liderar activamente sus campañas militares.

DIABLO MARINO BARÓN — CRIATURA 6

LM | MEDIANO | ANFIBIO | DIABLO MARINO | HUMANOIDE | MUTANTE

Percepción +13; sentir ondulaciones 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas acuano; Comunicarse con tiburones 150 pies (*45 m*)
Habilidades Atletismo +15 (+18 a nadar), Intimidación +12, Sigilo +12, Supervivencia +11
Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2
Equipo lanza (2), lanza larga
Comunicarse con tiburones (mental, telepatía) Como el diablo marino batidor.

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +14, **Vol** +13
PG 95

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ lanza larga +17 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+11 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +17 (ágil), **Daño** 1d6+8 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +17, **Daño** 1d6+8 perforante
A distancia ❖ lanza +17 (arrojadiza 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d8+11 perforante
Desangramiento Como el diablo marino batidor.
Frenesí de sangre ❖ (furia) Como el diablo marino batidor, 15 PG temporales.
Marea de odio ❖❖ (furia) **Requisitos** El diablo marino barón está en un frenesí de sangre; **Efecto** El diablo marino barón descarga un torbellino de ataques contra sus enemigos y da un Golpe de garra o fauces contra cada oponente dentro de su alcance.

Dinosaurio

Estos enormes reptiles, vestigios de épocas más primitivas, siguen existiendo en grandes números en zonas apartadas y sin civilizar, o bajo tierra en cavernas mágicas de las Tierras Oscuras. Hombres lagarto, orcos, gigantes y otros humanoides monstruosos a veces usan dinosaurios como bestias de monta, de guardia o de caza. Los humanos y otras ascendencias también coleccionan dinosaurios en raros casos, ya sea para exhibirlos en bestiarios privados o para poseer una mascota exótica. Tales actividades suelen darse entre los ricos y los excéntricos, pero ciertos druidas y otros protectores de la Naturaleza también sienten cierta conexión con los dinosaurios y los toman como compañeros. Cuando los dinosaurios se establecen en regiones lejos de su hábitat habitual, suelen ser criaturas cautivas que han escapado.

Velociraptor

Este pariente más pequeño del deinonychus es un cazador de manada veloz y astuto. No teme a las criaturas más grandes y un grupo de estos dinosaurios no dudará en atacar a criaturas del tamaño de un caballo. Los velociraptores son animales sociales y suelen vivir en grupos de una docena. Tienen plumaje alrededor de la cabeza que se extiende a lo largo de su espalda y por los brazos, patas y cola, mientras que sus costados y su vientre son escamosos. Esas plumas facilitan camuflarse en su entorno natural pero, cuando está alterado, intentando intimidar o en época de cortejo, un velociraptor puede inflar y erizar este plumaje para revelar colores mucho más vivos que normalmente cubren las plumas largas. Los velociraptores suelen medir 1,5 pies (*45 cm*) de altura, 7 pies (*2,1 m*) de longitud y pesan unas 35 libras (*15 kg*).

Velociraptor — Criatura 1

N | Pequeño | Animal | Dinosaurio

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5 (+8 jumping), Sigilo +6

Fue +0, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +1

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

PG 20

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +8 (sutil), **Daño** 1d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+3 cortante

Ataque en manada El velociraptor inflige 1d4 daño adicional a cualquier criatura que está dentro del alcance de por lo menos dos de los aliados del velociraptor.

Carga en salto ❖ El velociraptor da una Zancada de hasta 10 pies (*3 m*), ignorando el terreno difícil pues salta sobre cualquier obstáculo. Entonces da un Golpe de zarpas y obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su tirada de ataque.

Deinonychus

Los deinonychus son astutos cazadores que atacan en grupos de hasta una docena de criaturas y desgarran a sus presas con sus zarpas afiladas y sus poderosas mandíbulas. Son esbeltos y musculosos y cuentan con patas fuertes y una larga cola que les ayuda a equilibrarse. Aunque los deinonychus no emplean las garras de sus hábiles extremidades superiores para atacar, pueden apartar obstáculos pequeños con ellas. Aunque algunos de estos dinosaurios tienen la piel escamosa, la mayoría tiene también matas de plumas de colores vivos.

Un deinonychus mide unos 6 pies (*1,8 m*) de altura y pesa unas 150 libras (*67,5 kg*). Sin embargo, existen otros deinonychus más grandes, llamados megaraptores.

Los dinosaurios en la fantasía

De entrada, incluir dinosaurios en una ambientación 'medieval fantástica' puede resultar extraño pero los dinosaurios son criaturas excelentes para un juego que incluye tanto animales del mundo real como monstruos legendarios, pues están a medio camino entre ambas cosas. Si tener dinosaurios mezclados con leones, mantícoras y dragones te sigue pareciendo extraño, puedes hacer que existan sólo en tierras remotas y primitivas, como sugiere la barra lateral de las págs. 96-97. En Golarion, existen dinosaurios en las regiones poco exploradas del mundo, especialmente en el continente de Garund, aunque son lo bastante comunes como para que los PJs puedan encontrar alguno en un zoo privado de una ciudad del norte, como criatura guardiana, o incluso acompañando a un druida como un leal compañero animal.

RECURSOS DE LOS DINOSAURIOS

Como animales que son, los dinosaurios tienen poco interés en los tesoros (aunque a los velociraptores y los deinonychus, como sus parientes las aves, les gusta llevarse cosas brillantes a su nido) pero los restos de aventureros esparcidos por sus madrigueras a menudo tienen aún equipo valioso. También pueden extraerse recursos valiosos de los propios dinosaurios, como dientes, garras, placas coriáceas y similares.

DEINONYCHUS CRIATURA 2

N MEDIANO ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +7 Atletismo +9 (+12 al saltar), Sigilo +7

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

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 30

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +9, **Daño** 2d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +9 (ágil), **Daño** 1d6+3 cortante más 1d4 sangrado

Ataque fugaz ❖ El deinonychus da una Zancada de hasta 10 pies (*3 m*) y entonces da un Golpe, o da un Golpe y a continuación da una Zancada de hasta 10 pies (*3 m*).

Ventaja del depredador Las criaturas que están sangrando están desprevenidas ante el deinonychus.

ANKYLOSAURUS

Los ankylosaurus son cuadrúpedos acorazados con fama de tozudos e irascibles. Aunque son herbívoros, en ocasiones atacan a otras criaturas que entran en su territorio, simplemente por mal humor.

Los ankylosaurus tienen pocos depredadores naturales, pues sus placas óseas están recubiertas de protuberancias puntiagudas que brotan en varias direcciones para impedir que criaturas más grandes les muerdan. Tienen una poderosa cola que termina en una gran bola ósea y la utilizan para azotar cualquier amenaza con gran velocidad y fuerza. Aunque estos dinosaurios de patas cortas pueden arrollar adversarios de tamaño humano o inferior, su anatomía les impide hacer lo mismo con objetivos más grandes. Un ankylosaurus mide unos 30 pies (*9 m*) de longitud, 10 pies (*3 m*) de altura hasta los hombros y pesa casi 3 toneladas.

El ankylosaurus es el mayor de los dinosaurios acorazados llamados ankylosáuridos, pero también existen versiones más pequeñas. Estos dinosaurios menores, como el pinacosaurus de 16 pies (*4,8 m*) de longitud, son de tamaño Grande, carecen de la aptitud Pisotear y raramente superan el 4.º nivel. Sin importar su tamaño, los ankylosáuridos suelen ser de coloración relativamente apagada, con combinaciones de negro, marrón y gris. A menudo, los dueños de ankylosaurus cautivos pintan sus escamas de colores vivos para indicar que no se trata de una criatura salvaje.

ANKYLOSAURUS CRIATURA 6

N ENORME ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +12; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +17

Fue +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 26; **Fort** +16, **Ref** +10, **Vol** +12

PG 90

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +17 (alcance 15 pies [*4,5 m*], revés), **Daño** 2d8+7 contundente más Coletazo castigador

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +17 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+7 contundente

Coletazo castigador Una criatura impactada por la cola del ankylosaurus debe hacer una salvación de Fortaleza CD 24. En caso de fallo, queda lentificada 1 hasta el final de su siguiente turno; en caso de fallo crítico, queda aturdida hasta el final de su siguiente turno.

Pisotear ❖❖❖ Mediano o inferior, pata, CD 24

STEGOSAURUS

El stegosaurus es fácil de identificar por las dos hileras de placas dorsales con forma de rombo que le recorren el espinazo y su gruesa cola adornada con cuatro grandes púas. Esta extraña configuración protege a este herbívoro de los depredadores, pues el stegosaurus puede ponerse en cuclillas e interponer sus placas dorsales entre un atacante y su cuerpo. Un stegosaurus se defiende golpeando con su cola con pinchos a los adversarios grandes y pisoteando a los pequeños con sus fuertes patas.

Los stegosaurus suelen vivir en praderas, donde hay abundante vegetación que comer y sólo sobresalen por encima de los campos de hierba alta sus aletas dorsales. Tienen una gran curiosidad y a los cazadores les resulta fácil atraerlos con baratijas brillantes o ruidos extraños. Un stegosaurus mide unos 30 pies (*9 m*) de longitud, 16 pies (*4,8 m*) de altura hasta los hombros y pesa entre 2 y 3 toneladas.

El stegosaurus es generalmente más tranquilo e incluso amable, a pesar de su tamaño, que el ankylosaurus. Esta combinación lo hace incluso más popular como mascota o guardián adiestrado, pero aun así hay que ir con cuidado de no hacerle enfadar, pues un stegosaurus enfurecido puede dar coletazos sin previo aviso. A menudo es más prudente adiestrar sus variantes más pequeñas, como el kentrosaurus. En cualquier caso, sus placas dorsales hacen de estos dinosaurios una mala opción como montura.

DINOSAURIOS GUARDIANES

Como ocurre con la mayoría de animales, se puede domar o domesticar a los dinosaurios, pero la dificultad que conlleva aumenta con el nivel del dinosaurio. Los hombres lagarto y los orcos tienen predilección por usar dinosaurios como bestias de carga, de tiro, de monta o incluso de guerra. Ciertos dinosaurios, como los velociraptores y los deinonychus, también pueden ser excelentes rastreadores. Los dinosaurios más grandes y peligrosos, como el tyrannosaurus, no suelen ser buenos candidatos, aunque se sabe que criaturas más poderosas, como los gigantes, a veces han logrado tener alguno como mascota, guardián o brutal ejecutor. En ciertas ciudades, los dinosaurios son obligados a participar en deportes sangrientos y batallas de gladiadores.

STEGOSAURUS — CRIATURA 7

N ENORME ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +15; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Atletismo +20
Fue +7, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 23; **Fort** +17, **Ref** +13, **Vol**+13
PG 125

Desvío dorsal ↷ **Desencadenante** El stegosaurus es objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo; **Efecto** El stegosaurus inclina sus placas dorsales hacia el ataque, ganando un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el ataque falla, el stegosaurus da un Paso tras el ataque.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ◆ cola +18 (alcance 15 pies [*4,5 m*], barrido), **Daño** 2d8+9 perforante
Cuerpo a cuerpo ◆ pata +18 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+9 contundente
Pisotear ◆◆◆ Grande o inferior, pata, CD 25

TRICERATOPS

Los triceratops son cuadrúpedos musculosos con patas fuertes pero cortas, cuello grueso y cabeza coronada por una ancha cresta ósea. Aunque disponen de un gran cuerno en el hocico y otro sobre cada ojo, estos dinosaurios son herbívoros y usan esas protuberancias óseas solamente para defenderse de atacantes o en choques contra otros

TIERRAS PRIMITIVAS

Los dinosaurios encajan bien en ciertos tipos de ambientación. A menudo se les encuentra en territorios aislados, como valles olvidados o mesetas selváticas, regiones que se podrían denominar 'mundos perdidos' por su inaccesibilidad y su ausencia de civilización. Además de dinosaurios, también suele haber allí otros tipos de megafauna, junto con insectos gigantes o criaturas agresivas como bulettes, plantas carnívoras, chuuls o dracos. Esas regiones son lugares peligrosos e intrigantes donde ambientar una aventura y se pueden combinar con ruinas de antiguas civilizaciones que explorar una vez los personajes han atravesado las partes salvajes y hostiles.

triceratops con los que compiten por terreno de pasto o al buscar pareja. Irascibles y testarudos, los triceratops no suelen amedrentarse ante una pelea a menos que se vean completamente superados y a veces luchan hasta la muerte sólo por tozudez. Los triceratops suelen servir de monturas a hombres lagarto, orcos y gigantes, que se sientan cómodamente tras su cresta protectora. Un triceratops mide unos 30 pies (*9 m*) de longitud y puede llegar a pesar 10 toneladas.

Los triceratops son los más conocidos de entre los dinosaurios denominados ceratópsidos, pero existen muchos otros. Por ejemplo, los styracosaurus tienen un tamaño menor y un solo cuerno, pero varias protuberancias similares a cuernos en los bordes de su cresta ósea.

TRICERATOPS — CRIATURA 8

N ENORME ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +21

Fue +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 26; **Fort** +18, **Ref** +12, **Vol** +14

PG 140

Cresta defensiva ↷ **Desencadenante** El jinete es objetivo de un ataque. **Requisitos** Debe haber una criatura montada en el triceratops; **Efecto** El triceratops intercepta el ataque con su cresta ósea. El jinete obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos +19 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+9 perforante más derribar

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +19 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+9 contundente

Carga pesada ❖ El triceratops da una Zancada de hasta 10 pies (*3 m*) y luego da un Golpe.

Cornear Un triceratops inflige 2d6 daño por sangrado persistente adicional con sus cuernos contra objetivos tumbados.

Pisotear ❖❖❖ Grande o inferior, pata, CD 26

BRONTOSAURUS

Los brontosaurus son mastodontes verdaderamente gigantescos, unos herbívoros tan grandes como para temer solamente a los depredadores más colosales. Tienen el cuerpo grueso y un cuello largo y sinuoso terminado en una cabeza pequeña, lo que les permite comer de las copas de los mayores árboles. Su fuerte cola es igual de larga que su cuello y hace de contrapeso. Los brontosaurus soportan su peso sobre cuatro patas cortas. Aunque sus pies son capaces de aplastar edificios, estos herbívoros suelen ser pacíficos y vigilan dónde pisan.

La mayoría de brontosaurus sólo son peligrosos cuando se defienden a sí mismos o a sus crías, o cuando su pánico provoca una estampida pero, cuando eso sucede, las criaturas son terroríficas: su cola musculosa traza grandes barridos y sus enormes pies impactan con violencia contra el suelo.

Un brontosaurus mide 70 pies (*21 m*) de longitud y pesa unas 30 toneladas. Pertenecen a un grupo de dinosaurios conocidos como saurópodos, todos ellos de tamaño inmenso. El brachiosaurus es uno de los más altos de dichos dinosaurios, y el diplodocus uno de los más largos, pero es probable que existan mastodontes aún mayores.

BRONTOSAURUS CRIATURA 10

N GARGANTUESCO ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +23

Fue +9, **Des** +0, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +1

CA 28; **Fort** +21, **Ref** +14, **Vol** +16

PG 220

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +23 (alcance 20 pies [*6 m*], barrido), **Daño** 2d10+13 contundente más derribo mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +23 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+13 contundente

Barrido de cola ❖❖ El brontosaurus da un Golpe de cola y compara la tirada de ataque con la CA de hasta tres adversarios, todos ellos dentro del alcance cuerpo a cuerpo de su cola y adyacentes a por lo menos otro de los objetivos. Tira el daño una sola vez y aplícalo a cada criatura impactada. Un barrido de cola cuenta como dos ataques para su penalizador por ataques múltiples.

Pisotear ❖❖❖ Enorme o inferior, pata, CD 29

TYRANNOSAURUS

Generalmente considerado el rey de los dinosaurios, el tyrannosaurus es un enorme depredador con una gran boca repleta de dientes afilados como cuchillas. Estas bestias atronadoras hechas de furia y hambre son carnívoras, osadas y temerarias, y arrancan sin reparos grandes trozos de carne de sus presas mayores de un mordisco o se tragan de golpe a víctimas de menor tamaño (como los humanoides). Aunque pueden subsistir a base de carroña, los tyrannosaurus prefieren las presas vivas.

Los tyrannosaurus se sostienen sobre dos patas traseras anchas y musculosas que les permiten correr rápidamente y su gruesa cola les aporta un equilibrio excepcional. Aunque sus pequeños brazos les sirven de poco más que sujetar a sus presas mientras el depredador las desgarra con sus temibles fauces, incluso estas extremidades poco usadas cuentan con garras afiladas. Aunque los tyrannosaurus ya son terroríficos en solitario, a veces cazan en grupo para abatir presas verdaderamente colosales. Sólo las criaturas más poderosas logran adiestrar a un tyrannosaurus y éste sólo obedecerá mientras reciba una dieta constante de carne.

MUNDOS HUECOS

Otro clásico ejemplo de ficción que incluye dinosaurios es el 'mundo hueco'. Puede que algunas ambientaciones no contengan mundos enteros aislados en su interior, pero muchas, como Golarion, tienen grandes expansiones subterráneas. La región más profunda de las Tierras Oscuras de Golarion, un reino llamado Orv, es el lugar perfecto para que haya un mundo hueco. Normalmente imbuidas de magia que permite que crezcan junglas bajo tierra (y a veces incluso orbes que hacen las veces de sol y simulan un ciclo de día y noche), las áreas como Tolguth la Profunda en Orv son ideales para poblarlas de dinosaurios.

OTROS DINOSAURIOS

En estas páginas hemos presentado un amplio abanico de dinosaurios, pero basta con echar un vistazo a un libro o película sobre dinosaurios, o investigar un poco por Internet, para hallar abundantes otras criaturas que también podrían encajar en tu partida. Los pachycephalosaurus de cabeza acorazada, los iguanodones con púas que hacen las veces de pulgares, los spinosaurus con su cresta en la espalda y muchos otros aguardan a ser descubiertos por quienes se adentran en los mundos perdidos donde aún reinan los lagartos terribles.

Algunas tribus de gigantes, en especial los cíclopes u otros habitantes de territorios primitivos, han entrenado tyrannosaurus como bestias de monta o de guerra. En otros lugares, los xulgaths alimentan con sus prisioneros a estos poderosos dinosaurios como forma de ejecución o sacrificio ritual. Algunas sectas xulgaths incluso veneran a los tyrannosaurus como encarnaciones de sus violentos semidioses demoníacos. Por su parte, los tyrannosaurus que se han acostumbrado a recibir su comida de esta forma se comportan considerablemente bien con sus cuidadores.

Los tyrannosaurus miden 50 pies (*15 m*) de longitud y pesan 7 toneladas o más. Otras variantes de tyrannosaurus incluyen dinosaurios un poco más pequeños, como el allosaurus, o incluso mayores, como el voraz giganotosaurus. Incluso los tyrannosaurus más pequeños, como el nanotyrannus, nunca son de un tamaño inferior a Grande y su menor estatura no hace que sean menos feroces, ¡por lo que quienes dan por sentado que es 'más seguro' adiestrar a un nanotyrannus se llevan una sorpresa desagradable!

TYRANNOSAURUS — CRIATURA 10

N GARGANTUESCO ANIMAL DINOSAURIO

Percepción +19; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +24

Fue +8, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 29; **Fort** +21, **Ref** +15, **Vol** +19

PG 180

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +22 (alcance 20 pies [*6 m*], letales 1d12), **Daño** 2d12+12 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +22 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d10+12 contundente

Inmovilizar presa ↷ **Desencadenante** El tyrannosaurus logra un impacto crítico contra una criatura Grande o inferior con su pata; **Efecto** La criatura golpeada por la pata es derribada y el tyrannosaurus usa su pata para mantener inmóvil a la criatura. Mientras el tyrannosaurus no se mueva de su ubicación, la criatura inmovilizada estará apresada. Un tyrannosaurus obtiene un bonificador +2 por circunstancia para atacar a una criatura que tiene inmovilizada pero no puede engullir a un objetivo a menos que antes use sus fauces para agarrar a la víctima.

Lanzar por los aires ❖ **Requisitos** Una criatura está agarrada en las fauces del tyrannosaurus; **Efecto** El tyrannosaurus lanza a la criatura por los aires hasta 10 pies (*3 m*) de altura desde su boca y a 20 pies (*6 m*) de distancia. La criatura cae 25 pies (*7,5 m*) (suponiendo que el tyrannosaurus la lance a tanta altura como puede) y sufre un daño por caída acorde. Si la criatura lanzada aterriza sobre otra criatura, la criatura sobre la que cae sufre la misma cantidad de daño contundente. La criatura sobre la que va a aterrizar puede llevar a cabo una salvación básica de Reflejos CD 23.

Engullir ❖ (ataque) Mediano, 3d6+8 contundente, Liberarse 26

Pisotear ❖❖❖ Enorme o inferior, pata, CD 29

Doppelgänger

En su forma natural los *doppelgängers* son criaturas humanoides con piel de color indeterminado y rasgos que carecen de detalles definidos, como si estuvieran a medio terminar. Son maestros de la imitación que emplean sus aptitudes para suplantar a otros de forma rastrera, a menudo infiltrándose en asentamientos y residiendo allí durante años sin ser detectados.

Los *doppelgängers* son increíblemente desconfiados y reservados, hasta parecer casi paranoicos. Eligen sus objetivos con mucha cautela y se cuidan mucho de no revelar sus intenciones antes de que sus planes den resultado. Los *doppelgängers* suelen infiltrarse en comunidades para ganar cierta riqueza o poder y adoptan la apariencia de otras personas (normalmente influyentes) para que sea otro el que cargue las culpas de cualquier consecuencia negativa que pueda resultar de sus actos.

Aunque la mayoría no son malignos, los *doppelgängers* son manipuladores y egoístas. Como no tienen una sociedad propia ni motivaciones uniformes, cada *doppelgänger* individual tiene sus intereses e impulsos únicos, aunque muchos son dados a los excesos. Algunos disfrutan de la sutileza mientras que otros prefieren los grandes planes, como manipular la infraestructura política de una nación. Otros tratan de aprovecharse de gremios mercantiles para obtener una riqueza inmensa y los hay que usan su capacidad de cambio de forma para destruir relaciones entre amigos o familias.

Los *doppelgängers* son criaturas cautas y pacientes. No tienen inconveniente en preparar lentamente tramas complejas que puedan requerir largos periodos de tiempo (décadas incluso) para dar resultado.

Los *doppelgängers* suelen trabajar solos, pues no confían en que cualquier posible secuaz no arruine sus planes. Hay raras ocasiones en que puede que un *doppelgänger* revele secretos a individuos de alto rango para garantizar el éxito de su infiltración. Cuando colaboran con otros, es porque han adoptado la forma del líder de un grupo determinado, sin que lo sepan los miembros de esa organización.

Una forma en que los *doppelgängers* pueden aumentar su poder es aprendiendo habilidades y aptitudes y a menudo son excelentes pícaros, lanzadores de conjuros o guerreros. Un *doppelgänger* con aptitudes de clase puede infiltrarse de forma efectiva en un grupo de aventureros del que sea enemigo y atacarlo desde dentro… pero usar un *doppelgänger* de esta forma en tu partida requiere mucho cuidado (consulta la barra lateral 'Infiltrarse entre los héroes' para más información).

INFILTRARSE ENTRE LOS HÉROES

Aunque incorporar a tu partida un *doppelgänger* que se infiltra en el grupo de PJs puede llevar a muchas posibilidades narrativas interesantes, en la práctica no es fácil de hacer bien (ni quizá una buena idea). Si quieres intentarlo, es recomendable hacerlo con un grupo de jugadores a los que conoces bien y que confían en ti. Puedes llevarte a un lado a un jugador y decirle que, durante un tiempo, jugará como un *doppelgänger* que le ha reemplazado, pero ten cuidado de no arrebatarle el control de su personaje durante demasiado tiempo o demasiado a menudo, pues desde el otro lado de la pantalla del DJ, la cosa puede perder la gracia muy pronto.

DOPPELGÄNGER CRIATURA 3

POCO COMÚN | N | MEDIANO | HUMANOIDE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común, otros dos idiomas

Habilidades Diplomacia +11, Engaño +11, Sigilo +8, Sociedad +8

Fue +3, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +4

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +10, **Vol** +11

PG 50

Poner fin a la farsa ↻ (ataque); **Desencadenante** El *doppelgänger* está transformado mediante cambiar de forma y otra criatura se mueve adyacente al mismo o hace una acción hostil contra el mismo; **Efecto** El *doppelgänger* revierte a su forma normal y puede dar un Golpe contra la criatura desencadenante. Si la criatura no es consciente de que el *doppelgänger* está disfrazado, dicha criatura está desprevenida contra este ataque.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10 (ágil), **Daño** 2d6+5 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 21; **3.º** *leer la mente* (a voluntad)

Cambiar de forma ❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) El *doppelgänger* adopta la apariencia específica de cualquier humanoide Pequeño o Mediano que ha visto y cuya apariencia recuerda. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente).

Ecología de los dracos

Los dracos alcanzan la madurez y se reproducen mucho antes que los dragones, lo que significa que son una amenaza mucho más común que sus antepasados más poderosos. Los dracos tienen menos reparos en cohabitar con otros (siempre que sean de su misma especie) y a menudo establecen nidos en zonas naturales que se adecuan a sus necesidades, como grutas pantanosas, cuevas costeras o salientes de acantilados.

Draco

Voraces, bestiales y movidos por sus instintos, los dracos son primitivos monstruos dracónicos que han heredado una fracción del aterrador poder de sus parientes mayores, pero no de su astucia. Aunque son más débiles, más lentos y menos razonables que los dragones, los dracos siguen siendo una amenaza para las criaturas y los asentamientos de sus alrededores. Su propensión por formar partidas de incursión (pequeños grupos sociales llamados, adecuadamente, 'devastaciones') les hace aún más peligrosos; una única devastación de dracos fluviales puede arrasar rápidamente un poblado junto al río y las devastaciones errantes de los dracos desérticos son una pesadilla para las caravanas de mercaderes.

Los dracos comparten varias características físicas que los unen como especie a pesar de su gran variedad de hábitats y capacidades. Por ejemplo, carecen de extremidades superiores, lo que hace que al pelear cuerpo a cuerpo deban recurrir a sus formidables mandíbulas y a su robusta cola. Sin embargo, la mayoría de dracos suele evitar el combate cerrado y prefiere usar su arma de aliento para sembrar el caos en una gran área mediante pasadas aéreas. Por último, todos los dracos disponen de pequeñas reservas del poder dracónico de sus antepasados, a las que pueden recurrir para obtener una gran velocidad.

Huevos de draco

Aunque las pieles de draco no son más valiosas que las de otras criaturas de tamaño similar, los huevos de draco son objetos de lujo muy preciados. A veces son usados como componentes para conjuros poderosos y varias culturas los consideran un manjar, pero el motivo más habitual para querer uno de sus huevos es criar a un draco como montura o guardián.

Un draco típico pone una nidada de 2d4 huevos cada 5 años. Los huevos eclosionan entre 3 y 6 semanas después, durante las cuales deben conservarse en condiciones apropiadas a su entorno natural, lo cual es quizá el aspecto más complicado de la crianza de dracos. Aunque a los criadores les es relativamente fácil incubar huevos de dracos desérticos o selváticos (que requieren temperaturas levemente cálidas) o de dracos fluviales (que requieren estar sumergidos en agua corriente), los huevos de dracos flamígeros o gélidos requieren temperaturas extremas para incubarse, que son difíciles de replicar de forma segura.

Un huevo de draco tiene Dureza 3, 5 PG y UR 5. La coloración de los huevos de draco varía muy poco entre especies; una criatura debe tener éxito en una prueba de Naturaleza, o de un Saber apropiado, CD 20 para identificar a qué especie de draco pertenece un huevo específico.

En cuanto un draco sale del huevo, recibe la impronta de la primera criatura que ve. Una criatura con dicha impronta obtiene un bonificador +5 a las pruebas de Naturaleza para adiestrar o Comandar a ese draco.

El precio de los huevos de draco varía según la región, el tipo de draco y el propósito exacto para que lo quiere el comprador, pero suele depender del nivel del draco. Dado que los dracos son criaturas malignas, peligrosas e inteligentes, muchas sociedades no toleran el tráfico de huevos de draco y persiguen a quienes participan en él.

Hacen falta 2 años para que un draco crezca hasta su tamaño adulto. Un draco bien adiestrado puede ser una montura o guardián temible pero muchos adiestradores de dracos descuidados son devorados por las criaturas debido a su crueldad, su exceso de confianza o su simple carencia de talento.

DRACO FLUVIAL

Aunque las escamas relucientes y las esbeltas alas que recuerdan a aletas dan a estos dracos un aspecto con similitudes a un pez de río, son en realidad parientes lejanos de los dragones negros. Aunque son más pequeños que la mayoría de dracos, son más que capaces de poner en peligro a los navegantes fluviales y se sienten como en casa tanto fuera del agua como debajo de ella. Esta flexibilidad les permite cazar una gran variedad de presas, desde peces y boggards hasta ciervos y algún que otro pasajero de transbordador.

DRACO FLUVIAL — CRIATURA 3

NM MEDIANO AGUA ANFIBIO DRAGÓN

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

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +10, Intimidación +6, Sigilo +9, Supervivencia +7

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

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +7

PG 45; **Inmunidades** inconsciente, paralizado; **Resistencias ácido** 10

Azote con la cola ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro de alcance de la cola del draco fluvial hace una acción de Golpe o hace una prueba de habilidad; **Efecto** El draco fluvial da un Golpe de cola contra la criatura desencadenante. Si impacta, la criatura sufre un penalizador -2 a la tirada desencadenante.

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*), volar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +12, **Daño** 2d8+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +12 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+3 contundente

Arranque de velocidad ❖ (mover) El draco se mueve hasta el doble de su velocidad. Puede hacer esto tres veces al día.

Frenesí dracónico [dos acciones] El draco fluvial da un Golpe de colmillos y dos Golpes con cola en cualquier orden.

Mucosa cáustica ❖❖ (ácido, arcano, evocación) El draco fluvial escupe una bola de mucosa cáustica hasta un alcance de 50 pies (*15 m*) que estalla en una explosión de 10 pies (*3 m*). Las criaturas dentro de la explosión sufren 4d6 daño por ácido (salvación básica de Reflejos CD 19). Los que fallan esa salvación también sufren 1d6 daño por ácido persistente y sufren un penalizador de -5 pies (*-1,5 m*) por estatus a su velocidad. Esta reducción de velocidad termina a la vez que el daño persistente por ácido. El draco fluvial no puede volver a usar su mucosa cáustica durante 1d6 asaltos.

DRACO FLAMÍGERO

Los dracos flamígeros son unos parientes lejanos de los dragones rojos que afortunadamente carecen de la inteligencia y ambición de sus primos mayores, pero no por ello son menos territoriales o violentos. Los dracos flamígeros viven cerca de volcanes y de magma, pero en casos poco frecuentes alguno se traslada a zonas cercanas como bosques o colinas arboladas. Sus escamas suelen ser de algún tono de rojo y ocasionalmente quedan de un color negro o gris humo en los bordes de sus alas o la punta de la cola.

DRACO FLAMÍGERO — CRIATURA 5

CM GRANDE DRAGÓN FUEGO

Percepción +12; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en el humo, visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +12, Sigilo +9, Supervivencia +10

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

TESOROS DE LOS DRACOS

Los dracos comparten el interés de los dragones por los tesoros, pero carecen de su refinado gusto. Un tesoro de draco contendrá sin duda monedas, joyas, piedras preciosas, equipo e incluso algún que otro objeto mágico pero el grueso del mismo consistirá seguramente en armas rotas, rocas brillantes, trozos de chatarra y demás basura.

CAZADORES DE DRACOS

La tentación de cazar un dragón es difícil de resistir para muchos aventureros, pero lograr esa meta está plagado de peligros. Hay aventureros sin escrúpulos que, en lugar de eso, cazan dracos y usan trofeos arrancados de dichas criaturas para engañar a los lugareños.

Visión en el humo El humo no impide la visión de un draco flamígero; éste ignora el estado oculto debido al humo.

CA 22; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +10

PG 75; **Inmunidades** fuego, inconsciente, paralizado; **Debilidades** frío 10

Ataque de oportunidad ↷ Sólo colmillos.

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +14, **Daño** 2d8+ 5 perforante más 1d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +14 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+5 contundente

Aliento de bola de fuego ❖❖ (arcano, evocación, fuego) El draco flamígero expulsa una bola de llamas hasta un alcance de 180 pies (*54 m*) que estalla en una explosión de 20 pies (*6 m*). Las criaturas en la explosión sufren 6d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 22). El draco flamígero no puede volver a usar su aliento de bola de fuego durante 1d6 asaltos.

Arranque de velocidad ❖ (mover) El draco se mueve hasta el doble de su velocidad. Puede hacer esto tres veces al día.

Frenesí dracónico ❖❖ El draco flamígero da dos Golpes de colmillos y un Golpe de cola en cualquier orden.

DRACO SELVÁTICO

Los dracos selváticos son peligrosos cazadores, posiblemente emparentados con los dragones verdes, que disponen de un veneno debilitante que pueden utilizar mediante su imponente aguijón o sus flemas tóxicas. Sus alas están rematadas por garras vestigiales que les permiten maniobrar hábilmente a través del espeso follaje de la jungla tanto en vuelo como a pie. Los dracos selváticos prefieren emboscar a sus presas mediante ataques relámpago y retiradas, eliminando a los miembros más débiles de un grupo primero y arrastrando a sus víctimas a través de la espesura para poder devorarlas con tranquilidad.

DRACO SELVÁTICO — CRIATURA 6

CM | GRANDE | DRAGÓN | FUEGO

Percepción +13; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +13, Sigilo +13, Supervivencia +11

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

CA 23; **Fort** +17, **Ref** +13, **Vol** +11

PG 90; **Inmunidades** enfermedad, inconsciente, paralización, veneno

Enredar con la colal ↷ Desencadenante Una criatura dentro del alcance del aguijón del draco selvático usa una acción de mover o abandona una casilla durante una acción de mover que esté usando; **Efecto** El dragón da un Golpe de aguijón contra la criatura. Si impacta, el dragón perturba la acción de la criatura.

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 50 pies (*15 m*); Zancada forestal

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +17, **Daño** 2d10+7 perforante más Agarre depredador

Cuerpo a cuerpo ❖ aguijón +17 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+7 perforante más veneno de draco selvático

Agarre depredador Como agarrón, pero no termina si el draco selvático se mueve; en lugar de eso, se lleva a la criatura agarrada consigo. Un draco selvático no puede volar mientras tiene agarrada a una criatura a menos que esa criatura también pueda volar.

Arranque de velocidad ❖ (mover) El draco se mueve hasta el doble de su velocidad. Puede hacer esto tres veces al día.

Escupir veneno ❖❖ (veneno) El draco selvático puede escupir un pegote adherente de su veneno hasta un alcance de 50 pies (*15 m*) que estalla en una explosión de 10 pies (*3 m*). Las criaturas en la explosión deben tener éxito en una salvación de Reflejos CD 24 o verse expuestos al veneno de draco selvático. El draco selvático no puede volver a escupir veneno durante 1d6 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ El draco selvático da un Golpe de colmillos y dos Golpes de aguijón en cualquier orden.

Veneno de draco selvático (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 24; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

Zancada forestal El draco selvático ignora el terreno difícil y terreno difícil mayor debido a vegetación no mágica.

WYVERN

Los wyverns son dracos venenosos con una merecida reputación por su impaciencia y su agresividad. Miden hasta 15 pies (*4,5 m*) de longitud y pueden llegar a pesar 1.000 libras (*450 kg*) y sus cuerpos resistentes les permiten lanzarse con las garras por delante contra presas grandes sin mucho riesgo. Un wyvern aprovecha ese impulso para aturdir a su objetivo y poder inyectarle su virulento veneno o arrastrarlo hasta un barranco cercano. Como los wyverns no tienen fuerza suficiente como para cargar con sus presas enteras hasta su nido, es mucho más probable que las lleven hasta un precipicio o risco cercanos y los dejen caer, para luego descender y hacerse con los trozos más interesantes.

Las conversaciones no interesan mucho a los wyverns y sólo suelen hablar para burlarse de sus presas, afirmar que ese territorio les pertenece, o exigir tributo. Aun así, a muchos wyverns les gustan el humor macabro y los relatos sobre actos violentos, especialmente los cometidos por el narrador. Un wyvern que sea apaciguado debidamente con carne, entretenimiento y tesoro puede llegar a ayudar, lo que puede ir desde dar indicaciones hasta servir como montura para un humanoide poderoso. Sin embargo, estos acuerdos raramente duran más de unas pocas semanas antes de que el orgullo, la malicia o la insolencia del wyvern le hagan abandonar o incluso traicionar a sus aliados. Solamente los individuos más crueles logran amedrentar a un wyvern y obtener su servidumbre prolongada, pues la mayoría de wyverns son tan egoístas que tratan de no ayudar a los demás incluso aunque también salgan ganando ellos.

¿LOS WYVERNS SON DRACOS?

Aunque se les suele clasificar como dracos, los wyverns exhiben diferencias significativas con la mayoría de tipos de dracos. Aunque los eruditos aún debaten sobre cuál es su relación exacta, lo que está claro es que demuestran un comportamiento de compañerismo y una deferencia generalizada unos con otros.

WYVERN — CRIATURA 6

NM GRANDE DRAGÓN

Percepción +13; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas dracónico
Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +15, Sigilo +12
Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +3, **Car** +0

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +13
PG 95; **Inmunidades** inconsciente, paralizado
Ataque de oportunidad ↷
Salvajismo ↷ **Desencadenante** Una criatura agarrada por el wyvern sufre un fallo crítico en una prueba de habilidad para Huir; **Efecto** El wyvern da un Golpe de aguijón contra la criatura desencadenante.

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +17, **Daño** 2d12+5 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +17, **Daño** 2d8+5 cortante más agarrón
Cuerpo a cuerpo ❖ aguijón +15 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+5 perforante más veneno de wyvern
Impulso castigador ❖ Requisitos El wyvern ha agarrado una criatura este turno usando picado poderoso; **Efecto** El wyvern puede volar a la mitad de su Velocidad llevando la criatura en sus zarpas, moviendo a la criatura consigo y soltándola al final de su movimiento. Alternativamente, el wyvern puede dar un Golpe de aguijón contra la criatura con un bonificador +2 por circunstancia.
Picado poderoso ❖❖ (mover) El wyvern vuela hasta un máximo de su velocidad de volar y debe a la vez avanzar por lo menos 20 pies (*6 m*) y descender por lo menos 10 pies (*3 m*). Si termina su movimiento dentro de alcance cuerpo a cuerpo de por lo menos un enemigo de su tamaño o inferior, puede dar un Golpe de garra contra ese enemigo. Si la garra impacta, como acción gratuita, el wyvern puede automáticamente agarrar al objetivo o hacerlo caer tumbado.
Veneno de wyvern (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 22; Duración máxima 6 asaltos; **Etapa 1** 5d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 6d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 3** 8d6 daño por veneno (1 asalto)

Recursos de los dracos

Aunque todos los aventureros saben que con la piel de un dragón se pueden elaborar poderosas armaduras o armas, las pieles de draco no gozan de tal valía intrínseca. Aun así, las escamas y los cuernos de draco son físicamente impresionantes y a un comprador poco enterado le pueden parecer de una criatura de mayor calibre. Se sabe de curtidores deshonestos que usan pieles de draco para elaborar y vender falsas armaduras de piel de dragón, por lo que los potenciales compradores deben estar siempre ojo avizor para que no les estafen.

Draco gélido

Los dracos gélidos suponen una gran amenaza en los confines helados que llaman hogar, donde recorren grandes distancias para cazar presas como caribúes, lobos, osos pequeños y pueblos de la tundra. Están emparentados con los dragones blancos y comparten muchos hábitos y facetas de su actitud con sus primos dracónicos. De la misma forma que los dragones blancos se cuentan entre los más bestiales y cobardes de su raza, los dracos gélidos son quizá los dracos más depravados y abiertamente malignos. También son especialmente osados y es menos probable que se retiren de una pelea que las demás variantes de su raza. Muchos dracos gélidos han perecido por tratar de perpetrar crueldades por encima de sus posibilidades, como atacar en solitario un castillo o un pueblo fortificado. Aunque un draco gélido puede causar una gran devastación por sí solo, los relatos sobre aldeanos norteños organizándose y logrando así defender sus hogares ante estas amenazas errantes son bastante comunes.

Los terrenos de caza de un draco gélido son bastante extensos. Los que viven en los picos permanentemente helados de altas montañas a veces descienden a las tierras bajas en busca de presas y dejan como único rastro tramos de tierra helada a causa de su aliento. Sus escamas cubiertas de escarcha van de un color azul marino intenso a un turquesa frío y a veces cuentan con zonas violetas. Su piel no es tan gruesa como la de los demás dracos; cuando un draco gélido inhala en preparación para lanzar su característico aliento congelante, se le pueden ver las venas cargadas de sangre azul hielo por debajo de las escamas.

Draco gélido — Criatura 7

CM | Grande | Dragón | Frío

Percepción +14; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la nieve, visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +17, Intimidación +14, Sigilo +15

Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +1

Visión en la nieve La nieve no impide la visión de un draco gélido; éste ignora la ocultación debido a una nevada.

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +15, **Vol** +14

PG 115; **Inmunidades** frío, inconsciente, paralizado; **Debilidades** fuego 10

Golpe en represalia ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance de la cola del draco gélido daña al draco gélido con un Golpe; **Efecto** El draco gélido da un Golpe de cola. Si el Golpe impacta, inflige 1d6 daño adicional.

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*) (sólo nieve), volar 50 pies (*15 m*), trepar por el hielo 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +17, **Daño** 2d12+8 perforante más 1d6 frío

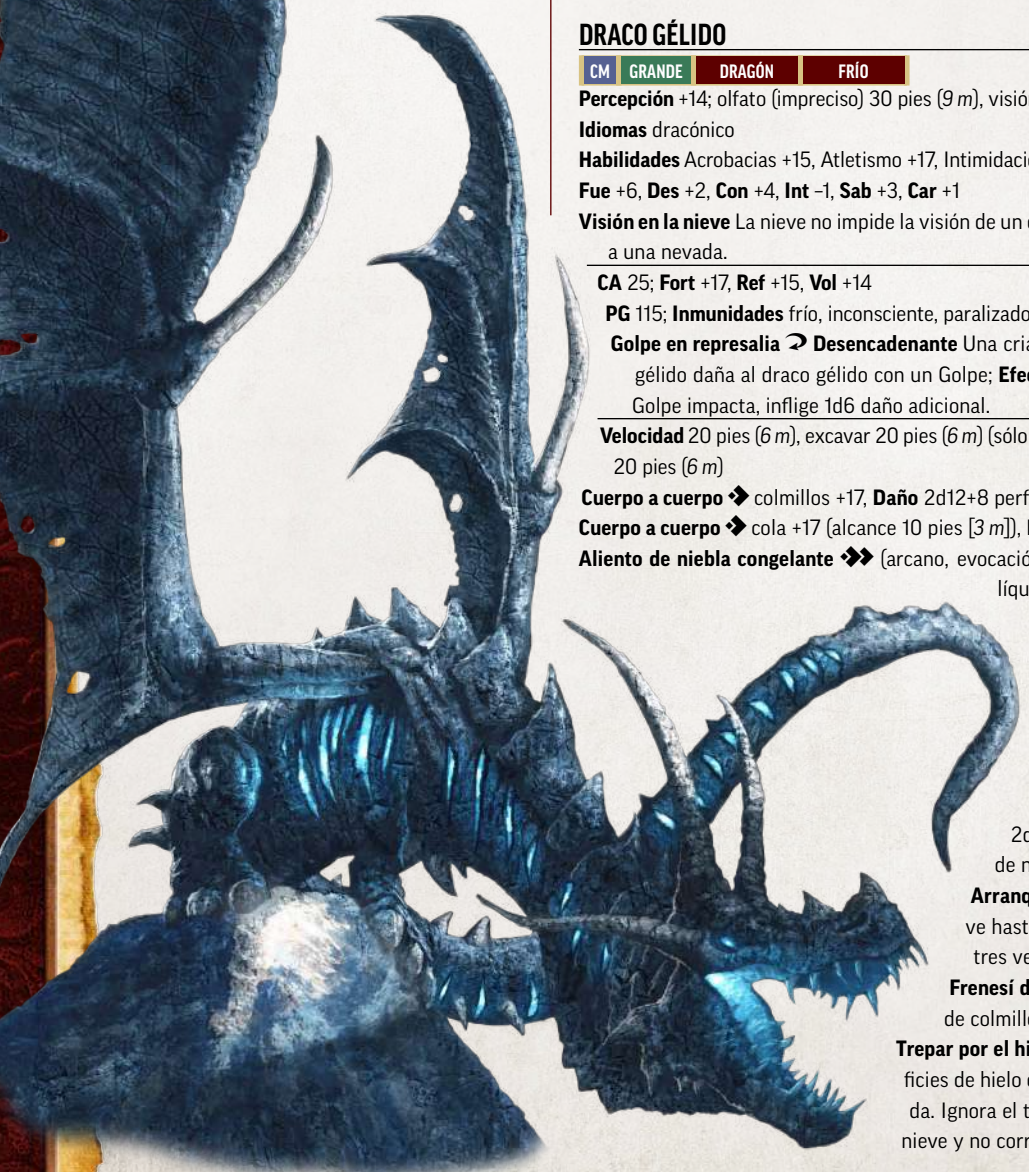
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +17 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+8 contundente

Aliento de niebla congelante ❖❖ (arcano, evocación, frío) El draco gélido escupe una bola de líquido hasta un alcance de 60 pies (*18 m*) que estalla en una explosión de 20 pies (*6 m*) de niebla congelante. Las criaturas en la explosión sufren 8d6 daño por frío (salvación básica de Reflejos CD 25). La niebla cubre todas las superficies en el área con una capa de hielo resbaladizo que las convierte en terreno difícil durante 2d4 asaltos. No puede volver a usar su aliento de niebla congelante durante 1d6 asaltos.

Arranque de velocidad ❖ (mover) El draco se mueve hasta el doble de su velocidad. Puede hacer esto tres veces al día.

Frenesí dracónico ❖❖ El draco gélido da dos Golpes de colmillos y un Golpe de cola en cualquier orden.

Trepar por el hielo Un draco gélido puede trepar por superficies de hielo como si tuviera la velocidad de trepar indicada. Ignora el terreno difícil y difícil mayor debido a hielo y nieve y no corre el riesgo de caerse al cruzar hielo.



DRACO DESÉRTICO

Estos dracos, primos lejanos de los dragones azules, que carecen de la inteligencia y el talento mágico de sus parientes, son pese a todo peligrosos depredadores de emboscada, que atacan a viajeros y asentamientos en el desierto. La coloración de sus escamas varía entre el marrón óxido y el ocre claro, similar a las dunas de sus hogares y conservan de sus antecesores de sangre pura la resistencia a la electricidad y la afinidad por los entornos arenosos.

Los dracos desérticos son uno de los tipos de draco más ligeros y compactos, pero eso no significa que sean frágiles. Sus cuernos curvados hacia atrás y sus alas extremadamente finas están adaptados para que excavar les resulte lo más fácil posible y su poderoso cuello hace que serpentear a través de la arena y otros sedimentos les sea tan sencillo como caminar por encima.

DRACO DESÉRTICO — CRIATURA 8

NM GRANDE DRAGÓN TIERRA

Percepción +15; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +18, Intimidación +13, Sigilo +15, Supervivencia +15

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

CA 27; **Fort** +17, **Ref** +15, **Vol** +13

PG 135; **Inmunidades** inconsciente, paralizado; **Resistencias** electricidad 16

Desvío con el ala ↷ **Desencadenante** El draco desértico es objetivo de un ataque; **Efecto** El draco desértico alza el ala, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el draco desértico está volando, desciende 10 pies (*3 m*) tras completar el ataque.

Velocidad 20 pies (*6 m*); excavar 20 pies (*6 m*) (sólo arena), volar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +20, **Daño** 2d12+8 perforante más 1d6 electricidad

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +20 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+8 contundente más empujar 5 pies (*1,5 m*)

Aliento de tormenta de arena ❖❖ (arcano, electricidad, evocación) El draco desértico escupe una bola de arena cargada de electricidad hasta un alcance de 60 pies (*18 m*) que estalla y produce una nube en una explosión de 15 pies (*4,5 m*). Las criaturas en la explosión sufren 9d6 daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 27). La nube permanece durante 1d4 asaltos y proporciona ocultación a todo lo que hay en su interior. El draco no puede volver a usar su aliento de tormenta de arena durante 1d6 asaltos.

Arranque de velocidad ❖ (mover) El draco se mueve hasta el doble de su Velocidad. Puede hacer esto tres veces al día.

Atacante por sorpresa En el primer asalto de combate, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante el draco desértico.

Frenesí dracónico ❖❖ El draco desértico da dos Golpes de colmillo y un Golpe de cola en cualquier orden.

OTROS DRACOS

Los dracos que se presentan en estas páginas no son ni mucho menos los únicos que existen. Hay dracos forestales de piel verde, que escupen nubes ácidas y viven en bosques templados. Los dracos de las fisuras, uno de los tipos de draco más poderosos, escupen vapores cáusticos y habitan en eriales y regiones marcadas por devastadores desastres mágico. Los dracos marinos viven en los océanos de todo el mundo, los dracos magmáticos en fisuras volcánicas, los dracos neblinosos a lo largo de costas y en marismas y los dracos de las espiras en colinas escarpadas y rocosas. ¡Indudablemente habrá otros tipos de draco en los confines más remotos del mundo!

DRAGONES AZULES LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones azules lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN AZUL JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 28, ataque +21; **4.º** *puerta dimensional, terreno alucinatorio*; **3.º** *mensaje onírico, paralizar, pauta hipnótica*; **2.º** *disipar magia, imagen múltiple, invisibilidad*; **1.º** *alarma, hechizar, sirviente invisible*; **Trucos (4.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, mensaje, sello*

DRAGÓN AZUL ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 34, ataque +27; como un dragón azul joven, más **6.º** *doble engañoso, polimorfar funesto*; **5.º** *escena ilusoria, muro cromático, ofuscar videncia*; **4.º** *clarividencia*; **Trucos (6.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, mensaje, sello*

DRAGÓN AZUL VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 41, ataque +35; como un dragón azul adulto, más **8.º** *desaparición, laberinto, mente en objetivo*; **7.º** *paralizar, retorno de conjuros, rociada prismática*; **6.º** *debilidad mental*; **Trucos (8.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, mensaje, sello*

DRAGÓN CROMÁTICO

Aunque hay muchos tipos de dragones, desde los poderosos dragones planarios a los extraños dragones esotéricos, pocas variedades dracónicas son tan conocidas y justamente temidas como los dragones cromáticos. Se diferencian por el tono de sus escamas, cada color de dragón ejerce su propia variante de crueldad asesina (mediante garras, dientes o aliento) y, a diferencia de la mayoría de criaturas, se vuelven más poderosos a medida que envejecen. Sus ansias de tesoro, comida, violencia y autoridad son legendarias. Físicamente poderosos y con egos que no se quedan atrás, estos dragones suelen carecer de moral y actuar como genios del crimen, feroces tiranos o voraces saqueadores.

DRAGONES CAMBIAFORMAS

Algunos dragones pueden adoptar forma humanoide, lo que les permite infiltrarse en asentamientos o influenciar a otros sin revelar su verdadera naturaleza. Estos obtienen la siguiente aptitud:

Cambiar de forma ❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) El dragón adopta la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente).

DRAGONES CROMÁTICOS LANZADORES DE CONJUROS

Cada tipo de dragón cromático cuenta con una barra lateral sobre dragones lanzadores de conjuros de ese tipo. Para crear un dragón cromático lanzador de conjuros, quítale las aptitudes frenesí dracónico e impulso dracónico y otórgale los conjuros indicados en la barra lateral. Puedes cambiar cualquiera de ellos por otros conjuros arcanos, mientras mantengas el mismo número de conjuros por cada nivel. También puede que quieras aumentar su modificador por Inteligencia o Carisma en 1 o 2 para reflejar su dominio de la magia.

DRAGONES CROMÁTICOS DE GOLARION

Los dragones cromáticos que habitan en la Región del mar Interior son monstruos crueles y siniestros que inspiran tanto miedo como reverencia. Sin embargo, estas terribles bestias no son meros mitos, sino amenazas muy reales para la gente con quien comparten esas tierras. La mayoría viven lejos de la civilización y sólo los más atrevidos interfieren regularmente en los asuntos de los mortales. Los dragones de Golarion creen descender de dos seres originales, Apsu y Tiamat, y su compleja mitología intenta explicar los orígenes de la guerra milenaria entre dragones cromáticos y metálicos.

Los dragones metálicos prefieren vivir en espesuras pantanosas como las Ciénagas Espesas de Varisia o la costa devastada que hoy se conoce como las Tierras Empapadas, mientras que los dragones azules prefieren los arenosos desiertos de Thuvia y Osirion. Brutales dragones verdes vagan en abundacia por los bosques de los Reinos Fluviales e incluso por el reino elfo de Kyonin, en especial en la demoníaca Zarzamaraña. Uno de los dragones rojos más infames, Aashaq, una sacerdotisa sierpe del dios dracónico Dahak, tiene su hogar entre las islas de Los Grilletes, donde gobierna a sus seguidores y ordena incursiones por toda la Región del mar Interior. Los dragones blancos, aunque pueden hallarse en casi cualquier cordillera de Avistan, son quizá más prevalentes alrededor de la Corona del Mundo, donde amenazan a las caravanas que recorren la Senda de Aganhei.

DRAGÓN AZUL

Los dragones azules son los más esbeltos, serenos y cosmopolitas de entre los dragones cromáticos, y hacen el mal de forma organizada, manipuladora y regia. Los dragones azules suelen tener sus guaridas cerca de las ciudades o dentro de ellas y tratan de doblegar la población a su voluntad y acumular hordas de sirvientes. A estos dragones les encanta tejer redes de conspiración; sus lacayos normalmente no son conscientes de que sirven a un dragón, sino que piensan que los pagos de protección, las tasas o los impuestos que reúnen van a las arcas de un amo cruel pero legítimo. En cierto modo, los dragones azules incluso ven a sus sirvientes como su propio tesoro que acumular. Se sabe que estos dragones incluso usan dichas tácticas con sus parientes cromáticos.

No todos los dragones azules trabajan de forma clandestina. Algunos gobiernan sobre tribus del desierto y población rural como dioses vengativos, exigiendo tributo y adoración. Sin importar cómo manejen a sus subordinados, los dragones azules siempre son regios y

altivos y sus guaridas son lujosas; no toleran la insubordinación, la incompetencia ni la malversación y las castigan con una eficiencia homicida.

Los dragones azules también son conocidos por su uso y su dominio de la magia de ilusión. Emplean ilusiones para complementar sus manipulaciones y para desconcertar a los enemigos en batalla. Los dragones azules también ejercen cierto control sobre el agua, pero usan esta aptitud para destruirla, algo bastante peligroso para quienes se los encuentran en sus guaridas del desierto.

La guarida ideal de un dragón azul contiene múltiples pasadizos, salas y cámaras secretas. Como criaturas sociales que son, prefieren que sus invitados gocen de comodidad… pero su morada no debe ser tan pública como para que pueda acudir cualquiera. Una fuerza de guardias mantiene a raya a los intrusos y astutas ilusiones camuflan el edificio ante ojos inquisitivos. En lugar de una montaña de monedas o de gemas, el verdadero tesoro de un dragón azul es la rica decoración de su ciudadela: obras de arte, muebles ornamentados y maravillas arquitectónicas.

DRAGÓN AZUL JOVEN — CRIATURA 9

LM GRANDE DRAGÓN ELECTRICIDAD

Percepción +18; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +15, Arcanos +16, Diplomacia +18, Engaño +18, Intimidación +18, Sigilo +15, Sociedad +16, Supervivencia +16

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

Imitación de sonidos El dragón puede imitar cualquier sonido que ha oído. Para ello, debe tener éxito en una prueba de Engaño con un bonificador +4 por circunstancia.

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +18, **Vol** +19

PG 170; **Inmunidades** electricidad, paralización, sueño

Desvío con el ala ↷ **Desencadenante** El dragón es objetivo de un ataque; **Efecto** El dragón alza el ala, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el dragón está volando, desciende 10 pies (*3 m*) tras completar el ataque.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 26

Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 15 pies (*4,5 m*), volar 100 pies (*30 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21 (alcance 10 pies [*3 m*], electricidad), **Daño** 2d8+11 perforante más 1d12 electricidad

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +21 (ágil), **Daño** 2d8+11 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +19 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+9 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos +19 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+9 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 28; **1.º** *crear agua* (a voluntad; ver sed del desierto); **Trucos (4.º)** *sonido fantasma*

Arma de aliento ❖❖ (arcano, electricidad, evocación) El dragón exhala relámpagos que infligen 5d12 daño por electricidad en una línea de 80 pies (*24 m*) (salvación básica de Reflejos CD 28). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuernos en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su arma de aliento siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

Sed del desierto (arcano, transmutación) Al lanzar *crear agua*, el dragón puede intentar destruir líquidos en lugar de crearlos, convirtiendo esa misma cantidad de líquido en arena. Esto destruye objetos mágicos o alquímicos líquidos si son de menor nivel que el dragón (una criatura puede llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 26 para proteger los líquidos que tiene en su posesión). Esto no afecta a los líquidos en el cuerpo de una criatura.

DEYRUBRUJAN

Responsable de destruir tres aldeas distintas de Avistan tras una larga incursión en busca de información oculta, este dragón azul gran sierpe tiene una guarida fortificada en la nación desértica de Thuvia. Se conoce como el Nido Oculto y es una fábrica donde sectarios usij elaboran toda clase de pociones, drogas y venenos, mientras que su meta a largo plazo es fabricar un falso *elixir de orquídea solar*.

DRAGONES BLANCOS LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones blancos lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN BLANCO JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 24, ataque +16; **2.º** *disipar magia, invisibilidad, resistir energía*; **1.º** *impacto verdadero* (x2), *rayo de debilitamiento*; **Trucos (2.º)** *detectar magia, leer el aura, mano del mago, rayo de escarcha, sonido fantasma*

DRAGÓN BLANCO ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 29, ataque +21; como un dragón blanco joven, más **4.º** *hechizar, libertad de movimiento, puerta dimensional*; **3.º** *acelerar, ligadura terrestre, toque vampírico*; **Trucos (4.º)** *detectar magia, leer el aura, mano del mago, rayo de escarcha, sonido fantasma*

DRAGÓN BLANCO VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 36, ataque +28; como un dragón blanco adulto, más **7.º** *paralizar, resistir energía*; **6.º** *dominar, polimorfar funesto, visión verdadera*; **5.º** *don de lenguas, muro cromático, pasamiento*; **Trucos (7.º)** *detectar magia, leer el aura, mano del mago, rayo de escarcha, sonido fantasma don de lenguas, muro cromático, pasamiento*

DRAGÓN AZUL ADULTO — CRIATURA 13

LM ENORME DRAGÓN ELECTRICIDAD

Percepción +24; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico, jotun

Habilidades Acrobacias +22, Arcanos +25, Diplomacia +26, Engaño +26, Intimidación +24, Sigilo +20, Sociedad +23, Supervivencia +22

Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +5

Imitación de sonidos El dragón puede imitar cualquier sonido que ha oído. Para ello, debe tener éxito en una prueba de Engaño con un bonificador +4 por circunstancia.

CA 34; **Fort** +24, **Ref** +23, **Vol** +23; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 260; **Inmunidades** electricidad, parálisis, sueño

Desvío con el ala ↷ Como el dragón azul joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 32

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 20 pies (*6 m*), volar 150 pies (*45 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +27 (alcance 15 pies [*4,5 m*], electricidad, mágico), **Daño** 3d8+12 perforante más 1d12 electricidad

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +27 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d8+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +25 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d8+10 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos +25 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d8+10 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 33; **6.º** *criatura ilusoria, objeto ilusorio, ventriloquía* (a voluntad); **1.º** *crear agua* (a voluntad; ver Sed del desierto); **Trucos (6.º)** *sonido fantasma*

Arma de aliento ❖❖ (arcano, electricidad, evocación) El dragón exhala relámpagos que infligen 9d12 daño por electricidad en una línea de 100 pies (*30 m*) (salvación básica de Reflejos CD 33). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón azul joven.

Impulso dracónico Como el dragón azul joven.

Sed del desierto (arcano, transmutación) Como el dragón azul joven, pero CD 32.

DRAGÓN AZUL VENERABLE — CRIATURA 18

POCO COMÚN LM ENORME DRAGÓN ELECTRICIDAD

Percepción +31; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico, infernal, ígnaro, jotun

Habilidades Acrobacias +28, Arcanos +33, Diplomacia +35, Engaño +35, Intimidación +33, Sigilo +28, Sociedad +35, Supervivencia +29

Fue +7, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +7, **Sab** +5, **Car** +7

Imitación de sonidos El dragón puede imitar cualquier sonido que ha oído. Para ello, debe tener éxito en una prueba de Engaño con un bonificador +4 por circunstancia.

CA 42; **Fort** +32, **Ref** +30, **Vol** +33; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 370; **Inmunidades** electricidad, parálisis, sueño

Desvío con el ala ↷ Como el dragón azul joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 39

Velocidad 50 pies (*15 m*), excavar 30 pies (*9 m*), volar 200 pies (*60 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +35 (alcance 20 pies [*6 m*], electricidad, mágico), **Daño** 3d10+15 perforante más 2d12 electricidad

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +35 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +33 (alcance 25 pies [*7,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+13 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos +33 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d10+13 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 43; **8.º** *terreno alucinatorio* (a voluntad), *criatura ilusoria* (a voluntad), *objeto ilusorio* (a voluntad), *ventriloquía* (a voluntad); **7.º** *proyectar imagen* (ver espejismo); **1.º** *crear agua* (a voluntad; ver sed del desierto); **Trucos (8.º)** *sonido fantasma*

Aliento tormentoso ❖ (arcano, concentrar, electricidad, evocación); **Frecuencia** Una vez por asalto; **Requisito** Hay una nube de tormenta creada por el arma de aliento del dragón a 500 pies (*150 m*) o menos del mismo y éste puede ver la nube; **Efecto** El dragón invoca un relámpago desde una nube de tormenta creada por su arma de aliento. Esto crea una línea vertical línea de relámpago hasta el suelo que inflige 6d12 daño por electricidad a todos los enemigos en su trayectoria (salvación básica de Reflejos CD 40).

Arma de aliento (arcano, electricidad, evocación) El dragón exhala relámpagos que infligen 12d12 daño por electricidad en una línea de 120 pies (*36 m*) (salvación básica de Reflejos CD 40). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Cada vez que el dragón usa su arma de aliento, una nube de tormenta de 20 pies (*6 m*) de radio aparece a 80 pies (*24 m*) por encima de un punto a elección del dragón a lo largo de la trayectoria del arma de aliento. Las nubes perduran durante 10 minutos y permiten al dragón usar aliento tormentoso.

Espejismo Cada vez que el dragón usa su arma de aliento mientras la imagen ilusoria de su conjuro innato de *proyectar imagen* perdura, puede llevar a cabo que el arma de aliento se origine desde sí mismo o desde la imagen

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón azul joven.

Impulso dracónico Como el dragón azul joven.

Sed del desierto (arcano, transmutación); como el dragón azul joven, pero CD 37.

DRAGÓN BLANCO

Los dragones blancos son los más salvajes y menos inteligentes de todos los dragones cromáticos; crueles depredadores cuya mayor preocupación es su propia supervivencia. Casi todos los demás dragones menosprecian a los dragones blancos por ser impulsivos y simplones, pero eso no los hace menos peligrosos… en realidad, incluso puede ser al contrario. Es casi imposible negociar con un dragón blanco, no porque sean incapaces de ello, sino porque no tienen interés alguno. Son tan difíciles de tratar como fáciles de enfadar. Cuando un dragón blanco se digna a hablar es para proferir amenazas, chistes vacuos y diatribas incoherentes como preludio a un ataque; y cuando llega ese ataque, es sangriento e implacable.

Por suerte, los dragones blancos prefieren lugares muy fríos y apartados, lejos de la gente. Se establecen en cumbres glaciales o en cavernas heladas bajo una tundra impracticable y tratan los terrenos circundantes como su territorio de caza particular. Salen volando para alimentarse o para aterrorizar a otras criaturas, especialmente las que se acercan a su guarida, y regresan con tesoros que exhiben en nichos de hielo en su cubil. Coleccionan toda clase de objetos de valor, con una leve preferencia por los objetos de gran utilidad (como herramientas, mercancías y buena comida) antes que por las monedas o joyas. Su capacidad de moldear el hielo permite a los dragones blancos reestructurar su guarida a placer y con el paso de los años suelen estar orgullosos de cómo han decorado su hogar.

DRAGÓN BLANCO JOVEN CRIATURA 6

CM GRANDE DRAGÓN FRÍO

Percepción +13; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la nieve, visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +10, Arcanos +7, Atletismo +16, Intimidación +12, Sigilo +14

Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0

Visión en la nieve La nieve no impide la visión de un dragón blanco; éste ignora la ocultación debido a una nevada.

CA 23; **Fort** +16, **Ref** +14, **Vol** +11

PG 115; **Inmunidades** frío, paralización, sueño; **Debilidades** fuego 5

LOGRIVICH

Cuando la reina Elvanna aún gobernaba Irrisen, reclutó al dragón blanco joven Logrivich y le nombró miembro de la Guardia Invernal, la fuerza que mantiene el orden en la capital, Trono Blanco. Residía en una torre del reloj, pero hace años que nadie le ve, lo que lleva a pensar que se ha trasladado, o que murió a manos de algunos aventureros durante los recientes disturbios en la ciudad.

DRAGONES NEGROS LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones negros lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN NEGRO JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 25, ataque +18; **3.º** *lentificar, nube apestosa*; **2.º** *contorno borroso, invisibilidad, partículas rutilantes*; **1.º** *alarma, impacto verdadero, rayo de debilitamiento*; **Trucos (3.º)** *detectar magia, leer el aura, luces danzantes, maraña, prestidigitación*

DRAGÓN NEGRO ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 30, ataque +24; como un dragón negro joven, más **5.º** *maldición del marinero, tentáculos negros*; **4.º** *clarividencia, puerta dimensional, sugestión*; **3.º** *paralizar*; **Trucos (5.º)** *detectar magia, leer el aura, luces danzantes, maraña, prestidigitación*

DRAGÓN NEGRO VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 37, ataque +32; como un dragón negro adulto, más **7.º** *dedo de la muerte, invertir gravedad, máscara del terror*; **6.º** *dominar, muro de fuerza, visión verdadera*; **5.º** *ojo fisgón*; **Trucos (7º)** *detectar magia, leer el aura, luces danzantes, maraña, prestidigitación*

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 20

Sangre congelante ↷ (arcano, frío) **Desencadenante** Una criatura adyacente inflige daño cortante o perforante al dragón; **Efecto** La sangre del dragón salpica a la criatura y le inflige 1d6 daño por frío. Si una criatura sufre daño por frío de esta forma, queda lentificada 1 durante 1 asalto.

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 80 pies (*24 m*); trepar por el hielo 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +17 (alcance 10 pies [*3 m*], frío), **Daño** 2d8+9 perforante más 1d6 frío

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +17 (ágil), **Daño** 2d6+9 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +15 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 1d8+8 contundente

Aporrear el suelo ❖ El dragón aporrea el suelo con gran fuerza. Puede hacerlo si está a ras del suelo o volando a un máximo de 10 pies (*3 m*) de altura. Toda criatura que está a 10 pies (*3 m*) o menos y sobre el suelo debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 24 o queda tumbada y sufre 2d6 daño contundente. El dragón puede luego dar un Paso.

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, frío) El dragón exhala una nube de escarcha que inflige 7d6 daño por frío en un cono de 30 pies (*9 m*) (salvación básica de Reflejos CD 24). No puede volver a usar el arma de aliento durante 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 siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

Moldear hielo ❖❖ (agua, arcano, transmutación) El dragón cambia la forma de un cubo de hielo o nieve que toca, de hasta 10 pies (*3 m*) de lado. Las criaturas que estén sobre el hielo deben tener éxito en una salvación de Reflejos o prueba de Acrobacias CD 15. En caso de fallo, la criatura queda tumbada sobre el hielo; en caso de fallo crítico, cae fuera del hielo y además queda tumbada.

Trepar por el hielo Un dragón blanco puede trepar por superficies de hielo como si tuviera la velocidad de trepar indicada. Ignora el terreno difícil y difícil mayor debido a hielo y nieve y no corre el riesgo de caerse al cruzar hielo.

DRAGÓN BLANCO ADULTO — CRIATURA 10

CM GRANDE DRAGÓN FRÍO

Percepción +20; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la nieve, visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +16, Arcanos +15, Atletismo +23, Intimidación +19, Sigilo +18

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

Visión en la nieve Como el dragón blanco joven.

CA 29; **Fort** +22, **Ref** +19, **Vol** +17; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 215; **Inmunidades** frío, paralización, sueño; **Debilidades** fuego 10

Frío dracónico (arcano, aura, evocación, frío); 5 pies (*1,5 m*), 2d6 daño por frío (salvación básica de Reflejos CD 27)

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 27

Sangre congelante ↷ (arcano, frío) Como el dragón blanco joven, pero 2d6 daño por frío

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 120 pies (*36 m*); trepar por el hielo 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +23 (alcance 10 pies [*3 m*], frío, mágico), **Daño** 2d10+13 perforante más 2d6 frío

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

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +22 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d6+11 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 27; **2.º** *niebla de obscurecimiento* (a voluntad); **1.º** *ráfaga de viento* (a voluntad)

Aporrear el suelo ❖ Como el dragón blanco joven, pero CD 29 y 3d6 daño contundente.

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, frío) El dragón exhala una nube de escarcha que inflige 11d6 daño por frío en un cono de 40 pies (*12 m*) (salvación básica de Reflejos CD 29). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón blanco joven.

Impulso dracónico Como el dragón blanco joven.

Moldear hielo ❖❖ (agua, arcano, transmutación) Como el dragón blanco joven.

Trepar por el hielo Como el dragón blanco joven.

DRAGÓN BLANCO VENERABLE — CRIATURA 15

POCO COMÚN CM ENORME DRAGÓN FRÍO

Percepción +30; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la nieve, visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, jotun

Habilidades Acrobacias +24, Arcanos +23, Atletismo +31, Intimidación +28, Sigilo +26
Fue +8, **Des** +3, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +3
Visión en la nieve Como el dragón blanco joven.

CA 36; **Fort** +30, **Ref** +26, **Vol** +24, +1 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 330; **Inmunidades** frío, paralización, sueño; **Debilidades** fuego 15
Frío dracónico (arcano, aura, evocación, frío) 10 pies (*3 m*), 3d6 daño por frío (salvación básica de Reflejos CD 34)
Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 34
Sangre congelante ↷ (arcano, frío) Como el dragón blanco joven, pero 3d6 daño por frío.
Ventisca (arcano, aura, frío) 50 pies (*15 m*). Después de que el dragón usa su arma de aliento, una violenta ventisca de nieve cegadora rodea su cuerpo durante 1 asalto. El espacio en el aura se convierte en terreno difícil para otras criaturas que estén en el suelo, trepando o volando. La tormenta de nieve también hace que todas las criaturas en el área estén ocultas. Mientras dura la ventisca, el Frío dracónico del dragón afecta a toda el área de la ventisca.

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 160 pies (*48 m*); trepar por el hielo 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +31 (alcance 15 pies [*4,5 m*], frío, mágico), **Daño** 3d12+16 perforante más 3d6 frío
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +31 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d10+16 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +29 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d10+14 contundente
Conjuros arcanos innatos CD 36; **6.º** *muro de hielo* (a voluntad); **2.º** *niebla de obscurecimiento* (a voluntad); **1.º** *ráfaga de viento* (a voluntad)
Aporrear el suelo ❖ Como el dragón blanco joven, pero CD 37 y 5d6 daño contundente.
Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, frío) El dragón exhala una nube de escarcha que inflige 16d6 daño por frío en un cono de 50 pies (*15 m*) (salvación básica de Reflejos CD 36). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.
Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón blanco joven.
Impulso dracónico Como el dragón blanco joven.
Moldear hielo ❖❖ (agua, arcano, transmutación) Como el dragón blanco joven.
Trepar por el hielo Como el dragón blanco joven.

SERZILIAN

La dragona negra gran sierpe Serzilian gobierna el fétido pantano Graidmere en Ustalav, donde lleva residiendo más de ochocientos años. Sabe que algo aún más oscuro que ella mora en algún lugar del pantano, pero aún no ha descubierto cómo convocar a ese ser. Por ahora duerme y sólo despierta para exigir sacrificios.

DRAGÓN NEGRO

Los dragones negros son tiranos homicidas que gobiernan marismas, pantanos, ciénagas y marjales mediante el miedo. Estas sádicas criaturas suelen tener su guarida en una cueva profunda o una parte aislada del pantano y ejercen su autoridad mediante una combinación de incursiones relámpago y de subterfugio. Su odio por las demás criaturas es tan ácido como su aliento, y raro es que toleren incluso a otros dragones de su mismo tipo, salvo para aparearse o para colaborar temporalmente en pos de abatir a un enemigo mutuo.

Los dragones negros son anfibios; aunque respiran oxígeno, sus branquias les permiten respirar bajo el agua. Sus aletas les ayudan a nadar mejor y son una adaptación a sus entornos húmedos y sus guaridas sumergidas. Son inmunes al agua fétida que resulta de su aptitud mágica corromper agua.

Las guaridas de los dragones negros son tan viles como sus almas. El suelo está repleto de carne pútrida y sus tesoros saqueados yacen entre la mugre y el barro de esas cavernas húmedas, entre raíces y enredaderas. Dichos lugares suelen estar repletos de insectos, serpientes y cienos. Aunque se apropian de cavernas naturales siempre que pueden, se pueden conformar con zonas de vegetación densa y retorcida dentro de un pantano. El tesoro de un dragón negro suele consistir principalmente en gemas y obras

DRAGONES ROJOS LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones rojos lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN ROJO JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 29, ataque +23; **4.º** *desesperación aplastante, invisibilidad, piel pétrea;* **3.º** *acelerar, grasa, leer la mente;* **2.º** *comprensión idiomática, resistir energía, ver lo invisible;* **1.º** *hechizar, impacto verdadero, rayo de debilitamiento;* **Trucos (4.º)** *atontar, mano del mago, mensaje, sello, toque gélido*

DRAGÓN ROJO ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 35, ataque +29; como un dragón rojo joven, más **6.º** *disipar magia, muro de fuerza, teletransportar;* **5.º** *capa de colores, don de lenguas, orden imperiosa;* **Trucos (6.º)** *atontar, mano del mago, mensaje, sello, toque gélido*

DRAGÓN ROJO VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 42, ataque +36; como un dragón rojo adulto, más **9.º** *cuerpo ardiente, esfera prismática;* **8.º** *discernir ubicación, mente en objetivo, muro prismático;* **7.º** *invertir gravedad, resistir energía, rociada prismática;* **Trucos (9.º)** *atontar, mano del mago, mensaje, sello, toque gélido*

exquisitas de cristal, pues los objetos de valor de sustancias más blandas no sobreviven a la presencia ácida del dragón.

DRAGÓN NEGRO JOVEN — CRIATURA 7

CM GRANDE ÁCIDO ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +15; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad
Idiomas dracónico
Habilidades Acrobacias +14, Arcanos +12, Atletismo +17, Engaño +15, Intimidación +15, Sigilo +16
Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +2

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +12, **Vol** +15
PG 125; **Inmunidades** ácido, paralización, sueño
Azote con la cola ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro de alcance de la cola del dragón lleva a cabo una acción de Golpe o hace una prueba de habilidad; **Efecto** El dragón da un Golpe de cola contra la criatura desencadenante con un penalizador -2. Si impacta, la criatura sufre un penalizador -2 a la tirada desencadenante.
Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 23

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 40 pies (*12 m*), volar 100 pies (*30 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +19 (ácido, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+9 perforante más 1d6 ácido
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +19 (ágil), **Daño** 2d6+9 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +17 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+7 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos +17 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+7 perforante
Arma de aliento ❖❖ (ácido, arcano, evocación) El dragón exhala una rociada ácida que inflige 8d6 daño por ácido en una línea de 60 pies (*18 m*) (salvación básica de Reflejos CD 25). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.
Frenesí dracónico ❖❖ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuernos en cualquier orden.
Impulso dracónico El dragón recarga su arma de aliento siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

DRAGÓN NEGRO ADULTO — CRIATURA 11

CM GRANDE ÁCIDO ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +22; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común, dracónico, jotun
Habilidades Acrobacias +18, Arcanos +19, Atletismo +24, Engaño +20, Intimidación +20, Sigilo +20
Fue +7, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +3

CA 31; **Fort** +23, **Ref** +18, **Vol** +21; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 215; **Inmunidades** ácido, paralización, sueño
Azote con la cola ↷ Como el dragón negro joven.
Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 28

Velocidad 50 pies (*15 m*), nadar 50 pies (*15 m*), volar 120 pies (*36 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +25 (ácido, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d12+13 perforante más 2d6 ácido
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +25 (ágil, mágico), **Daño** 2d10+13 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +23 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d12+11 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos +23 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 1d10+11 perforante
Conjuros arcanos innatos CD 30; **2.º** *oscuridad* (a voluntad)
Arma de aliento ❖❖ (ácido, arcano, evocación) El dragón exhala una rociada ácida que inflige 12d6 daño por ácido en una línea de 80 pies (*24 m*) (salvación básica de Reflejos CD 30). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.
Corromper agua ❖ (arcano, concentrar, nigromancia) **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** El dragón contamina permanentemente 10 pies cúbicos (*0,3 m^3, o 300 litros*) de líquido a 90 pies (*27 m*) o menos de él. El líquido deja de ser potable y queda incapaz de albergar vida acuática. Esto destruye objetos mágicos o alquímicos líquidos si son de menor nivel que el dragón (una criatura puede llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 28 para proteger los líquidos que tiene en su posesión). Esto no afecta a los líquidos en el cuerpo de una criatura.
Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón negro joven.
Impulso dracónico Como el dragón negro joven.

DRAGÓN NEGRO VENERABLE — CRIATURA 16

POCO COMÚN CM ENORME ÁCIDO ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +30; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común, dracónico, goblin, jotun, orco
Habilidades Acrobacias +25, Arcanos +26, Atletismo +32, Engaño +29, Intimidación +29, Sigilo +27
Fue +8, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +5

CA 39; **Fort** +30, **Ref** +27, **Vol** +29; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 325; **Inmunidades** ácido, paralización, sueño
Azote con la cola ↷ Como el dragón negro joven.
Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 35

Velocidad 60 pies (*18 m*), nadar 60 pies (*18 m*), volar 150 pies (*45 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +33 (ácido, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+14 perforante más 2d6 ácido y 2d6 ácido persistente
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d8+14 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +31 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d10+12 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos +31 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d10+12 perforante
Conjuros arcanos innatos CD 37; **2º** *oscuridad* (a voluntad)
Arma de aliento ❖❖ (ácido, arcano, evocación) El dragón exhala una rociada ácida que inflige 17d6 daño por ácido en una línea de 100 pies (*30 m*) (salvación básica de Reflejos CD 39). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.
Corromper agua ❖ (arcano, concentrar, nigromancia) Como el dragón negro adulto, pero CD 35.
Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón negro joven.
Impulso dracónico Como el dragón negro joven.

DRAGÓN ROJO

Los dragones cromáticos más grandes y poderosos son los dragones rojos, una amenaza para las civilizaciones de todo el mundo, cuya fuerza sólo rivaliza con su arrogancia. Los dragones rojos se ven a sí mismos como regentes y soberanos de toda la raza dracónica. Con sus coronas de púas carmesí y su dominio de las llamas más abrasadoras, a sus ojos eso no es presunción: es un hecho innegable.

Los dragones rojos no se dignan a hablar con criaturas inferiores; simplemente dominan, calcinan y esclavizan a las criaturas más débiles para que sean sus sirvientes y cuiden de sus guaridas mientras los dragones duermen. Disfrutan dominando a otras culturas, a las que exigen tributos y devoran o reducen a cenizas si osan enfadarles o desafiarles. Sus esbirros esclavizados tienen órdenes de ampliar constantemente sus guaridas, excavando nuevos túneles y diseñando trampas astutas para garantizar la seguridad del dragón.

Movidos por pura arrogancia, los dragones rojos son los dragones que más habitualmente arrasan asentamientos. Quieren que el mundo los vea como poderosos tiranos y como una amenaza para todas las demás criaturas. No tienen reparos en amenazar, manipular o matar para lograr sus metas, o en simplemente intimidar a otros mediante demostraciones públicas de brutalidad y autoridad.

Tan legendaria como la crueldad de los dragones rojos es la magnificencia de sus tesoros acumulados. Sus guaridas suelen estar situadas en lugares peligrosos, con predilección por los volcanes, pues les parecen imponentes y el calor constante les agrada. Sin importar el lugar, los dragones rojos duermen sobre una montaña de monedas y otros tesoros, que guardan celosamente. A veces, el calor interno del dragón provoca que esos metales preciosos se fundan.

DRAGÓN ROJO JOVEN — CRIATURA 10

CM | GRANDE | DRAGÓN | FUEGO

Percepción +20; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en el humo, visión en la oscuridad

DARALATHXYL

Conocido como el Sexto Rey de las Montañas de los Cinco Reyes, este dragón rojo lleva más de dos milenios viviendo en el Risco de Droskar. Por fortuna, este poderoso dragón duerme durante largos períodos pero, como un volcán activo, cuando despierta le sigue el desastre.

DRAGONES VERDES LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones verdes lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN VERDE JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 26, ataque +20; **3.º** *disipar magia, leer la mente, localizar;* **2º** *forma humanoide, imagen múltiple, ver lo invisible;* **1.º** *impacto verdadero, objeto ilusorio, ventriloquía;* **Trucos (3.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, luces danzantes, sonido fantasma*

DRAGÓN VERDE ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 33, ataque +26; como un dragón verde joven, más **5.º** *disipar magia, don de lenguas, nube aniquiladora;* **4.º** *clarividencia, piel pétrea, puerta dimensional;* **Trucos (5.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, luces danzantes, sonido fantasma*

DRAGÓN VERDE VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 39, ataque +33; como un dragón verde adulto, más **8.º** *mente en objetivo, muro prismático;* **7.º** *contingencia, retorno de conjuros, rociada prismática;* 6º *debilidad mental, teletransportar, visión verdadera;* **Trucos (8.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, luces danzantes, sonido fantasma*

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +15, Arcanos +17, Atletismo +22, Diplomacia +19, Engaño +19, Intimidación +21, Sigilo +17

Fue +6, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +3

Visión en el humo El humo no impide la visión de un dragón rojo; éste ignora el estado oculto debido al humo.

CA 30; **Fort** +21, **Ref** +18, **Vol** +19

PG 210; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño; **Debilidades** frío 10

Ataque de oportunidad ↷ Sólo fauces.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 27

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 120 pies (*36 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +23 (alcance 10 pies [*3 m*], fuego), **Daño** 2d12+12 perforante más 2d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +23 (ágil), **Daño** 2d10+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +21 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d12+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +21 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d10+10 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 27; Trucos **(4.º)** *detectar magia, leer el aura*

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, fuego) El dragón exhala una descarga de llamas que inflige 11d6 daño por fuego en un cono de 40 pies (*12 m*) (salvación básica de Reflejos CD 30). No puede volver a usar el arma de aliento durante 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 siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

DRAGÓN ROJO ADULTO — CRIATURA 14

CM ENORME DRAGÓN FUEGO

Percepción +26; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en el humo, visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, enano, orco

Habilidades Acrobacias +23, Arcanos +25, Atletismo +29, Diplomacia +25, Engaño +25, Intimidación +27, Sigilo +23

Fue +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +5

Visión en el humo Como el dragón rojo joven.

CA 37; **Fort** +28, **Ref** +25, **Vol** +26; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 305; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño; **Debilidades** frío 15

Ataque de oportunidad ↷ Sólo fauces.

Calor dracónico (arcano, aura, evocación, fuego); 5 pies (*1,5 m*), 3d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 30)

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 33

Velocidad 50 pies (*15 m*), volar 150 pies (*45 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +29 (alcance 15 pies [*4,5 m*], fuego, mágico), **Daño** 3d12+15 perforante más 2d6 fuego

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+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +27 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d10+13 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 35; **4.º** *sugestión*; **Trucos (6.º)** *detectar magia, leer el aura*

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, fuego) El dragón exhala una descarga de llamas que inflige 15d6 daño por fuego en un cono de 50 pies (*15 m*) (salvación básica de Reflejos CD 36). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón rojo joven.

Impulso dracónico Como el dragón rojo joven.

DRAGÓN ROJO VENERABLE — CRIATURA 19

POCO COMÚN CM ENORME DRAGÓN FUEGO

Percepción +35; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en el humo, visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común, dracónico, enano, jotun, orco

Habilidades Acrobacias +30, Arcanos +35, Atletismo +37, Diplomacia +35, Engaño +35, Intimidación +37, Sigilo +33

Fue +9, **Des** +5, **Con** +8, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +7

Visión en el humo Como el dragón rojo joven.

CA 45; **Fort** +35, **Ref** +32, **Vol** +35; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 425; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño; **Debilidades** frío 20

Ataque de oportunidad ↷ Sólo fauces.

Calor dracónico (arcano, aura, evocación, fuego); 10 pies (*3 m*), 4d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 39)

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 40

Redirigir fuego ↷ (abjuración, arcano) **Desencadenante** Una criatura a 100 pies (*30 m*) o menos lanza un conjuro de fuego, o un conjuro de fuego tiene origen en una fuente a 100 pies (*30 m*) o menos; **Efecto** El dragón toma todas las decisiones al determinar los objetivos, el destino u otros efectos del conjuro, como si fuera el lanzador del mismo.

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 180 pies (*54 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +37 (alcance 20 pies [*6 m*], fuego, mágico), **Daño** 4d10+17 perforante más 3d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +37 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 4d8+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +35 (alcance 25 pies [*7,5 m*], mágico), **Daño** 4d10+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +35 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d8+15 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 42; **8.º** *muro de fuego* (a voluntad); **4.º** *sugestión* (a voluntad); **Trucos (9.º)** *detectar magia, leer el aura*

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, fuego) El dragón exhala una descarga de llamas que inflige 20d6 daño por fuego en un cono de 60 pies (*18 m*) (salvación básica de Reflejos CD 42). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón rojo joven.

Impulso dracónico Como el dragón rojo joven.

Manipular llamas ❖ (arcano, concentrar, transmutación) El dragón rojo intenta tomar el control de un fuego mágico o un conjuro de fuego a 100 pies (*30 m*) o menos. Si tiene éxito en una prueba de contrarrestar (contrarrestar nivel 10, modificador a contrarrestar +32), el lanzador original pierde el control del conjuro o fuego mágico, el control se transfiere al dragón y el dragón se considera que ha Mantenido el conjuro con esta acción (si es aplicable). El dragón puede decidir terminar el conjuro en lugar de tomar el control, si lo prefiere.

DRAGÓN VERDE

Los dragones verdes son los más contemplativos de todos los dragones cromáticos y los más fáciles de tratar. La clave para comprender a un dragón verde es entender su obsesión por el conocimiento y la disciplina. Cualquier acercamiento cuidadoso que se aproveche de las fijaciones de un dragón verde podrá tener un resultado diplomático, pero un paso en falso o una ofensa provocarán que ataque salvajemente. Como la mayoría de dragones cromáticos, los dragones verdes no tienen paciencia con los necios… y su umbral para lo que consideran un necio es muy bajo.

Aunque están más abiertos a tratar con otras criaturas y dragones que el resto de sus parientes cromáticos, los dragones verdes prefieren llevar vidas aisladas y tranquilas. Suelen hacer su guarida en las partes más inaccesibles de un bosque, rodeada de matorrales densos o en el corazón de algún barranco escarpado. Si el terreno les es favorable, algunos dragones verdes se establecen en grutas naturales, que expanden según necesidad.

El orgullo de los dragones verdes hace que se preocupen por la conservación de sus hogares forestales. Sienten que un bosque verde y frondoso es algo que ellos mismos han cultivado. Esto lleva a algunos dragones verdes a seguir la senda del druidismo,

ATHERVOX

Los dragones verdes son contemplativos y tienen intereses estudiosos y Athervox no es la excepción. Esta dragona verde gran sierpe es astrónoma y tiene un observatorio cerca de Senara, en la floresta Susurrante de Cheliax. Hizo un acuerdo con la Casa Thrune, en el que aceptó instruir a un puñado de aprendices. Tras unos años de instrucción, esos 'aprendices' se desvanecieron una noche, llevándose volúmenes de notas cruciales de la dragona; una ofensa que no ha olvidado y de la que planea vengarse.

DRAGONES DE OTROS MUNDOS

En el planeta Triaxus el Errante, el séptimo mundo más alejado del sol de Golarion, los dragones gobiernan continentes enteros. Allí, dragones ancianos controlan ciudades estado y naciones. En una extensa región conocida como las Dracotierras, los dragones cromáticos han subyugado a los habitantes humanoides y se enfrentan entre sí en frecuentes guerras. Sin embargo, unos pocos dragones buenos tienen allí sus dominios. En la región conocida como el Mandato de Fuego Celeste existe una dinámica distinta: dragones buenos que han decidido convivir con los habitantes humanoides han creado una defensa contra los tiranos de las Dracotierras. Allí, unas criaturas llamadas dracónidos trabajan junto a los humanoides patrullando las fronteras, formando un grupo que se conoce como la Legión del Dragón.

aunque la mayoría prefieren estudiar las artes arcanas y el ocultismo. La mayoría profundiza mucho en algún campo de estudio concreto, e intercambia correspondencia con otros eruditos de ese campo usando un seudónimo para ocultar su verdadera naturaleza. Sin importar en qué centren sus intereses, los dragones verdes siempre buscan mejorar y su deseo de conocimiento los hace más dispuestos a tratar diplomáticamente con otras criaturas para así obtener nueva información.

Sus tesoros suelen estar bien cuidados, organizados y repletos de tomos de saber y pergaminos mágicos, así como de antigüedades que coleccionan por motivos indescifrables. Muchos de estos tesoros provienen de todas partes del mundo y más de un aventurero ha sobrevivido a un encuentro con un dragón verde a base de inflarle el ego y ofrecerle artefactos raros o saber perdido de antiguas culturas.

DRAGÓN VERDE JOVEN — CRIATURA 8

LM GRANDE ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +16; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +13, Arcanos +16, Atletismo +17, Diplomacia +16, Engaño +14, Intimidación +16, Naturaleza +14, Ocultismo +17, Sigilo +15, Sociedad +14

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

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

PG 135; **Inmunidades** paralización, sueño, veneno

Enredar con la cola ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance de la cola del dragón usa una acción de mover o abandona una casilla durante una acción de mover que está usando; **Efecto** El dragón da un Golpe de cola contra la criatura con un penalizador -2. Si impacta, el dragón perturba la acción de la criatura.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 24

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*), volar 120 pies (*36 m*); Zancada forestal

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +20 (alcance 10 pies [*3 m*], veneno), **Daño** 2d10+8 perforante más 2d4 veneno

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +18 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+7 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerno +18 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d12+7 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 26; **2.º** *enmarañar*; **1.º** *hechizar* (x2)

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, veneno) El dragón exhala una nube tóxica que inflige 9d6 daño por veneno en un cono de 40 pies (*12 m*) (salvación básica de Fortaleza CD 28). No puede volver a usar el arma de aliento durante 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 siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

Zancada forestal El dragón verde ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor debido a la vegetación no mágica.

DRAGÓN VERDE ADULTO — CRIATURA 12

LM ENORME ANFIBIO DRAGÓN

Percepción +22; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, élfico, silvano

Habilidades Acrobacias +19, Arcanos +22, Atletismo +24, Diplomacia +23, Engaño +19, Intimidación +23, Naturaleza +20, Ocultismo +24, Sigilo +21, Sociedad +22

Fue +6, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +5

CA 34; **Fort** +20, **Ref** +22, **Vol** +23; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 215; **Inmunidades** paralización, sueño, veneno

Enredar con la cola ↷ Como el dragón verde joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 31

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 40 pies (*12 m*), volar 160 pies (*48 m*); Pisada sin rastro, Zancada forestal

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +26 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico, veneno), **Daño** 3d10+12 perforante más 3d4 veneno

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +26 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d8+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +24 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d8+10 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerno +24 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d8+10 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 32; **4.º** *hechizar* (a voluntad), *sugestión*; **2.º** *enmarañar* (x2)

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, veneno) El dragón exhala una nube tóxica que inflige 13d6 daño por veneno en un cono de 50 pies (*15 m*) (salvación básica de Fortaleza CD 31). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón verde joven.

Impulso dracónico Como el dragón verde joven.

Pisada sin rastro El dragón verde siempre obtiene los beneficios de Cubrir rastro en entornos naturales, incluso al moverse a su Velocidad total.

Zancada forestal Como el dragón verde joven.

DRAGÓN VERDE VENERABLE — CRIATURA 17

POCO COMÚN | LM | GARGANTUESCO | ANFIBIO | DRAGÓN

Percepción +30; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común, dracónico, élfico, jotun, silvano

Habilidades Acrobacias +25, Arcanos +32, Atletismo +30, Diplomacia +31, Engaño +27, Intimidación +31, Naturaleza +28, Ocultismo +34, Sigilo +29 (camuflaje), Sociedad +31

Fue +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +6, **Sab** +5, **Car** +6

Camuflaje El dragón puede Esconderse en entornos naturales, aunque no disponga de cobertura.

CA 41; **Fort** +30, **Ref** +29, **Vol** +32; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 315; **Inmunidades** paralización, sueño, veneno

Enredar con la cola ↷ Como el dragón verde joven.

Miasma (aura, veneno) 20 pies (*6 m*). Después de que el dragón use su arma de aliento, una nube de gas venenoso continuará emanando desde su cuerpo durante 1 asalto. Cualquier criatura que termine su turno en el miasma sufrirá 4d6 daño por veneno (salvación básica de Fortaleza CD 37). Las criaturas en el miasma están ocultas y tratan a las demás criaturas como ocultas. El dragón puede ver a través de dicha ocultación.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 37

Velocidad 50 pies (*15 m*), nadar 50 pies (*15 m*), volar 200 pies (*60 m*); Pisada sin rastro, Zancada forestal

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +33 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico, veneno), **Daño** 3d12+15 perforante más 4d4 veneno

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +31 (alcance 25 pies [*7,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+13 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerno +31 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d10+13 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 39; **6.º** *dominar*; **4.º** *hechizar* (a voluntad), *sugestión*; **2.º** *enmarañar* (a voluntad)

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, veneno) El dragón exhala una nube tóxica que inflige 18d6 daño por veneno en un cono de 60 pies (*18 m*) (salvación básica de Fortaleza CD 37). El arma de aliento crea además un miasma. No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón verde joven.

Impulso dracónico Como el dragón verde joven.

Pisada sin rastro Como el dragón verde adulto.

Zancada forestal Como el dragón verde joven.

DAHAK

Dahak, la Destrucción Infinita, es un antiguo dios dragón nacido del justiciero Apsu. Dahak es el dios de la destrucción, los dragones malignos y la avaricia. Tras nacer, Dahak se desplazó hasta el Infierno, por donde vagó durante eones antes de regresar al Plano Material para enfrentarse a su padre y hermanos, deleitándose en la devastación y jurando destruir el mundo.

TESOROS DE LOS DRAGONES FEÉRICOS

Con la piel de dragón feérico puede hacerse una armadura para una criatura Pequeña. Estos dragones a veces llevan también amuletos o anillos mágico.

GUARIDAS DE DRAGONES FEÉRICOS

Los dragones feéricos viven en viejos bosques o en lugares donde el velo entre el Primer Mundo y el Plano Material es más delgado. A menudo decoran sus guaridas con bagatelas brillantes o arreglan la vegetación

Dragón feérico

Aunque son mucho más pequeños que sus parientes dragones, los dragones feéricos tienen muchos de los mismos atributos fisiológicos, incluyendo largos cuellos, fauces repletas de dientes, colas sinuosas y garras afiladas. Revolotean con sus iridiscentes alas de mariposa, cuyos colores cambian según su hábitat y les proporcionan un camuflaje natural. A diferencia de su parentela de gran tamaño, un dragón feérico adulto conserva el mismo tamaño toda su vida. El único indicativo visual de la edad de un dragón feérico es el brillo de sus escamas, que queda más lustroso a medida que envejece.

Los dragones feéricos suelen tener temperamentos amistosos y bondadosos, aunque tienen tendencias traviesas y suelen gastar bromas a quienes les rodean. Sin embargo, sólo quieren divertirse y suelen preferir las molestias inofensivas a la malicia dañina. Aunque sus bromas suelen ser espontáneas, en ocasiones pueden pasar meses, o incluso años, preparando la jugarreta perfecta. Las víctimas de sus bromas especialmente receptivas gustan mucho a los dragones feéricos y a veces crean con ellas un vínculo de por vida. La fama de bromistas de los dragones feéricos hace que algunos los asocien con las hadas, con quienes de hecho tienen relaciones cordiales.

Los dragones feéricos son pacíficos por naturaleza y no les gustan los enfrentamientos. Si se topan con hostilidades, prefieren guardar las distancias y exhalar gas eufórico contra sus atacantes, apaciguando la pelea a base de crear una atmosfera de buen humor. Si el conflicto se intensifica, usan conjuros contra sus oponentes y recurren a sus célebres trucos para escapar. Sin embargo, si tienen compañeros en peligro, su deseo de no involucrarse en el combate cambia. Los dragones feéricos protegen a sus amigos por cualquier medio de que disponen, incluyendo el combate físico.

A veces, a medida que los dragones feéricos envejecen, su conexión con el Primer Mundo se fortalece. Además de volverse más lustrosos y coloridos, estos dragones feéricos desarrollan poderes mágicos primigenios cada vez mayores. Su fuerza aumenta de forma apropiada en esos casos; es posible que haya algún dragón feérico de 20.º nivel o incluso superior, pero es extremadamente inusual encontrar un dragón feérico de 9.º nivel o superior más allá de las regiones más remotas del Primer Mundo. Al crear un dragón feérico más poderoso, cambia su tradición por primigenio y otórgale un número de conjuros primigenios conocidos apropiado para un druida de su nivel. Los dragones feéricos no crecen mucho, sin importar lo poderosos que se vuelvan. Quienes pretenden molestar o provocar a un dragón feérico deben tener eso en cuenta, pues no es fácil saber de un vistazo lo poderoso que es uno de estos dragones diminutos.

DRAGÓN FEÉRICO — CRIATURA 2

POCO COMÚN | CB | MENUDO | DRAGÓN

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, silvano; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +8, Diplomacia +8, Engaño +8, Naturaleza +4, Sigilo +10

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

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +12, **Vol** +11

PG 30; **Inmunidades** paralización, sueño

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), nadar 20 pies (*6 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (mágicas, sutil), **Daño** 1d4 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 21; **4.º** *invisibilidad* (sólo a sí mismo)

Conjuros arcanos espontáneos CD 18, ataque +10; **1.º** (4 espacios) *dormir, grasa, objeto ilusorio*; **Trucos (1.º)** *luces danzantes, maraña, prestidigitación, proyectil telecinético, sonido fantasma*

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, veneno) El dragón exhala gas eufórico en un cono de 10 pies (*3 m*). Las criaturas en el área deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar anonadadas 2 y lentificadas 1 durante 1d4 asaltos; en caso de fallo crítico, la duración es 1 minuto. El dragón feérico no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Dragón metálico

Los dragones metálicos son parangones de la virtud, la nobleza y el honor, unos seres benévolos que son venerados casi como dioses en cuanto a poder y majestuosidad. Poca gente ha visto un dragón metálico de primera mano, pero los relatos de sus intervenciones en las vidas de los mortales corren como la pólvora. Estas inmensas criaturas presentan diversos intereses y capacidades y los humanoides han bautizado sus distintos tipos con el nombre de los metales relucientes que usan para el comercio, la guerra y la industria. Los dragones no parecen molestos por verse asociados con materiales tan mundanos; al fin y al cabo, comparar un dragón de oro con una moneda de oro es como comparar un océano con un vaso de agua: aunque puedan parecer similares a primera vista, el poder, extensión y grandiosidad de uno y otro no pueden compararse.

Además de los dragones metálicos y sus contrapartidas cromáticas (págs. 106 a 117), otros tipos de dragones vagan por el mundo y por el resto del Multiverso. En las legendarias tierras de Tian Xia al otro lado del mundo están los dragones imperiales, seres serpentinos que protegen el equilibrio cósmico y defienden su patria ancestral. Fuera del Plano Material, dragones primigenios como el imponente dragón de salmuera o el huraño dragón de las nubes alteran la naturaleza de los Planos Elementales. Seguramente existen incontables tipos diferentes de dragones, incluyendo algunos en lejanos planos de existencia y dragones primordiales que se rumorea que vuelan entre las estrellas.

Dragones cambiaformas

Algunos dragones pueden adoptar forma humanoide, lo que les permite infiltrarse en asentamientos o influenciar a otros sin revelar su verdadera naturaleza. Estos obtienen la siguiente aptitud:

Cambiar de forma ❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) El dragón adopta la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente).

Dragones metálicos lanzadores de conjuros

Cada tipo de dragón metálico cuenta con una barra lateral sobre dragones lanzadores de conjuros de ese tipo. Para crear un dragón metálico lanzador de conjuros, quítale las aptitudes frenesí dracónico e impulso dracónico y otórgale los conjuros indicados en la barra lateral. Puedes cambiar cualquiera de ellos por otros conjuros arcanos, mientras mantengas el mismo número de conjuros por cada nivel. También puede que quieras aumentar su modificador por Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1 ó 2 para reflejar su dominio de la magia.

Dragones metálicos de Golarion

Se pueden hallar dragones metálicos por toda la Región del mar Interior, especialmente en zonas naturales donde pueden crear una guarida y luego intervenir en asuntos políticos y sociales, tanto en su zona local como a una escala mayor. Su inacabable guerra con los dragones cromáticos hace que suelan estar cerca de donde abundan sus parientes malignos; en las regiones limítrofes entre los territorios de los dragones metálicos y los cromáticos, los asentamientos de humanoides se ven atrapados en el fuego cruzado y los habitantes de pueblos y ciudades tienen motivos para temer por su seguridad.

Los dragones de plata anidan en abundancia alrededor de los fríos yermos de Mendev, como consecuencia de la época en que se unieron los a miles de cruzados que marcharon contra los demonios de la Herida del Mundo. Los dragones de bronce abundan en Taldor y muchos dragones de cobre tienen su guarida en Andoran, donde luchan junto a otros libertadores para derrocar a los diablos del imperio vecino de Cheliax. Quizá el ejemplo más extremo de un dragón metálico involucrado en asuntos humanos es la nación isleña de Hermea, donde Mengkare, una venerable sierpe de oro, ha iniciado un gran experimento social al que llama 'la Gloriosa Empresa'. Aunque en principio su intención es crear una futura utopía en Golarion, muchos consideran que este experimento tan controvertido es una forma cruel e inusual de eugenesia.

Dragones de bronce lanzadores de conjuros

Los dragones de bronce lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

Dragón de bronce joven

Conjuros arcanos preparados CD 28, ataque +21; **4.º** *bruma sólida, puerta dimensional;* **3.º** *disipar magia, leer la mente, lentificar;* **2.º** *comprensión idiomática, imagen múltiple, resistir energía;* **1.º** *alarma, empujón hidráulico, impacto verdadero;* **Trucos (4.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, luz, mensaje*

Dragón de bronce adulto

Conjuros arcanos preparados CD 33, ataque +27; como un dragón de bronce joven, más **6.º** *doble engañoso, visión verdadera;* **5.º** *controlar las aguas, don de lenguas, escena ilusoria;* **4.º** *sugestión;* **Trucos (6.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, luz, mensaje*

Dragón de bronce venerable

Conjuros arcanos preparados CD 40, ataque +35; como un dragón de bronce adulto, más **8.º** *desaparición, mente en objetivo, rayo polar;* **7.º** *retorno de conjuros, rociada prismática, sugestión;* **6.º** *teletransportar;* **Trucos (8.º)** *detectar magia, escudo, leer el aura, luz, mensaje*

TIRUVINN

Aunque huraño y hermético, este dragón de bronce adulto a veces conversa con los aventureros. Así es como conoció a Ameiko Kaijitsu, que bautizó su posada de Punta Arena como *El dragón oxidado* en su honor.

DRAGÓN DE BRONCE

Los dragones de bronce se cuentan entre los dragones metálicos más comunes y son los que tienen más probabilidad de aliarse con mortales en aventuras dignas. Sin embargo, son criaturas con una predisposición a la erudición, y prefieren quedarse en su guarida estudiando saberes esotéricos que salir de aventuras. Estos dragones distantes y estoicos también hacen de conservadores y custodian depósitos de conocimiento antiguo para que no se pierda o se le dé un mal uso. Los dragones de bronce son honrados y protectores, pero mientras sus parientes de plata enseguida montan cruzadas justicieras, los dragones de bronce prefieren buscar un lugar importante que proteger y custodiarlo contra atacantes o intrusos.

El dominio del agua y la afinidad por la electricidad de los dragones de bronce los convierten en una verdadera bendición para los marineros atrapados en una tormenta. Asimismo, los enemigos de un dragón de bronce pronto descubren que ni un cielo encapotado ni un mar embravecido les refugian de su ira.

Los dragones de bronce hacen guaridas en zonas costeras, a menudo en cavernas parcialmente sumergidas. Aunque todos los dragones acumulan tesoros, el tesoro de un dragón de bronce parece más bien una extensa biblioteca… con los estantes situados cuidadosamente por encima del nivel del agua, por supuesto. Además de sus colecciones de saber esotérico, los dragones de bronce reúnen tesoros relacionados con el mar, como hermosas tallas en hueso de ballena, perlas perfectas y equipo con incrustaciones de nácar y conchas de abulón.

DRAGÓN DE BRONCE JOVEN — CRIATURA 9

LB | GRANDE | AGUA | ANFIBIO | DRAGÓN

Percepción +18; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común, dracónico, élfico, enano; hablar con los animales

Habilidades Acrobacias +16, Arcanos +20, Atletismo +18, Diplomacia +18, Intimidación +18, Ocultismo +18, Sigilo +16, Sociedad +16

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

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +17, **Vol** +19; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 170; **Inmunidades** electricidad, parálisis, sueño

Ataque de oportunidad ↷ Sólo fauces.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 26

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 40 pies (*12 m*), volar 120 pies (*36 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21 (alcance 10 pies [*3 m*], electricidad), **Daño** 2d8+11 perforante más 1d12 electricidad

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +21 (ágil), **Daño** 2d8+11 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +19 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+9 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 28; **Constantes (2º)** *hablar con los animales*

Arma de aliento ❖❖ El dragón de bronce dispone de dos tipos de aliento. Puede usar uno u otro pero, en ambos casos, no puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

- **Relámpago** (arcano, electricidad, evocación) El dragón exhala rayos en una línea de 60 pies (*18 m*) que inflige 6d12 daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 28).
- **Gas de repulsión** (abjuración, arcano, incapacitación, mental) El dragón exhala una línea de 60 pies (*18 m*) de gas repulsivo. Las criaturas en el área deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 28 o Huir del dragón durante 1 asalto (o 2 asaltos en caso de fallo crítico).

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 siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

Maestría del agua (agua, arcano, transmutación) Durante un máximo de 30 minutos al día, el dragón, junto con todas las criaturas y los navíos aliados a 50 pies (*15 m*) o menos, puede moverse al doble de su velocidad normal en el agua.

DRAGÓN DE BRONCE ADULTO — CRIATURA 13

LB | ENORME | AGUA | ANFIBIO | DRAGÓN

Percepción +23; olfato (impreciso) 60 pies (18 m), visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común, dracónico, élfico, enano, gnomo; hablar con los animales

Habilidades Acrobacias +22, Arcanos +28, Atletismo +24, Diplomacia +23, Intimidación +23, Ocultismo +24, Sigilo +22

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

CA 34; **Fort** +24, **Ref** +23, **Vol** +26; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 260; **Inmunidades** electricidad, paralización, sueño

Ataque de oportunidad ↷ Sólo fauces.

Aura de electricidad (aura, electricidad) 10 pies (*3 m*), 1d12 daño por electricidad. El dragón de bronce puede activar o desactivar esta aura usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar y puede decidir no afectar a aliados con el aura.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 31

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 50 pies (*15 m*), volar 140 pies (*42 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +28 (alcance 15 pies [*4,5 m*], electricidad, mágico), **Daño** 2d12+15 perforante más 1d12 electricidad

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +28 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d10+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +26 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 1d10+13 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 33; **2º** *niebla de obscurecimiento (a voluntad);* **Constantes (2º)** *hablar con los animales*

Arma de aliento ❖❖ Como el dragón de bronce joven pero una línea de 80 pies (*24 m*), CD 33 y el relámpago inflige 8d12 daño por electricidad.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón de bronce joven.

Impulso dracónico Como el dragón de bronce joven.

Maestría del agua Como el dragón de bronce joven, pero hasta 60 minutos al día.

DRAGÓN DE BRONCE VENERABLE — CRIATURA 18

POCO COMÚN | LB | GARGANTUESCO | AGUA | ANFIBIO | DRAGÓN

Percepción +32; olfato (impreciso) 100 pies (*30 m*), visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común, dracónico, élfico, enano, gnomo; *hablar con los animales*

Habilidades Acrobacias +28, Arcanos +35, Atletismo +34, Diplomacia +32, Intimidación +32, Ocultismo +33, Sigilo +28, Sociedad +33

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +7, **Sab** +6, **Car** +6

AC 43; **Fort** +32, **Ref** +30, **Vol** +34; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 360; **Inmunidades** electricidad, paralización, sueño

Ataque de oportunidad ↷ Sólo fauces.

Aura de electricidad (aura, electricidad) 15 pies (*4,5 m*). Como el dragón de bronce adulto, pero 2d12 daño por electricidad.

Corrientes del vórtice ↷ (agua); **Desencadenante** Una criatura en el vórtice del dragón usa una acción de nadar; **Efecto** El dragón crea una corriente de agua, que obliga a la criatura desencadenante a intentar una prueba de Atletismo CD 40 para nadar. Si la criatura falla, es arrastrada 30 pies (*9 m*) hacia el dragón y la acción desencadenante se pierde. Si tiene éxito, puede nadar con normalidad (usando el resultado de esa tirada si no tiene una velocidad de nadar).

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 38

Vórtice (agua, aura) 40 pies (*12 m*). Si el dragón se encuentra dentro de un cuerpo acuoso, dentro del aura el agua que forma parte del mismo es terreno difícil para las criaturas que nadan y no tienen el rasgo agua

Velocidad 60 pies (*18 m*), nadar 60 pies (*18 m*), volar 200 pies (*60 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +35 (alcance 20 pies [*6 m*], electricidad, mágico), **Daño** 3d12+16 perforante más 2d12 electricidad

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +35 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+16 cortante

DRAGONES DE COBRE LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones de cobre lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN DE COBRE JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 27, ataque +20; **3.º** *acelerar, disipar magia, fundirse con la piedra;* **2.º** *invisibilidad, partículas rutilantes, ver lo invisible;* **1.º** *aura mágica, objeto ilusorio, paso ligero;* **Trucos (3.º)** *detectar magia, leer el aura, mensaje, sonido fantasma*

DRAGÓN DE COBRE ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 33, ataque +26; como un dragón de cobre joven, más **5.º** *alucinación, don de lenguas, ofuscar videncia;* **4.º** *confusión, creación, piel pétrea;* **Trucos (5.º)** *detectar magia, leer el aura, mensaje, sonido fantasma*

DRAGÓN DE COBRE VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 39, ataque +33; como un dragón de cobre adulto, más **8º.** *laberinto, muro prismático;* **7.º** *invertir gravedad, proyectar imagen, rociada prismática;* **6.º** *calamidad fantasmal, doble engañoso, teletransportar;* **Trucos (8.º)** *detectar magia, leer el aura, mensaje, sonido fantasma*

ROKIERE

Rokiere, famosa por su carencia de humor a pesar de ser una dragona de cobre, tiene su guarida en las colinas de la isla Motaku en Los Grilletes. Se rumorea que sabe dónde hay grandes cantidades de riquezas cerca y que compartirá la ubicación de ese tesoro escondido con quien logre hacerla reír.

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +33 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d10+14 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 40; **5.º** *controlar las aguas* (a voluntad); **2.º** *niebla de obscurecimiento* (a voluntad); **Constantes (2.º)** *hablar con los animales*

Arma de aliento ❖❖ Como el dragón de bronce joven pero una línea de 100 pies (*30 m*), CD 40 y el relámpago inflige 12d12 daño por electricidad.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón de bronce joven.

Impulso dracónico Como el dragón de bronce joven.

Maestría del agua Como el dragón de bronce joven, pero hasta 120 minutos al día.

DRAGÓN DE COBRE

Caprichosos y siempre dispuestos a echarse unas risas en compañía, los dragones de cobre son quizá los dragones metálicos más astutos, pero nunca olvidan que su misión es sembrar la libertad en las tierras oprimidas. Los dragones de cobre son hedonistas que se entregan a los placeres simples de la vida, pero también empatizan con otras criaturas, no suelen juzgar a los demás e intentan examinar una situación desde tantas perspectivas como les es posible. Esta filosofía tiene sus desventajas, sin embargo, pues los dragones de cobre son susceptibles a influencias negativas y tienen tendencia a disculpar los actos malignos pero no muy graves de sus parientes cromáticos y otras criaturas crueles. A los dragones de cobre también les cuesta controlar su cólera cuando se enfurecen.

Los dragones de cobre suelen tener su guarida en colinas cálidas o templadas pero, debido a su naturaleza, trasladan su guarida cada pocos años. A veces viven entre otra gente, especialmente enanos que residen cerca. Algunos dragones de cobre incluso adoran a dioses que normalmente sólo son venerados por los humanoides. Entre estos dragones, el culto más extendido es el de Cayden Cailean, pues su amor por la libertad y su afición por el alcohol coinciden con la mentalidad típica de los dragones de cobre.

Las tácticas en combate de un dragón de cobre son tan poco ortodoxas como su sentido del humor, pues es más probable que gane sus batallas mediante burlas y tretas que mediante la fuerza directa. A medida que un dragón de cobre envejece, va mejorando sus chistes hasta poder incapacitar de risa a cualquier oponente.

DRAGÓN DE COBRE JOVEN — CRIATURA 8

CB | GRANDE | DRAGÓN | TIERRA

Percepción +16; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, gnomo

Habilidades Acrobacias +17, Artesanía +14, Atletismo +17, Engaño +15, Interpretación +16, Sigilo +17, Sociedad +16

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

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +17, **Vol** +16; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 150; **Inmunidades** ácido, paralización, sueño

Enredar con la cola ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance de la cola del dragón usa una acción de mover o abandona una casilla durante una acción de mover que esté usando; **Efecto** El dragón da un Golpe de cola contra la criatura con un penalizador -2. Si impacta, el dragón perturba la acción de la criatura.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 23

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 120 pies (*36 m*); trepar por la piedra 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +20 (ácido, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+8 perforante más 1d8 ácido

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +20 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +18 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 1d8+7 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 27; **1.º** *grasa* (a voluntad)

Arma de aliento ❖❖ El dragón de cobre dispone de dos tipos de aliento. Puede usar uno u otro pero, en ambos casos, no puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

- **Ácido** (ácido, arcano, evocación) El dragón exhala un chorro corrosivo en una línea de 60 pies (*18 m*) que inflige 8d6 daño por ácido (salvación básica de Fortaleza CD 26).
- **Gas lentificador** (arcano, transmutación) El dragón exhala una línea de 60 pies (*18 m*) de gas lentificador. Las criaturas en el área deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 26 o quedar lentificadas 1 durante 1 asalto (o lentificada 2 en caso de fallo crítico).

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 siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

Trepar por la piedra Un dragón de cobre puede trepar por superficies de piedra como si tuviera la velocidad de trepar indicada.

DRAGÓN DE COBRE ADULTO — CRIATURA 12

CB GRANDE DRAGÓN TIERRA

Percepción +23; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, élfico, gnomo

Habilidades Acrobacias +21, Artesanía +22, Atletismo +24, Engaño +21, Interpretación +23, Sigilo +21, Sociedad +22

Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +5

CA 33; **Fort** +23, **Ref** +22, **Vol** +22; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 235; **Inmunidades** ácido, paralización, sueño

Enredar con la cola ↷ Como el dragón de cobre joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 29

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 140 pies (*42 m*); trepar por la piedra 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +26 (ácido, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d8+12 perforante más 2d8 ácido

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +26 (ágil, mágico), **Daño** 3d8+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +24 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d8+10 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 33; **4.º** *moldear la piedra, terribles carcajadas* (a voluntad); **1.º** *grasa* (a voluntad)

Arma de aliento ❖❖ Como el dragón de cobre joven pero una línea de 80 pies (*24 m*), CD 32 y el ácido inflige 13d6 daño por ácido.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón de cobre joven.

Impulso dracónico Como el dragón de cobre joven.

Trepar por la piedra Como el dragón de cobre joven.

DRAGÓN DE COBRE VENERABLE — CRIATURA 17

POCO COMÚN CB ENORME DRAGÓN TIERRA

Percepción +30; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, élfico, enano, gnomo

Habilidades Acrobacias +30, Artesanía +31, Atletismo +31, Engaño +29, Interpretación +31, Sigilo +30, Sociedad +29

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

CA 41; **Fort** +30, **Ref** +32, **Vol** +32; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 345; **Inmunidades** ácido, paralización, sueño

Aura de lentitud (arcano, aura, encantamiento) 10 pies (*3 m*). Las criaturas que terminan su turno en el aura deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 37 o quedan lentificadas 1 durante 1 asalto (o lentificadas 2 en caso de fallo crítico). El dragón de cobre puede activar o desactivar esta aura usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar y puede decidir no afectar a aliados con el aura.

Enredar con la cola ↷ Como el dragón de cobre joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 35

DRAGONES DE ORO LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones de oro lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN DE ORO JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 29, ataque +24; **4.º** *curar, discernir mentiras, restablecimiento;* **3.º** *acelerar, curar, disipar magia;* **2.º** *resistir energía, restablecimiento, silencio, ver lo invisible;* **1.º** *alarma, remendar, protección, vínculo espiritual;* **Trucos (4.º)** *atontar, custodia amenazadora, detectar magia, leer el aura, prestidigitación*

DRAGÓN DE ORO ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 35, ataque +30; como un dragón de oro joven, más **6.º** *barrera de cuchillas, curar, visión verdadera;* **5.º** *aliento de vida, destierro, recado;* **Trucos (6.º)** *atontar, custodia amenazadora, detectar magia, leer el aura, prestidigitación*

DRAGÓN DE ORO VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 41, ataque +38; como un dragón de oro adulto, más **9.º** *curar, presencia apabullante, presciencia;* **8.º** *aura divina, curar, discernir ubicación;* **7.º** *cerradura dimensional, égida de energía, retorno de conjuros;* **Trucos (9.º)** *atontar, custodia amenazadora, detectar magia, leer el aura, prestidigitación*

PARNONERYX

Este dragón de oro adulto tuvo una existencia larga y trágica. Era un aliado de Iomedae, pero fue derrotado por un poderoso dragón blanco y atrapado en hielo. Aunque fue liberado por la Gloriosa Recuperación, pronto fue abatido por unos aventureros malignos que usaron su cabeza para crear una poderosa arma conocida como *tathlum*, que sirvió para levantar el asedio de la Ciudadela Rivad y poner fin a la Gloriosa Recuperación.

Velocidad 50 pies (*15 m*), volar 200 pies (*60 m*); trepar por la piedra 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +33 (ácido, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+16 perforante más 3d8 ácido

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d10+16 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +31 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d10+14 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 39; **5.º** *muro de piedra, terribles carcajadas* (a voluntad); **4.º** *moldear la piedra*, (a voluntad); **1.º** *grasa* (a voluntad)

Arma de aliento ❖❖ Como el dragón de cobre joven pero una línea de 100 pies (*30 m*), CD 38 y el ácido inflige 18d6 daño por ácido.

Carcajadas en grupo ❖❖ (arcano, emoción, encantamiento, mental) **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** El dragón de cobre cuenta un chiste estupendo. Toda criatura en una emanación de 100 pies (*30 m*) debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 39 o sufrir los efectos de un conjuro de *terribles carcajadas* de 9.º nivel durante 1 minuto.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón de cobre joven.

Impulso dracónico Como el dragón de cobre joven.

Trepar por la piedra Como el dragón de cobre joven.

DRAGÓN DE ORO

Los dragones de oro son el máximo exponente de lo que son los dragones metálicos y no tienen rival en cuanto a fuerza o sabiduría. Inspiran reverencia absoluta en los demás dragones metálicos, que ven a los de oro como sus líderes y cancilleres. El poder en bruto de los dragones de oro rivaliza incluso con el de los dragones rojos y las dos razas a menudo son consideradas rivales. Pero a pesar de su asombroso poder, los dragones de oro aprecian los debates y prefieren discutir formas de solucionar los problemas en lugar de recurrir a la fuerza bruta. Al ser tan longevos, por necesidad contemplan las situaciones con amplitud de miras y no actúan sin antes considerar todas las opciones y resultados posibles. Debido a ello, los dragones de oro dialogan gustosos con cualquier criatura que acude en su búsqueda, incluso con los dragones cromáticos. Los mortales encuentran extraño este comportamiento, considerando la eterna guerra entre los dragones metálicos y los cromáticos pero los dragones saben bien que las situaciones desesperadas a veces requieren alianzas drásticas... y aunque puedan plantearse treguas con su parentela cromática ante amenazas que ponen el mundo en peligro, también saben cuándo esas alianzas han dejado de ser válidas.

Cuando otro dragón metálico se enfrenta a un dilema o un adversario que no puede superar con sus propias capacidades, su mejor opción suele ser buscar consejo de los siempre sabios y justos dragones de oro. Sin embargo, encontrar a estas bestias legendarias no es tarea fácil, pues son muy hurañas. Con su intelecto y sabiduría, prefieren cavilar en solitario sobre los grandes misterios de la vida y tratar de encontrar soluciones para los problemas más apremiantes del mundo.

Como consecuencia, los dragones de oro a veces no acuden cuando se reúnen dragones metálicos, o se pierden tribunales en los que su sabiduría sería beneficiosa. Los dragones más impacientes a veces guardan rencor a los dragones de oro por esa aparente poca fiabilidad, pero esos ataques suelen ser más debidos a celos que a críticas legítimas; en verdad, los demás dragones saben que pocos dragones de oro faltarían a la hora de resolver asuntos verdaderamente importantes.

La increíble capacidad de previsión y el extenso raciocinio de un dragón de oro hacen que no suelan interferir en los asuntos de mortales individuales, pero de vez en cuando algún afortunado llama la atención de un dragón de oro, lo cual es una gran bendición pues pocos seres hay en el Cosmos que puedan ofrecer consejo más considerado y bien medido. Los gobernantes e individuos en posiciones de poder tienen mayor facilidad para obtener la ayuda de un dragón de oro; se han podido evitar guerras enteras gracias a la mediación de un dragón de oro en el último momento.

Los dragones de oro se suelen encontrar en pastizales cálidos o sabanas, territorios donde pueden emprender largos vuelos meditativos sin atraer la atención de posibles enemigos. Suelen dormir al descubierto en lugares yermos y apartados, o en guaridas secretas y fortificadas, como una cavidad olvidada o en las cavernas laberínticas de una fisura terrestre. Los dragones de oro pueden reclutar a sirvientes y aliados de confianza para que custodien sus guaridas, aunque muchos llevan vidas completamente solitarias y prefieren proteger su tesoro con trampas no letales y salvaguardias mágicas.

DRAGÓN DE ORO JOVEN — CRIATURA 11

LB | GRANDE | DRAGÓN | FUEGO

Percepción +21; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, élfico, silvano

Habilidades Acrobacias +17, Arcanos +18, Atletismo +23, Diplomacia +23, Medicina +21, Religión +21, Sociedad +18

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

CA 32; **Fort** +22, **Ref** +20, **Vol** +22; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 230; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño; **Debilidades** frío 10

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 27

Ataque de oportunidad ↷ Sólo fauces.

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 40 pies (*12 m*), volar 140 pies (*42 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +24 (alcance 10 pies [*3 m*], fuego), **Daño** 2d10+12 perforante más 2d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +24 (ágil), **Daño** 2d10+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +22 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+10 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 29; **3.º** *localizar* (sólo gemas); **1.º** *detectar alineamiento* (sólo maligno)

Arma de aliento ❖❖ El dragón de oro dispone de dos tipos de aliento. Puede usar uno u otro pero, en ambos casos, no puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

- **Llamas** (arcano, evocación, fuego) El dragón exhala una descarga de llamas en un cono de 30 pies (*9 m*) que inflige 11d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 31).
- **Gas debilitante** (arcano, nigromancia) El dragón exhala un cono de 30 pies (*9 m*) de gas debilitante. Las criaturas en el área deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 31 o quedar debilitadas 1 durante 1 minuto (o debilitadas 2 en caso de fallo crítico).

Frenesí dracónico ❖❖ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de cuernos en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su arma de aliento siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

DRAGÓN DE ORO ADULTO — CRIATURA 15

LB | ENORME | DRAGÓN | FUEGO

Percepción +29; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, élfico, enano, silvano

Habilidades Acrobacias +22, Arcanos +24, Atletismo +28, Diplomacia +29, Medicina +27, Religión +29, Sociedad +26

Fue +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +4

CA 38; **Fort** +28, **Ref** +25, **Vol** +28; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 330; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño; **Debilidades** frío 15

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 33

Ataque de oportunidad ↷ Sólo fauces.

DRAGONES DE OROPEL LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones de oropel lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN DE OROPEL JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 25, ataque +18; **3.º** *ligadura terrestre, paralizar;* **2.º** *forma humanoide, imagen múltiple, resistir energía;* **1.º** *alarma, dormir, ventriloquía;* **Trucos (3.º)** *detectar magia, leer el aura, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación*

DRAGÓN DE OROPEL ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 30, ataque +24; como un dragón de oropel joven, más **5.º** *alucinación, don de lenguas;* **4.º** *ancla dimensional, confusión, puerta dimensional;* **3.º** *localizar;* **Trucos (5.º)** *detectar magia, leer el aura, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación*

DRAGÓN DE OROPEL VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 37, ataque +32; como un dragón de oropel adulto, más **7.º** *invertir gravedad, palabra de poder cegador, proyectar imagen;* **6.º** *dominar, teletransportar, visión verdadera;* **5.º** *sonda mental;* **Trucos (7.º)** *detectar magia, leer el aura, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación*

Suerte de oro ↻ **Desencadenante** El dragón de oro falla una salvación; **Efecto** El dragón mejora su resultado en un grado de éxito, convirtiendo un fallo en un éxito o un fallo crítico en un fallo normal. El dragón no puede usar esta aptitud de nuevo durante 1d4 asaltos.

Velocidad 50 pies (*15 m*), nadar 50 pies (*15 m*), volar 180 pies (*54 m*)

Cuerpo a cuerpo ◆ fauces +30 (alcance 15 pies [*4,5 m*], fuego, mágico), **Daño** 3d12+15 perforante más 3d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ◆ garra +30 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d10+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ◆ cola +28 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d10+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ◆ cuernos +28 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d12+13 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 35; **7.º** *explosión solar*; **3.º** *localizar* (sólo gemas), **1.º** *detectar alineamiento* (sólo maligno)

Arma de aliento ◆◆ Como el dragón de oro joven, pero un cono de 40 pies (*12 m*), CD 37, las llamas infligen 15d6 daño por fuego y el gas debilitante causa debilitado 2 (debilitado 3 en caso de fallo crítico).

Frenesí dracónico ◆◆ Como el dragón de oro joven.

Impulso dracónico Como el dragón de oro joven.

DRAGÓN DE ORO VENERABLE CRIATURA 20

POCO COMÚN | LB | GARGANTUESCO | DRAGÓN | FUEGO

Percepción +36; olfato (impreciso) 80 pies (*24 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, élfico, enano, gnomo, jotun, silvano

Habilidades Acrobacias +29, Arcanos +31, Atletismo +35, Diplomacia +35, Medicina +36, Religión +36, Sociedad +35

Fue +9, **Des** +5, **Con** +8, **Int** +7, **Sab** +8, **Car** +5

CA 46; **Fort** +37, **Ref** +34, **Vol** +39; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 450; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño; **Debilidades** frío 20

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 39

Ataque de oportunidad ↻ Sólo fauces.

Reacción adicional El dragón gana 2 reacciones al inicio de su turno cada asalto.

Suerte de oro ↻ Como el dragón de oro adulto.

Velocidad 60 pies (*18 m*), nadar 60 pies (*18 m*), volar 200 pies (*60 m*)

Cuerpo a cuerpo ◆ fauces +38 (alcance 20 pies [*6 m*], fuego, mágico), **Daño** 4d12+17 perforante más 4d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ◆ garra +38 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 4d10+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ◆ cola +36 (alcance 25 pies [*7,5 m*], mágico), **Daño** 4d10+15 cortante

Cuerpo a cuerpo ◆ cuernos +36 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d12+15 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 41; **10.º** *explosión solar*; **3.º** *localizar* (sólo gemas); **1.º** *detectar alineamiento* (sólo maligno)

Arma de aliento ◆◆ Como el dragón de oro joven, pero un cono de 50 pies (*15 m*), CD 44, las llamas infligen 20d6 daño por fuego y el gas debilitante causa debilitado 3 (debilitado 4 en caso de fallo crítico).

Frenesí dracónico ◆◆ Como el dragón de oro joven.

Impulso dracónico Como el dragón de oro joven.

DRAGÓN DE OROPEL

Los dragones de oropel son bromistas caprichosos, que aprecian el humor y las bromas. Disfrutan en particular de las conversaciones con humanos y

otros humanoides civilizados, aprendiendo sus pintorescas costumbres sin mostrar arrogancia o desprecio. Aunque pueda parecer que simplemente sienten curiosidad, los dragones de oropel entablan esta clase de conversaciones con el objetivo de estar al día en cuanto a la política regional y así anticipar futuros conflictos. Por el camino, crean extensas redes de informantes que empiezan con sus aliados directos, pero se extienden por todos los niveles de la sociedad humanoide y que un dragón de oropel puede luego usar para ayudar discretamente a los asentamientos cercanos a su guarida. A diferencia de los planes y las manipulaciones de los dragones azules, los dragones de oropel usan sus redes de informantes en favor de la justicia y la igualdad.

Estos dragones despreocupados valoran la independencia y sienten que todas las criaturas merecen vivir tal y como deseen, siempre que no hagan daño a los demás. Son criaturas emocionales y, que suelen tener períodos de atención cortos y a veces caen víctima de una depresión al llegar a la vejez. Para combatirlo, algunos dragones de oropel cuidan de mascotas y de plantas.

Aunque pueden parecer infantiles en su curiosidad por los asuntos de los mortales, el poder combativo de los dragones de oropel no es para tomárselo a risa. Un dragón de oropel cuyo territorio o aliados están en peligro es un adversario terrorífico, que deja de lado su faceta inocentona para descargar su aterradora fuerza sobre los malhechores.

La mayoría de dragones de oropel vive en climas desiertos y, aunque mantienen sus guaridas escondidas, suelen construirlas cerca de asentamientos humanoides.

DRAGÓN DE OROPEL JOVEN — CRIATURA 7

CB GRANDE DRAGÓN FUEGO

Percepción +15; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, gnomo, mediano, silvano; *hablar con los animales*

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +18, Diplomacia +15, Engaño +15, Sociedad +14

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

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +15, **Vol** +14

PG 125; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 23

Desvío con el ala ↷ **Desencadenante** El dragón es objetivo de un ataque; **Efecto** El dragón alza el ala, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el dragón está volando, desciende 10 pies (*3 m*) tras completar el ataque.

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 30 pies (*9 m*), volar 120 pies (*36 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +19 (alcance 10 pies [*3 m*], fuego), **Daño** 2d6+8 perforante más 1d8 fuego

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +19 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +17 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+7 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 25; **Constantes (2.º)** *hablar con los animales*

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, fuego) El dragón exhala una línea de fuego de 60 pies (*18 m*) que inflige 8d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 26). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Frenesí dracónico ❖❖ El dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de fauces en cualquier orden.

Impulso dracónico El dragón recarga su arma de aliento siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

DRAGÓN DE OROPEL ADULTO — CRIATURA 11

CB GRANDE DRAGÓN FUEGO

Percepción +21; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico, gnomo, mediano, silvano; *hablar con los animales*

Habilidades Acrobacias +20, Atletismo +23, Diplomacia +20, Engaño +20, Sociedad +19

Fue +6, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +3

CA 31, **Fort** +22, **Ref** +20, **Vol** +21; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 215; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 28

Desvío con el ala ↷ Como el dragón de oropel joven.

Velocidad 50 pies (*15 m*), excavar 30 pies (*9 m*), volar 120 pies (*36 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +24 (alcance 10 pies [*3 m*], fuego, mágico), **Daño** 2d10+12 perforante más 2d6 fuego

OTRAS CRIATURAS DRACÓNICAS

Las criaturas que aparecen en esta sección son consideradas dragones verdaderos pero una multitud de otras criaturas dracónicas puebla Golarion y más allá. Entre ellas están los poderosos y temibles linnorms (págs. 238 a 241), una gran variedad de dracos (págs. 100 a 105), los caprichosos dragones feéricos (pág. 130) y pseudodragones, los crueles y engañosos azis y los dragones muertos vivientes conocidos como voraces.

APSU

Apsu, el Guía, es el dios de los dragones buenos, el liderazgo y la paz. Según la tradición dracónica, Apsu engendró a los dioses dragones que crearon el mundo. Uno de sus hijos es el destructivo dios dragón Dahak. Por tanto, Apsu no sólo es visto como dios y creador por los dragones buenos, sino que tiene un rol de figura paterna inmortal.

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +24 (ágil, mágico), **Daño** 2d10+12 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ ala +22 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 1d12+10 cortante
Conjuros arcanos innatos CD 30; **Constantes (2.º)** *hablar con los animales*
Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación, fuego) El dragón exhala una línea de fuego de 80 pies (*24 m*) que inflige 12d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 32). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.
Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón de oropel joven.
Impulso dracónico Como el dragón de oropel joven.
Viento del desierto ❖❖ (aire, arcano, concentrar, evocación) **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** El dragón invoca el viento del desierto. Esto tiene el mismo efecto que *ráfaga de viento* (Fortaleza CD 30) pero en un cono de 60 pies (*18 m*). Las criaturas que fallan la salvación quedan también cegadas hasta el final de su siguiente turno (o durante 1 minuto en caso de fallo crítico).

DRAGÓN DE OROPEL VENERABLE — CRIATURA 16

POCO COMÚN | CB | ENORME | DRAGÓN | FUEGO

Percepción +30; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad
Idiomas aurano, común, dracónico, esfinge, gnomo, mediano, silvano; *hablar con los animales*
Habilidades Acrobacias +27, Atletismo +31, Diplomacia +29, Engaño +27, Sociedad +28
Fue +7, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +5

CA 39; **Fort** +30, **Ref** +29, **Vol** +30; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 325; Inmunidades fuego, paralización, sueño
Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 35
Desvío con el ala ↷ Como el dragón de oropel joven.

Velocidad 50 pies (*15 m*), excavar 40 pies (*12 m*), volar 150 pies (*45 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +32 (alcance 15 pies [*4,5 m*], fuego, mágico), **Daño** 3d10+15 perforante más 3d6 fuego y 2d6 fuego persistente
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +32 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d10+15 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ ala +30 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d12+13 cortante
Conjuros arcanos innatos CD 37; **Constantes (2.º)** *hablar con los animales*
Arma de aliento ❖❖ El dragón de oropel dispone de dos tipos de aliento. Puede usar uno u otro, pero en ambos casos no puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.
- **Llamas** (arcanas, evocación, fuego) El dragón exhala una línea de fuego de 100 pies (*30 m*) que inflige 16d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 39).
- **Gas somnífero** (arcano, encantamiento, incapacitación, sueño) El dragón exhala un cono de gas somnífero de 80 pies (*24 m*). Las criaturas en el cono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 39 o quedan inconscientes durante 1d6 asaltos, o 1 minuto en caso de fallo crítico.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón de oropel joven.
Impulso dracónico Como el dragón de oropel joven.
Viento del desierto ❖❖ (aire, arcano, concentrar, evocación) Como el dragón de oropel adulto, pero CD 37.

DRAGÓN DE PLATA

Los dragones de plata se cuentan entre los más caballerosos de toda la raza dracónica; blanden el frío y la escarcha como armas, pueden caminar sobre las nubes y habitan en altos picos nevados o en valles profundos y neblinosos. Aunque suelen establecer sus guaridas en altitudes elevadas, su lucha por la justicia hace que viajen mucho, a menudo hasta el propio corazón de las tierras dominadas por el mal. Estos campeones de la rectitud nunca cesan en su empeño de ayudar a los débiles, extender la honorabilidad y expulsar el mal.

Los dragones de plata son esbeltos y sinuosos. Su piel recuerda a una reluciente armadura, lo que refuerza el mito popular de que los dragones de plata son los paladines de la raza dracónica. El fervor con que buscan, se enfrentan y derrotan al mal no tiene igual ni siquiera entre sus parientes metálicos y siguen estrictos códigos de honor que normalmente se transmiten de padres a crías. En ocasiones, aprenden esos códigos de mentores respetados, que normalmente son otros dragones de plata o dragones de oro. Con la edad, se van volviendo aún más dedicados a su código y van añadiendo clausulas nuevas y cada vez más restrictivas a esos sistemas que guían su comportamiento.

Los dragones de plata son increíblemente altruistas y regularmente se reúnen con ciudadanos de las sociedades de bien, de las que se consideran protectores y guías. Además de responder ante amenazas malignas, los dragones de plata se esfuerzan en primer lugar en evitar que el mal eche raíces y en garantizar que los mortales bajo su cuidado disponen de una buena alimentación y educación y son tratados con dignidad. Aunque puede parecer que los dragones de plata se deleitan con la posibilidad de luchar contra el mal, saben que el mejor modo de librar al mundo de la corrupción es eliminar de raíz el conflicto y el descontento, en lugar de esperar pasivamente a que se conviertan en problemas sin solución. Los dragones de plata pueden ser vengativos, pero también misericordiosos; para los malhechores que quieren expiar sus pecados y empezar una nueva vida, el apoyo de un dragón de plata puede ser increíblemente valioso.

Muchos dragones de plata también se ven atraídos por la religión y veneran a dioses como Iomedae, Sarenrae y otras divinidades que defienden la justicia, la virtud y la redención.

DRAGÓN DE PLATA JOVEN

CRIATURA 10

LB | GRANDE | DRAGÓN | FRÍO

Percepción +20; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la niebla, visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +22, Diplomacia +18, Intimidación +20, Medicina +20, Religión +18, Sociedad +14

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

Visión en la niebla El dragón de plata ignora el estado oculto debido a niebla y nubes.

CA 31; **Fort** +20, **Ref** +17, **Vol** +21

PG 200; **Inmunidades** frío, paralización, sueño; **Debilidades** fuego 10

Desvío con el ala ↷ **Desencadenante** El dragón es objetivo de un ataque; **Efecto** El dragón alza el ala, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si el dragón está volando, desciende 10 pies (*3 m*) tras completar el ataque.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 28

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 100 pies (*30 m*); Caminar por las nubes

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +23 (alcance 10 pies [*3 m*], frío), **Daño** 2d10+12 perforante más 2d6 frío

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +23 (ágil), **Daño** 2d8+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +21 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 1d10+10 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 28; **1.º** *detectar alineamiento* (sólo maligno)

Arma de aliento ❖❖ El dragón de plata dispone de dos tipos de aliento. Puede usar uno u otro pero, en ambos casos, no puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

- **Escarcha** (arcano, evocación, frío) El dragón exhala una nube de escarcha en un cono de 30 pies (*9 m*) que inflige 10d6 daño por frío (salvación básica de Reflejos CD 29).
- **Gas paralizante** (arcano, encantamiento, incapacitación) El dragón exhala un cono de 30 pies (*9 m*) de gas paralizante. Las criaturas en el área deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 29 o quedar lentificadas 1 durante 1 asalto (o paralizadas durante 1 asalto en caso de fallo crítico).

Caminar por las nubes El dragón de plata puede caminar sobre nubes o niebla como si fuera suelo sólido.

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 siempre que logra un impacto crítico con un Golpe.

DRAGÓN DE PLATA ADULTO

CRIATURA 14

LB | ENORME | DRAGÓN | FRÍO

Percepción +26; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la niebla, visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico, enano

Habilidades Acrobacias +21, Atletismo +27, Diplomacia +25, Intimidación +27, Medicina +24, Religión +24, Sociedad +20

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

Visión en la niebla Como el dragón de plata joven.

CA 37; **Fort** +26, **Ref** +23, **Vol** +28; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 295; **Inmunidades** frío, paralización, sueño; **Debilidades** fuego 10

Desvío con el ala ↷ Como el dragón de plata joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 33

Velocidad 50 pies (*15 m*), volar 140 pies (*42 m*); Caminar por las nubes

DRAGONES DE PLATA LANZADORES DE CONJUROS

Los dragones de plata lanzadores de conjuros suelen tener acceso a los siguientes conjuros.

DRAGÓN DE PLATA JOVEN

Conjuros arcanos preparados CD 28, ataque +23; **4.º** *leer augurios, libertad de movimiento, restablecimiento;* **3.º** *curar, muro de viento, paralizar;* **2.º** *augurio, calmar emociones, restablecimiento, ver lo invisible;* **1.º** *alarma, bendecir, impacto verdadero, protección;* **Trucos (4.º)** *detectar magia, estabilizar, leer el aura, luz, mensaje*

DRAGÓN DE PLATA ADULTO

Conjuros arcanos preparados CD 33, ataque +29; como un dragón de plata joven, más **6.º** *convicción fervorosa, rechazo, visión verdadera;* **5.º** *curar, destierro, recado;* **Trucos (6.º)** *detectar magia, estabilizar, leer el aura, luz, mensaje*

DRAGÓN DE PLATA VENERABLE

Conjuros arcanos preparados CD 40, ataque +36; como un dragón de plata adulto, más **8.º** *curar, decreto divino, discernir ubicación;* **7.º** *decreto divino, desplazamiento de Plano, égida de energía;* **Trucos (8.º)** *detectar magia, estabilizar, leer el aura, luz, mensaje*

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +29 (alcance 15 pies [*4,5 m*], frío, mágico), **Daño** 3d10+13 perforante más 3d6 frío

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +29 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d8+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +27 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d10+11 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 33; **1.º** *detectar alineamiento* (sólo maligno)

Arma de aliento ❖❖ Como el dragón de plata joven pero un cono de 40 pies (*12 m*), CD 35, la escarcha inflige 15d6 daño por frío y el gas paralizante causa lentificado 2 durante 1 asalto (o paralizado durante 2 asaltos en caso de fallo crítico).

Caminar por las nubes Como el dragón de plata joven.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón de plata joven.

Impulso dracónico Como el dragón de plata joven.

DRAGÓN DE PLATA VENERABLE — CRIATURA 19

POCO COMÚN | LB | GARGANTUESCO | DRAGÓN | FRÍO

Percepción +32; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la niebla, visión en la oscuridad

Idiomas aurano, común, dracónico, enano, silvano

Habilidades Acrobacias +27, Atletismo +38, Diplomacia +34, Intimidación +37, Medicina +33, Religión +32, Sociedad +30

Fue +9, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +5, **Sab** +5, **Car** +7

Visión en la niebla Como el dragón de plata joven.

CA 45; **Fort** +34, **Ref** +31, **Vol** +34; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 410; **Inmunidades** frío, paralización, sueño; **Debilidades** fuego 15

Aura de frío (aura, frío) 15 pies (*4,5 m*), 3d6 daño por frío. El dragón de plata puede activar o desactivar esta aura usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar y puede decidir no afectar a aliados con la misma.

Desvío con el ala ↻ Como el dragón de plata joven.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 90 pies (*27 m*), CD 40

Reflejar conjuros ↻ **Desencadenante** El dragón de plata obtiene un Éxito crítico en una tirada de salvación contra un conjuro, o un lanzador elige al dragón como objetivo de un conjuro y obtiene un Fallo crítico en su tirada de ataque; **Efecto** El conjuro es reflejado de vuelta hacia su lanzador, con el efecto de *retorno de conjuros*.

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 180 pies (*54 m*); Caminar por las nubes

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +37 (alcance 20 pies [*6 m*], frío, mágico), **Daño** 4d10+17 perforante más 4d6 frío

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +37 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 4d8+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +35 (alcance 25 pies [*7,5 m*], mágico), **Daño** 3d10+15 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 40; **1.º** *detectar alineamiento* (sólo maligno)

Arma de aliento ❖❖ Como el dragón de plata joven pero un cono de 50 pies (*15 m*), CD 42, la escarcha inflige 20d6 daño por frío y el gas paralizante causa paralizado durante 1 asalto (o paralizado durante 3 asaltos en caso de fallo crítico).

Caminar por las nubes Como el dragón de plata joven.

Frenesí dracónico ❖❖ Como el dragón de plata joven.

Impulso dracónico Como el dragón de plata joven.

Drakauthix

El drakauthix es un enorme hongo que flota en las alturas de las mayores cavernas de las Tierras Oscuras, propulsado por vesículas que proyectan aire y esporas. Es un cazador voraz pero lento, que prefiere emboscar a criaturas de carne desde las alturas y usar sus apéndices con garfios para arrastrarlas hasta lo alto y alimentarse. El proceso digestivo de un drakauthix es completamente externo: se aferra a sus víctimas y su superficie recubierta de esporas se alimenta lentamente de la carne y se extiende por ella hasta que la carcasa está totalmente infestada de esporas y es descartada. En cuanto el cadáver infestado se estrella contra el suelo, explota, libera una nube de esporas y de él surgen varias crías llamadas brotesporas que inmediatamente trepan por las paredes de la cueva para pegarse al techo y empezar a crecer.

Los drakauthixes demuestran una inteligencia mayor que la de la mayoría de animales depredadores y a menudo usan una especie de método simbiótico carroñero para obtener presas, similar a los métodos de caza de cienos y sabandijas de sus mismos complejos cavernarios. Cuando una criatura relativamente carente de intelecto mata una víctima, el drakauthix desciende, aferra el cadáver reciente con sus extremidades y lo arrastra hacia las alturas. Los cienos descerebrados u otras criaturas similares a quien acaba de robar su comida raramente guardan rencor y simplemente se van a por una nueva presa, dejando que el drakauthix digiera el cadáver en paz. Por supuesto, los drakauthixes no tienen reparos en ir a por presas más activas y a veces atacan a aventureros que se olvidan de mirar hacia arriba al explorar una red de cuevas misteriosas.

Algunos moradores de las Tierras Oscuras, como los duergar, cazan drakauthixes para comérselos, pues tienen un sabor único con un regusto a pimienta. Las razas subterráneas también hacen tinta con los drakauthixes a base de quemar sus restos y luego moler y prensar la ceniza durante un largo periodo hasta que se forma una sustancia plateada.

Drakauthix — Criatura 9

N ENORME HONGO

Percepción +17; visión en la oscuridad, visión mediante esporas (impreciso) 60 pies (*18 m*)

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +20, Sigilo +17

Fue +7, **Des** +2, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

Visión mediante esporas El drakauthix exuda una nube de esporas que usa para ver. Eso es un sentido impreciso que funciona solamente de áreas sin fuertes corrientes de viento. La visión mediante esporas no funciona bajo el agua.

CA 25; **Fort** +21, **Ref** +13, **Vol** +15

PG 190; **Debilidades** cortante 10, fuego 10

Esporas de obscurecimiento Siempre que un drakauthix sufre por lo menos 10 de daño cortante, libera una nube de esporas marrones que produce el efecto de *niebla de obscurecimiento* durante 1 minuto, centrado en el drakauthix. Esta nube de esporas no se mueve con el drakauthix, ni es desplazada por su movimiento.

Velocidad volar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +20 (alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 3d8+9 perforante más agarrón mejorado

Arrastrar presa ❖ El drakauthix tira de todas las criaturas que tiene apresadas 15 pies (*4,5 m*) hacia sí mismo.

Torbellino de garfios ❖❖ El drakauthix gira sobre sí mismo y fustiga a las criaturas de su alrededor. El drakauthix da un Golpe de tentáculo contra cada criatura dentro de su alcance.

Zarcillos de esporas ❖ Los zarcillos que cubren el cuerpo del drakauthix se extienden e infestan a las criaturas adyacentes, infligiendo 4d6 daño por veneno y 1d6 daño por veneno persistente. Las criaturas pueden hacer una salvación básica de Reflejos CD 27 para reducir este daño, pero las apresadas por el drakauthix sufren un penalizador -4 por circunstancia a dicha salvación.

Brotesporas de drakauthixes

Cuando un nuevo drakauthix surge de un cadáver infestado de esporas, no tiene ninguna forma real de defenderse. Sin embargo, estas brotesporas no necesitan cazar hasta haber crecido mucho; extraen suficiente material del cadáver del que emergen para alcanzar su tamaño completo en unos pocos días. Tras ello, el drakauthix se despega del techo de la caverna y, famélico, inmediatamente va en busca de su primera comida.

Cómo convertirse en drow

En raras ocasiones, cuando un elfo de la superficie comete un acto de crueldad lo bastante ruin como para atraer la atención de un señor demoníaco, puede verse transformado de forma espontánea en drow... pero tales transformaciones son tan poco habituales que se consideran leyendas. No se tiene constancia de ningún caso de un drow volviendo a convertirse en elfo.

Drow

Los primeros drow fueron elfos que huyeron a las profundidades del mundo para escapar de un cataclismo hace miles de años. En su viaje bajo tierra, sucumbieron a riñas y peleas internas y llamaron la atención de inteligencias siniestras e incomprensibles. No se sabe si fue la influencia de un señor demoníaco concreto, de Rovagug la Bestia Agreste o de otra fuerza impía pero, en aquel tiempo, los elfos se transformaron tanto espiritual como físicamente y sus corazones se mancharon con ansias de crueldad, sadismo y violencia. El color de sus ojos se volvió rojo siniestro o blanco lechoso y su piel adoptó un lustre lavanda antinatural que hace que los drow sean reconocidos al instante. También desarrollaron potentes aptitudes mágicas y resistencias que aumentaron su poder a costa de sus almas.

A lo largo de los siglos siguientes, los drow formaron una sociedad poderosa pero violentamente disfuncional, influenciada por la adoración de señores demoníacos y organizada para que la autoridad y los privilegios recayeran en una colección relativamente pequeña de casas nobles. Muchas de esas casas son matriarcales y cada una es leal a un señor demoníaco patrón, pero tradiciones sacerdotales, guerreras y mágicas crean vínculos entre las casas habitualmente enfrentadas para que la sociedad drow no se consuma a sí misma. En realidad, el miedo a provocar la ira de tus superiores (ya sean un profesor, un progenitor, un comandante o el demonio al que adoras) es el vínculo que une a todos los drow y desde el sirviente drow más humilde hasta la sacerdotisa más poderosa aprecian este sistema.

Los drow son tristemente célebres por todo el mundo, pero hasta hace poco la mayoría daba por sentado que las historias sobre elfos subterráneos adoradores de demonios eran relatos de terror para contar junto a la hoguera. Hoy, la existencia de los drow es una verdad aceptada y, aunque su presencia en las oscuras cavernas bajo la tierra es inquietante, por el momento no parecen tener interés en el mundo de la superficie.

Drow guerrero

Los guerreros drow se entrenan para dominar técnicas que infligen heridas profundas y sangrantes y emplean virotes envenenados para desgastar a sus enemigos.

Drow guerrero **Criatura 1**

CM | Mediano | Drow | Elfo | Humanoide

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas élfico, infracomún

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +5, Intimidación +3, Sigilo +7

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

Equipo armadura de cuero, ballesta de mano (10 virotes), daga de guardamano, espada ropera, veneno letárgico (2 dosis; *Reglas básicas*, pág. *612)

Ceguera ante la luz

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +9, **Vol** +4; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia, +2 por estatus a las salvaciones contra mental

PG 18; **Inmunidades** sueño

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada ropera +9 (desarme, letal 1d8, sutil), **Daño** 1d6+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ daga de guardamano +9 (ágil, desarme, parada, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

A distancia ❖ ballesta de mano +9 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], recarga 1), **Daño** 1d6+1 perforante más veneno letárgico

Conjuros divinos innatos CD 14; **2.º** *fuego feérico* (a voluntad), *oscuridad* (a voluntad); **Trucos (2.º)** *luces danzantes*

Desenvainado rápido ❖ El drow guerrero desenvaina un arma con la acción de Interactuar y luego da un Golpe con esa arma.

Ensartar ❖❖ El drow guerrero da un Golpe con su espada ropera y obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la tirada de ataque. Si una criatura resulta dañada por este ataque, sufre 1d6 daño por sangrado persistente.

DROW PÍCARO

Los drow pícaros son seres solitarios y no confían en nadie… y menos aún en otros como ellos. Estos drow sobreviven en su sociedad implacable y traicionera a base de astucia y capacidad de improvisación.

DROW PÍCARO — CRIATURA 2

CM MEDIANO DROW ELFO HUMANOIDE

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas élfico, infracomún
Habilidades Acrobacias +8, Engaño +7, Latrocinio +8, Sigilo +10, Sociedad +4
Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +0, **Car** +1
Equipo armadura de cuero tachonado, ballesta de mano (10 virotes), espada corta, veneno letárgico (2 dosis; *Reglas básicas*, pág. 612)

Ceguera ante la luz

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +6; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia, +2 por estatus a las salvaciones contra mental
PG 26; **Inmunidades** sueño
Esquiva ágil ↷ **Requisitos** El drow pícaro no está impedido; **Desencadenante** Una criatura que el drow pícaro puede ver ataca al drow pícaro y logra un impacto o un impacto crítico; **Efecto** El drow pícaro obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.
Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +10 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+4 perforante
A distancia ❖ ballesta de mano +10 (incremento de alcance 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6 perforante más veneno letárgico
Conjuros divinos innatos CD 16; **2.º** *fuego feérico* (a voluntad), *oscuridad* (a voluntad); **Trucos (2.º)** *luces danzantes*
Ataque furtivo El drow pícaro inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.
Desenvainado rápido ❖ Como el drow guerrero.

DROW SACERDOTISA

Muchas sacerdotisas de los drow adoran a señores demoníacos y otras divinidades viles.

DROW SACERDOTISA — CRIATURA 3

CM MEDIANO DROW ELFO HUMANOIDE

Percepción +9; visión en la oscuridad
Idiomas abisal, élfico, infracomún
Habilidades Engaño +8, Intimidación +8, Religión +9, Sigilo +7, Sociedad +5
Fue +1, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +1
Equipo ballesta de mano (10 virotes), cota de malla, escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10), espada ropera, símbolo religioso, veneno letárgico (4 dosis; *Reglas básicas*, pág. 612)

Ceguera ante la luz

CA 20 (22 con escudo alzado); **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +11; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia, +2 por estatus a las salvaciones contra mental
PG 39; **Inmunidades** sueño
Bloquear con el escudo ↷
Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ espada ropera +9 (desarme, letal 1d8, sutil), **Daño** 1d6+2 perforante
A distancia ❖ ballesta de mano +9 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], recarga 1), **Daño** 1d6 perforante más veneno letárgico
Conjuros divinos preparados CD 21; **2.º** *arma espiritual, dañar* (x3), *silencio;* **1.º** *bendecir, miedo, orden imperiosa;* **Trucos (2.º)** *conocer la dirección, detectar magia, estabilizar, leer el aura, orientación divina*
Conjuros divinos innatos CD 17; **4.º** *oscuridad;* **3.º** *disipar magia, levitar* (x3); **2.º** *fuego feérico* (a voluntad), *oscuridad* (a voluntad); **1.º** *orden imperiosa* (a voluntad); **Trucos (4.º)** *luces danzantes*

DROW EXILIADOS

Aunque la sociedad drow es maligna, no todos los drow siguen sus normas. Los que quieren una vida mejor acaban inevitablemente exiliándose y huyendo a la superficie para escapar de sus siniestros parientes. Esos drow suelen vivir como ermitaños, o buscan sociedades que no conozcan las leyendas sobre su pueblo.

BROMAS DE LOS DUENDES

Las bromas de los duendes suelen ser bienintencionadas; puede que usen sus aptitudes para avergonzar a un bravucón o para enredar a alguien en una trama elaborada para que acabe dándose cuenta de que hay un admirador que siempre ha estado ahí aguardando. Sus planes a menudo no están muy bien pensados; la naturaleza mercurial de los duendes hace que se distraigan con facilidad con algo nuevo antes de terminar un plan anterior.

Duende

Esquivos, volubles y vivaces, los duendes son lo que muchos pueblerinos imaginan cuando oyen los términos 'hada' o 'feérico'. Aunque sus disposiciones varían entre los benevolentes grigs y las bromistas pixis, todos los duendes tienen en común su conexión con la magia y su tamaño diminuto. Esta familia de hadas comparte nombre con su miembro más numeroso y menos poderoso, el duende común.

DUENDE

Los duendes comunes son guardianes primigenios que se pegan a una persona, un lugar o un objeto y lo defienden por sus propios motivos indescifrables. Su temperamento puede variar de amigables a rencorosos, pero todos los duendes tienen un lado caprichoso. Como miden sólo 9 pulgadas (*22 cm*) de altura, se cuidan de los animales que podrían cazarlos, como los gatos y tienen tendencia a huir de los conflictos. Por otro lado, tienen una gran curiosidad hacia cualquier forma de magia y se reúnen instintivamente alrededor de nexos de líneas Ley y otros lugares de poder.

DUENDE **CRIATURA -1**

CN MENUDO DUENDE HADA

Percepción +4; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +6, Sigilo +6

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

Equipo *espada ropera*

Fuego luminoso (evocación, luz, primigenio) Un duende emite luz equivalente a una antorcha de forma natural. El duende puede apagar, reencender o cambiar el color de su luz usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Mientras la luz está apagada, los Golpes del duende no infligen daño por fuego y no puede usar su ataque de chispa luminosa.

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +8, **Vol** +4

PG 11; **Debilidades** hierro frío 3

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada ropera +8 (desarme, fuego, letal 1d8, mágico, sutil), **Daño** 1d6-3 perforante más 1 fuego

A distancia ❖ chispa luminosa +8 (alcance 20 pies [*6 m*], fuego, luz), **Daño** 1d4 fuego

Conjuros primigenios innatos CD 16; **1.º** rociada de color; **Trucos (1.º)** *atontar, detectar magia, luces danzantes*

GRIG

Los grigs son benevolentes músicos feéricos que a menudo se meten en apuros debido a su tendencia a enfrentarse a males contra los que no tienen posibilidades. Aun así, luchan con valor y mucha astucia, usando su magia y ataques sónicos mientras vuelan y brincan, usando sus alas y potentes mitades inferiores de saltamontes para mantener la distancia.

GRIG **CRIATURA 1**

CN MENUDO DUENDE HADA

Percepción +7; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +2 (+6 a Salto de altura o Salto de longitud), Interpretación +7, Sigilo +7

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

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +9, **Vol** +9

PG 20; **Debilidades** hierro frío 5

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +9 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 1d4-2 contundente

A distancia ❖ nota disonante +9 (alcance 30 pies [*9 m*], evocación, mágico, sónico), **Daño** 1d8 sónico

Conjuros primigenios innatos CD 18; **2.º** *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *partículas rutilantes*; **1.º** *disfraz ilusorio;* **Trucos (2.º)** *sonido fantasma*

Violín ❖ (auditivo, emoción, encantamiento, mental, primigenio) Un grig puede frotar sus patas entre sí para crear una melodía pegadiza que parece tocada por un pequeño violín y que insta a bailar a quienes la oyen y están a 30 pies (*9 m*) o menos, con efectos que dependen de una salvación de Voluntad CD 18. Quien tiene éxito en la salvación queda inmune durante 10 minutos, pero de lo contrario el grig puede seguir tocando cada asalto para mantener los efectos sin derecho a más tiradas de salvación.

Éxito Sin efecto.

Fallo Desprevenido y penalizador -10 pies (*-3 m*) por estatus a las Velocidades.

Fallo crítico Como un fallo y además lentificado 1.

PIXI

Insaciablemente curiosas, demasiado excitables y un poco traviesas, las pixis son hadas errantes y tramposas que usan polvos de pixi para crear toda clase de situaciones extravagantes y para defenderse. Las demás criaturas a menudo tienen dificultades para entender la forma de hablar rápida y divagante de una pixi.

PIXI — CRIATURA 4

CN PEQUEÑO DUENDE HADA

Percepción +12; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +13, Engaño +11, Naturaleza +10, Sigilo +11

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

Equipo arco largo (60 flechas), espada corta

CA 23; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +12; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 40; **Debilidades** hierro frío 5

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 45 pies (*13,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +13 (ágil, mágico, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+4 perforante

A distancia ❖ arco largo +13 (incremento de alcance 100 pies [*30 m*], letal 1d10, mágico, recarga 0, volea 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d8+4 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 21; **4.º** *invisibilidad* (a voluntad; sólo a sí mismo); **3.º** *disipar magia;* **2.º** *enmarañar, fuego feérico;* **1.º** *disfraz ilusorio;* **Trucos (2.º)** *detectar magia, escudo, luces danzantes, sonido fantasma*

Rociar polvos de pixi ❖ (manipular) La pixi rocía una de sus flechas con polvos de pixi. Si la pixi impacta a una criatura con esa flecha antes de su siguiente turno, la flecha aplica uno de los siguientes efectos especiales en lugar de infligir daño. El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 21 para determinar los efectos. En caso de impacto crítico, el objetivo trata el resultado de la salvación como si fuera un nivel peor.

- **Dormir** (encantamiento, incapacitación, mental, sueño) El objetivo sufre los efectos de un conjuro de *dormir* de 3.er nivel.
- **Hechizar** (emoción, encantamiento, incapacitación, mental) El objetivo sufre los efectos de un conjuro de *hechizar*, excepto que no obtiene un bonificador a la salvación si la única acción hostil ha sido la pixi disparando su arco y la pixi puede decidir dirigir la adoración del objetivo hacia otra criatura en lugar de hacia sí misma.
- **Perder la memoria** (adivinación, mental) Si falla una salvación de Voluntad, el objetivo pierde todo recuerdo de los últimos 5 minutos.
- **Reducir** (encantamiento, mental, no letal) El objetivo sufre 4d6 daño mental, dependiendo de su salvación básica de Voluntad.

FLECHAS DE PIXI DIFERENTES

Las pixis pueden encantar sus flechas con una gran variedad de efectos, aunque casi siempre sirven para encantar o fascinar, nunca para herir. Algunas flechas pueden emular los efectos de conjuros como *confusión, miedo, terribles carcajadas* e incluso *sugestión*.

TESOROS DE LOS DUENDESTELLOS

Los duendestellos coleccionan armas, trampas, cachivaches mecánicos y objetos mágicos peligrosos. También suelen llevar encima herramientas (como herramientas de artesano, material de reparaciones y herramientas de ladrón) y objetos con los que aparentan ser más vulnerables, como cerrojos, grilletes y material para trampas de lazo (para aparentar estar presos o atrapados).

UBICACIONES DE LOS DUENDESTELLOS

Los duendestellos son más comunes en el Primer Mundo que en el Plano Material y sus terrenos de caza predilectos son en los márgenes de lugares peligrosos en los que pueden hallar a criaturas guardianas a las que embaucar con sus disfraces.

Duendestello

Los duendestellos son pequeñas hadas cambiaformas que montan emboscadas para saciar su hambre inagotable y su avaricia pueril. Estas hadas curiosas y crueles están obsesionadas con descubrir y fabricar trampas inusuales y armas sádicas, y su diversión favorita es ver dichas trampas activadas o dichas armas empleadas. En el Plano Material, suelen frecuentar zonas urbanas, en especial arrabales u otras partes de una ciudad en las que pasan desapercibidos o la gente se olvida pronto de ellos… y en las que tienen abundantes víctimas entre las que elegir.

El truco más común de los duendestellos es disfrazarse de niño en apuros, para engatusar a otras criaturas, pillarlas desprevenidas y robarles. El duendestello se pone a sí mismo en peligro aparente usando una trampa, un constructo o un aliado sobornado, o incluso un monstruo coaccionado, como un gorro rojo (pág. 197).

Dado que los duendestellos a veces intercambian técnicas poco conocidas de herrería o fabricación de trampas a cambio de regalos que sacian su curiosidad, su avaricia o su apetito, en ocasiones han sido venerados como dioses menores de la forja. Algunos duendestellos más disciplinados trabajan como artesanos respetados, guardias de élite o espías para los semidioses conocidos como los Primogénitos que habitan en las profundidades del Primer Mundo.

DUENDESTELLO — CRIATURA 12

POCO COMÚN | LM | PEQUEÑO | HADA

Percepción +21; sentir el hambre (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, silvano

Habilidades Artesanía +23, Engaño +25, Latrocinio +25, Naturaleza +21, Sigilo +25

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

Equipo *ballesta de mano +1 de golpe* (20 virotes)

Sentir el hambre Un duendestello puede percibir a las criaturas que necesitan comer para vivir.

CA 34; **Fort** +22, **Ref** +25, **Vol** +19

PG 235; **Debilidades** hierro frío 10

Aura traicionera (aura, primigenio, transmutación) 15 pies (*4,5 m*). Raíces enredadas, pequeños agujeros, rocas puntiagudas y otros obstáculos aparecen en las superficies dentro del aura, creando terreno difícil.

Zancadilla ↷ **Desencadenante** Una criatura sufre un fallo crítico al atacar cuerpo a cuerpo al duendestello o se mueve a un espacio dentro del aura traicionera del duendestello; **Efecto** La criatura desencadenante debe hacer una salvación de Reflejos CD 32.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura está desprevenida hasta el inicio de su siguiente turno.

Fallo La criatura sufre 2d10 daño contundente y está desprevenida hasta el inicio de su siguiente turno.

Fallo crítico Como un fallo y la criatura queda tumbada.

Velocidad 30 pies (*9 m*); Paso del embaucador

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +26 (ágil, sutil), **Daño** 2d8+7 cortante más Desarme

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +26 (sutil), **Daño** 3d8+7 perforante más 2d6 veneno

A distancia ❖ *ballesta de mano* +28 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], recarga 1), **Daño** 2d6+3 perforante más 2d6 veneno

Ataque furtivo El duendestello inflige 2d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) El duendestello cambia entre su forma normal y la de cualquier humanoide. En forma de humanoide, su aura traicionera no está activa y su equipo aparenta ser baratijas o juguetes. Si el humanoide carece de garras o fauces con colmillos afilados, pierde su ataque correspondiente. Si pierde su ataque de garra, obtiene un ataque de puño que es idéntico salvo en que inflige daño contundente.

Desarme ❖❖ **Requisitos** La última acción del duendestello fue un Golpe de Desarme en su apartado de daño y logró impactar; **Efecto** El duendestello hace que un arma empuñada o sostenida por el objetivo del Golpe caiga al suelo en su mismo espacio.

Paso del embaucador El duendestello ignora el terreno difícil y no activa trampas con su movimiento.

Duergar

En las profundidades de la tierra, los duergars reclaman como propio el hogar ancestral subterráneo de los enanos, pues se negaron a aventurarse a la superficie junto con el resto de su pueblo. Un dios enano exiliado llamado Droskar ofreció salvar a los duergars de los horrores de las Tierras Oscuras y a cambio ellos trabajan incansablemente en su honor en su imperio subterráneo. Estos conocidos esclavistas lanzan incursiones regulares contra otros asentamientos en las Tierras Oscuras y contra comunidades de la superficie, en una búsqueda constante de seres vivos a los que someter a trabajos forzados en sus despiadadas ciudades.

Los duergars son criaturas de piel gris, a menudo definida como 'cenicienta' por los enanos de la superficie dispuestos a hablar de ellos. Estos enanos subterráneos tienen una fuerte conexión natural con las sabandijas de cueva y es habitual que las caravanas duergars estén remolcadas por escarabajos inmensos. La mayoría de duergars veneran a Droskar, un dios esclavista que les exige trabajar hasta la extenuación además de las plegarias normales. Los líderes de los duergars suelen ser poderosos sirvientes divinos de Droskar o guerreros increíblemente robustos cuya pericia marcial les permite ocuparse de cualquier amenaza a su autoridad. Casi todos los aspectos de la sociedad duergar están controlados por una estricta jerarquía de mando y en cualquier oficio hay capataces mangoneando a sus subordinados.

Duergar tirador

Los duergars tiradores sirven de apoyo a distancia para las partidas esclavistas y como vigilantes apostados en torres con vistas a las canteras y otros lugares donde trabajan los prisioneros. Estos tiradores también se especializan en métodos no letales de combate a distancia y emplean esas tácticas a la hora de someter rebeliones de esclavos o capturar a los que tratan de fugarse.

Duergar tirador — Criatura 0

LM | Mediano | Duergar | Enano | Humanoide

Percepción +4; visión en la oscuridad
Idiomas común, enano, infracomún
Habilidades Atletismo +3, Sigilo +5
Fue +1, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –2
Equipo ballesta (3 virotes con boleadoras y 10 virotes), camisote de malla, maza ligera

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +4; +2 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 16

Ceguera ante la luz

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ maza ligera +5 (ágil, empujón, sutil), **Daño** 1d4+1 contundente
A distancia ❖ ballesta +7 (incremento de alcance 120 pies [*36 m*], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante o virote con boleadoras
Conjuros ocultistas innatos CD 12; **2.º** *agrandar* (sólo a sí mismo), *invisibilidad* (sólo a sí mismo)
Virote con boleadoras Este disparo no inflige daño pero, si impacta, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 16 o cae tumbado y queda inmovilizado hasta liberarse con una prueba para Huir CD 15. Esta prueba la puede intentar tanto el objetivo como una criatura adyacente al objetivo.

Duergar bombardero

La alquimia intriga a muchos duergars y sus crueles tradiciones a menudo les motivan a experimentar con esclavos. Siempre dispuestos a causar dolor y justificarlo como un método para expandir sus conocimientos, los duergars bombarderos suelen acompañar a las bandas esclavistas para poder ser los primeros en seleccionar su siguiente sujeto experimental entre las víctimas capturadas. Para estos duergars, cada bomba arrojada representa una nueva oportunidad para observar cómo reaccionan sus objetivos y aplicarlo a futuras mejoras en sus preparados alquímicos.

Duergar bombardero — Criatura 1

LM | Mediano | Duergar | Enano | Humanoide

Tradiciones ocultistas

A diferencia de los practicantes de magia enanos más clásicos, los duergars han adoptado las prácticas del ocultismo. Todos los duergars disponen por lo menos de unos pocos conjuros ocultistas innatos, entre los cuales destaca la capacidad de aumentar mágicamente de tamaño. Este poder no sólo les ayuda a intimidar y maltratar a sus esclavos, sino que supone una potente ayuda en combate contra muchos enemigos.

COMUNIDADES DUERGARS

Las comunidades duergars se encuentran muy bajo tierra, en las ruinas de ciudades enanas abandonadas. Generaciones de ocupación duergar han resultado en la pérdida de historia enana a medida que sus cenicientos habitantes honran a su patrón divino a base de alterar el tradicional arte enano con motivos que veneran al dios exiliado. Que los duergars parezcan ser incapaces de alcanzar las cumbres artísticas a las que llegaron sus antepasados enanos es para ellos un motivo de frustración y vergüenza que sólo hace que alimentar su resentimiento hacia los que habitan en la superficie.

Percepción +4; visión en la oscuridad
Idiomas común, enano, infracomún
Habilidades Acrobacias +6, Artesanía +6, Ocultismo +6, Sigilo +6, Supervivencia +4
Fue +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +1, **Car** –1
Equipo armadura de cuero tachonado, frasco de ácido menor infundido (2), fuego de alquimista menor infundido (2), martillo de guerra, materiales de alquimista, reactivos infundidos (2)
Equipo infundido El equipo de un duergar bombardero que se indica como infundido dura 24 horas, o hasta la siguiente vez que éste haga sus preparaciones diarias.

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +4; +2 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 20
Ceguera ante la luz

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ martillo de guerra +4 (empujón), **Daño** 1d8+1 contundente
A distancia ❖ bomba +8 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*], salpicadura), **Daño** varía según bomba
Conjuros ocultistas innatos CD 17; **2.º** *agrandar* (sólo a sí mismo), *invisibilidad* (sólo a sí mismo)
Formulas alquímicas (1.º) bolsa de maraña menor, frasco de ácido menor, fuego de alquimista menor
Alquimia rápida ❖ El duergar bombardero crea un único objeto alquímico de su libro de fórmulas (ver Formulas alquímicas). Ese objeto tiene el rasgo infundido, pero sólo mantiene su potencia hasta el inicio del siguiente turno del duergar bombardero.
Bombardero rápido ❖ El duergar puede usar Interactuar para sacar una bomba y luego dar un Golpe de ella.
Lanzar a distancia El duergar bombardero tiene un incremento de alcance de 30 pies (*9 m*) con sus bombas en lugar de 20 pies (*6 m*).

DUERGAR CAPATAZ

Los sacerdotes duergars del dios esclavista Droskar suelen ocupar papeles de autoridad en sus comunidades y hacen cumplir la voluntad de su patrón mediante la coacción y las demostraciones de fuerza. Suelen emplear el título de 'capataces' y dan órdenes a la vez a sus subordinados duergar y a sus esclavos, como si para ellos fuesen lo mismo. Como consecuencia, los duergars capataces son odiados tanto por los esclavos como por los esclavistas.

DUERGAR CAPATAZ — CRIATURA 2

LM | MEDIANO | DUERGAR | ENANO | HUMANOIDE

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas común, enano, infracomún
Habilidades Atletismo +7, Engaño +7, Intimidación +7, Ocultismo +5, Religión +6, Supervivencia +6
Fue +2, **Des** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3
Equipo cota de malla, piqueta, símbolo religioso

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +4, **Vol** +8; +2 por estatus a las salvaciones contra la magia, Mente férrea
PG 30
Mente férrea Los duergars capataces descreen automáticamente todas las ilusiones de 1er nivel o menos.
Ceguera ante la luz

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ piqueta +8 (empujón), **Daño** 1d12+2 contundente
Conjuros divinos preparados CD 18; **1.º** *arma mágica, dañar, miedo;* **Trucos (1.º)** *detectar magia, escudo*
Conjuros ocultistas innatos CD 18; **2.º** *agrandar* (sólo a sí mismo), *invisibilidad* (sólo a sí mismo)
¡Abatidlos! ❖ El duergar capataz golpea el suelo con su piqueta e invoca el nombre de Droskar para inspirar y motivar a sus aliados. Todos los duergars aliados de nivel igual o menor que están a 20 pies (*6 m*) o menos del capataz obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y de daño hasta el final del siguiente turno del capataz.

Dullahan

Montado en un caballo tan negro como la noche, el cazador sin cabeza conocido como dullahan sigue el rastro y se lleva las cabezas de aquellos de quienes considera que no merecen vivir. Cuando se dispone a matar, el dullahan primero susurra el nombre de su víctima y luego se hace con su trofeo, proyectando un manto de pavor sobre todos los que presencian tan macabra ejecución.

Un dullahan se manifiesta cuando un combatiente especialmente violento es decapitado y su alma se aferra testarudamente a su existencia material (o se le niega el paso al más allá). La mayoría de dullahans regresan a su país de origen, donde pueden cobrarse venganza contra quienes se ganaron su enemistad en vida (o sus descendientes vivos). El concepto de justicia de un dullahan es rápido e inmisericorde y, una vez ha elegido un objetivo, es implacable en su persecución.

Lo que más desea un dullahan, más incluso que vengarse de los vivos, es recuperar su propia y pútrida cabeza. Un individuo que posee la cabeza de un dullahan blande un gran poder, pues el dullahan servirá a regañadientes a ese amo con la esperanza de recuperar su perdido cráneo. Los diablos u otros infernales poderosos ordenan a los dullahans que cosechen almas o dirijan ejércitos en su nombre, mientras que un mortal podría usar a ese guerrero muerto viviente para cobrarse una *vendetta* personal. Sin embargo, sin importar el rango o estatus de su amo, un dullahan no dudará en matarlo y recuperar su cabeza en cuanto se presente la oportunidad.

La mayoría de guaridas de dullahans son ruinas abandonadas y cubiertas de vegetación u otros lugares dilapidados donde cabezas cortadas y otros trofeos recubren las paredes. Algunos dullahans, por otra parte, se conforman con simplemente cometer sus hazañas mortíferas y dejar los restos de sus víctimas decapitadas en la calle, colocarlos en mitad de un claro de árboles muertos, o tirarlos a un pantano sin mucha ceremonia.

Leyendas sobre los dullahans

En Ustalav, la gente cuentaleyendas sobre una cuadrilla de dullahans que conducen el 'Carruaje de los Silenciosos', un macabro carruaje fúnebre tirado por caballos espectrales. Al oeste, en las Tierras de los Reyes de los Linnorm, los guerreros ulfen hablan en susurros de dullahans que cazan a sus víctimas ayudados por sabuesos negros infernales. Y a lo largo de la costa occidental de Garund, piratas y mercaderes insisten en que existe un barco de velas negras cuya tripulación está compuesta por muertos vivientes sin cabeza.

DULLAHAN — CRIATURA 7

POCO COMÚN | LM | MEDIANO | MUERTO VIVIENTE

Percepción +14; sentir vida 60 pies (*18 m*)
Idiomas común, necril
Habilidades Atletismo +15, Intimidación +17, Sigilo +13, Supervivencia +15
Fue +6, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +4
Equipo armadura completa, *espada larga +1, hachuela +1*

CA 28; **Fort** +13, **Ref** +15, **Vol** +17
PG 95, curación rápida 5; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, miedo, paralización, veneno; **Debilidades** bueno 5
Ataque de oportunidad ↷
Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 30 pies (*9 m*), CD 23

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ *espada larga afilada* +18 (mágica, versátil Per), **Daño** 1d8+10 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ *hachuela afilada retornante* +17 (ágil, barrido), **Daño** 1d6+10 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +18 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+10 contundente
A distancia ❖ *hachuela afilada retornante* +14 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+10 cortante
Cazacabezas Cualquier arma cortante que empuña un dullahan queda *afilada* y cualquier hachuela que empuña se vuelve *retornante*. Si el dullahan mata a una criatura con un impacto crítico usando un arma cortante, el objetivo es decapitado como si el dullahan hubiera usado Segar contra el objetivo. Estos efectos sólo perduran mientras el dullahan empuña el arma.
Convocar corcel ❖❖ (conjuración, ocultista) El dullahan convoca un caballo de guerra (pág. 52) con ajuste de élite (pág. 6) y el rasgo infernal. Este corcel perdura hasta morir, hasta que el dullahan lo desconvoca, o hasta que el dullahan convoca otro corcel.
Segar ❖❖ El dullahan corta la cabeza de una criatura muerta dentro de su alcance. Todas las criaturas en el área de la presencia temible del dullahan deberán hacer de nuevo una salvación, aunque sean temporalmente inmunes.

UBICACIONES DE LOS ELANANXES

Aunque muchos elananxes habitan en el extraño reino del Primer Mundo, algunos son también nativos del Plano Material. Los elananxes prefieren habitar en regiones donde hay abundantes criaturas inteligentes a las que perseguir, cazar y comer, y favorecen los bosques y colinas como principales terrenos de caza.

Elananx

Desde lejos, estos extraños felinos feéricos parecen linces grandes y corpulentos pero, al verlos de cerca, se aprecia que algo no encaja. Sus formas ondulan y se hinchan con el calor y sus ojos brillan como si contuvieran llamas diminutas. Su pelaje desprende el intenso olor a hojas podridas ardiendo en una hoguera. Pero quienes tienen la oportunidad de observar a los elananxes cazando o atacando a sus presas presencian la mayor prueba de que estas criaturas no son meros depredadores, pues actúan con instintos crueles y astutos y disfrutan del dolor que infligen.

Los elananxes suelen cazar solos, pero a veces estos cazadores del Primer Mundo astutos y maliciosos vagan en manadas llamadas 'fumarolas' para abatir presas grandes. Como muchos felinos domésticos, los elananxes no se conforman con rastrear y devorar presas, sino que prefieren jugar con sus víctimas, disfrutando del miedo y el dolor de aquellos a quienes capturan. Con ese fin, es raro que los elananxes usen su aptitud de dispersión de cenizas de forma defensiva, sino que prefieren usarla como forma vistosa de rematar a sus presas; sin embargo, como criaturas egoístas que desean seguir viviendo y cazando, si temen que haya problemas se reservarán el uso de dicha aptitud para salvar el pellejo.

Debido a su forma de ser artera y cruel, los elananxes son los compañeros de caza preferidos de los gorros rojos (pág. 197), que siempre tratan de hacerse amigos de estas criaturas o llegar a un acuerdo con ellas. A los gorros rojos también les entusiasman las cacerías donde varios elananxes compiten por atrapar una misma criatura. Aunque son lo bastante grandes como para servir de montura para los gorros rojos, los elananxes odian que los monten y no lo toleran; ¡pocas cosas hacen que un elananx amistoso se vuelva en contra de su aliado gorro rojo como un intento insensato de tratar al gato feérico como si fuera un caballo!

Los elananxes tienen una extraña afinidad hacia los incendios forestales. Dado que son inmunes al daño que causa el fuego, les gusta brincar y maullar a través de la ruina humeante que es una fronda en llamas. Se sabe que en algunos casos han usado sus mordiscos ardientes para prender fuego a matorrales a propósito, simplemente para poder experimentar la belleza de las llamas combinada con el inevitable dolor que esos desastres infligen en otras criaturas.

ELANANX — CRIATURA 6

NM | MEDIANO | FUEGO | HADA

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas silvano (no puede hablar)

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +14, Supervivencia +14 (+17 a Rastrear)

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

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

PG 95; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** hierro frío 5

Dispersión de cenizas ↻ (fuego, primigenio, transmutación); **Frecuencia** Una vez al día; **Desencadenante** El elananx sufre daño debido a una fuente hostil; **Efecto** El elananx se dispersa en una nube de humo y ceniza, que llena su espacio y una emanación de 20 pies (*6 m*). Mientras está en esta forma, no puede ser atacado o elegido como objetivo y no ocupa ningún espacio. Todo lo que hay en el interior de la nube está oculto y las criaturas que terminan su turno dentro sufren 2d6 daño por fuego. Al inicio de su turno, el recupera su forma normal en cualquier casilla que cubriese la nube. Si el elananx impacta con un Golpe a una criatura con su primera acción tras regresar a su forma normal, el objetivo está desprevenido y el ataque inflige 1d6 daño por fuego adicional.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +16 (mágicas), **Daño** 2d6+8 perforante y 1d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +16 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante

Abalanzarse ❖ El elananx da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el elananx empezó esta acción estando escondido, permanece escondido hasta después del Golpe que es parte de esta aptitud.

Ataque en manada El elananx inflige 1d6 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de sus aliados.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Elefante

Inmediatamente reconocibles por su larga trompa prensil y por sus impresionantes colmillos, los elefantes tienen características diferentes dependiendo de su lugar de origen. Son usados como animales de carga en muchas regiones, pero son muy inteligentes y se les debe tratar con mucho cuidado.

ELEFANTE

Quienes viven cerca de elefantes han aprendido a cuidarse de enfadar a estas bestias pero, incluso tomando precauciones, a veces los elefantes montan en una cólera destructiva. Si un solo elefante se enfurece, hay poco que pueda hacer un solo individuo; y un rebaño de elefantes furiosos o asustados puede destruir fácilmente un poblado entero.

ELEFANTE — CRIATURA 7

N ENORME ANIMAL

Percepción +13; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Atletismo +17, Supervivencia +15
Fue +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –2
CA 23; **Fort** +18, **Ref** +11, **Vol** +13
PG 130
Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ colmillo +16 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d8+9 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ trompa +18 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Efecto** agarrón con la trompa
Cuerpo a cuerpo ❖ pata +16 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+9 contundente
Agarrón con la trompa Una criatura Mediana o inferior impactada por la trompa del elefante es agarrada. Si el elefante se mueve, puede mover consigo a la criatura agarrada.
Pisotear ❖❖❖ Grande o inferior, pata, CD 24

MAMUT

Los mamuts habitan mayoritariamente en climas fríos y están acostumbrados a vérselas con depredadores desesperados y peligrosos, a los que pisotean y arrollan, o cornean con sus grandes colmillos. Los humanoides que habitan en territorios agrestes y cubiertos de escarcha a veces dependen de la fuerza del mamut para poder sobrevivir.

MAMUT — CRIATURA 10

N ENORME ANIMAL

Percepción +18; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Atletismo +22, Supervivencia +19
Fue +8, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2
CA 29; **Fort** +21, **Ref** +15, **Vol** +18; +2 por estatus a todas las salvaciones contra el frío
PG 190
Adaptación al frío El mamut reduce en un paso los efectos que sufre debido a entornos fríos.
Velocidad 45 pies (*13,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ colmillo +22 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 3d8+12 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ trompa +22 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Efecto** agarrón con la trompa
Cuerpo a cuerpo ❖ pata +22 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+12 contundente
Agarrón con la trompa Como el elefante.
Dobles colmillos ❖ El mamut da dos Golpes de colmillo, cada uno contra una criatura distinta. Esto cuenta como un solo ataque a efectos del penalizador por ataques múltiples del mamut y el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques.
Pisotear ❖❖❖ Grande o inferior, pata, CD 28

RECURSOS DE LOS ELEFANTES

Los colmillos de elefante son un tesoro muy buscado y el marfil de un solo colmillo puede llegar a valer cientos de piezas de oro. Quienes aprecian la majestuosa presencia de los elefantes son defensores apasionados de estas criaturas, lo que hace peligrosa la caza en busca de marfil.

OTROS ELEMENTALES

Cuando se mezclan energías de los Planos Elementales, se pueden formar formas de vida elementales inusuales. La combinación de fuego y tierra, por ejemplo, puede engendrar elementales de magma, mientras que aire y agua pueden crear elementales de hielo. Los elementales de relámpago se forman a partir de una conjunción de fuego y aire, mientras que el agua y la tierra dan a luz a elementales de barro. Es posible que en la inmensidad del Gran Más Allá existan elementales aún más inusuales, aunque son tan extraños como escasos.

Elemental de agua

Los elementales de agua pueden ser muy destructivos, pero a menudo no de forma intencional; al igual que el agua puede traer la vida a los necesitados en el Plano Material, sus olas pueden azotar costas y las lluvias pueden inundar ciudades. Los elementales de agua son igualmente difíciles de predecir.

TIBURÓN DE SALMUERA

Los tiburones de salmuera son mortíferos elementales que vagan por los océanos infinitos del Plano del Agua.

TIBURÓN DE SALMUERA — CRIATURA 3

N MEDIANO ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +10, Sigilo +11, Supervivencia +8

Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +6

PG 45; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** fuego 5

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), nadar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 1d12+7 perforante más agarrón

Zambullida profunda ❖ El tiburón de salmuera bucea directamente hacia abajo a través del agua, moviéndose hasta al doble de su velocidad de nadar en línea recta vertical. Puede usar esta aptitud mientras tiene a una criatura agarrada.

CATARATA VIVIENTE

Las cataratas vivientes son columnas de agua embravecida con forma humanoide.

CATARATA VIVIENTE — CRIATURA 5

N GRANDE ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas acuano

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +12

Fue +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** +0

Ligado al agua Cuando no está en contacto con agua, la catarata viviente está lentificada 1 y no puede usar reacciones.

CA 20; **Fort** +14, **Ref** +12, **Vol** +10

PG 90; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** fuego 5

Vórtice (agua, aura) 40 pies (*12 m*). Si la catarata viviente se encuentra dentro de una masa de agua, dentro del aura el agua que forma parte del mismo es terreno difícil para las criaturas que nadan y no tienen el rasgo agua.

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ ola +15 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+7 contundente más empujar o Tirar 5 pies (*1,5 m*)

Sofocar ❖ (abjuración, agua, arcano) El elemental apaga todos los fuegos en una emanación de 5 pies (*1,5 m*). Los fuegos no mágicos se apagan automáticamente y el elemental intenta contrarrestar los fuegos mágicos (modificador a contrarrestar +14).

CUATOIDE

Los cuatoides son elementales peculiares y misteriosos, nativos del Plano del Agua, que parecen pulpos de cuatro tentáculos con rostros extrañamente humanoides en sus mantos.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

CUATOIDE — CRIATURA 7

LN PEQUEÑO ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

Percepción +18; visión en la oscuridad
Idiomas acuano, común
Habilidades Atletismo +15, Diplomacia +12, Ocultismo +17, Saber elemental +17, Sigilo +13, Sociedad +17
Fue +4, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +1

CA 25; **Fort** +13, **Ref** +15, **Vol** +18
PG 120; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** contundente 5, fuego 5
Bioluminiscencia calmante (aura, emoción, mental, visual) 30 pies (*9 m*). El aura emite luz tenue. Las criaturas en la emanación obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones contra efectos de emoción. El cuatoide puede activar o desactivar esta aura usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +16 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+6 contundente más agarrón
Conjuros primigenios innatos CD 27, ataque +17; **2.º** *empujón hidráulico* (a voluntad)
Constreñir ❖ 1d12+6 contundente, CD 25

SEÑOR DE LA MAREA

Los señores de la marea usan su poder sobre las olas y el agua para ahogar a sus enemigos.

SEÑOR DE LA MAREA — CRIATURA 9

N GRANDE ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

Percepción +18; visión en la oscuridad
Idiomas acuano
Habilidades Atletismo +20, Sigilo +19
Fue +5, **Des** +5, **Con** +5, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +0
Ligado al agua Como la catarata viviente.

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +21, **Vol** +15
PG 155; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** fuego 10
Vórtice (agua, aura) 40 pies (*12 m*). Como la catarata viviente.

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 80 pies (*24 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ ola +21 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d12+11 contundente más empujar o Tirar 10 pies (*3 m*)
Sofocar ❖ (abjuración, agua, primigenio) Como la catarata viviente pero una emanación de 10 pies (*3 m*) y un modificador a contrarrestar +20.

TSUNAMI ELEMENTAL

Los tsunamis elementales son enormes y destructivos.

TSUNAMI ELEMENTAL — CRIATURA 11

N ENORME ACUÁTICO AGUA ELEMENTAL

Percepción +22; visión en la oscuridad
Idiomas acuano
Habilidades Atletismo +23, Sigilo +23
Fue +6, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0
Ligado al agua Como la catarata viviente.

CA 31; **Fort** +21, **Ref** +22, **Vol** +19
PG 195; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** fuego 10
Vórtice (agua, aura) 50 pies (*15 m*). Como la catarata viviente.

Velocidad 35 pies (*10, 5 m*), nadar 100 pies (*30 m*)
Cuerpo a cuerpo ola +24 ❖ (alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 2d12+12 contundente más empujar o tirar 10 pies (*3 m*)
Oleaje ❖❖ El tsunami elemental expande rápidamente su espacio para ocupar el área de su vórtice. Las criaturas dentro de la emanación del vórtice sufren 5d12+6 daño contundente (salvación básica de Fortaleza CD 31). Una criatura que falla esta salvación es empujada 20 pies (*6 m*). Luego el tsunami elemental se retrae hasta su espacio anterior. El tsunami elemental no puede volver a usar oleaje durante 1d4 asaltos.
Sofocar ❖ (abjuración, agua, primigenio) Como la catarata viviente pero una emanación de 20 pies (*6 m*) y un modificador +20 a contrarrestar.

ELEMENTALES MONSTRUOSOS

Algunos elementales son algo más que encarnaciones vivientes de agua, aire, fuego o tierra. Criaturas como los genios (págs. 174 a 177), los uthuls (pág. 324), o los zaramuuns (pág. 339) tienen sus propias ecologías y sociedades complejas. Aunque estas criaturas provienen originariamente de un Plano Elemental, a menudo pueden hallarse también en el Plano Material.

SERES ELEMENTALES

Los Planos Elementales, reinos primordiales definidos por aspectos de agua, aire, fuego o tierra, son el hogar de un variado grupo de seres llamados elementales. Los lanzadores de conjuros del Plano Material suelen pedir ayuda a los elementales, aunque estas enigmáticas criaturas también pueden viajar al mundo de los mortales mediante fisuras y portales interplanarios. Los elementales de estas páginas ejemplifican las criaturas de los Planos Elementales pero esta lista no es en absoluto exhaustiva.

Elemental de aire

Originarios del Plano del Aire, estos seres pueden aparecer en una variedad de formas y tamaños.

HALCÓN DE CÉFIRO

Los halcones de céfiro flotan entre las corrientes del Plano del Aire en grandes bandadas.

HALCÓN DE CÉFIRO — CRIATURA 3

N PEQUEÑO AIRE ELEMENTAL

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +13, Sigilo +11

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

CA 21; **Fort** +6, **Ref** +13, **Vol** +7

PG 36; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Velocidad volar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d8+4 cortante

Ataque circular ❖❖ El halcón de céfiro vuela hasta la mitad de su Velocidad, da dos Golpes de ala y luego vuela hasta la mitad de su Velocidad otra vez para regresar a su ubicación original. La segunda mitad de este movimiento no desencadena reacciones. Ambos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples del halcón de céfiro, pero el penalizador sólo aumenta tras los dos ataques.

TORBELLINO VIVIENTE

Un torbellino viviente parece un remolino de arena con una forma levemente humanoide.

TORBELLINO VIVIENTE — CRIATURA 5

N MEDIANO AIRE ELEMENTAL

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas aurano

Habilidades Acrobacias +16, Sigilo +14

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

CA 24; **Fort** +9, **Ref** +16, **Vol** +10

PG 50; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Dispersarse ↷ **Efecto** El torbellino viviente se dispersa. Hasta el final del turno actual, no puede ser atacado o elegido como objetivo, no ocupa ningún espacio y cualquier aura o emanación que tiene queda anulada. Al final del turno, el torbellino viviente se reforma en cualquier espacio en el que puede caber a 25 pies (*7,5 m*) o menos de donde se dispersó y cualquier aura o emanación que tiene vuelve a activarse a menos que su duración se haya agotado mientras estaba dispersado.

Velocidad volar 50 pies (*15 m*); Celeridad

Cuerpo a cuerpo ❖ ráfaga +14 (alcance 10 pies [*3 m*], sutil), **Daño** 2d6+7 contundente más empujar 5 pies (*1,5 m*)

Celeridad El movimiento del torbellino viviente no desencadena reacciones.

ACECHADOR INVISIBLE

Los acechadores invisibles no tienen buena opinión sobre los mortales debido a la naturaleza despreciable de las tareas violentas para las que suelen ser convocados al Plano Material.

ACECHADOR INVISIBLE — CRIATURA 7

N MEDIANO AIRE ELEMENTAL

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas aurano

Habilidades Acrobacias +16, Sigilo +18, Supervivencia +15 (+19 a Rastrear)

Fue +3, **Des** +6, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +0

CA 26; **Fort** +14, **Ref** +18, **Vol** +11

PG 70; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Naturalmente invisible El acechador invisible es invisible en todo momento aunque, cuando hace cualquier tipo de acción hostil, pasa a estar escondido en lugar de no detectado hasta el inicio de su siguiente turno, pues el leve contorno de su forma humanoide queda visible durante un corto período de tiempo.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +18 (ágil, sutil), **Daño** 1d10+5 contundente

Ataque furtivo El acechador invisible inflige 2d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Rastreador rápido El acechador invisible se mueve a su velocidad total mientras Rastrea.

SEÑOR TORMENTOSO

Los señores tormentosos libran batallas para apoderarse de territorios importantes en el Plano del Aire.

SEÑOR TORMENTOSO — CRIATURA 9

N GRANDE AIRE ELEMENTAL

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas aurano

Habilidades Acrobacias +20, Sigilo +18

Fue +4, **Des** +7, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +0

CA 30; **Fort** +15, **Ref** +20, **Vol** +16

PG 120; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Dispersarse ↷ Como el torbellino viviente pero el señor tormentoso se reforma a 50 pies (*15 m*) o menos.

Fuertes vientos (aire, aura) 20 pies (*6 m*). El aire dentro del aura es terreno difícil para las criaturas que vuelan y no tienen el rasgo aire.

Velocidad volar 75 pies (*22,5 m*); celeridad

Cuerpo a cuerpo ❖ ráfaga +20 (alcance 15 pies [*4,5 m*], sutil), **Daño** 2d12+10 contundente más empujar 5 pies (*1,5 m*)

A distancia ❖ azote de relámpago +20 (incremento de alcance 50 pies [*15 m*]), **Daño** 2d12+4 electricidad

Celeridad El movimiento del señor tormentoso no desencadena reacciones.

HURACÁN ELEMENTAL

Los huracanes elementales encarnan la ferocidad de los vendavales más violentos.

HURACÁN ELEMENTAL — CRIATURA 11

N ENORME AIRE ELEMENTAL

Percepción +20; visión en la oscuridad

Idiomas aurano

Habilidades Acrobacias +24, Sigilo +22

Fue +6, **Des** +7, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

CA 32; **Fort** +19, **Ref** +24, **Vol** +18

PG 140; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Dispersarse ↷ Como el torbellino viviente pero el señor tormentoso se reforma a 100 pies (*30 m*) o menos.

Fuertes vientos (aire, aura) 40 pies (*12 m*). Como el señor tormentoso.

Velocidad volar 100 pies (*30 m*); Celeridad

Cuerpo a cuerpo ❖ ráfaga +24 (alcance 20 pies [*6 m*], sutil), **Daño** 2d10+12 contundente más empujar 10 pies (*3 m*)

A distancia ❖ azote de relámpago +24 (incremento de alcance 75 pies [*22,5 m*]), **Daño** 2d12+6 electricidad

Arma de aliento ❖❖ (aire) El elemental exhala un cono de aire de 30 pies (*9 m*). Las criaturas en el cono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 29 o verse apartadas del mismo. Una criatura empujada contra un objeto sólido deja de moverse y sufre 10d6 daño contundente. El huracán elemental no puede volver a usar arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura es empujada 20 pies (*6 m*).

Fallo La criatura es empujada 40 pies (*12 m*).

Fallo crítico La criatura es empujada 40 pies (*12 m*) y cae tumbada.

Celeridad El movimiento del huracán elemental no desencadena reacciones.

ELEMENTALES PRIMIGENIOS

Los elementales más conocidos son los elementales primigenios, criaturas compuestas completamente por agua, aire, fuego o tierra con formas vagamente humanoides. Muchos elementales primigenios reciben el nombre de desastres naturales, que van desde aquellos de escala relativamente reducida (y que son aproximadamente del tamaño de un humanoide Mediano) a otros mucho más extensos (a menudo del tamaño de edificios pequeños). Se pueden hallar elementales primigenios en zonas donde los desastres con que comparten nombre han ocurrido recientemente.

VÓRTICES ELEMENTALES

Donde las barreras entre los Planos se debilitan, se manifiestan elementales a través de vórtices en la realidad. Esos portales pueden aparecer en el corazón de un volcán, en una profunda fosa oceánica, en regiones azotadas por terremotos o dentro de grandes tormentas.

Elemental de fuego

Los elementales de fuego son destructivas manifestaciones del abrasador Plano del Fuego.

RATA DE CENIZA

Estos roedores de gran tamaño están compuestos por carbones calientes y fuego elemental, y de su piel brotan continuamente vapores tóxicos.

RATA DE CENIZA **CRIATURA 3**

N PEQUEÑO ELEMENTAL FUEGO

Percepción +9; visión en el humo, visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +10, Supervivencia +9

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

Visión en el humo La rata de ceniza ignora el estado oculto debido al humo.

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +6

PG 45; **Inmunidades** fuego, paralización, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 5

Vapores fétidos (aura, fuego) 5 pies (*1,5 m*). Si una criatura entra en el aura o empieza su turno dentro de ella, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 22 o quedar indispuesta 1. Todo lo que hay en el aura, incluyendo la rata de ceniza, está oculta por el humo.

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (sutil), **Daño** 1d8+4 fuego más 1d4 persistente fuego

INCENDIO VIVIENTE

Los incendios vivientes tienen la apariencia de humanoides hechos de fuego.

INCENDIO VIVIENTE **CRIATURA 5**

N MEDIANO ELEMENTAL FUEGO

Percepción +10; visión en el humo, visión en la oscuridad

Idiomas ígnaro

Habilidades Acrobacias +13

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

Visión en el humo El incendio viviente ignora el estado oculto debido al humo.

CA 22; **Fort** +11, **Ref** +15, **Vol** +10

PG 80, Explosión; **Inmunidades** fuego, paralización, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 5

Explosión (fuego) Cuando el incendio viviente muere, explota, infligiendo 3d6 daño por fuego a todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*) (salvación básica de Reflejos CD 19).

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ zarcillo +15 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], sutil), **Daño** 2d6+6 fuego más 2d4 fuego persistente

A distancia ❖ mota de fuego +15 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*]), **Daño** 2d6+3 fuego

SALAMANDRA

Las salamandras tienen una mitad inferior serpentina pero un torso humanoide y un morro reptiliano con grandes dientes. Su afinidad para la crueldad y la violencia hace que suelan aliarse con los demonios del Abismo.

SALAMANDRA **CRIATURA 7**

CM MEDIANO ELEMENTAL FUEGO

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas común, ígnaro

Habilidades Acrobacias +12, Artesanía +15 (+17 para herrería), Atletismo +17, Engaño +12, Intimidación +14, Sociedad +13

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

Equipo *ronca +1*

CA 26; **Fort** +15, **Ref** +16, **Vol** +13

PG 125; **Inmunidades** fuego, paralización, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 10

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ *ronca +1* +18 (alcance 10 pies [*3 m*], desarme, mágico), **Daño** 2d10+7 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +17 (ágil, alcance 10 pies (*3 m*]), **Daño** 1d8+7 contundente más 1d6 fuego y agarrón
Armadura de llamas ❖ La salamandra aviva sus llamas internas. Hasta el inicio de su siguiente turno, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA y cuando una criatura adyacente toca la salamandra o la impacta con un ataque físico, esa criatura sufre 2d6 daño persistente por fuego a menos que tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 25.
Constreñir ❖ 1d8+4 contundente más 1d6 fuego, CD 25

SIERPE ÍGNEA

Las sierpes ígneas viven en los canales de lava fundida que hay por todo el Plano del Fuego.

SIERPE ÍGNEA — CRIATURA 9

N ENORME ELEMENTAL FUEGO

Percepción +16; visión en el humo, visión en la oscuridad
Idiomas ígnaro
Habilidades Acrobacias +20
Fue +5, **Des** +5, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +0
Visión en el humo La sierpe ígnea ignora el estado oculto debido al humo.

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +20, **Vol** +15
PG 165, Explosión; **Inmunidades** fuego, paralización, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 10
Calor intenso (aura, fuego) 10 pies (*3 m*), 4d6 daño por fuego, salvación básica de Reflejos CD 25.
Explosión (fuego) Como el incendio viviente, pero 6d6 daño por fuego y CD 28.

Velocidad 60 pies (*18 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +20 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+11 fuego más 2d8 fuego persistente
A distancia ❖ mota de fuego + 20 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*]), **Daño** 2d8+6 fuego
Arma de aliento ❖❖ (evocación, fuego, primigenio) La sierpe ígnea exhala un cono de fuego de 30 pies (*9 m*) que inflige 7d6 daño por fuego y 2d8 daño persistente por fuego a todas las criaturas dentro del cono (salvación básica de Reflejos CD 28). La sierpe ígnea no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

INFIERNO ELEMENTAL

Estas deflagraciones andantes alcanzan temperaturas inimaginables y son heraldos del caos y la destrucción indiscriminada.

INFIERNO ELEMENTAL — CRIATURA 11

N ENORME ELEMENTAL FUEGO

Percepción +20; visión en el humo, visión en la oscuridad
idiomas ígnaro
Habilidades Acrobacias +21
Fue +6, **Des** +6, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0
Visión en el humo El infierno elemental ignora el estado oculto debido al humo.

CA 31; **Fort** +21, **Ref** +23, **Vol** +19
PG 210, Explosión; **Inmunidades** fuego, paralización, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 15
Explosión (fuego)****
Calor intenso (aura, fuego) 10 pies (*3 m*), 7d6 daño por fuego, salvación básica de Reflejos CD 28.

Velocidad 70 pies (*21 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ zarcillo +24 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d10+12 fuego más 3d8 fuego persistente
A distancia ❖ mota de fuego +24 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*]), **Daño** 2d10+6 fuego
Llamas azules Cuando el infierno elemental logra un impacto crítico, su cuerpo se prende con llamas azules, lo que aumenta en 3d6 el daño de su calor intenso y salto incendiario hasta el inicio de su siguiente turno.
Salto incendiario ❖❖ (fuego) El infierno elemental salta horizontal y verticalmente con una altura y distancia máximas iguales ambas a su velocidad. Su calor intenso se anula hasta el final del salto. En cualquier punto del salto, estallan llamas a partir del elemental en una emanación de 30 pies (*9 m*), que infligen 12d6 daño por fuego a todas las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 30). El infierno elemental no puede volver a usar salto incendiario durante 1d4 asaltos.

ELEMENTALES 'CIVILIZADOS'

Algunos elementales, como los acechadores invisibles, los xorns o las salamandras, tienen culturas y personalidades específicas que los elevan por encima de simples criaturas mágicas o manifestaciones de energía viviente. A estas criaturas a menudo se las puede hallar en grandes asentamientos o viviendo junto a los genios en sus Planos respectivos.

SEÑOR ELEMENTAL

Los elementales más poderosos son semidioses conocidos como señores elementales. Hasta hace poco, sólo cuatro señores elementales malignos gobernaban reinos de los Planos Elementales. Sin embargo, acontecimientos recientes han permitido a los señores elementales buenos, que anteriormente estaban encarcelados, regresar a sus reinos, causando enormes conflictos que podrían conducir a guerras planarias.

Elemental de tierra

Los elementales de tierra son excelentes guardaespaldas para aventureros que se adentran bajo tierra y son protectores ideales para ubicaciones subterráneas importantes como cámaras secretas y tesorerías.

SABUESO TERROSO

Los sabuesos terrosos son cánidos musgosos extraplanarios formados a partir de tierra prensada y pequeñas piedras.

SABUESO TERROSO — CRIATURA 3

N PEQUEÑO ELEMENTAL TIERRA

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

Habilidades Atletismo +11, Supervivencia +9 (+11 a Rastrear)

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

Sentir cristales Un sabueso terroso puede sentir cristales o gemas a 60 pies (*18 m*) o menos como si usara la aptitud olfato.

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +6, **Vol** +7

PG 44; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 20 pies (*6 m*); Atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 1d10+6 perforante más derribar

Atravesar la tierra El sabueso terroso puede excavar a través de cualquier materia terrosa, incluyendo la roca. Cuando hace tal cosa, se mueve a su velocidad de excavar completa y no deja túneles ni otras señales de su paso.

DESPRENDIMIENTO VIVIENTE

Los desprendimientos vivientes se parecen a humanoides hechos de tierra y gravilla.

DESPRENDIMIENTO VIVIENTE — CRIATURA 5

N PEQUEÑO ELEMENTAL TIERRA

Percepción +12; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas térraro

Habilidades Atletismo +14, Sigilo +8

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

Ligado a la tierra Cuando no está en contacto con un suelo sólido, el desprendimiento viviente queda lentificado 1 y no puede usar reacciones.

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +8, **Vol** +10

PG 90; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Desmoronarse ↷ **Desencadenante** El desprendimiento viviente sufre daño de una fuente hostil mientras está sobre tierra o roca; **Efecto** El desprendimiento viviente se desmorona, excavando 10 pies (*3 m*) bajo tierra. Este movimiento no desencadena reacciones. El desprendimiento viviente no puede volver a desmoronarse hasta después de 1d4 asaltos.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), excavar 25 pies (*7,5 m*); Atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +16 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+8 contundente

Atravesar la tierra Como el sabueso terroso.

XORN

Estos elementales achaparrados y rechonchos tienen tres patas, tres brazos, tres ojos y una boca enorme, que llenan de gemas y metales pues les parecen deliciosos.

XORN — CRIATURA 7

N PEQUEÑO ELEMENTAL TIERRA

Percepción +15; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, térraro

Habilidades Atletismo +17, Saber geológico +15, Sigilo +11, Supervivencia +15

Fue +6, **Des** +0, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

CA 25, visión periférica total; **Fort** +18, **Ref** +11, **Vol** +13

PG 115; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** electricidad 5, frío 5, fuego 5; **Debilidades** contundente 5

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*); Atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +18 (letales 1d10), **Daño** 2d10+8 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +18 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante

Atravesar la tierra Como el sabueso terroso.

Frenesí de garras ❖❖ El xorn da tres Golpes de garra; un máximo de dos puede ser contra el mismo objetivo. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples del xorn, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

MACHACADOR DE PIEDRA

Estos imponentes montones de tierra pueden infligir un daño tremendo tanto de cerca como desde la distancia.

MACHACADOR DE PIEDRA — CRIATURA 9

N GRANDE ELEMENTAL TIERRA

Percepción +16; sentido de la vibración (impreciso) 80 pies (*24 m*), visión en la oscuridad

Idiomas térraro

Habilidades Atletismo +21, Sigilo +12

Fue +6, **Des** –1, **Con** +7, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** –1

Ligado a la tierra Cuando no está en contacto con un suelo sólido, el machacador de piedra queda lentificado 1 y no puede usar reacciones.

CA 27; **Fort** +23, **Ref** +15, **Vol** +19

PG 180; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Desmoronarse ↷ Como el desprendimiento viviente, pero excava 15 pies (*4,5 m*) bajo tierra.

Púas de piedra (aura, primigenio, tierra, transmutación) 5 pies (*1,5 m*). Unas púas de roca surgen de todas las superficies de piedra en el aura, creando terreno difícil. Una criatura que se mueva por ese terreno sufre 2d6 daño perforante por cada casilla de púas en la que entra (una criatura Grande o mayor sólo sufre daño una vez por cada casilla que se mueve, aunque su espacio cubra múltiples casillas de púas). Las criaturas con el rasgo tierra ignoran los efectos de esta aura. El machacador de piedra puede activar o desactivar esta aura usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), excavar 35 pies (*10,5 m*); Atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +21 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+10 contundente más empujar 10 pies (*3 m*)

A distancia ❖ roca +21 (brutal, incremento de alcance 80 pies [*24 m*]), **Daño** 2d12+6 contundente

Atravesar la tierra Como el sabueso terroso.

AVALANCHA ELEMENTAL

Testarudas y pesadas, las avalanchas elementales son seres colosales de roca y tierra vivientes.

AVALANCHA ELEMENTAL — CRIATURA 11

N ENORME ELEMENTAL TIERRA

Percepción +20; sentido de la vibración (impreciso) 90 pies (*27 m*), visión en la oscuridad

Idiomas térraro

Habilidades Atletismo +24, Sigilo +14

Fue +7, **Des** –1, **Con** +8, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** –1

Ligada a la tierra Cuando no está en contacto con un suelo sólido, la avalancha elemental está lentificada 1, no puede usar reacciones y no puede pisotear.

CA 32; **Fort** +26, **Ref** +17, **Vol** +21

PG 215; **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Desmoronarse ↷ Como el desprendimiento viviente

Púas de piedra (aura, primigenio, tierra, transmutación) 10 pies (*3 m*). Como el machacador de piedra, pero 2d8 perforante.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), excavar 25 pies (*7,5 m*); atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +24 (alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 2d12+11 contundente

A distancia ❖ roca +24 (brutal, incremento de alcance 80 pies [*24 m*]), **Daño** 2d12+7 contundente

Atravesar la tierra Como el sabueso terroso.

Pisotear ❖❖❖ Grande o inferior, puño, CD 30

CRIATURAS ELEMENTALES

No todos los elementales son criaturas grandes y lentas con forma humanoide. Algunos adoptan las formas y naturalezas de animales y bestias del Plano Material. Estas criaturas a menudo se comportan de forma similar a sus contrapartidas mortales, aunque como elementales carecen de los instintos animalísticos de cazar, reproducirse y demás. Las criaturas elementales son favorecidas por los conjuradores debido a su pequeño tamaño, la relativa facilidad de convocarlas y su variedad de capacidades.

MÉFITS CONJURADOS

Los méfits son un candidato muy socorrido para que invoquen los lanzadores de conjuros de nivel bajo, ya que disponen de varias aptitudes útiles y son relativamente fáciles de controlar. Aun así, hay que tomar precauciones al usar méfits como secuaces porque, si se les deja demasiado tiempo sin supervisión suelen causar toda clase de problemas.

Elemental, méfit

Los méfits, a veces llamados también bribones elementales, son criaturillas bípedas con alas de murciélago que sirven a elementales poderosos en los Planos Elementales o a lanzadores de conjuros neófitos en el Plano Material. Todos los méfits tienen leves poderes mágicos, así como un arma de aliento.

MÉFIT DE AGUA

Los méfits de agua son bromistas consumados que siempre están dispuestos a hacer un favor a quien les hace reír. Igual que los méfits de fuego son los que más cerca están de ser malignos sin llegar a abrazar ese alineamiento, los de agua son los más amistosos entre los méfits y por tanto los que más cerca están de ser buenos. Aun así, es peligroso dar por supuesta la benevolencia de un méfit de agua, pues no se puede contar con que contenga demasiado su necesidad innata de hacer bromas y jugarretas. Los méfits de agua tienen la piel de color azul verdoso que reluce como escamas de pez. Aunque sus alas pueden parecer más bien aletas membranosas incapaces de volar, les permiten desplazarse por el aire con la misma facilidad que otros méfits. Los méfits de agua prefieren nadar, cuando es posible y sólo salen del agua por una buena razón.

MÉFIT DE AGUA — CRIATURA 1

N | PEQUEÑO | ACUÁTICO | AGUA | ELEMENTAL

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas acuano

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +6

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

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +11, **Vol** +4

PG 20, curación rápida 2 (mientras están bajo el agua); **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno; **Resistencias** ácido 3, fuego 3

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*), volar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +8 (sutil), **Daño** 1d6+1 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 17, ataque +9; **2.º** *flecha ácida*

Arma de aliento ❖❖ (ácido, arcana) El méfit de agua exhala ácido en un cono de 15 pies (*4,5 m*) que inflige 2d6 daño por fuego a todas las criaturas dentro del área (salvación básica de Reflejos CD 17). El méfit de agua no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Sofocar ❖ (abjuración, agua, arcano) El méfit de agua apaga todos los fuegos en una emanación de 5 pies (*1,5 m*).Los fuegos no mágicos se apagan automáticamente y el méfit intenta contrarrestar los fuegos mágicos (modificador a contrarrestar +7).

MÉFIT DE AIRE

Los méfits de aire son aún más caprichosos y volubles que el resto de su especie; es igual de probable que se lancen volando a la batalla como que chillen de terror cuando oyen un ruido inesperado. Son de coloración azul pálida y tienen alas finas que dejan nubecillas de vapor a su paso mientras vuelan por el cielo.

MÉFIT DE AIRE — CRIATURA 1

N | PEQUEÑO | AIRE | ELEMENTAL

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas aurano

Habilidades Acrobacias +7, Sigilo +7

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

CA 16; **Fort** +3, **Ref** +19, **Vol** +7

PG 12, curación rápida 2 (al aire libre); **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

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

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +9 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+1 cortante

Conjuros arcanos innatos CD 17; **2.º** *contorno borroso*; **1.º** *ráfaga de viento*

Arma de aliento ❖❖ (aire, arcana) El méfit de aire exhala arena y gravilla en un cono de 15 pies (*4,5 m*) que inflige 2d6 daño cortante a todas las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 17). El méfit de aire no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

MÉFIT DE FUEGO

Los méfits de fuego son confabuladores e irascibles. No son malignos, pero disfrutan causando dolor y, su afición por quemar cosas hace que estén más cerca de ese alineamiento que el resto de méfits. Tienen la piel de color naranja vivo y sus alas van desprendiendo volutas de fuego al aletear. La rivalidad entre los méfits de fuego y los de agua es notoria y odian tener que trabajar juntos durante un tiempo mínimamente prolongado.

MÉFIT DE FUEGO — CRIATURA 1

N PEQUEÑO ELEMENTAL FUEGO

Percepción +3; visión en el humo, visión en la oscuridad
Idiomas ígnaro
Habilidades Acrobacias +7, Engaño +7
Fue +0, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** +2
Visión en el humo El méfit de fuego ignora el estado oculto debido al humo.

CA 17; **Fort** +3, **Ref** +9, **Vol** +7
PG 16, curación rápida 2 (mientras toca fuego); **Inmunidades** fuego, paralización, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 3

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +9 (sutil), **Daño** 1d6 perforante y 1d4 fuego
Conjuros arcanos innatos CD 15; **Trucos (1.º)** *atontar, luz*
Arma de aliento ❖❖ (arcano, fuego) El méfit de fuego exhala llamas en un cono de 15 pies (*4,5 m*) que inflige 2d4 daño por fuego y 1d4 daño persistente por fuego a todas las criaturas dentro del área (salvación básica de Reflejos CD 17). El méfit de fuego no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

MÉFIT DE TIERRA

Los méfits de tierra no tienen sentido del humor y cumplen sus tareas sin mucho entusiasmo. Son un poco más robustos que el resto de méfits y su cuerpo gris o marrón oscuro está siempre recubierto de polvo y suciedad. Los méfits de tierra son capaces de volar, igual que el resto de méfits, pero les resulta incómodo y desconcertante; rara vez ascienden a más de 5 pies (*1,5 m*) por encima del suelo si pueden evitarlo.

MÉFIT DE TIERRA — CRIATURA 1

N PEQUEÑO ELEMENTAL TIERRA

Percepción +3; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas térraro
Habilidades Atletismo +6, Sigilo +2
Fue +3, **Des** –1, **Con** +2, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** –1

CA 15; **Fort** +8, **Ref** +4, **Vol** +3
PG 20, curación rápida 2 (estando bajo tierra); **Inmunidades** paralización, sangrado, sueño, veneno

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 20 pies (*6 m*), volar 15 pies (*4,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +8, **Daño** 1d6+3 contundente
Conjuros arcanos innatos CD 17; **3.º** *fundirse con la piedra*; **2.º** *agrandar* (sólo a sí mismo)
Arma de aliento ❖❖ (arcano, tierra) El méfit de tierra escupe rocas en un cono de 15 pies (*4,5 m*) que infligen 2d6 daño contundente a todas las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 17). El méfit de tierra no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

OTROS MÉFITS

Los cuatro méfits aquí presentados son solamente los más comunes de su especie. También existen otros que surgen de la mezcla de energías elementales; criaturas como los méfits de cieno (que proyectan ácido maloliente), los méfits de hielo (que escupen ráfagas incapacitantes de aire gélido), los méfits de magma (que adoptan la forma de un estanque de lava), los méfits de polvo (que exhalan nubes de polvo lacerante), los méfits de sal (que absorben la humedad del entorno y las criaturas cercanas) y los méfits de vapor (que convocan lloviznas de agua hirviendo).

NACIDOS DEL PECADO

Incapaces de procrear, los engendros pecaminosos se retiraron del mundo durante varios siglos tras el hundimiento del imperio de los Señores de las Runas, pero en los últimos años han emergido de mazmorras ancestrales, extraños estanques mágicos y otras ruinas olvidadas. En ciertos casos, artefactos increíblemente poderosos creados por los señores de las runas y conocidos como *pozos rúnicos* pueden absorber fragmentos de recuerdos y emociones relacionadas con el pecado asociado al *pozo rúnico* de las almas de quienes mueren en las proximidades, alimentando la creación espontánea de nuevos engendros pecaminosos. Cuando se ha reunido suficiente energía pecaminosa en un *pozo rúnico*, vomita un engendro pecaminoso adulto sin vínculo de lealtad a un señor de las runas desaparecido. Todos los engendros pecaminosos comprenden instintivamente el papel del *pozo rúnico* en la propagación de su especie y a menudo establecen pequeñas aldeas cerca de *pozos rúnicos* activos, desde donde dan caza a seres inteligentes a los que usan para propagar su comunidad.

Engendro pecaminoso

Los engendros pecaminosos fueron creados por uno de un grupo de siete magos ancestrales conocidos como Señores de las Runas, cada uno de los cuales representaba un pecado. El primer engendro pecaminoso fue creado por el Señor de las Runas de la Ira, utilizando técnicas que desde entonces han influenciado las técnicas de modelado de carne (ver modelados, pág. 249). Las técnicas para crear engendros pecaminosos no tardaron en caer en manos de otros Señores de las Runas y aunque todos trataron de crear variantes del diseño original, a día de hoy los engendros pecaminosos de la ira siguen siendo los más numerosos y conocidos.

Con sólo un vago parecido a los humanoides a partir de cuya carne fueron formados, los engendros pecaminosos generalmente parecen estar horriblemente demacrados y tienen brazos demasiado largos y piernas digitígradas, cada una con tres dedos cortos y terminados en zarpas. Las venas de los engendros se les marcan en la piel en patrones sanguíneos que recuerdan sospechosamente a runas y su piel es pálida y carece de pelo. Tienen la cabeza alargada, con sólo dos hendiduras nasales, ojos rojos e inquietantes mandíbulas inferiores que se dividen en dos por la barbilla, revelando pedipalpos que terminan en diminutas manos de tres dedos y una larga lengua colgante.

Los engendros pecaminosos miden unos 6 pies y medio (*1,95 m*) de altura y suelen pesar tanto como un humano demacrado del mismo tamaño. Se comportan de forma apropiada a su pecado asociado y tienen características físicas que sugieren dichas cualidades. Por ejemplo, por las venas de los engendros de la avaricia parece correr oro y los engendros de la envidia parecen estar aún más consumidos que el resto de su especie.

Pecados de los engendros

Cuando se crea un engendro pecaminoso, queda asociado a uno de los siete pecados: la avaricia, la envidia, la gula, la ira, la lujuria, la pereza o la soberbia. El pecado de un engendro viene determinado por el *pozo rúnico* que lo ha creado o por el pecado predilecto de su creador y no puede cambiarse. Cada pecado otorga a los engendros pecaminosos asociados unos beneficios y aptitudes adicionales, además de las descritas en el bloque de estadísticas del engendro pecaminoso:

Engendro de la Avaricia

Un engendro de la avaricia tiene Latrocinio +9 y normalmente porta una guja. Son los engendros pecaminosos más altos, a menudo de 7 pies (*2,1 m*) de altura y sus venas tienen un tono dorado.

Cuerpo a cuerpo ❖ guja +10 (alcance 10 pies [*3 m*], letal 1d8, vigorosa), **Daño** 1d8+4 cortante

Mordisco pecaminoso Una criatura que sufre un fallo crítico en la salvación contra el mordisco pecaminoso de un engendro de la avaricia queda torpe 2 durante 1 minuto.

Engendro de la Envidia

Un engendro de la envidia tiene Engaño +7 y normalmente porta una alabarda. Suelen ser más bajos y delgados que otros engendros pecaminosos.

Cuerpo a cuerpo ❖ alabarda +10 (alcance 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d10+4 perforante

Mordisco pecaminoso Una criatura que sufre un fallo crítico en la salvación contra el mordisco pecaminoso de un engendro de la envidia queda debilitada 2 durante 1 minuto.

Engendro de la Gula

Un engendro de la gula tiene Supervivencia +10 y normalmente porta una guadaña. Son obesos pero robustos y fuertes.

Cuerpo a cuerpo ❖ guadaña +10 (derribo, letal 1d10), **Daño** 1d10+4 cortante

Mordisco pecaminoso Una criatura que sufre un fallo crítico en la salvación contra el mordisco pecaminoso de un engendro de la gula queda drenada 1.

Engendro de la Ira

Los engendros de la ira son los engendros pecaminosos más habituales de encontrar, tienen Atletismo +12 y normalmente portan una ronca. Estos engendros son los más corpulentos.

Cuerpo a cuerpo ❖ ronca +10 (alcance 10 pies [*3 m*], desarme), **Daño** 1d10+4 perforante

Mordisco pecaminoso Una criatura que sufre un fallo crítico en la salvación contra el mordisco pecaminoso de un engendro de la ira queda drenada 1 así como debilitada 1 durante 1 minuto.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Engendro de la Lujuria

Un engendro de la lujuria tiene Diplomacia +7 y normalmente porta una bisarma. Tienen cuerpos atractivos, pero rostros espantosos.

Cuerpo a cuerpo ❖ bisarma +10 (alcance 10 pies (*3 m*), derribo), **Daño** 1d10+4 cortante

Mordisco pecaminoso Una criatura que sufre un fallo crítico en la salvación contra el mordisco pecaminoso de un engendro de la lujuria queda anonadada 2 durante 1 minuto.

Engendro de la Pereza

Un engendro de la pereza tiene Sociedad +6 y normalmente porta una lanza larga. Gruesos pliegues de piel excesiva cuelgan de la forma jorobada del engendro de la pereza.

Cuerpo a cuerpo ❖ lanza larga +10 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8+4 perforante

Mordisco pecaminoso Una criatura que sufre un fallo crítico en la salvación contra el mordisco pecaminoso de un engendro de la pereza sufre un penalizador -10 pies (*-3 m*) a sus velocidades durante 1 minuto.

Engendro del Orgullo

Un engendro del orgullo tiene Intimidación +7 y normalmente porta una piqueta. Son demacrados hasta ser casi esqueléticos y a menudo buscan prendas de ropa elegante o joyas que llevar, disfrutando extrañamente de presentarse como regios y elegantes.

Cuerpo a cuerpo ❖ piqueta +10 (empujón), **Daño** 1d12+4 contundente

Mordisco pecaminoso Una criatura que sufre un fallo crítico en la salvación contra el mordisco pecaminoso de un engendro del orgullo queda torpe 1 y debilitada 1 durante 1 minuto.

ENGENDRO PECAMINOSO — CRIATURA 2

NM MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +10, oler el pecado (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +8, Sigilo +9, Supervivencia +6

Fue +4, **Des** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1

Equipo un arma que depende del pecado

Oler el pecado Un engendro pecaminoso puede oler criaturas que reflejan su pecado, como mediante la habilidad olfato. El DJ determina qué criaturas son apropiadamente pecadoras.

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +9, **Vol** +6, +1 por estatus a las salvaciones contra la magia, +4 por estatus a las salvaciones contra mental

PG 30; **Inmunidades** controlado; **Resistencias** mental 5

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (ágil), **Daño** 1d8+4 perforante más Mordisco pecaminoso

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10, **Daño** 1d6+4 cortante

Mordisco pecaminoso (arcano, emoción, mental) Una criatura impactada por las fauces de un engendro pecaminoso debe hacer una salvación de Voluntad CD 18 pues se ve asaltada por pensamientos pecaminosos.

Éxito crítico No se ve afectada.

Éxito Indispuesta 1.

Fallo Indispuesta 2.

Fallo crítico Indispuesta 2 más un penalizador adicional, determinado por el pecado del engendro, mientras permanece indispuesta.

Pecado Un engendro pecaminoso obtiene una habilidad adicional según su pecado, así como un arma que refleja las preferencias del venerable creador de su especie. Los siete pecados y los beneficios que otorgan al engendro pecaminoso se indican en la sección Pecados de los engendros.

UBICACIONES DE LOS ENGENDROS PECAMINOSOS

Los engendros pecaminosos se encuentran en regiones donde las fuentes que los crean permanecen sepultadas en ruinas antiguas; en Golarion, esto actualmente los limita a las tierras fronterizas de Varisia. Pero a medida que se expanden, también lo hace el potencial conocimiento para crear más como ellos y hay modeladores de carne de todo el mundo que esperan algún día poder crear sus propios engendros pecaminosos.

DIOSES DE LOS EONES

Los estudiosos de los Planos a menudo debaten intensamente si los eones siguen a un dios, a un concepto filosófico, o simplemente a una idea de 'unidad suprema'. Los propios eones no lo esclarecen y sólo se refieren a dicho ser o concepto como la Mónada, un 'estado de un todo'. Independientemente de lo que sea realmente la Mónada, existe ciertamente otra categoría de poderosos eones: los inevitables primigenios, cada uno de ellos un semidiós independiente con sus propias metas y poderes. Hoy día quedan pocos inevitables primigenios, pues casi tres cuartos de estos seres irreemplazables han caído en la eterna batalla contra las fuerzas inexorables de la entropía.

Eón

Los eones siempre han sido los cuidadores de la realidad y defensores del orden natural del equilibrio. Cada tipo de eón adopta algún tipo de dualidad en su manifestación y trabaja, o bien para dar forma al Multiverso según aspectos de dicha dualidad, o bien para corregir desequilibrios en el orden perfecto de la existencia. Los eones pueden traer bonanza o calamidad cuando aparecen en una región y sus maquinaciones pueden fundar naciones, arrasarlas o rescatarlas de la ruina. Tienen sus propios motivos para sus actos y rara vez los comparten; se limitan a crear los resultados que, según sus incomprensibles visualizaciones, son necesarios para conservar el equilibrio del Multiverso.

Como consecuencia de recientes alteraciones en la realidad, los eones han empezado a reafirmar su presencia en la ciudad planaria perfecta llamada el Eje. Según los eones, esto es simplemente un paso más en un ciclo recurrente, aunque los mortales no lo habían presenciado nunca. Aunque antaño se las consideraba una facción independiente, se ha descubierto que las máquinas vivientes llamadas inevitables siempre han sido agentes de los eones y, aunque tienen sus propias temáticas y rasgos compartidos, son en esencia manifestaciones vivientes pero artificiales de la guerra de los eones contra el desequilibrio, principalmente en el aspecto de que dicha guerra se libra contra los agentes del caos.

Los eones tienen un nombre para este regreso cíclico, en el que acogen a los industriosos axiomitas de vuelta al rebaño y vuelven a tomar el control de los inevitables: la 'Convergencia'. Al inicio de la Convergencia, un concejo de eones pléroma apareció en la Ciudad Eterna del Eje, donde revelaron que los axiomitas eran eones descarriados, que se habían escindido mucho tiempo atrás en su búsqueda del acto de creación. Con el último ciclo de cambio, había llegado el momento que los axiomitas y sus creaciones, los inevitables, se reincorporaran a la causa. Aunque la mayoría accedieron, conscientes quizá en esencia de que lo que decían los eones era cierto, algunos se negaron a obedecer a esos nuevos amos y se prepararon para la ira de los eones… pero dicha ira no se ha manifestado aún. Los eones (que son de naturaleza dual) han respondido a los objetores de formas confusas: con algunos dialogan e incluso negocian, mientras que a un puñado los han destruido y unos pocos han sido exterminados por los axiomitas e inevitables aliados. Pero a la mayoría de estos insurgentes pacíficos la han dejado en paz, permitiendo a los axiomitas seguir creando a su aire y a los inevitables seguir cumpliendo sus deberes. Se sabe tan poco sobre cómo (o cuándo) terminará esta Convergencia como sobre los propios eones.

ARBITRADOR

Estos inevitables esféricos son exploradores y diplomáticos. Se les puede hallar por todo el Multiverso y tradicionalmente vigilan al caos y a sus agentes. Con el anuncio de la Convergencia, muchos arbitradores ahora hacen de intermediarios entre la alianza eón y sus asociados mortales.

ARBITRADOR — CRIATURA 1

LN | MENUDO | EÓN | INEVITABLE | MONITOR

Percepción +7; *detectar alineamiento* (sólo caótico), localizar inevitable, visión en la oscuridad

Idiomas celestial, común, infernal, utópico

Habilidades Acrobacias +9, Diplomacia +6, Saber del Eje +5, Sigilo +9

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

Localizar inevitable Un arbitrador siempre puede sentir la dirección del inevitable más cercano que no sea un arbitrador y que se encuentra en el mismo Plano, pero no la distancia hasta dicho inevitable.

Equipo espada corta

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +7; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 22; **Inmunidades** efectos de muerte, emoción, enfermedad, inconsciente, veneno; **Debilidades** caótico 3; **Resistencias** electricidad 3

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

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +9 (ágil, legal, mágico, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+1 perforante más 1d4 legal

Conjuros divinos innatos CD 17; **4.º** *leer augurios*; **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad, sólo caótico), *orden imperiosa, reparación* (x3)

Explosión eléctrica ❖❖ (divino, electricidad, evocación) El arbitrador libera una explosión eléctrica a partir de su cuerpo, que inflige 3d6 daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 17). Tras esa explosión, el arbitrador queda aturdido durante 24 horas.

AXIOMITA

Según los axiomitas, su raza surgió a partir de los fundamentos matemáticos del Universo, manifestándose como grandes constructores que crearon las antiguas y colosales ciudades de los Planos Exteriores y dieron vida a los mecánicos inevitables. Pero según los eones, los axiomitas son parte de la Mónada, de la que surgieron y contra la que se rebelaron hace mucho tiempo. Desde la Convergencia, la mayoría de axiomitas lo han aceptado como una verdad fundamental, especialmente desde que los eones enseñaron a los axiomitas cómo se había formado el idioma utópico como amalgama de las visualizaciones de los eones y de las expresiones matemáticas formulatorias. La mayoría de axiomitas viven en la ciudad perfecta del Eje, que continuamente trabajan en mejorar, refinando así el propio concepto de la perfección.

Un axiomita determinado puede aparecer como cualquier criatura con forma humanoide, aunque la forma concreta no afecta de ninguna manera a sus aptitudes. Bajo esa forma, todos los axiomitas son iguales: nubes de resplandeciente polvo cristalino que constantemente forma remolinos y que se solidifica en complejas marañas de símbolos y ecuaciones, convirtiéndolos literalmente en criaturas de pura ley matemática.

Los axiomitas surgen de las almas de mortales legales neutrales, especialmente de quienes fueron en vida matemáticos, arquitectos, artesanos o filósofos. Aunque dichos individuos no conservan recuerdos de su vida tras su conversión en axiomitas, sus talentos y experiencias sirven como un valioso recurso metafísico durante dicha transición.

LOS AXIOMITAS EN EL EJE

En la metrópolis planaria del Eje, cada axiomita ocupa uno de estos tres roles: trabajar en la construcción y mantenimiento de los inevitables, erguir y reparar los edificios del Eje o explorar las leyes y constantes que estructuran la propia realidad.

AXIOMITA — CRIATURA 8

LN | MEDIANO | EÓN | MONITOR

Percepción +19; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, común, dracónico, infernal, utópico

Habilidades Acrobacias +16, Artesanía +21, Diplomacia +15, Ocultismo +17, Religión +17, Saber del Eje +17

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

Equipo herramientas de artesano excelentes, *martillo de guerra +1 de golpe*

CA 26; **Fort** +13, **Ref** +16, **Vol** +18; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 155; **Inmunidades** emoción, enfermedad, miedo; **Debilidades** caótico 10, **Resistencias** electricidad 10, mental 10

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *martillo de guerra* +20 (empujón, legal, mágico), **Daño** 2d8+11 contundente más 1d6 legal

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +17 (ágil, legal, mágico), **Daño** 1d8+5 contundente más 1d6 legal

Conjuros divinos innatos CD 27, ataque +17; **5.º** *carga telecinética*; **4.º** *disipar magia, ira divina* (legal), *rayo relampagueante* (x3); **3.º** *acelerar* (x3), *paralizar*; **2.º** *maniobra telecinética*; **1.º** *impacto verdadero* (a voluntad); **Trucos (4.º)** *proyectil telecinético*

Forma de polvo cristalino ❖ (polimorfismo) El axiomita alterna entre su forma humanoide y la de una nube de polvo cristalino en la que se muestran destellos de símbolos y ecuaciones. En esta forma, obtiene una velocidad de volar de 40 pies (*12 m*) y puede pasar a través de aperturas de tamaño Menudo o mayor, como mediante *forma gaseosa*. Puede lanzar conjuros, pero no puede atacar cuerpo a cuerpo o a distancia en este estado. Si usa esta acción estando en forma de polvo cristalino, regresa a su forma humanoide.

EL DESTINO DE LOS INEVITABLES

El hecho que los eones conocidos como inevitables parezcan estar en declive es interpretado por algunos estudiosos de los Planos como una prueba metafísica de que la entropía está en auge y que al Gran Más Allá pronto le llegará su hora, terminando este ciclo de la realidad.

KOLYARUT

Los inevitables kolyarut son agentes de la negociación y se encargan de castigar a quienes incumplen sus acuerdos. Su forma humanoide, su capacidad de disfrazarse entre razas mortales y sus tendencias diplomáticas los convierten en los inevitables de trato más fácil y más dispuestos a aliarse con otros individuos. Se cuentan entre los inevitables más comunicativos, poseyendo de forma natural una gracia refinada y un conocimiento enciclopédico de las costumbres sociales, que utilizan tanto para que les ayuden a reunir información sobre sus objetivos como para presentar sus desafíos de forma legal.

KOLYARUT — CRIATURA 12

LN MEDIANO EÓN INEVITABLE MONITOR

Percepción +23 (+27 a detectar mentiras); visión en la oscuridad

Idiomas celestial, infernal, utópico; habla verdadera

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +27, Diplomacia +20, Engaño +20, Saber del Eje +22, Supervivencia +22

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

Habla verdadera Un kolyarut puede comunicarse y entender a cualquier criatura que sepa algún idioma.

Equipo *espada bastarda +1 de golpe*

CA 34; **Fort** +23, **Ref** +24, **Vol** +22; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 215, regeneración 15 (desactivada por caótico); **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, emoción, inconsciente, veneno; **Debilidades** caótico 15

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *espada bastarda* +26 (a dos manos d12, legal, mágico), **Daño** 2d8+13 cortante más 1d6 legal

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +23 (ágil, legal, mágico), **Daño** 1d10+11 contundente más 1d6 legal

Conjuros divinos innatos CD 32; **8.º** *discernir ubicación*; **5.º** *orden imperiosa*; **4.º** *disfraz ilusorio* (a voluntad), *sugestión* (x2); **3.º** *paralizar* (x2); **2.º** *invisibilidad* (sólo a sí mismo); **1.º** *orden imperiosa* (a voluntad)

Rituales divinos CD 32; *geas*

PLÉROMA

Entre los más poderosos de los eones verdaderos se encuentran los pléromas, manifestaciones de la dualidad de la creación y la destrucción. Su encarnación física es un estado constantemente fluctuante entre esos dos polos, como un manto negro cambiante en el que aparecen y desaparecen galaxias y otros objetos celestes, como representando la constante vida, muerte y renacimiento de un universo en miniatura.

Los pléromas ven el Multiverso como eterno y cíclico, condenado y maleable y creen que sólo llegará su fin si esos ciclos se desequilibran. Para ellos, la actual Convergencia es necesaria para tan esencial equilibrio y trabajan para que el gran plan de la Mónada se cumpla hasta el último detalle.

PLÉROMA — CRIATURA 20

LN GRANDE EÓN MONITOR

Percepción +37; sentir vida 120 pies (*36 m*), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas visualizado

Habilidades Acrobacias +33, Arcanos +38, Diplomacia +34, Engaño +34, Ocultismo +38, Religión +39, Sigilo +35

Fue +6, **Des** +7, **Con** +6, **Int** +8, **Sab** +9, **Car** +6

Visualizado A los pléromas no les interesa demasiado comunicarse con otras criaturas pero, cuando deciden transmitir información, no lo hacen hablando sino mediante una serie de proyecciones psíquicas. Esto actúa como telepatía con un alcance de 100 pies (*30 m*) que todas las criaturas pueden entender sin importar si usan un idioma o no, aunque los mensajes de los eones resultan vagos y a menudo misteriosos para otras razas. Un eón puede usar esta aptitud para comunicarse de forma perfecta con cualquier otro eón en el mismo Plano que sí mismo.

CA 45; **Fort** +32, **Ref** +31, **Vol** +37; +1 estatus por a las salvaciones contra la magia

PG 335, regeneración 20 (desactivada por caótico); **Inmunidades** negativo, positivo; **Debilidades** caótico 20

Distorsión de realidad ↷ **Desencadenante** El pléroma sufre un fallo crítico en una tirada de salvación; **Efecto** El fallo crítico se convierte en un fallo normal.

Velocidad volar 40 pies (*12 m*); *libertad de movimiento*

Cuerpo a cuerpo ❖ toque de energía (ágil, legal, mágico) +36, **Daño** 5d8+18 positivo o negativo más 1d6 legal

A distancia ❖ esfera de olvido +37 (mágica), **Efecto** ver Esfera de olvido

Conjuros divinos innatos CD 47, ataque +37; **10.º** *alterar la realidad*; **9.º** *barrera de cuchillas, destierro, disyunción, presencia apabullante*; **8.º** *desintegrar* (x2), *observación implacable*; **7.º** *desplazamiento de Plano, retrocognición*; **5.º** *creación* (a voluntad); **4.º** *crear comida* (a voluntad), *moldear la piedra* (a voluntad); **3.º** *hipercognición* (a voluntad); **2.º** *detectar alineamiento* (a voluntad), *moldear la madera* (a voluntad); **1.º** *crear agua* (a voluntad); **Constantes (8.º)** *visión verdadera*; **(4.º)** *libertad de movimiento*

Esfera de creación ❖❖ (incapacitación, mágico) Tres veces al día, un pléroma puede manifestar una esfera de 2 pies (*60 cm*) de diámetro de energía blanca que flota en su mano izquierda. Usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar, el pléroma puede hacer que la esfera vuele 10 pies (*3 m*). La esfera puede moverse en cualquier dirección, ignorando el terreno difícil pero no puede alejarse más de 300 pies (*90 m*) del pléroma. Por allí donde pasa deja un sendero de 5 pies (*1,5 m*) de ancho de materia nueva creando, o bien un nuevo terreno (que el pléroma puede elegir que sea normal, difícil o difícil mayor), o bien una barrera sólida de 5 pies (*1,5 m*) de lado de una única sustancia natural (como arcilla, madera o piedra). La esfera puede entrar en el espacio de una criatura; en ese caso, la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 43 o ser absorbida por la esfera. Si tiene éxito, la criatura es empujada a un espacio a elección del DJ alejándose de la esfera. Quienes fallan sufren 20d6 daño positivo (incluso aunque sean criaturas vivas) y son empujadas como las que tienen éxito. Quienes sufren un fallo crítico, o son reducidos a 0 PG por el daño de un fallo, son integrados completamente en el nuevo material y sólo pueden ser devueltos a la vida mediante un conjuro de 10.º nivel. Un pléroma sólo puede tener una esfera de creación activa a la vez y la esfera se desvanece automáticamente en un destello cegador tras 1d4 minutos. Todas las criaturas a 30 pies (*9 m*) o menos de la esfera de creación cuando se desvanece deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 43 o quedar cegadas permanentemente.

Esfera de olvido ❖❖ (incapacitación, mágico) Tres veces al día, un pléroma puede manifestar una esfera de 2 pies (*60 cm*) de diámetro de oscuridad total y absoluta que flota en su mano derecha. Puede mover y controlar la esfera del mismo modo que su esfera de creación. La esfera es un vacío que dura 1 minuto antes de colapsarse y desaparecer de la existencia. Una vez manifestada, la esfera puede usarse como ataque a distancia, pero se desvanece inmediatamente tras resolver dicho ataque. Todo objeto desatendido que toca el vacío es absorbido y destruido por completo. Los objetos más grandes (como barcos o edificios) son destruidos a un ritmo de un cubo de 10 pies (*3 m*) de lado por asalto en contacto. La esfera puede entrar en el espacio de una criatura, con efectos similares a la esfera de creación excepto porque inflige daño negativo (incluso a los muertos vivientes) al fallar y que en lugar de incorporar la criatura a su material la aniquila. Una criatura destruida de este modo sólo puede ser devuelta a la vida mediante un conjuro de 10.º nivel.

Toque de energía El toque de un pléroma causa daño positivo o negativo a su elección, pero ninguna de esas energías puede usarse para curar a una criatura.

OTROS EONES

Los eones se cuentan entre las criaturas inmortales más incomprendidas del Gran Más Allá y disponen de una gran variedad de poderes y aptitudes. Existen muchos más eones que los que se presentan aquí, incluyendo guardianes del tiempo como los bythos de cuatro brazos y los extrañamente simétricos theletos, que moderan la dualidad entre la libertad y el

Tesoros de los escarabajos

Los escarabajos no acumulan tesoros, pero los dos órganos que producen luz de un escarabajo destellante se pueden extraer de la criatura y usar para recetas alquímicas con fines de iluminación, componentes de conjuros o creación de objetos mágicos.

Especies de escarabajos

En la Naturaleza existen numerosas especies diferentes de escarabajos gigantes. Los duergars adiestran a escarabajos subterráneos como monturas y guardianes. Los escarabajos bombarderos pueden escupir ácido corrosivo como defensa. Y los colosales escarabajos goliat pueden devastar edificios enteros o incluso castillos con una facilidad abrumadora.

Escarabajo

No todos los escarabajos son criaturas inofensivas que se pueden pisar fácilmente. En las regiones templadas y tropicales del mundo se pueden hallar escarabajos gigantes, que normalmente son criaturas apacibles, pero que pueden resultar bastante peligrosas cuando se ven amenazadas o provocadas. Sus poderosas mandíbulas y sus duros exoesqueletos los convierten en combatientes que no hay que menospreciar.

Escarabajo destellante

Estos insectos de 3 pies (*90 cm*) de longitud cuentan con un par de órganos luminosos en la parte trasera del abdomen que emiten luz brillante y siguen resplandeciendo durante días, incluso aunque la criatura haya muerto. Los escarabajos destellantes suelen ser criados por mineros y espeleólogos, pues su brillo se considera más seguro que las antorchas y menos caro que las lámparas. Los moradores de las Tierras Oscuras a menudo domestican y entrenan a estos insectos, a los que tienen como mascotas, ganado o fuentes orgánicas de luz en zonas frecuentadas por visitantes que no están acostumbrados a la oscuridad.

Escarabajo destellante — Criatura -1

N | Pequeño | Animal

Percepción +6; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +4

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

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +4

PG 6

Aura luminiscente (aura, luz) 10 pies (*3 m*). Los órganos bioluminiscentes del escarabajo destellante llenan el área de luz brillante.

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 15 pies (*4,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +8 (ágiles, sutil), **Daño** 1d4+1 perforante

Destello luminoso ❖ (concentrar, luz) El escarabajo destellante crea un destello de luz brillante. Todas las criaturas en su aura luminiscente deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 o quedar deslumbradas durante 1 minuto. Luego el brillo del escarabajo destellante se apaga, deshabilitando su aura durante 24 horas, durante las cuales no puede usar destello luminoso.

Escarabajo astado gigante

El escarabajo astado gigante es más grande que un caballo y ver a uno volar (aunque sea de forma lenta y algo torpe) con sus grandes alas zumbantes resulta perturbador. Sus enormes mandíbulas le sirven para el cortejo, para intimidar rivales y para asustar a los depredadores, pues sus golpes pueden resultar letales. Aunque los escarabajos gigantes son depredadores mortíferos, pueden ser domesticados por domadores expertos, para que sirvan de bestias de carga o incluso de monturas.

Los escarabajos astados gigantes pueden ser una grave amenaza en ciénagas, complejos cavernarios y bosques densos. Más de un campamento maderero ha tenido que ser completamente abandonado tras la aparición de un grupo de escarabajos astados gigantes, ansiosos por saciar su hambre con la madera reunida.

Escarabajo astado gigante — Criatura 4

N | Grande | Animal

Percepción +10; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +13

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

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +9, **Vol** +8

PG 55

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +13, **Daño** 2d8+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +11, **Daño** 1d10+5 contundente

Pisotear ❖❖❖ Mediano o inferior, pata, CD 21

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Escorpión

Azotes quitinosos de desiertos, bosques, sabanas y yermos, los escorpiones son letales arácnidos con poderosas pinzas y un doloroso aguijón. Se les puede encontrar en casi cualquier clima, cazando con una combinación de sigilo paciente y fuerza bruta. La mayoría de escorpiones viven en madrigueras subterráneas y pueden ser cazadores solitarios o parte de una colonia mayor. Estos arácnidos son tan temidos y peligrosos que en muchas culturas son tratados como dioses, o como símbolos duales de la muerte y de la protección contra dicha muerte.

Escorpión gigante

Estos arácnidos masivos y aterradores suelen medir unos 8 pies (*2,4 m*) de longitud desde la cabeza hasta la base de la cola. Los escorpiones gigantes son muy usados como bestias de carga y de guerra por varios monstruos del desierto, en especial los gnolls, pero lo más común es encontrarlos en estado salvaje. Acechan en cuevas de montaña o se entierran bajo finas capas de arena, a la espera de que se acerquen presas. También existen escorpiones subterráneos esbeltos y pálidos, así como especies aún más grandes.

Escorpión gigante — Criatura 3

N GRANDE ANIMAL

Percepción +9; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +11, Sigilo +7

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

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +9, **Vol** +7

PG 45

Ataque de oportunidad ↷ Sólo aguijón.

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pinza +11 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]); **Daño** 1d8+6 cortante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ aguijón +11 (alcance 10 pies [*3 m*]); **Daño** 1d6+6 perforante más veneno de escorpión gigante

Constreñir ❖ 1d6+4 contundente, CD 20

Veneno de escorpión gigante (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 18; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d10 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d10 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 2d10 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

Plaga de escorpiones

Si un solo escorpión ya es peligroso, un enjambre de estas criaturas puede resultar verdaderamente devastador. Estas oleadas de muerte correteante abaten a sus presas antes de devorarlas por completo, salvo los huesos.

Plaga de escorpiones — Criatura 4

N GRANDE ANIMAL PLAGA

Percepción +11; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +6, Sigilo +11

Fue +0, **Des** +5, **Con** +2, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –4

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +13, **Vol** +8

PG 55; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 5, daño de salpicadura 5; **Resistencias** contundente 3, cortante 7, perforante 7

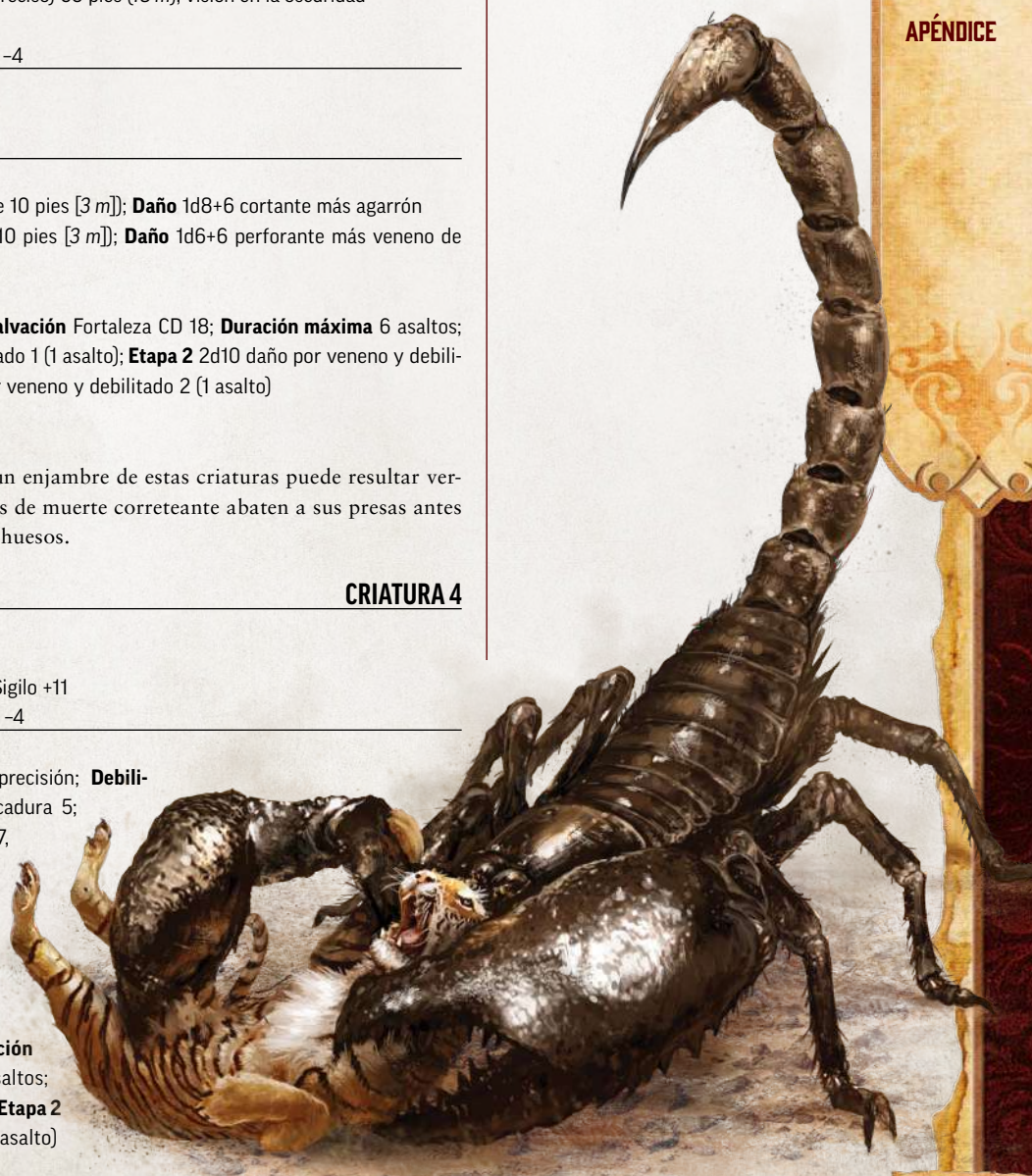
Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Picotazos de plaga ❖ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 2d8 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 21) más veneno de escorpión.

Veneno de escorpión (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 18; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

Veneno de escorpión

Aunque los escorpiones a menudo se usan como símbolos de muerte y maldad, su veneno se puede extraer y emplear para una gran variedad de aplicaciones médicas. Un personaje puede drenar un escorpión gigante incapacitado que tenga cautivo como quien ordeña una vaca, extrayendo toxinas con las que elaborar dosis de veneno de escorpión gigante o antiplaga menor. Para determinar el valor de los ingredientes que obtienes cada día y la CD de la prueba de Medicina o Saber apropiada, usa la tarea de nivel 3 en la Tabla 4-2: Ingresos obtenidos (*Reglas básicas*, pág. 237).



ACERTIJOS DE LAS ESFINGES

Las esfinges son conocidas por su afición a los acertijos, una afición que a menudo bordea la obsesión. Un posible enemigo que sea capaz de resolver los acertijos favoritos de una esfinge, o aún mejor, que pueda dejar boquiabierta a la esfinge con un acertijo propio, a menudo logrará la ayuda de este monstruo en lugar de tener que enfrentarse al mismo.

Esfinge

Las esfinges son criaturas místicas con cuerpo de león, alas de una gran ave y el torso y la cabeza de un humano. Las leyendas suelen pintarlas como poco más que monstruos bestiales pero, aunque se enfadan con facilidad y son capaces de cobrarse una sangrienta venganza por cualquier ofensa, también son muy inteligentes.

Las esfinges suelen asociarse a regiones desérticas, pero también pueden vivir en climas más moderados. Forman pequeños grupos que consisten en una sola familia extendida que colabora en la caza y en el cuidado de sus crías. A medida que maduran, las esfinges desarrollan un ansia por viajar, por descubrir saber perdido y por resolver los mayores acertijos del mundo; este último rasgo es quizá el más asociado a su especie.

Aunque a veces se ven ligadas mágicamente a servir de guardianas para un lanzador de conjuros, también se pueden hallar esfinges solitarias en viajes de descubrimiento o como custodios de conocimiento esotérico. Si se trata a una esfinge con el respeto adecuado (y se le da de comer), puede estar dispuesta a intercambiar información. Su moneda de cambio favorita son, por supuesto, los acertijos y los secretos. Alguien que pueda intercambiar conocimiento por conocimiento tiene una probabilidad de éxito mucho mayor al negociar con una esfinge. Sin embargo, el insaciable apetito de una esfinge por nuevos acertijos, así como su extensa colección de secretos reunidos a lo largo de cientos de años, hace difícil ofrecerle algo que no sepa ya. Quienes tratan de ofrecer rumores poco corroborados y acertijos obsoletos pueden despertar la ira de una esfinge y no vivir para arrepentirse de ello.

ESFINGE — CRIATURA 8

N | GRANDE | BESTIA

Percepción +18, visión en la oscuridad; *detectar magia, ver lo invisible*

Idiomas común, dracónico, esfinge; *comprensión idiomática*

Habilidades Arcanos +17, Atletismo +18, Diplomacia +16, Engaño +16, Intimidación +18, Ocultismo +17, Saber bárdico +19

Fue +6, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +5, **Sab** +4, **Car** +4

Saber bárdico Las esfinges son naturalmente curiosas y su amor por los rompecabezas y los misterios las lleva a recopilar información sobre un gran abanico de temas. Las esfinges tienen la dote de bardo Saber bárdico, que les permite Recordar conocimiento sobre cualquier tema.

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +14, **Vol** +19

PG 135

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +20 (ágil), **Daño** 2d6+9 cortante

Conjuros ocultistas innatos CD 27; **4.º** *clariaudiencia* (a voluntad), *clarividencia* (a voluntad), *leer augurios, quitar maldición;* **3.º** *disipar magia, localizar*; **Trucos (4.º)** *detectar magia;* **Constantes (5.º)** *don de lenguas;* **(2.º)** *ver lo invisible*

Abalanzarse ❖ La esfinge da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si la esfinge empieza su acción estando escondida, permanece escondida hasta después del Golpe que forma parte de esta aptitud.

Glifo protector Una vez por semana, una esfinge puede crear un símbolo mágico como si lanzase un *glifo custodio* potenciado. La esfinge normalmente da a este glifo la forma de un acertijo escrito y hace que la respuesta sea la contraseña. Si una criatura da una respuesta equivocada o trata de pasar sin responder, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o sufrir uno de los siguientes efectos de conjuro, elegido por la esfinge al crear el símbolo: *pulso sináptico* (5.º), *hechizar* (4.º), *miedo* (3.º), *dolor fantasmal* (3.º), *dormir* (3.º). La esfinge averigua la identidad de cualquier criatura que responde al acertijo y suele ser amigable con ella.

Hundir las garras ❖❖❖ La esfinge se levanta sobre sus patas traseras y da dos Golpes de garras contra el mismo objetivo. Ambos ataques cuentan para el penalizador por ataque múltiple, pero este sólo aumenta tras los ataques. Si ambos ataques infligen daño, el objetivo sufre daño adicional igual a un Golpe de garra.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Espora mu

Una espora mu es una monstruosidad fúngica (afortunadamente rara) con un poder inmenso y un extraño intelecto. Incluso la más pequeña de las esporas mu nunca mide menos de cien pies (*30 m*) de longitud pero, a pesar de su colosal corpulencia, es capaz de volar con una gracilidad inesperada, expulsando chorros de esporas malolientes para alterar su dirección.

Muchas sociedades cuentan relatos sobre enormes esporas mu que aparecen encima de determinadas ciudades al inicio de eventos apocalípticos, pero no son meras devoradoras de naciones. Las esporas mu a menudo tienen raros conocimientos esotéricos y, si se logra entablar contacto de forma pacífica, ese saber puede resultar muy valioso. Sus esporas también pueden usarse para elaborar ciertas drogas desagradables o venenos alquímicos letales, pero recolectarlas es peligroso porque las esporas pierden su efectividad poco después de desprenderse, lo que obliga a los alquimistas que pretenden trabajar con ellas a hacerlo de forma peligrosamente cercana a estas abominaciones.

ESPORA MU — CRIATURA 21

CN GARGANTUESCO HONGO

Percepción +36; sentido de viento 240 pies (*72 m*), visión en la penumbra

Idiomas aklo, común, infracomún, térraro

Habilidades Acrobacias +26, Atletismo +41, Naturaleza +38, Ocultismo +36

Fue +10, **Des** +3, **Con** +9, **Int** +4, **Sab** +9, **Car** +9

Sentido de viento La espora mu siente vibraciones en el aire a través de sus esporas aéreas.

CA 45; **Fort** +38, **Ref** +32, **Vol** +38

PG 350, regeneración 50 (desactivada por sónico); **Resistencias** ácido 20, todo (excepto sónico) 10

Agarrón con zarcillos ◈ **Desencadenante** Una criatura a 10 pies (*3 m*) o menos de la espora mu se mueve o la ataca; **Efecto** La espora usa agarrón sobre la criatura desencadenante. No hay límite de cuántas criaturas puede tener agarradas con los zarcillos pegajosos que recubren su cuerpo.

Gigantesca Una espora mu es una criatura enorme que ocupa un espacio de 10 por 10 casillas (50 por 50 pies [*15 x 15 m*]).

Esporas (aura) 60 pies (*18 m*). Una criatura viva que entra en el área o termina su turno dentro de ella resulta corrompida por las esporas. Debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 42 o queda debilitada 1, lentificada 1 y torpe 1 durante 1 asalto. Los hongos y las plantas son inmunes.

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +40 (alcance 30 pies [*9 m*], letales 3d12), **Daño** 4d12+18 perforante más agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +40 (ágil, alcance 100 pies [*30 m*]), **Daño** 4d10+18 contundente más agarrón mejorado

Constreñir mayor ❖ 15 contundente, CD 45

Engullir ❖ (ataque) Gargantuesco, 20d6+9 ácido, Liberarse 37

Fauces abrumadoras La espora mu sigue infligiendo 18 daño perforante en caso de fallo con su Golpe de fauces (pero no en caso de fallo crítico).

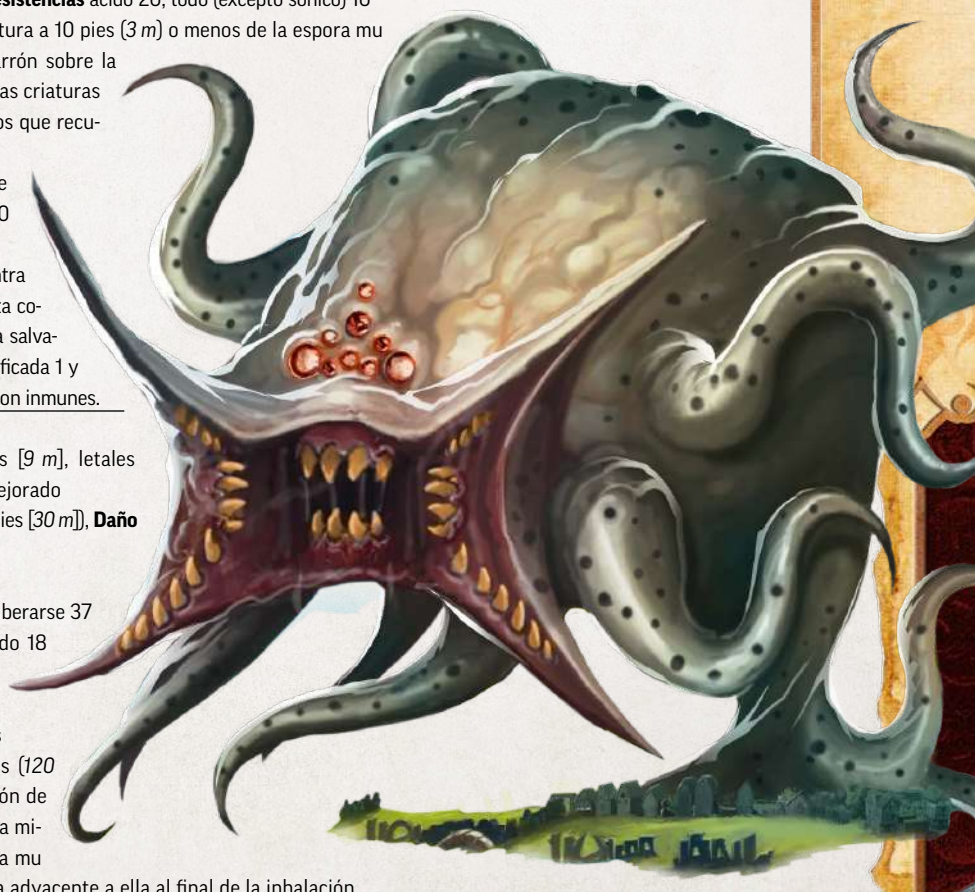
Inhalación colosal ❖❖ La espora mu tira de todas las criaturas y objetos en un cono de 400 pies (*120 m*), 400 pies (*120 m*) hacia su boca. Una salvación de Fortaleza CD 43 con éxito reduce la distancia a la mitad, o un éxito crítico evita el arrastre. La espora mu intenta automáticamente engullir a toda criatura adyacente a ella al final de la inhalación.

Toser esporas ❖❖ La espora mu libera una nube de esporas consumidoras en un cono de 400 pies (*120 m*). Las esporas infligen 22d6 daño perforante a todas las criaturas, objetos y estructuras de madera en el área, pero no a hongos o plantas (salvación básica de Reflejos CD 46). La espora mu no puede volver a usar esta aptitud durante 1d4 asaltos.

Tragar de golpe ↷ **Desencadenante** La espora mu agarra a una criatura con sus fauces; **Efecto** La espora usa engullir

LUNAS SUBTERRÁNEAS

Las esporas mu habitan enormes cavernas y sus pálidos vientres brillan con suavidad y dan la inquietante impresión de que hay una 'luna' con una forma extraña vagando muy arriba, cerca del oscurecido techo. Las cavernas obtienen una iluminación tenue debido a esta 'luna'; algo desconcertante para cualquier viajero que no espere encontrar luz en esos reinos de tinieblas.



CREACIÓN DE ESQUELETOS

Empieza por un esqueleto del tamaño apropiado (los esqueletos Gargantuescos pueden usar la mole esquelética con el ajuste de élite, tamaño Gargantuesco y 5 pies [*1,5 m*] más de alcance). Añádele Golpes, velocidades u otras aptitudes que obtendría por su forma. Por ejemplo, un esqueleto de quimera podría tener un ataque de cuerno con su cabeza de cabra y un ataque de fauces con sus cabezas de león y dragón, pero no un ataque de puño.

Esqueleto

Hechos de huesos unidos por vil nigromancia, los esqueletos son uno de los tipos de muerto viviente más comunes y se los puede hallar en ruinas antiguas y cementerios olvidados.

APTITUDES DE ESQUELETO

La mayoría de esqueletos tienen una de estas aptitudes. Si le das más de una al esqueleto, puede que quieras aumentar su nivel y ajustar sus estadísticas.

Sangriento El esqueleto está siempre cubierto de sangre y obtiene curación rápida igual a su nivel.

Derrumbarse ↷ **Desencadenante** El esqueleto sufre un impacto crítico; **Efecto** El esqueleto se derrumba en una pila de huesos y el ataque inflige sólo el daño normal. El esqueleto puede reformarse estando de pie e invirtiendo una acción pero, hasta que lo hace, está inmovilizado y desprevenido.

Muerte explosiva Cuando el esqueleto es destruido, sus huesos se hacen añicos y estallan cuando la energía nigromántica que los mantiene unidos se libera. Las criaturas adyacentes sufren 1d6 daño cortante por cada 2 niveles (mínimo 1d6) con una salvación básica de Reflejos.

Calavera aullante ❖❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) El esqueleto se quita la calavera y la lanza, dando un Golpe de fauces con un alcance de 20 pies (*6 m*). A continuación, intenta desmoralizar a cada enemigo a 10 pies (*3 m*) o menos del objetivo. La cabeza regresa rebotando, rodando o incluso volando y vuelve a unirse al esqueleto al inicio de su siguiente turno. El esqueleto está ciego hasta entonces.

GUARDIÁN ESQUELÉTICO

Los esbirros esqueléticos más comunes son simples guardianes.

GUARDIÁN ESQUELÉTICO — CRIATURA -1

NM | MEDIANO | DESCEREBRADO | ESQUELETO | MUERTO VIVIENTE

Percepción +2; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +3

Fue +2, **Des** +4, **Con** +0, **Int** −5, **Sab** +0, **Car** +0

Equipo arco corto (20 flechas), cimitarra

CA 16; **Fort** +2, **Ref** +8, **Vol** +2

PG 4, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralización, veneno; **Resistencias** cortante 5, electricidad 5, frío 5, fuego 5, perforante 5

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cimitarra + 6 (barrido, vigorosa), **Daño** 1d6+2 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +6 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+2 cortante

A distancia ❖ arco corto +6 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante

CAMPEÓN ESQUELÉTICO

Estos esqueletos conservan la astucia que poseían en vida.

CAMPEÓN ESQUELÉTICO — CRIATURA 2

NM | MEDIANO | ESQUELETO | MUERTO VIVIENTE

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +8, Intimidación +7

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

Equipo cota de malla, escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10), espada larga, lanza de caballería

CA 19 (21 con escudo alzado); **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +6

PG 25, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno; **Resistencias** cortante 5, electricidad 5, frío 5, fuego 5, perforante 5

Ataque de oportunidad ↷

Bloquear con el escudo ↷

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada larga +10 (versátil Per), **Daño** 1d8+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10 (ágil), **Daño** 1d6+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ lanza de caballería +10 (alcance 10 pies [*3 m*], de justa 1d6, letal 1d8), **Daño** 1d8+4 perforante

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

CORCEL ESQUELÉTICO

Estos esqueletos reanimados de caballos a veces son usados como monturas por otros muertos vivientes o por monstruos.

CORCEL ESQUELÉTICO — CRIATURA 2

NM GRANDE DESCEREBRADO ESQUELETO MUERTO VIVIENTE

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +9

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

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +8

PG 33, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, parálización, veneno; **Resistencias** cortante 5, electricidad 5, frío 5, fuego 5, perforante 5

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cascos +9, **Daño** 1d8+5 contundente

Galope ❖❖ El corcel da dos Zancadas, con su velocidad aumentada en 10 pies (*3 m*).

Montura muerta viviente Los muertos vivientes y las criaturas aliadas con ellos pueden Comandar un corcel esquelético sin tener que hacer una prueba de habilidad.

GIGANTE ESQUELÉTICO

Los huesos reanimados de gigantes son excelentes siervos nigrománticos.

GIGANTE ESQUELÉTICO — CRIATURA 3

NM GRANDE DESCEREBRADO ESQUELETO MUERTO VIVIENTE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +12, Intimidación +9

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

Equipo armadura de placas y mallas, guja

CA 17; **Fort** +10, **Ref** +8, **Vol** +7

PG 50, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralización, veneno; **Resistencias** cortante 5, electricidad 5, frío 5, fuego 5, perforante 5

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ guja +12 (alcance 15 pies [*4,5 m*], letal 1d8, vigorosa), **Daño** 1d8+7 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos +12 (ágiles), **Daño** 1d10+5 perforante

Barrido ancho ❖❖ El gigante da dos Golpes de guja contra dos enemigos adyacentes, ambos dentro de su alcance. El penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta haber resuelto ambos ataques.

Carga terrorífica ❖❖ El gigante da una Zancada y da un Golpe de cuernos con un bonificador +4 por circunstancia al daño. Si el Golpe impacta, el gigante intenta desmoralizar al objetivo.

MOLE ESQUELÉTICA

Los gigantes Enormes y otras criaturas colosales dan lugar a esqueletos poderosos.

MOLE ESQUELÉTICA — CRIATURA 7

NM ENORME DESCEREBRADO ESQUELETO MUERTO VIVIENTE

Percepción +16; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +20, Intimidación +15

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

CA 25; **Fort** +15, **Ref** +15, **Vol** +13

PG 105, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralización, veneno; **Resistencias** cortante 5, electricidad 5, frío 5, fuego 5, perforante 5

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +18 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+11 cortante

Acometida colosal ❖❖ La mole da una Zancada y da un Golpe de garra con un bonificador +4 por circunstancia al daño. Si impacta, automáticamente empuja al objetivo 10 pies (*3 m*).

Barrido ancho ❖❖ Como el gigante esquelético, pero con un Golpe de garra.

MUERTE EN VIDA DESCARNADA

Las energías nigrománticas que imbuyen los esqueletos animados les proporcionan la capacidad de ver sin ojos y de moverse sin músculos. A pesar de carecer de mente, el instinto de los esqueletos de hacer el mal viene de su esencia vital corrupta, que pervierte la energía negativa en pos de la creación en lugar de la destrucción.

PERDER UNA CABEZA

Un ettin que pierde una de sus cabezas es una visión lamentable. En lugar de limpiar y cauterizar el muñón, el ettin intentará conservar pegada tanta parte como pueda de la cabeza decapitada, o quizá incluso llegue a tratar de cosérsela de vuelta si fue cercenada por completo o la lleve en una bolsa de tela atada en el hombro.

Ettin

Dos cabezas no son siempre mejor que una. Los gigantes violentos y desaliñados conocidos como ettins lo demuestran.

El origen de estos brutos bicéfalos se desconoce, pero poca gente que se topa con un ettin se cuestiona mucho de dónde salieron. En lugar de eso, la mayor prioridad para la mayoría de criaturas suele ser escapar, lo cual no es fácil debido a la conocida vigilancia de los ettins. Como se suele decir, cuatro ojos ven más que dos y los ettins a menudo son reclutados en las filas de los ejércitos de gigantes o de orcos como centinelas y guardias. Los beneficios de un cuerpo de seguridad de ettins son obvios: dado que comparte estómago, un ettin sólo requiere la misma cantidad de comida que un ogro corriente, pero con sus dos cabezas observa el doble. Tampoco se quejan nunca por falta de compañía. Las dos cabezas de un ettin tienen una afición incomparable a conversar y discutir la una con la otra y aunque siempre tienen riñas, la mayoría no quiere ni imaginar una vida sin la otra. De forma similar a algunos gemelos, un ettin tiene dos mentes individuales que aun así consideran cada una a la otra una parte integral de su vida.

Los ettins no se parecen a una sola ascendencia gigante, sino a una amalgama de varias. Se cree que sus colmillos provienen de antepasados orcos, aunque su tamaño y su falta de luces sugieren sangre de gigantes de las colinas. Aunque son mucho más altos que los goblins y los hobgoblins, los ettins se sienten como en casa en las tribus de esas criaturas y disfrutan de sus puestos como vigías de campamento o en la retaguardia de sus fuerzas. Su contacto con una gran variedad de razas goblins y gigantes se evidencia en su lenguaje; los ettins hablan un idioma formado por elementos de goblin, jotun y orco y su dicción suele ser lo suficientemente buena como para que se comprenda la idea general tras sus cortas frases y expresiones balbuceadas, aunque la mayoría de interlocutores no tienen muy claro cómo responder y simplemente asienten con la cabeza. Estos monstruos también son conocidos por ser irascibles y, a pesar de su gran percepción visual, no siempre saben ver la ventaja de mantener vivos a sus aliados.

ETTIN — CRIATURA 6

CM | GRANDE | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepción +16; visión en la penumbra

Idiomas combinación de goblin, jotun y orco

Habilidades Atletismo +16, Intimidación +10

Fue +6, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +0

Cerebros independientes Cada una de las cabezas de un ettin tira iniciativa por separado y tiene su propio turno. Ninguna de las dos puede Retrasar una acción. Al inicio del turno de ellas, dicha cabeza dispone de 2 acciones y 1 reacción. Cada cerebro controla uno de los brazos del ettin, pero ambas pueden mover las piernas. Cualquier aptitud que fuera a cercenar la cabeza de un ettin (como la propiedad de arma vorpalina) no supone su muerte si aún le queda la otra, pero sí hace que pierda los turnos, acciones y reacciones de la cabeza perdida. Los efectos mentales que tienen como objetivo a una sola criatura afectan solamente a una de las cabezas del ettin.

Equipo mangual (2)

CA 21; **Fort** +16, **Ref** +11, **Vol** +12

PG 110

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mangual +16 (alcance 10 pies [*3 m*], barrido, derribo, desarme), **Daño** 2d6+10 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +16 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d6+10 contundente

Fantasma

Cuando algunos mortales mueren en trágicas circunstancias o sin lograr pasar página, pueden negarse a abandonar este mundo. Esas almas angustiadas embrujan un lugar que era importante para ellos en vida, e intentan constantemente arreglar ofensas o traiciones percibidas.

Cómo crear un fantasma

Aunque es mejor crear fantasmas a medida según las necesidades de una aventura, puedes usar también las siguientes indicaciones para convertir criaturas vivas ya existentes en fantasmas.

Primero, incrementa en 2 el nivel de la criatura y cambia sus estadísticas como sigue.

- Aumenta en 2 la CA, salvaciones, Percepción, CD y modificadores de habilidad. Aumenta en 4 el modificador de ataque cuerpo a cuerpo más apropiado, para que pase a ser mano fantasmal (descrito más abajo) y en 2 otros modificadores al ataque.
- Un fantasma tiene un modificador por Fuerza de -5 y un modificador por Constitución de +0.
- No modifiques los PG del fantasma debido a su nuevo nivel.

Aptitudes Fantasmales

Un fantasma obtiene los rasgos incorporal, espíritu y muerto viviente. Muchos se vuelven malignos. Si la criatura base tiene aptitudes o rasgos que provienen de ser una criatura viva y corporal, los pierde. También puede que tengas que ajustar algunas aptitudes que entran en conflicto con la temática de un fantasma. Todos los fantasmas obtienen las siguientes aptitudes.

Visión en la oscuridad

Ligado a una ubicación Un fantasma típico sólo puede alejarse una distancia corta de donde fue asesinado o del lugar que embruja. Un límite común es 120 pies (*36 m*). Algunos fantasmas están ligados a una habitación, un edificio, un objeto o una criatura que era especial para ellos, en lugar de a una ubicación.

Curación negativa

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Cuando un fantasma es destruido, se reforma tras 2d4 días en la ubicación a la que está ligado, completamente curado. La única manera de destruir permanentemente a un fantasma es determinar la razón de su existencia y corregir lo que le impide descansar en paz.

Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, precisión, veneno

Resistencias 5 a todo el daño (excepto fuerza, positivo, o *toque fantasmal*; doble resistencia contra no mágico). Esta resistencia aumenta a 10 a 9.º nivel y a 15 a 16.º nivel.

Velocidad de volar igual a su velocidad

Mano fantasmal Todos los fantasmas tienen un ataque sin armas de mano fantasmal que inflige daño negativo. Normalmente tiene los rasgos ágil, mágico y sutil. Algunos fantasmas empuñan recuerdos fantasmales de armas que empleaban en vida, pero el efecto es el mismo.

Aptitudes Especiales

Elige una o dos de las siguientes aptitudes, o potencialmente tres si el fantasma es de 9.º nivel o superior. Estas aptitudes deberían estar asociadas a la muerte o historia del fantasma. También podrás crear aptitudes nuevas o adaptar las de otros monstruos o clases que encajaran con la temática. Para las CD, usa 2 + la CD del nivel de fantasma (*Reglas básicas*, pág. 503).

Asalto telecinético ❖❖ (divino, evocación) El fantasma chilla de dolor y angustia y varios objetos pequeños empiezan a volar en una emanación de 30 pies (*9 m*). Las criaturas en esta área sufren 1d6 daño contundente + 1d6 por cada 2 niveles, sujeto a una salvación básica de Reflejos.

Gemido pavoroso ❖❖ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, mental, miedo) El fantasma lamenta su sino y obliga a toda criatura viva en un radio de 30 pies (*9 m*) a hacer una salvación de Voluntad. Si falla, una criatura queda asustada 2 (o asustada 3 en caso de fallo crítico). Si tiene éxito, una criatura queda temporalmente inmune al gemido pavoroso de este fantasma durante 1 minuto.

Habitar objeto ❖ El fantasma posee un objeto de tamaño Grande o inferior a máximo 20 pies (*3 m*) de distancia, convirtiéndolo en un objeto animado (págs. 265 a 266). El nivel de este objeto animado no puede ser mayor que el nivel del fantasma -2. Si el objeto objetivo está siendo sujetado por otra criatura, el portador puede llevar a cabo una salvación de Voluntad para evitar la posesión, que termina si el objeto es destruido o si el fantasma lo abandona. En ese momento, el fantasma reaparece en la casilla del objeto y no puede volver a habitar objeto hasta pasados 1d4 asaltos.

Cómo personalizar fantasmas

Los fantasmas funcionan mejor cuando las aventuras los usan de forma esporádica. Como son vestigios de una vida pasada y conservan su inteligencia, pueden proporcionar información perdida con el paso del tiempo o servir como forma de informar a los PJs de elementos cruciales del relato. De esta forma, un fantasma en una aventura puede proporcionar una pista o incluso la historia completa de un lugar o de un acontecimiento. A diferencia de la mayoría de muertos vivientes, los fantasmas pueden conservar el alineamiento que tenían en vida, pero aun así deberían ser siempre figuras trágicas y atemorizantes.

CREAR ESTADÍSTICAS DE FANTASMAS

Ten en cuenta que el fantasma mago está creado desde cero, en lugar de aplicando las reglas de fantasma a una criatura antes viva, por lo que sus estadísticas no coinciden exactamente con los valores arriba indicados. Esta suele ser la mejor forma de proceder si tienes tiempo suficiente, pues te permite fabricar a mano el fantasma ideal para la situación.

Mirada corruptora ❖❖ El fantasma mira fijamente a una criatura que puede ver a 30 pies (*9 m*) o menos. El objetivo sufre 1d6 daño negativo + 1d6 por cada 2 niveles, con derecho a una salvación básica de Voluntad. Si una criatura falla la salvación, queda anonadada 1 durante 1 minuto.

Posesión maléfica ❖❖ El fantasma intenta poseer a una criatura corporal adyacente. Esto tiene el mismo efecto que el conjuro *posesión* excepto que, como el fantasma no tiene un cuerpo físico, no se ve afectado por dicha restricción del conjuro.

Toque consumidor ❖❖ Con su toque, el fantasma intenta drenar la fuerza vital de una criatura viva. Da un Golpe de mano fantasmal pero no inflige daño si impacta; en lugar de eso, el objetivo queda drenado 1 durante 1 día y el fantasma recupera tantos PG como la mitad de su propio nivel.

FANTASMA PLEBEYO

El fantasma plebeyo es una persona ordinaria que cree que ha muerto de forma injusta, normalmente debido a juego sucio o traición.

FANTASMA PLEBEYO — CRIATURA 4

CM | MEDIANO | ESPÍRITU | FANTASMA | INCORPORAL | MUERTO

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Saber de su morada +10 (se aplica al lugar al que el fantasma está ligado), Sigilo +12

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

Ligado a una ubicación

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +8

PG 30, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza, positivo, o toque fantasmal; doble resistencia contra no mágico)

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Reparar la injusticia que llevó a la muerte del plebeyo permite a éste viajar al más allá.

Velocidad volar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mano fantasmal +13 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 2d6+2 negativo

Gemido pavoroso ❖ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, mental, miedo) CD 21

FANTASMA MAGO

Un mago que murió con un gran proyecto sin terminar puede convertirse en un fantasma mago, obsesionado por finalizar la tarea que no pudo en vida.

FANTASMA MAGO — CRIATURA 10

CM | MEDIANO | ESPÍRITU | FANTASMA | INCORPORAL | MUERTO

Percepción +17; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Arcanos +22, Intimidación +22, Sigilo +21

Fue –5, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +6, **Sab** +3, **Car** +6

Ligado a una ubicación

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +19, **Vol** +22

PG 135, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 10 (excepto fuerza, positivo, o toque fantasmal; doble resistencia contra no mágico)

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Completar el proyecto del fantasma mago le permite viajar al más allá.

Velocidad volar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mano fantasmal +21 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 2d8+12 negativo

Conjuros arcanos innatos CD 29, ataque +23; **5.º** *alucinación, cono de frío;* **4.º** *asesino fantasmal, sugestión;* **3.º** *ceguera, disipar magia, indetectabilidad;* **2.º** *maniobra telecinética* (x2); **1.º** *rayo de debilitamiento* (x2); **Trucos (5.º)** *detectar magia, leer magia, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasma*

Asalto telecinético ❖❖ (divino, evocación) 6d6 contundente, CD 29

Gemido pavoroso ❖ (auditivo, divino, emoción, encantamiento, mental, miedo) CD 29

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–Z
APÉNDICE

Félido

Esbeltos y ágiles, con rasgos felinos y largas colas, los amurrunes son vagabundos, exploradores y extrovertidos, que comparten una naturaleza gregaria y una curiosidad desbocada. Esta última característica acaba metiendo en problemas a muchos amurrunes, pero esa inquietud va acompañada de abundante buena suerte que a menudo les saca las castañas del fuego. Que su pueblo sea llamado comúnmente 'félidos' les parece aceptable e incluso divertido.

Siempre ansiosos por explorar y aprender, los félidos se han esparcido por otras partes del mundo desde sus naciones nativas en el trópico meridional pero nunca en grupos muy grandes. Se pueden hallar félidos solitarios en cualquier lugar del globo, pero es raro encontrar un asentamiento suyo fuera de sus fronteras tradicionales. El motivo de esto es su deseo innato de ver lugares diferentes y de conocer mundo. Como dirían los félidos, "he vivido con mi gente toda mi vida, pero ¿vosotros? ¡Sois nuevos y diferentes! ¡Hay tanto que aprender de vosotros!".

Las leyendas antiguas de los amurrunes afirman que los félidos fueron creados como guardianes y se les encargó proteger al mundo de las fuerzas siniestras que existen en sus confines. A menudo, esta responsabilidad se manifiesta como una oposición fundamental a sectas de señores demoníacos, archidiablos u otros semidioses infernales. Muchos félidos adoran los espíritus de la creación y usan rituales para atraer la buena fortuna y desterrar la mala suerte en nombre de los espíritus, mientras otros veneran su pequeño panteón de divinidades. Los que viajan a menudo se sienten atraídos por la veneración de Desna, cuyas enseñanzas coinciden con sus propias predilecciones.

Los félidos se adaptan bien a roles de aventurero y pueden mostrar mucha diversidad en sus áreas de estudio y especialización. Los que siguen las tradiciones de exploradores y pícaros son quizá los que se dejan ver más habitualmente, pero no de forma acaparadora. Su curiosidad natural lleva a algunos félidos a adoptar las artes místicas ya sea formándose como magos o siguiendo una senda divina para convertirse en clérigos.

La nación félida

Los félidos afirman venir de una nación muy lejana llamada Murraseth, en el sur de Garund. Se dice que dicha nación esconde un oscuro secreto en su centro, cuyos detalles sus reservados habitantes se niegan a compartir con forasteros. De hecho, pocos aventureros de la Región del mar Interior han logrado obtener permiso para entrar en Murraseth y, desde luego, nadie ha desvelado alguno de sus misterios.

Félido emboscador

Los félidos emboscadores viajan por el mundo en busca de nuevas experiencias.

FÉLIDO EMBOSCADOR — CRIATURA 1

CB MEDIANO FÉLIDO HUMANOIDE

Percepción +6; visión en la penumbra
Idiomas amurrun, común
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +6, Naturaleza +4, Sigilo +7, Supervivencia +4
Fue +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +1
Equipo armadura de cuero, gran hacha, lanza (3)

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +4
PG 19

Suerte felina ↷ (fortuna) **Frecuencia** Una vez al día; **Desencadenante** El félido emboscador saca un fallo o un fallo crítico en una salvación de Reflejos; **Efecto** Repite esa salvación y quédate con el mejor resultado.

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ gran hacha +8 (barrido), **Daño** 1d12+3 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ daga +9 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante
A distancia ❖ daga +9 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante
Carga súbita ❖❖ El félido emboscador da una Zancada del doble de su velocidad. Si termina su movimiento dentro de alcance cuerpo a cuerpo de por lo menos un enemigo, puede dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra dicho enemigo.

DOMESTICAR GRANDES FELINOS

Aunque es una práctica habitual tener un gato doméstico en casa para que la proteja de roedores indeseados, tener un gran felino como mascota es harina de otro costal. Aun así, señores mercaderes emergentes, impetuosos príncipes y princesas y nobles obsesionados con el estatus lo han intentado y eso a menudo termina en sirvientes aterrorizados, tapizado hecho jirones y poco éxito. Entre la clase pudiente hay muchos que con gusto pagarían por los servicios de un explorador o druida carente de escrúpulos que les prometiera cumplir su sueño de tener un amigo felino sobredimensionado pero los graves riesgos que comporta tal empresa bastan para disuadir de intentarlo incluso a los domadores más avariciosos.

Felino

Pocos depredadores del mundo natural pueden competir con los felinos en sigilo y ataques por sorpresa.

LEOPARDO

Los leopardos se cuentan entre los grandes felinos de menor tamaño, pero siguen siendo criaturas peligrosas con las que enfrentarse. Las estadísticas del leopardo pueden usarse también para panteras negras, leopardos de las nieves o pumas.

LEOPARDO **CRIATURA 2**

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (9 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +7, Sigilo +8 (+11 entre vegetación)

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

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +5

PG 30

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (sutil), **Daño** 1d10+3 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10 (ágil, sutil); **Daño** 1d6+3 cortante

Abalanzarse ❖ El leopardo da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si empezó su acción estando escondido, permanece escondido hasta después del Golpe que forma parte de esta aptitud.

Ataque furtivo El leopardo inflige 1d4 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Zarpazo doble ❖ El leopardo da dos Golpes con la garra contra una criatura que tenga apresada. Ambos cuentan para su penalizador por ataques múltiples pero el penalizador sólo aumenta tras los dos ataques.

LEÓN

Los leones son cazadores cooperativos, que emboscan a las presas peligrosas en grupos de leonas que se coordinan para acorralar y matar a sus presas. Los leones machos suelen ser más grandes, con largas melenas, y cuando cazan suele ser en solitario.

LEÓN **CRIATURA 3**

N GRANDE ANIMAL

Percepción +9; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +11, Sigilo +10

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

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 45

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (sutil), **Daño** 1d10+3 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10 (ágil, sutil); **Daño** 1d6+3 cortante

Abalanzarse ❖ El león da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si empieza su acción estando escondido, permanece escondido hasta después del Golpe que forma parte de esta aptitud.**Ataque en manada** El león inflige 1d4 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de los aliados del león.

Ataque furtivo El león inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

TIGRE

Los tigres son cazadores solitarios y territoriales, que prefieren atacar por sorpresa y cuyas pieles a rayas hacen que sean más difíciles de detectar en los bosques y las selvas que habitan.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

TIGRE

CRIATURA 4

N GRANDE ANIMAL

Percepción +12; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +13, Sigilo +13

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

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +8

PG 60

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (sutil), **Daño** 1d10+3 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10 (ágil, sutil); **Daño** 1d6+3 cortante

Abalanzarse ❖ El tigre da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el tigre empezó su acción estando escondido, permanece escondido hasta después del Golpe que es parte de esta aptitud.

Ataque furtivo El tigre inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Forcejear ❖ El tigre da un Golpe de garra contra una criatura que tiene apresada. Si el ataque impacta, esa criatura queda tumbada.

SMILODON

Los smilodones son grandes felinos con dientes de sable, superdepredadores cuyo tamaño y corpulencia superan a los de otras especies de grandes felinos. A menudo matan a sus presas con una veloz perforación en la garganta u otro punto vulnerable. Los enormes colmillos de un smilodon van muy buscados como trofeos.

SMILODON

CRIATURA 6

N GRANDE ANIMAL

Percepción +14; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +16, Sigilo +12

Fue +6, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +12, **Vol** +10

PG 110

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +16, **Daño** 2d10+6 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +16 (ágil), **Daño** 2d8+6 cortante más agarrón

Abalanzarse ❖ El smilodon da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Si el smilodon empieza su acción estando escondido, permanece escondido hasta después del Golpe que es parte de esta aptitud.

Ataque furtivo El smilodon inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Perforar armadura ❖ El smilodon da un Golpe de fauces contra una criatura que tiene apresada. Si el ataque impacta, esa criatura queda tumbada; si la criatura lleva una armadura con dureza 10 o menos, la armadura pasa a estar rota. Si este Golpe rompe la armadura de una criatura o daña a una criatura que no lleva armadura o que lleva una armadura rota, la criatura también sufre 2d6 daño persistente por sangrado. Este Golpe no dañará a una armadura que ya esté rota.

UBICACIONES DE FELINOS

Los leopardos son excepcionalmente adaptables y pueden sobrevivir en cualquier llanura, bosque o jungla, e incluso en los márgenes de los desiertos.

Los leones viven en planicies cubiertas de vegetación y en sabanas, aunque también existen especies adaptadas a entornos templados, que viven en las montañas. Los gatos monteses macho carecen de la melena característica de sus parientes mayores de las llanuras. pero no son menos peligrosos.

Aunque los tigres son más habituales en los bosques, también habitan prados y sabanas siempre que hay vegetación densa y suelen tener madrigueras en cuevas.

Los smilodones viven en zonas de bosques o de prados.

SIERVOS DE SARENRAE

Aunque los fénix no son habitantes de los Planos Exteriores, siempre se les ha asociado con la diosa Sarenrae. De hecho, muchos fénix ven a la Flor del Alba como su patrona y apoyan su misión de redimir a quienes han caído en las garras del mal.

Fénix

El fénix es un ave primordial hecha de llamas y calor, que habita las regiones más inhóspitas del desierto. Aunque son altamente inteligentes y compasivos, se les conoce especialmente por su icónica aptitud de revivirse a sí mismos tras morir, renaciendo de las cenizas de su propio cadáver. A veces los fénix son buscados por su conocimiento o sus capacidades sanadoras, pues no soportan ver sufrir a nadie y sólo se niegan a socorrer a las criaturas más viles e irredimibles.

Los fénix disfrutan de la compañía de los dragones metálicos y, cuando uno vive cerca del otro, pueden forjar una amistad de por vida, compartiendo recursos y conocimientos a la vez que se mantienen mutuamente al día de los sucesos de la región.

Aunque la mayoría de fénix son benevolentes, no son infalibles. Cuando un fénix se descarría o cae bajo la influencia del mal, sigue conservando una gran sed de conocimiento. Se sabe de fénix malignos que han asaltado universidades y bibliotecas en su búsqueda de poder; no sólo para obtener nueva información, sino también para prender fuego a los textos y acumular el conocimiento para sí.

FÉNIX — CRIATURA 15

RARO | NB | GARGANTUESCO | BESTIA | FUEGO

Percepción +27; *detectar magia, ver lo invisible*, visión en la oscuridad

Idiomas aurano, celestial, común, ígnaro

Habilidades Acrobacias +30, Atletismo +27, Diplomacia +31, Intimidación +27, Naturaleza +25

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

CA 36; **Fort** +27, **Ref** +31, **Vol** +28; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 300, regeneración 20 (desactivada por frío o maligno), Autorresurrección; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 10, maligno 10

Autorresurrección (curación, nigromancia, primigenio) Cuando un fénix muere, se descompone en una pila de cenizas humeantes antes de regresar a la vida completamente curado 1d4 asaltos más tarde, como si hubiera sido objeto de un ritual de *resucitar* de 7.º nivel. La autorresurrección sólo tiene lugar si hay restos mortales que revivir; por ejemplo, un fénix que muere a causa de un conjuro de *desintegrar* no puede usar esta aptitud. Un fénix cuyos restos mortales reposan en un área dedicada a una divinidad maligna mediante *consagrar* no puede resucitar hasta que sus restos son llevados fuera del área. Un fénix sólo puede usar autorresurrección una vez al año.

Sudario de llamas (aura, evocación, fuego, primigenio) 20 pies (*6 m*), 4d6 fuego, salvación básica de Reflejos CD 37. Mientras esta aura está activa, cualquier criatura adyacente que impacta al fénix con un ataque cuerpo a cuerpo o lo toca sufre 2d6 daño por fuego. El fénix puede activar o desactivar esta aura usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 70 pies (*21 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +30 (alcance 20 pies [*6 m*], fuego, mágico, sutil), **Daño** 1d12+9 perforante más 3d8 fuego y 2d10 fuego persistente

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +30 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], fuego, mágico, sutil), **Daño** 1d6+6 perforante más 3d8 fuego y 2d10 fuego persistente

A distancia ❖ chorro de llamas +30 (fuego, incremento de alcance 40 pies [*12 m*]), **Daño** 6d6 fuego más 2d10 fuego persistente

Conjuros primigenios innatos CD 39; **8.º** *curar* (x3), *descarga flamígera*, *disipar magia (x3)*, *llama continua* (a voluntad), *muro de fuego* (x3), *quitar maldición*; **7.º** *disipar magia* (a voluntad); **6.º** *restablecimiento* (x3); **Trucos (8.º)** *luz*; **Constantes (8.º)** *detectar magia*; **(6.º)** *ver lo invisible*

Pasada flamígera ❖ (evocación, fuego, primigenio) El fénix arde en llamas incandescentes y vuela hasta su velocidad. Inflige 6d6 daño por fuego a cada criatura a 20 pies (*6 m*) o menos de cada casilla a través de la cual se mueve (salvación básica de Reflejos CD 37).

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Fuego fatuo

Los fuegos fatuos son bolas malévolas de luz de colores que acechan en marismas y bosques solitarios, donde atraen a viajeros al peligro. Los fuegos fatuos pueden variar el color y la iluminación que emiten y les encanta imitar el movimiento de lámparas de aceite u hogueras lejanas para atraer a viajeros perdidos o desorientados a zonas peligrosas. Pueden apagar su iluminación por completo para volverse invisibles y es lo que suelen hacer cuando sus víctimas se han perdido por completo y se han dado cuenta de que esa luz en la distancia no les está llevando a un lugar seguro. Incluso estando invisibles, sin embargo, los fuegos fatuos no se alejan de sus víctimas, pues se alimentan de su pánico y su pavor.

Bajo la luz que emiten, el cuerpo de un fuego fatuo es una bola esponjosa de aproximadamente 1 pie (*30 cm*) de diámetro que pesa menos de 5 libras (*2,2 kg*). Aunque la mayoría de fuegos fatuos son solamente orbes translúcidos y sin rasgos y sólo quedan más definidos por la iluminación cambiante que emiten, unos pocos tienen manchas oscuras que les hacen parecer una calavera al mirarlos de cerca. Los fuegos fatuos no necesitan alimentos mundanos y de hecho carecen de la capacidad de consumir materia; todo el alimento que necesitan lo obtienen del terror de las criaturas cercanas. Por este motivo, les gusta asociarse con muertos vivientes que producen terror en sus víctimas. Los fuegos fatuos son muy longevos (casi podría decirse que inmortales) y tienen buena memoria. Un fuego fatuo amedrentado o derrotado puede ser una buena fuente de saber y de información, pero lograr que estos monstruos siniestros accedan a cooperar no es sencillo.

Los fuegos fatuos habitan pantanos y bosques desolados y generalmente están activos al atardecer y durante la noche. No suelen llevar víctimas a zonas inmediatamente fatales como acantilados, sino que prefieren peligros en los que la víctima sufra durante un período largo, como bolsas de aire irrespirable o venenoso, arenas movedizas o madrigueras de monstruos más grandes. Según los fuegos fatuos, los diferentes tipos de miedo tienen sabores sutilmente distintos. El desasosiego en el fondo del estómago que corroe a quienes poco a poco se dan cuenta de que se han perdido produce un sabor muy diferenciado de una súbita oleada de terror ante una muerte a manos de un monstruo enorme. Debido a eso, los fuegos fatuos intentan variar las formas en que inducen terror en sus presas, para no aburrirse de ningún sabor.

Ojos de los muertos

La anciana diosa Nhimbaloth, llamada 'la Muerte Vacía', es considerada por muchos como la fuente de todos los fuegos fatuos. Los adoradores de Nhimbaloth afirman que no tiene forma verdadera, sino que es meramente una presencia que pueden sentir todos los que están en peligro de sufrir una muerte fútil y sin sentido. Estos mismos fieles afirman que todos los fuegos fatuos son ojos de Nhimbaloth quien, a través de estas criaturas devoradoras de miedo, contempla todos los mundos desde un reino arcano más allá de la propia idea de la muerte.

Fuego fatuo — Criatura 6

CM | Pequeño | Aberración | Aire

Percepción +16; visión en la oscuridad
Idiomas aklo, común
Habilidades Acrobacias +18, Engaño +12, Intimidación +12, Sigilo +16
Fue –5, **Des** +6, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

CA 27; **Fort** +10, **Ref** +16, **Vol** +14
PG 50; **Inmunidades** magia
Inmunidad a la magia El fuego fatuo es inmune a todos los conjuros salvo *fuego feérico, laberinto, partículas rutilantes* y *proyectil mágico.*
Resplandor (aura, luz) 20 pies (*6 m*). El fuego fatuo es en sí mismo invisible de forma natural, pero emite una luz de colores, lo que proyecta luz brillante en el aura y lo vuelve visible.

Velocidad volar 50 pies (*15 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ chispazo +17 (electricidad, mágico), **Daño** 2d8+4 electricidad
Alimentarse de miedo ❖ (concentrar) **Requisitos** Un enemigo está bajo un efecto de miedo o moribundo a 15 pies (*4,5 m*) o menos del fuego fatuo; **Efecto** El fuego fatuo se alimenta del terror de la criatura. Recupera 2d4 PG y si se ha apagado, su resplandor vuelve a encenderse. Un fuego fatuo sólo puede llevar a cabo esta acción una vez por asalto.
Apagarse ❖ (concentrar) El fuego fatuo extingue su resplandor y queda invisible. Puede poner fin a este efecto al usar de nuevo esta acción. Si da un Golpe de chispazo estando invisible, el arco eléctrico permite a quien lo ve determinar su posición, lo que hará que el fuego fatuo sólo esté escondido ante todo observador hasta que se mueva.

TESOROS DE LAS GÁRGOLAS

La naturaleza obsesiva de las gárgolas puede resultar en una gran variedad de montones de tesoro y macabras colecciones de trofeos, que van desde montones de tomos arcanos hasta pociones y aparejos alquímicos, o simples montones de baratijas.

GÁRGOLA

Las gárgolas son cazadores monstruosos hechos de piedra elemental. Usan su parecido con estatuas decorativas para esconderse a plena vista en ciudades durante el día y abalanzarse sobre desafortunados transeúntes por la noche. Su forma más común es la de un humanoide astado con alas de murciélago, pero las gárgolas individuales pueden exhibir una gran variabilidad; algunas tienen apariencias más o menos humanoides y otras no se parecen a ninguna criatura conocida. Los rasgos físicos de una gárgola no son inmutables; las gárgolas de ciudad que permanecen en la misma zona durante tiempo suficiente van mutando lentamente, día tras día, para adaptarse al estilo arquitectónico local. Estos pacientes monstruos pueden permanecer disfrazados durante largos periodos de tiempo, aguardando una oportunidad para atacar.

Las gárgolas suelen ser cazadores solitarios, aunque a veces se agrupan en tribus temibles llamadas 'alas' por protección o por deporte. En raras ocasiones, las alas se convierten en comunidades relativamente estables y las gárgolas de dichas alas pueden incluso aliarse con otras criaturas como demonios o aberraciones inteligentes, aunque dichas alianzas siempre penden de un hilo. La mayoría de gárgolas son traicioneras, vengativas y ruines y esos rasgos no facilitan las alianzas duraderas. Muchas suelen ser obsesivas y compulsivas. Algunas son coleccionistas y se centran en un tema concreto como libros o trofeos de sus víctimas, mientras que otras son ritualistas o extremadamente apasionadas acerca de temas intelectuales minoritarios o de ciertos patrones estéticos. Estas tendencias suelen contribuir a la disolución de las alas cuando las obsesiones y compulsiones de sus miembros chocan entre sí.

KAPOACINTH

Las kapoacinths no habitan entre acantilados o tejados, sino bajo el mar y usan sus alas para volar. Estas gárgolas acuáticas suelen habitar en regiones costeras poco profundas y surgen del mar para atacar a sus presas. Las kapoacinths son menos individualistas y suelen crear alas más estables y duraderas. Las kapoacinths tienen las mismas aptitudes que la gárgola que aquí se presenta, pero con los siguientes ajustes: tienen el rasgo acuático, una velocidad de nadar de 40 pies (*12 m*) en lugar de una velocidad de volar y su reacción de pies de garras se desencadena mientras nadan en lugar de mientras vuelan.

GÁRGOLA **CRIATURA 4**

CM MEDIANO BESTIA TIERRA

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común, térraro

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +9, Sigilo +12

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

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

PG 40; **Resistencias** físico 5 (excepto adamantina)

Pies con garras ↷ (ataque); **Desencadenante** La gárgola está volando y una criatura se mueve a una casilla adyacente bajo ella. **Efecto** La gárgola da un Golpe de garra contra la criatura desencadenante.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +13, **Daño** 2d8+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +13 (ágil), **Daño** 2d6+3 cortante

Estatua ❖ (concentrar) Hasta la siguiente vez que actúa, la gárgola aparenta ser una estatua. Tiene un resultado automático de 32 en las pruebas y CD de Engaño al tratar de hacerse pasar por estatua.

Garracife

Los garracifes son monstruos acuáticos que parecen gambas o langostinos gigantes. Como su nombre sugiere, las grandes garras de un garracife son su arma principal, dotadas de un agarre tenaz y la capacidad de inyectar veneno a sus presas.

Aunque los garracifes no tienen la capacidad de hablar, son lo bastante inteligentes como para entender el idioma local de los humanoides cercanos a sus terrenos de caza. Las criaturas a veces escuchan conversaciones, ya sea para obtener información sobre el mejor lugar donde emboscar a presas acuáticas o terrestres, o simplemente como entretenimiento; a los garracifes les gusta especialmente escuchar a gente con voces agudas. Suelen ser cazadores solitarios, pero se sabe que pequeños grupos de garracifes hembras se reúnen alrededor de un macho para aparearse y luego lo abandonan para criar a sus retoños de forma comunitaria. En ese periodo, las hembras realizan extensas cacerías para reunir alimento abundante para sus crías. Esas partidas de caza son extremadamente peligrosas y se sabe que llegan a volcar pequeños barcos pesqueros y atacar a quienes caen por la borda.

En cuanto un garracife se ha decidido a hacer algo, lo llevará a cabo, aunque eso sea lo último que haga. Más de un superviviente del ataque de un garracife ha dicho que la criatura sólo abrió sus tenazas aplastantes cuando tuvo el cráneo machacado y los sesos desparramados y que incluso entonces logró lanzar un zarpazo con su último aliento. Durante la estación de apareamiento, las hembras de garracife suelen ser un poco más pragmáticas y sueltan a su presa antes de ponerse en peligro a sí mismas y a sus crías.

A pesar de su inteligencia y de los dilemas morales que conlleva, los garracifes a menudo acaban formando parte de la dieta de cazadores terrestres como humanos o hobgoblins. Según los aficionados a la carne de garracife, ésta es o exquisitamente dulce (para los garracifes criados en aguas frías) o ligeramente agria (en el caso de garracifes de aguas cálidas). La mayoría de pueblos civilizados que son conscientes del intelecto de los garracifes encuentran de mal gusto comérselos, pero esto no parece impedimento para los nobles sin escrúpulos de regiones costeras, para quienes la carne de garracife es un manjar que bien vale su precio. Del mismo modo, los pescadores que sólo se preocupan por las ganancias no tienen reparos en cazar estas peligrosas criaturas... o aún mejor, contratar a aventureros ingenuos para semejante tarea.

Garracife — Criatura 1

CN | Pequeño | Aberración | Acuático

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas común (no pueden hablar)
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +4 (+8 a nadar)
Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –3, **Sab** +1, **Car** +1

CA 20; **Fort** +7, **Ref** +9, **Vol** +4
PG 17

Frenesí de muerte ↻ **Desencadenante** El garracife queda reducido a 0 PG; **Efecto** El garracife da un Golpe de garra antes de morir.

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), nadar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +9 (sutil), **Daño** 1d6+1 cortante más veneno de garracife y agarrón
Constreñir ❖ 1d6 contundente, CD 17
Veneno de garracife (veneno) **Salvación** Fortaleza CD 17; **Duración** máxima 4 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto), **Etapa 2** 1d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

Los garracifes en el menú

Los garracifes no acumulan tesoros pero, si su carne se conserva fresca, se puede vender en ciertos mercados. Sin embargo, en cada vez más lugares, la práctica de comer garracife se ve con malos ojos, lo que, por supuesto significa que su comercio ha pasado a manos de carniceros del mercado negro, que tienen a la venta toda clase de carne de orígenes turbios y, en consecuencia, ha subido de precio.

VISIRES DJINN

Los visires djinn prefieren manifestar los *deseos* en exhibiciones físicas y a menudo ostentosas, pero escatimando en cuanto a la calidad. Si alguien desea algo de oro, por ejemplo, puede que sólo sea chapado en oro en lugar de oro macizo (que sigue siendo valioso, aunque no tanto). Los visires djinn añaden los siguientes a sus conjuros innatos: **5.º** *convocar gigante, don de lenguas.*

Genio

Existe un tipo de genio único para cada Plano Elemental y los cuerpos de los genios están formados por materia elemental correspondiente a su Plano nativo: los djinn están formados por viento, nubes y tormentas; los ifrit son fuego hecho carne; los marids son seres de agua; y los shaitanes están compuestos de metal, gemas y piedra. Por último, los jann están formados a partir de los cuatro elementos y son los genios más débiles.

LA NOBLEZA ENTRE LOS GENIOS

Los genios nobles, con títulos que dependen de su tipo (como se detalla en las barras laterales) gobiernan la sociedad de los genios. Los genios nobles tienen por lo general por lo menos 5 niveles más que un ejemplo común de su tipo. Además de las estadísticas aumentadas que proporciona su nivel más alto, los genios nobles obtienen conjuros adicionales. Pero el más asombroso (y conocido) de los poderes de un genio noble es su capacidad de conceder *deseos*. Cualquier genio noble (salvo por los jann, que carecen de dicho poder) puede conceder a una criatura mortal o muerta viviente hasta tres *deseos* en el transcurso de un año. Algunas criaturas sin escrúpulos obligan a genios nobles a servirlas, a base de engañarlas o aprisionarlas mágicamente. Sin embargo, en cuanto un genio noble concede un tercer *deseo* a una misma criatura, se libera de servirla para siempre.

JANNI

Un janni (plural 'jann') es un genio compuesto por los cuatros elementos, lo que hace que no acaben de sentirse en casa en ninguno de los Planos Elementales. En lugar de eso, los jann residen en el Plano Material y sólo hacen breves visitas a las otras partes de la Esfera Interior. Aunque su tamaño y apariencia son de humanos, no tienen parentesco alguno con la humanidad y que alguien insinúe tal cosa les enfurece. Son un pueblo orgulloso y se cuidan mucho de preservar su honor… y responden a las afrentas al mismo con el filo de una espada si hace falta.

JANNI **CRIATURA 4**

N MEDIANO ELEMENTAL GENIO

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, un idioma elemental (acuano, aurano, ígnaro o térraro), un idioma planario (abisal, celestial o infernal); telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +8, Arcanos +10, Artesanía +8, Engaño +7, Supervivencia +11

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

Equipo arco corto compuesto (20 flechas), cimitarra

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +11

PG 60; **Resistencias** fuego 5

Aguante elemental Un janni puede sobrevivir en cualquier Plano Elemental durante un máximo de 48 horas, tras lo cual sufre 1 daño por hora hasta que lo abandona o muere.

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 15 pies (*4,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cimitarra +14 (barrido, vigorosa +1), **Daño** 1d6+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +14 (ágil, mágico, no letal), **Daño** 1d4+10 contundente

A distancia ❖ arco corto compuesto +12 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+5 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 21; **7.º** *desplazamiento de Plano* (sólo al Plano Astral, los Planos Elementales o el Plano Material); **2.º** *crear comida, hablar con los animales, invisibilidad* (x3); **1.º** *crear agua*

Cambiar tamaño ❖❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación)

Frecuencia Una vez al día; **Efecto** El janni cambia el tamaño de una criatura. Esto funciona como un conjuro de agrandar o encoger de 4.º nivel, pero puede tener como objetivo una criatura no voluntaria (salvación de Fortaleza CD 21 niega).

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

DJINNI

Un djinni (plural 'djinn') es un genio benévolo del Plano del Aire, que suele valorar el arte, la cultura, la erudición y el comercio. También aman las nuevas experiencias, los platos suculentos y los vinos embriagadores. De entre todos los genios, son los que es más probable que traten con humanos y otros mortales, con quienes interactúan de forma amistosa. Aun así, los djinn están orgullosos de su linaje y tienen tendencia a tratar a los mortales con condescendencia, un hábito que les ha granjeado fama de arrogantes.

Los djinn se llevan bien con los jann y los marids, pero los shaitanes les parecen demasiado estirados y sienten un odio infinito hacia los ifrit. Aunque los djinn son combatientes formidables, odian la guerra y prefieren ocuparse de sus adversarios usando la magia o el subterfugio en lugar de recurrir a la violencia (salvo, por supuesto, en caso de que se encuentren con un ifriti).

DJINNI — CRIATURA 5

POCO COMÚN | CB | GRANDE | AIRE | ELEMENTAL | GENIO

Percepción +13; *detectar magia*, visión en la oscuridad
Idiomas aurano, común
Habilidades Acrobacias +14, Arcanos +11, Artesanía +9, Atletismo +11, Diplomacia +13, Engaño +11, Sigilo +12, Sociedad +9
Fue +4, **Des** +5, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +4
Objetos cimitarra

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +14, **Vol** +11
PG 71; **Inmunidades** ácido; **Resistencias** mental 5, sónico 5
Torbellino (aire, arcano, aura, evocación) 20 pies (*6 m*). Todas las casillas en el aura del djinni son terreno difícil para las criaturas que dan una Zancada o vuelan. Las criaturas con el rasgo aire son inmunes.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ cimitarra +15 (alcance 10 pies (*3 m*), barrido, vigorosa +1), **Daño** 1d6+10 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +16 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, no letal, sutil), **Daño** 1d4+10 contundente
A distancia ❖ sacudida de viento +15 (aire, arcano, evocación, incremento de alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d8+6 contundente
Conjuros arcanos innatos CD 23; **7.º** *desplazamiento de Plano* (a voluntad; sólo al Plano Astral, los Planos Elementales o el Plano Material); **4.º** *creación, forma gaseosa;* **3.º** *criatura ilusoria, objeto ilusorio;* **2.º** *invisibilidad* (a voluntad; sólo a sí mismo), *mejorar víveres* (a voluntad); **Constantes (3.º)** *detectar magia*
Descarga huracanada ❖ (aire, arcano, evocación) **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** El djinni empuja 20 pies (*6 m*) lejos de sí a todas las criaturas en su torbellino, u obliga a todas las criaturas en el aura a moverse 20 pies (*6 m*) en sentido horario o antihorario. Cada criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 21. Si tiene éxito, evita ser movida y en caso de fallo crítico queda tumbada además de ser movida. Las criaturas con el rasgo aire son inmunes.

MALIKS IFRIT

Los maliks ifrit disfrutan concediendo *deseos* de formas pedantes y que causan sufrimiento, arrepentimiento o dolor. Si alguien *desea* una tonelada de piedras preciosas, podría recibirlas en forma de avalancha que le sepulta, por ejemplo. Los maliks ifrit añaden los siguientes a sus conjuros innatos: **5.º** *bola de fuego* (a voluntad); **7.º** *erupción volcánica.*

SHAITAN

Provenientes del Plano de la Tierra, los shaitanes son genios orgullosos y atrevidos. Valoran las capacidades físicas y les encanta regatear, los juegos de azar y trabajar la piedra y el metal. En su Plano natal abundan las piedras preciosas inmensas y las vetas de metales preciosos por lo que los laboriosos shaitanes han levantado un enorme imperio mercantil con esos abundantes recursos naturales.

SHAITAN — CRIATURA 7

POCO COMÚN | LN | GRANDE | ELEMENTAL | GENIO | TIERRA

EMIRES JANN

Los emires janni no pueden conceder *deseos*. Añaden los siguientes a sus conjuros innatos: **4.º** *leer augurios;* **Trucos (4.º)** *detectar magia* (a voluntad).

MARID SHAHZADAS

Los shahzadas marids siempre concederán *deseos* de una forma que les parezca divertida. Añaden los siguientes a sus conjuros innatos: **5.º** *cono de frío* (a voluntad), *criatura ilusoria* (x2).

Percepción +15; *detectar magia*, sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, térraro

Habilidades Artesanía +14, Atletismo +19, Engaño +16, Naturaleza +15, Sociedad +14

Fue +6, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** +3

Equipo *alfanje +1*

CA 25; **Fort** +18, **Ref** +12, **Vol** +15

PG 110; **Resistencias** electricidad 10

Velocidad 20 pies (*6 m*), excavar 45 pies (*13,5 m*), trepar 20 pies (*6 m*); Atravesar la tierra

Cuerpo a cuerpo ❖ *alfanje* +20 (alcance 10 pies [*3 m*], barrido, mágico, vigoroso +1), **Daño** 1d10+12 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +19 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, no letal), **Daño** 1d4+12 contundente más empujar 10 pies (3 m) y Arrojar dentro de la piedra

Conjuros arcanos innatos CD 24; **7.º** *desplazamiento de Plano* (sólo al Plano Astral, los Planos Elementales o el Plano Material); **5.º** *muro de piedra, velo (sólo a sí mismo);* **4.º** *moldear la piedra* (a voluntad); **2.º** *partículas rutilantes* (x2); **Constantes (4.º)** *detectar magia*

Arrojar dentro de la piedra (arcano, tierra, transmutación) Cuando el shaitan empuja a una criatura contra una barrera de piedra, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 22 o queda fusionada con la barrera (como mediante *fundirse con la piedra*). La víctima puede intentar Huir (CD 28).

Atravesar la tierra El shaitan puede excavar a través de tierra y roca a su velocidad de excavar completa y no deja túneles ni otras señales de su paso.

IFRITI

Un ifriti (plural 'ifrit') es un genio despiadado y rencoroso del Plano del Fuego, donde su pueblo construye metrópolis y enormes centros mercantiles que atraen a viajeros extraplanarios de todo el Multiverso. Son crueles esclavistas, vengativos belicistas y siniestros otorgadores de *deseos*; hay muchos relatos sobre mortales que pactaron con ifrit y los genios retorcieron sus palabras según convenía a sus malignos caprichos.

Los ifrit no suelen tratar con otros genios; tienen una enemistad eterna con los djinn, desprecian a los marids, consideran a los jann unos debiluchos que no se merecen ser llamados genios y sólo en ocasiones toleran alianzas con los shaitanes. Con 12 pies (*3,6 m*) de altura y unas 2.000 libras (*900 kg*) de peso, los ifrit son oponentes formidables e intimidan a sus víctimas con sólo mirarlas.

IFRITI — CRIATURA 9

POCO COMÚN | LM | GRANDE | ELEMENTAL | FUEGO | GENIO

Percepción +17; detectar magia, visión en la oscuridad

Idiomas común, ígnaro

Habilidades Arcanos +14, Artesanía +14, Atletismo +22, Diplomacia +17, Engaño +19, Intimidación +19, Sociedad +14

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

Equipo *cimitarra +1 de golpe*, coraza

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

PG 175; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 10

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *cimitarra* +21 (alcance 10 pies [*3 m*], barrido, fuego, mágico, vigorosa +2), **Daño** 2d6+11 cortante más 2d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +20 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 1d4+11 contundente más 2d6 fuego

Conjuros arcanos innatos CD 29, ataque +19; **7.º** *desplazamiento de Plano* (a voluntad; sólo al Plano Astral, los Planos Elementales o el Plano Material); **5.º** *objeto ilusorio;* **4.º** *forma gaseosa, invisibilidad* (x2); **Trucos (5.º)** *flamear;* **Constantes (5.º)** *detectar magia*

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Agarrón en combate ❖ **Requisitos** El ifriti tiene una mano libre. **Efecto** El ifriti da un Golpe cuerpo a cuerpo manteniendo libre una mano. Si el Golpe impacta, el objetivo es agarrado por la mano libre del ifriti.

Cambiar tamaño ❖❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación); como el janni (CD 29).

Presa ardiente (fuego) Cuando el ifriti agarra a una criatura, esa criatura sufre 2d6 daño por fuego y 2d6 sufre daño por fuego al final de cada uno de sus turnos mientras permanezca agarrada.

MARID

Los marids son genios caprichosos pero poderosos del Plano del Agua; los únicos genios que pueden rivalizar con ellos en poder son los fogosos ifrit. Los marids encarnan la fuerza de las olas y corrientes del océano, pero también tienen un lado amable y les encanta el arte interpretativo, como la danza, la música y la narración.

Los marids tratan a los ifrit con hostilidad, pero rara vez se encuentran por su diferencia de hábitat. Se llevan bien con los djinn, los jann y los shaitanes, aunque esos últimos consideran a los marids veleidosos y molestos y sólo se asocian con ellos para cerrar acuerdos comerciales. La sociedad de los marid tiene estrictas reglas de hospitalidad y muchas ciudades marids tienen un barrio de forasteros sellado mágicamente donde los shahzadas hacen negocios con los individuos que respiran oxígeno.

MARID — CRIATURA 9

POCO COMÚN | LM | GRANDE | AGUA | ELEMENTAL | GENIO

Percepción +18; *detectar alineamiento, detectar magia*, sentir ondulaciones (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común

Habilidades Artesanía +16, Atletismo +20 (+24 al nadar), Diplomacia +19, Naturaleza +18, Interpretación +16, Sigilo +18, Sociedad +14

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

Equipo *tridente +1 de golpe*

CA 28; **Fort** +18, **Ref** +21, **Vol** +17

PG 145; **Resistencias** fuego 10

Vórtice (agua, aura) 40 pies (*12 m*). Si el marid se encuentra dentro de una masa acuosa, dentro del aura el agua que forma parte del vórtice es terreno difícil para las criaturas que nadan y no tienen el rasgo agua.

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *tridente* +21 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d8+11 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +20 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico, no letal), **Daño** 1d4+11 contundente

A distancia ❖ *tridente* +21 (arrojadizo 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d8+11 perforante

Conjuros arcanos innatos CD 28; **7.º** *desplazamiento de Plano* (a voluntad; sólo al Plano Astral, los Planos Elementales o el Plano Material); **5.º** *controlar las aguas* (a voluntad), *terreno alucinatorio*; **4.º** *bruma sólida, empujón hidráulico* (a voluntad), *torrente hidráulico*; **2.º** *contorno borroso* (a voluntad), *objeto ilusorio*; **Constantes (5.º)** *detectar magia*; **(1.º)** *detectar alineamiento* (sólo bueno o maligno)

Cambiar de forma ❖ (arcano, concentrar, polimorfismo, transmutación) El marid puede adoptar la apariencia de cualquier elemental de agua o humanoide. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes.

Chorro de agua ❖❖ (agua, arcano, evocación) El marid descarga un chorro de agua en una línea de 60 pies (*18 m*), que inflige 9d6 daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 28). Si una criatura falla la salvación es además empujada 10 pies (*3 m*), o 20 pies (*6 m*) en caso de fallo crítico. El marid no puede volver a usar chorro de agua durante 1d4 asaltos.

Ensartar ❖ El marid da un Golpe de tridente, que inflige 2d6 daño por sangrado persistente adicional si impacta (4d6 en caso de impacto crítico).

PACHÁS SHAITANES

Los pachás shaitanes cumplen *deseos* de la forma más eficiente posible. Los *deseos* que conceden es posible que sólo sean temporales; si alguien *desease* un dragón domesticado podría encontrarse con que el dragón sólo dura un día antes de desvanecerse o morir, por ejemplo. Añaden lo siguiente a sus conjuros innatos: **8.º** *terremoto*; **6.º** *de la carne a la piedra, piel pétrea* (a voluntad; sólo a sí mismo).

TEMAS AGIGANTADOS

Los gigantes son adversarios exagerados. Aunque muchos gigantes tienen temáticas que los vinculan a fuerzas elementales o mágicas, la temática principal que comparten todos es que encarnan un arquetipo cultural clásico, pero llevado al extremo. Los gigantes de fuego, por ejemplo, pueden ser vistos como herreros exagerados, mientras que los gigantes de las colinas evocan abusones de tamaño colosal.

GIGANTE

Los gigantes son enormes criaturas humanoides que viven en regiones remotas de todo el mundo. Están divididos en varios subtipos.

GIGANTE DE LAS COLINAS

Egoístas y toscos, estos saqueadores de piel áspera son unos abusones y, pese a su apariencia, unos cobardes. Tienen mal genio, les gusta la violencia y asaltan y saquean alegremente a los indefensos, pero huyen rápidamente de quienes son más grandes, más fuertes o están mejor organizados que ellos. Un gigante de las colinas no tiene reparos en hacer la zancadilla o embaucar a uno de los suyos para así frenar a sus perseguidores o quedarse con mejor botín.

GIGANTE DE LAS COLINAS — CRIATURA 7

CM GRANDE GIGANTE HUMANOIDE TIERRA

Percepción +13; visión en la penumbra
Idioma común, jotun
Habilidades Atletismo +19, Intimidación +11
Fue +6, **Des** +0, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +0
Equipo armadura de pieles, gran clava, saco con 5 rocas

CA 24; **Fort** +17, **Ref** +12, **Vol** +13
PG 140
Atrapar roca ↷

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ gran clava +19 (alcance 10 pies [*3 m*], empujón, revés), **Daño** 1d10+14 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +19 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d6+4 contundente
A distancia ❖ roca +19 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 1d8+14 contundente
Arrojar roca ❖
Barrido ancho ❖ El gigante de las colinas hace un solo Golpe de gran clava y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos dentro de su alcance. Esto cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataques múltiples del gigante de las colinas.

GIGANTE DE PIEDRA

Los gigantes de piedra son ganaderos y artistas estoicos y huraños, con una rica historia y una gran variedad de tradiciones. Viven en cuevas en altas montañas y cordilleras escarpadas, donde su piel grisácea les permite mezclarse con sus alrededores y pasar desapercibidos ante aventureros poco perceptivos. Los viajeros que se topan con una tribu de gigantes de piedra no deben preocuparse demasiado, sin embargo, pues no buscan activamente el conflicto o la violencia. Son, a grandes rasgos, un pueblo pacífico que busca la sabiduría a través de la exploración de la Naturaleza y las largas meditaciones sobre elementos del mundo natural. Sus ancianos son los gigantes de piedra más sabios y usan su carisma y su magia druídica para conducir a sus tribus hacia la prosperidad y la armonía con la Naturaleza.

Un gigante de piedra típico mide unos 12 pies (*3,6 m*) de altura y pesa unas 1.500 libras (*675 kg*).

GIGANTE DE PIEDRA — CRIATURA 8

N GRANDE GIGANTE HUMANOIDE TIERRA

Percepción +16; visión en la oscuridad
Idiomas común, jotun
Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +20, Intimidación +14, Sigilo +14 (+18 en terreno rocoso)
Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0
Equipo *gran clava +1 de golpe*, saco con 5 rocas

CA 27; **Fort** +18, **Ref** +14, **Vol** +14
PG 150
Atrapar roca ↷

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ *gran clava* +21 (alcance 10 pies [*3 m*], empujón, mágico, revés), **Daño** 2d10+12 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +20 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+14 contundente

A distancia ❖ roca +18 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 2d6+12 contundente
Arrojar roca ❖
Gran barrido ❖❖ El gigante de piedra da un Golpe de gran clava. Si impacta, el objetivo es empujado hasta 10 pies (*3 m*), o hasta 20 pies (*6 m*) en caso de impacto crítico. Si el objetivo choca contra un objeto sólido o aterriza en el suelo, sufre daño contundente como si hubiera caído la distancia que ha sido desplazado.

GIGANTE DE LA ESCARCHA

Los gigantes de la escarcha son incursores despiadados que asaltan y saquean a quienes osan vivir cerca de sus territorios fríos y desolados. Sus clanes pueden ser cazadores extremadamente territoriales que se apropian de una extensión de tundra y la defienden a cualquier precio, o hordas nómadas que vagan por los montes helados en busca de asentamientos que conquistar. Los clanes de gigantes de la escarcha están gobernados por el miembro que exhibe una mayor ferocidad y pericia en batalla; enormes brutos que se proclaman 'jarls' (*NdT: de donde deriva 'earl' = conde*) y exigen una obediencia absoluta a sus seguidores. Si en algún momento un gigante de la escarcha quiere ser jarl, sólo tiene que desafiar al jarl actual y enfrentarse en un combate a muerte, tras el cual el campeón vigente sigue liderando el clan o el victorioso retador toma el mando.

Los gigantes de la escarcha viven en reinos helados y su apariencia refleja la de un pueblo curtido y endurecido por las incesantes nevadas y las temperaturas bajo cero. A menudo llevan armaduras de metal adornadas con pieles, dientes y colmillos de las bestias que han abatido y empuñan armas tan grandes como una mesa de comedor. Su color de piel puede ir desde el azul pálido al gris pizarra y su cabello suele ser de color blanco deslucido o amarillo sucio.

Un gigante de la escarcha típico mide unos 15 pies (*4,5 m*) de altura y pesa unas 2.800 libras (*1.260 kg*).

GIGANTE DE LA ESCARCHA — CRIATURA 9

CM | GRANDE | FRÍO | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepción +17; visión en la penumbra
Idiomas común, jotun
Habilidades Atletismo +23, Artesanía +18, Intimidación +18, Sigilo +17 (+21 en la nieve)
Fue +6, **Des** +0, **Con** +5, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0
Equipo coraza, *gran hacha +1 de golpe*, saco con 5 rocas

CA 29; **Fort** +23, **Ref** +16, **Vol** +16
PG 150; **Inmunidades** frío; **Debilidades** fuego 10
Atrapar roca ↷

Velocidad 30 pies (9 m); Zancada de hielo
Cuerpo a cuerpo ❖ gran hacha +21 (alcance 10 pies [*3 m*], barrido, mágico), **Daño** 2d12+12 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +21 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+12 contundente
A distancia ❖ roca +21 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 2d10+9 contundente
Arrojar roca ❖
Aliento de frío ❖ (frío, evocación, primigenio) El gigante de la escarcha exhala un cono de 15 pies (*4,5 m*) de humedad congelante que se condensa rápidamente en cristales de hielo, infligiendo 4d6 daño por frío. Todas las criaturas en el cono deben hacer una salvación básica de Reflejos CD 28. Si una criatura falla la salvación, queda también inmovilizada y sufre 2d6 daño por frío al final de cada uno de sus turnos hasta que se libere (Huir CD 28). El gigante no puede volver a usar su Aliento de frío durante 1d4 asaltos.

UBICACIONES DE GIGANTES

Debido a su tamaño exagerado, los gigantes suelen habitar regiones remotas de todo el mundo, donde pueden permitirse reclamar grandes territorios como propios.

BOLSAS DE GIGANTE

Los gigantes suelen guardar una colección ecléctica de curiosidades en sus bolsas o zurrones. Entre ellos se puede encontrar una variedad asombrosa de tesoros extraños y objetos de valor.

Barrido ancho ❖ El gigante de la escarcha hace un solo Golpe de gran hacha y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos dentro de su alcance. Esto cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataques múltiples del gigante de la escarcha.

Zancada de hielo Un gigante de la escarcha no se ve impedido por el terreno difícil originado por nieve o hielo, ni tiene que hacer pruebas de Acrobacias para evitar caerse debido al hielo resbaladizo.

GIGANTE DE FUEGO

Los gigantes de fuego son los más militaristas de todos los gigantes y están obsesionados con aprender técnicas de combate, dominar el arte de forjar armas y armaduras y hallar nuevas formas de someter a sus enemigos. Como resultado, sus estructuras sociales y políticas están ancladas firmemente a jerarquías marciales y hay un énfasis estricto en seguir las órdenes de tus superiores ya seas un soldado raso o un poderoso oficial. En cuanto un gigante de fuego aprende a andar, se le coloca su primera armadura forjada a medida. Esa armadura es reajustada y reemplazada constantemente a medida que el gigante madura, tanto para asegurarse de que aprende a estar cómodo con acero contra su piel como para enseñarle desde la más tierna edad posible que lleva encima la carga de luchar para proteger sus tradiciones y su forma de vida. Para un gigante de fuego, la muerte es la llama en la que se forja el futuro.

Los gigantes de fuego normalmente se reconocen por su imponente figura, su cabello de color naranja intenso que se agita y serpentea como si estuviera en llamas y la pesada armadura de acero que llevan sobre prendas carmesíes, negras o ámbar. La mayoría de gigantes de fuego están cubiertos de cicatrices y se niegan a esconderlas o taparlas, pues cada marca sirve como recordatorio de una valiosa lección que aprendieron en batalla. Un gigante de fuego típico mide entre 12 y 16 pies (*3,6-4,8 m*) de altura y pesa unas 7.000 libras (*3.150 kg*).

GIGANTE DE FUEGO — CRIATURA 10

LM | GRANDE | FUEGO | GIGANTE | HUMANOIDE

Percepción +18; visión en la penumbra

Idiomas común, jotun

Habilidades Atletismo +25, Artesanía +22, Intimidación +23

Fue +7, **Des** +0, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +0

Equipo *armadura de placas y mallas +1, mandoble +1 de golpe,* saco con 5 rocas

CA 31; **Fort** +23, **Ref** +16, **Vol** +18

PG 175; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 10

Ataque de oportunidad ↷

Atrapar roca ↷

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *mandoble* +24 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico, versátil Per), **Daño** 2d12+13 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +23 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+13 contundente

A distancia ❖ roca +23 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 2d8+13 contundente más 1d6 fuego

Arrojar roca ❖ (fuego) Una roca arrojada por un gigante de fuego inflige 1d6 daño por fuego adicional si impacta.

Tajo llameante ❖❖ (evocación, fuego, primigenio) El gigante de fuego imbuye su espada con llamas y da un Golpe de mandoble con un penalizador -2 por circunstancia contra cada criatura en una línea de 15 pies (*4,5 m*). Hace una sola tirada de ataque y compara el resultado con la CA de cada criatura. Este Golpe inflige 1d6 daño por fuego adicional y cuenta como un solo ataque a efectos del penalizador por ataques múltiples del gigante de fuego.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-
R
S-T
U-Z
APÉNDICE

GIGANTE DE LAS NUBES

Los gráciles y majestuosos gigantes de las nubes tienen la piel de un color entre blanco lechoso y azul pálido. A diferencia de la mayoría de gigantes, los de las nubes son bastante diversos en cuanto a moralidad. Un puñado de ellos son neutrales pero, del resto, más o menos la mitad son buenos y la otra mitad son malignos. Los gigantes de las nubes buenos suelen ser constructores de carreteras y asentamientos con mentalidad cívica y les interesa el intercambio de mercancías, así como las innovaciones culturales. No es raro que esos gigantes establezcan fuertes relaciones diplomáticas con otros pueblos pacíficos. En cambio, los gigantes de las nubes malignos suelen ser aislacionistas y xenófobos. Prefieren valles montañosos escondidos y asentamientos en las cuevas y riscos de picos solitarios, lanzan incursiones cuando ven la necesidad y tratan al resto de criaturas como insectos irrelevantes. Estas filosofías opuestas pueden generar muchos conflictos entre comunidades vecinas de gigantes de las nubes y los incursores a menudo ponen en peligro los acuerdos comerciales de sus parientes pacíficos.

Perduran las leyendas sobre ciudades flotantes gobernadas por reyes y reinas de los gigantes de las nubes con grandes dones mágicos. Aunque la mayoría de gigantes de las nubes insisten en que esas afirmaciones son pura fantasía, otros son misteriosamente reservados o evasivos sobre el tema.

GIGANTE DE LAS NUBES — CRIATURA 11

N GRANDE AIRE GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +22; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Idiomas común, jotun

Habilidades Atletismo +26, Artesanía +21, Diplomacia +24, Interpretación +21, Intimidación +26

Fue +7, **Des** +0, **Con** +5, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1

Equipo *ronca +1 de golpe*, saco con 5 rocas

CA 30; **Fort** +25, **Ref** +18, **Vol** +21

PG 220

Ataque de oportunidad ↷

Atrapar roca ↷

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *ronca* +25 (alcance 20 pies [*6 m*], desarme, mágico), **Daño** 2d10+13 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +24 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+13 contundente

A distancia ❖ roca +24 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 2d10+13 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 30; **4.º** *bruma sólida;* **3.º** *levitar* (a voluntad); **2.º** *niebla de obscurecimiento* (a voluntad)

Arrojar roca ❖

Golpe de vendaval ❖❖ (aire, evocación, primigenio) El gigante de las nubes Golpea a una criatura con su ronca, rodeado por un vendaval rugiente. Si impacta, el objetivo sufre 4d8 daño contundente adicional y queda ensordecido durante 1 minuto. Impacte o no el Golpe, todas las criaturas que no sean gigantes de las nubes en una emanación de 20 pies (*6 m*), incluyendo el objetivo del Golpe, se verán azotadas por vientos rugientes y deberán hacer una salvación de Fortaleza CD 30.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre 2d8 daño sónico.

Fallo La criatura sufre 4d8 daño sónico y queda ensordecida hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico Como un fallo, pero el daño se duplica y además queda tumbada.

MASCOTAS GIGANTES

A mucha gente le gusta tener mascotas y los gigantes no son ninguna excepción. Pero lo que los gigantes consideran un animal doméstico, muchos otros lo verían como una fiera. Son populares los animales grandes como osos y leones y la megafauna como los mamuts lanudos y los dinosaurios, al igual que criaturas mágicas como canes del infierno, mantícoras, grifos y similares.

GIGANTE DE LAS TORMENTAS

Los gigantes de las tormentas son imponentes pero benévolos custodios del mar y el cielo, que a menudo sirven como guardianes naturales de islas tropicales, litorales costeros, o archipiélagos rocosos. Los gigantes de las tormentas suelen cambiar rápidamente de humor y de comportamiento, y pueden pasar de una negociación pacífica a descargar su ferocidad debido a una

OTROS GIGANTES

Además de los gigantes detallados aquí, muchos otros habitan en regiones remotas del mundo. Los gigantes de las marismas son sectarios que adoran a extrañas divinidades marinas, los gigantes de las sombras tienen vínculos con el Plano de la Sombra y los gigantes de la montaña son terribles carniceros a quienes incluso los demás gigantes temen.

provocación menor. En este aspecto, encarnan tanto la furia de una tormenta rugiente y como la calma en el ojo del huracán. Esto puede hacer de ellos valiosos aliados que corren a ayudar a quienes les necesitan, pero sus asociados deben tener su humor siempre presente, pues los gigantes pueden enfadarse con facilidad o ser agresivos cuando la cautela es más apropiada.

La mayoría de gigantes de las tormentas tienen complexiones del color azul cristalino del océano o el violeta cálido del cielo durante la puesta de sol. Su pelo suele ser morado, azul oscuro o negro y sus ojos a menudo tienen un lustre plateado. Un gigante de las tormentas típico mide unos 21 pies (*6,3 m*) de altura, pesa 12.000 libras (*5.400 kg*) y llega a vivir unos 600 años.

GIGANTE DE LAS TORMENTAS — CRIATURA 13

CB GRANDE ANFIBIO GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +24; visión en la penumbra

Idiomas aurano, común, dracónico, jotun

Habilidades Acrobacias +20, Artesanía +24, Atletismo +27, Interpretar +22, Intimidación +24

Fue +8, **Des** +1, **Con** +6, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +2

Equipo *mandoble +1 de golpe, saco con 5 rocas*

CA 34; **Fort** +28, **Ref** +21, **Vol** +23

PG 235; **Inmunidades** electricidad

Atrapar roca ↷

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *mandoble* +28 (alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico, versátil Per), **Daño** 2d12+16 cortante más 1d6 electricidad

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +27 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+16 contundente más 1d6 electricidad

A distancia ❖ roca +37 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 2d10+16 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 33; **6.º** *relámpago zigzagueante* (x3); **5.º** *controlar el clima* (a voluntad); **3.º** *levitar* (a voluntad); **Constantes (4.º)** *libertad de movimiento*

Arrojar roca ❖

Barrido ancho ❖ El gigante de las tormentas hace un solo Golpe de mandoble y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos dentro de su alcance. Esto cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataques múltiples del gigante.

Filo del relámpago ❖❖❖ (electricidad, evocación, primigenio) El gigante de las tormentas alza una mano hacia el cielo, canalizando un relámpago hacia el arma que sostiene en la otra. El gigante da un Golpe de mandoble con un penalizador -2 por circunstancia contra todas las criaturas dentro de su alcance. Hace una sola tirada de ataque y compara el resultado con la CA de cada criatura. Este Golpe inflige 3d12 daño por electricidad adicional y cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataques múltiples del gigante.

GIGANTE RÚNICO

Fabricados y criados mágicamente por magos en la antigüedad, los gigantes rúnicos son enemigos y tiranos para su propia especie, pues les fue otorgado el poder de controlar mágicamente y dar órdenes a otros gigantes. Los propios gigantes rúnicos servían a amos aún más poderosos, poderosos magos llamados Señores de las Runas y para ello comandaban ejércitos enteros de gigantes en nombre de los imperios de los Señores de las Runas. En los eones transcurridos desde que aquellos imperios desaparecieron, los gigantes rúnicos han sobrevivido y formado un pueblo propio, aunque para el resto del mundo son poco más que cuentos de miedo que los gigantes supersticiosos mencionan en susurros por las noches. Los gigantes rúnicos suelen habitar las cordilleras más remotas y escarpadas, pero también se les puede hallar en ruinas inmensas sobre islas perdidas, en valles glaciales, o en regiones mágicas aún más remotas.

La inconfundible piel de color carbón de un gigante rúnico está decorada por docenas de runas, que son potentes manifestaciones de sus poderes sobrenaturales. Los gigantes rúnicos son criaturas colosales, que alcanzan unos 40 pies (*12 m*) de altura y pesan 25.000 libras (*11.250 kg*).

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
ÍNDICE

GIGANTE RÚNICO

CRIATURA 16

POCO COMÚN | LM | GARGANTUESCO | GIGANTE | HUMANOIDE | MALIGNO

Percepción +28; visión en la penumbra

Idiomas común, jotun, térraro

Habilidades Arcanos +28, Artesanía +28, Atletismo +32, Intimidación +28, Sociedad +27

Fue +9, **Des** +2, **Con** +7, **Int** +2, **Sab** +6, **Car** +4

Equipo *armadura laminada +1, lanza larga +1 de golpe, mandoble +2 de golpe mayor*

CA 38; **Fort** +33, **Ref** +26, **Vol** +28

PG 330; **Inmunidades** fuego

Ataque de oportunidad ↷ El gigante rúnico obtiene una reacción adicional, que sólo puede usar para un ataque de oportunidad, al inicio de cada uno de sus turnos.

Atrapar roca ↷

Velocidad 45 pies (*13,5 m*); *caminar por el aire*

Cuerpo a cuerpo ❖ *mandoble* +33 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico, versátil Per), **Daño** 3d12+17 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ *lanza larga* +32 (alcance 25 pies [*7,5 m*], mágico), **Daño** 2d8+17 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +31 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 3d8+17 contundente

A distancia ❖ roca +31 (brutal, incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 2d12+17 contundente

Conjuros arcanos innatos CD 35; **8.º** *hechizar, sugestión;* **6.º** *dominar* (x3), *visión verdadera;* **5.º** *recado;* **4.º** *hechizar* (a voluntad), *sugestión* (a voluntad); **Constantes (4.º)** *caminar por el aire*

Arrojar roca ❖

Barrido ancho ❖ El gigante rúnico da un solo Golpe de mandoble y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos dentro de su alcance. Esto cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataques múltiples del gigante.

Comandar gigantes Cuando un gigante rúnico lanza un conjuro mental contra otro gigante, la CD es 39 en lugar de 35.

Exigencia ◈ (arcano, encantamiento, mental) Cuando un gigante rúnico lanza su conjuro *recado* innato, puede lanzar también *sugestión* sobre el mismo objetivo.

Runas brillantes ◈ (arcanas, evocación, luz) **Desencadenante** El gigante rúnico usa una aptitud arcana o lanza un conjuro arcano. **Efecto** Las runas del cuerpo del gigante destellan al producir energía mágica. Todas las criaturas en una emanación de 10 pies (*3 m*) deben hacer una salvación de Fortaleza CD 35.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda cegada durante 1 asalto.

Invocar runa ❖ (arcano, concentrar, electricidad, evocación) El gigante rúnico invoca una de las ruinas de su cuerpo, provocando que de la runa brote un cono de chispas de 30 pies (*9 m*) de ancho que inflige 6d12 daño por electricidad a todas las criaturas en el cono (salvación básica de Reflejos CD 37).

Una copia luminosa de la runa invocada aparece en una única arma que empuña el gigante, concediendo a esa arma uno de los siguientes efectos, a elección del gigante. El gigante no puede volver a usar Invocar runa durante 1d4 asaltos. El efecto en el arma dura 1 minuto. Si el gigante coloca una nueva runa en un arma, cualquiera antes colocada se desvanece de inmediato y su efecto termina.

- **Runa de destrucción** El arma obtiene el rasgo letal con tres dados de daño del mismo tamaño de dado que el arma base y las criaturas impactadas con el arma quedan drenadas 1 hasta que superan una salvación de Fortaleza CD 35.
- **Runa de llamas** El arma inflige 3d6 daño por fuego adicional en todos sus ataques.
- **Runa de castigo** Cuando el arma impacta, el gigante puede empujar al objetivo hacia atrás 10 pies (*3 m*), o 20 pies (*6 m*) en caso de impacto crítico.

LOS PRIMEROS GIGANTES RÚNICOS

En Golarion, los primeros gigantes rúnicos fueron creados por los poderosos gobernantes de la antigua nación de Thassilon. Los Señores de las Runas otorgaron a los gigantes rúnicos su capacidad de controlar a otros gigantes y los usaron para liderar ejércitos de constructores y soldados colosales para que crearan y defendieran sus colosales edificios.

CLANES GNOLLS

Los clanes gnolls que más fácil resulta encontrar son esclavistas, que viajan mucho para hacerse con cautivos y venderlos en subastas. Aunque no todos los clanes se dedican al tráfico de esclavos, la gran mayoría son hostiles hacia el resto de criaturas. Algunos clanes cazan a gente para comérsela, otros capturan a inocentes para sacrificarlos a dioses malignos y luego hay otros que simplemente disfrutan manchando de sangre sus filos.

GNOLL

Los gnolls son humanoides bajitos y con cabeza de hiena que habitan en planicies cálidas, sabanas y colinas áridas. Dada su apariencia, su afinidad con las hienas no resulta sorprendente; los gnolls comparten sus hogares, su comida y varios rasgos de comportamiento con estas criaturas. Al igual que las hienas, los gnolls tienen mala fama: se los conoce por ser glotones sanguinarios y esclavistas que veneran a demonios y otros poderes reprobables. Aunque estos rumores suelen ser ciertos, el comportamiento de los clanes gnolls es muy variado. Algunos grupos están formados por diestros cazadores que rara vez entran en conflicto con otros humanoides, salvo por motivos de territorio. Otros se asemejan más a su mala reputación y prefieren asaltar asentamientos y esclavizar a inocentes, llevándose el fruto del trabajo ajeno por la fuerza y obligando a sus víctimas a realizar las duras tareas necesarias para el mantenimiento de su brutal clan.

Los gnolls carecen de respeto por los restos de los fallecidos, lo que contribuye a su fama de carroñeros o incluso de caníbales. Se comen sin reparos casi cualquier otra criatura, incluidos los gnolls muertos, lo que genera un gran rechazo entre la gente y las culturas con fuertes tabúes en contra del canibalismo o de profanar a los difuntos. Para un gnoll, es casi más ofensivo no comerse un cadáver, sea cual sea su origen; para ellos no tiene sentido desperdiciar comida en un mundo tan duro e implacable. Peor aún es negarse a comer la carne de un gnoll fallecido, lo cual les parece un insulto a la memoria de dicho gnoll y a su sacrificio, e implica que su carne es indigna. De hecho, se niegan a comer los cadáveres de enemigos especialmente odiados; los gnolls especialmente belicistas incluso clavan los cuerpos o las cabezas de esos enemigos despreciables en picas que luego colocan alrededor de sus emplazamientos tribales para deshonrar a los muertos e intimidar a posibles invasores.

Las hembras gnolls son más fuertes y agresivas que los varones y suelen liderar sus manadas de caza y sus clanes. Aunque los gnolls suelen ser desorganizados en los asuntos prácticos o las negociaciones, son extremadamente eficientes a la hora de colaborar para cazar presas o abrumar a grupos de enemigos. Al igual que las hienas, prefieren cazar en manada y se les da muy bien tender emboscadas o separar a objetivos individuales de los grupos grandes.

GNOLL CAZADOR

Los cazadores gnolls sirven a sus clanes buscando comida en regiones salvajes, acechando junto a carreteras transitadas, o rastreando esclavos fugados.

GNOLL CAZADOR **CRIATURA 2**

CM MEDIANO GNOLL HUMANOIDE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Intimidación +4, Sigilo +7, Supervivencia +5

Idiomas gnoll

Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0

Equipo arco corto (20 flechas), armadura de cuero, hacha de batalla

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +7

PG 29

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ hacha de batalla +10 (barrido), **Daño** 1d8+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (ágil), **Daño** 1d8+2 perforante

A distancia ❖ arco corto +10 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10), **Daño** 1d6 perforante

Ataque en manada El gnoll cazador inflige 1d4 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de los aliados del gnoll cazador.

Viajero curtido Un gnoll ignora la primera casilla de terreno difícil en la que entra cada vez que da un Paso o una Zancada.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

GNOLL SECTARIO

Los gnolls sectarios sirven como guías espirituales de su clan y enlaces con los poderes divinos. A menudo, su influencia lleva a civilizaciones enteras de gnolls a cometer atroces actos de violencia y esclavismo. Lamashtu y Rovagug son los dioses más venerados por los gnolls sectarios y muchos gnolls creen que su raza nació del vientre de la Madre de los Monstruos. Algunos clanes gnolls veneran a señores demoníacos menos conocidos o a panteones enteros de patrones siniestros.

GNOLL SECTARIO — CRIATURA 3

CM MEDIANO GNOLL HUMANOIDE

Percepción +8; visión en la oscuridad
Habilidades Intimidación +7, Medicina +7, Religión +10, Sigilo +7, Supervivencia +8
Idiomas abisal, común, gnoll
Fue +2, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2
Equipo alfanje, armadura de pieles, símbolo religioso de madera

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +6, **Vol** +10
PG 45

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ alfanje +10 (barrido, vigoroso), **Daño** 1d10+3 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (ágil), **Daño** 1d6+3 perforante
Conjuros divinos preparados CD 22, ataque de conjuro +10; **2.º** *arma espiritual, dañar* (x4), *oscuridad;* **1.º** *arma mágica, miedo, orden imperiosa;* **Trucos (2.º)** *atontar, detectar magia, leer el aura, luz, sello*
Ataque en manada Como el gnoll cazador.
Viajero curtido Como el gnoll cazador.

GNOLL SARGENTO

Cuando los gnolls se juntan para formar partidas de caza o de incursión, el más fuerte de entre ellos a menudo es nombrado líder o sargento. Estos gnolls se entrenan extensivamente en el arte de la guerra y su pericia con las armas y el respeto que infunden les convierten en adversarios peligrosos. En clanes más pequeños o unidades familiares, un gnoll sargento puede servir también como líder del grupo en otros asuntos, como resolver disputas domésticas o negociar con clanes gnolls rivales.

GNOLL SARGENTO — CRIATURA 4

CM MEDIANO GNOLL HUMANOIDE

Percepción +10; visión en la oscuridad
Habilidades Atletismo +13, Intimidación +9, Sigilo +11, Supervivencia +10
Idiomas común, gnoll
Fue +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0
Equipo arco corto compuesto (20 flechas), armadura de pieles, cimitarra

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +8
PG 60
Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ cimitarra +14 (barrido, vigoroso), Daño 1d6+7 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +14 (ágiles), **Daño** 1d6+7 perforante
A distancia ❖ arco corto compuesto +12 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+4 perforante
Ataque en manada Como el gnoll cazador.
Ladrar órdenes ❖ (auditivo, lingüístico) El gnoll sargento ordena a sus aliados que se reubiquen. Los aliados que oigan y comprendan esta orden podrán usar una reacción para dar un Paso.
Viajero curtido Como el gnoll cazador.

GUARIDAS DE GNOLLS

Los gnolls viven principalmente en sabanas y en planicies barridas por el viento. Gracias a su constitución robusta y su fuerte instinto de supervivencia, no tienen reparos en establecer sus habitáculos al descubierto. Muchos gnolls montan sus campamentos (compuestos principalmente por tiendas y cobertizos de pieles) sobre colinas pronunciadas con una buena vista de los alrededores. Los gnolls no suelen vivir en cavernas u otros lugares cerrados, pues saben que es fácil quedar acorralado cuando sólo hay una salida.

FE DE LOS GNOMOS SUBTERRÁNEOS

Aunque en general los gnomos subterráneos no son especialmente religiosos, respetan los espíritus de la Naturaleza, especialmente los de la tierra y la piedra. La mayoría de druidas gnomos subterráneos, llamados 'guardiapétreos', aprenden térraro, el idioma del Plano de la Tierra, para hablar con dichas fuerzas y algunos incluso pueden pedir ayuda a elementales de tierra. Las pocas comunidades religiosas de gnomos subterráneos suelen adorar dioses neutrales, como Gozreh, Nethys, Farasma y la diosa gnoma Nivi Rhombodazzle. En esas áreas, se erige una pequeña iglesia al dios adorado en el centro del pueblo que está abierta a todas horas, para que los gnomos subterráneos puedan venerar a su propio ritmo.

Gnomo subterráneo

Estos parientes lejanos de los gnomos llevan vidas retraídas bajo tierra. Los svirfneblins, que es como se llaman a sí mismos los gnomos subterráneos, tienen la piel del color de la piedra grisácea o parduzca. Los varones son calvos y las mujeres tienen escaso cabello grisáceo y todos tienen los ojos grandes y expresivos típicos de los gnomos. Un gnomo subterráneo suele medir 3 pies (*90 cm*) de altura y pesar unas 65 libras (*29 kg*). No suelen interactuar con nadie de fuera de sus pequeñas comunidades cavernarias, por lo que desconfían de los forasteros y a veces los pueden tener aprisionados durante años simplemente para evitar que informen del asentamiento de los gnomos subterráneos.

Los primeros gnomos subterráneos surgieron bajo tierra algún tiempo después de que sus antepasados gnomos emigraran desde el Primer Mundo hasta Golarion. Un grupo de ellos fue elegido para establecerse bajo tierra en lugar de en la superficie y de aquellos gnomos surgieron los svirfneblins. Hay quien cree que los gnomos eligieron las Tierras Oscuras como hogar para vigilar y detener a las hadas malignas que pudieran tratar de infiltrarse en las regiones subterráneas pero, al igual que los motivos exactos de la migración de los gnomos, sus intenciones se han perdido en el tiempo. Miles de años viviendo en cuevas subterráneas sin apenas luz transformaron las características físicas de los gnomos que vivían allí en las de los gnomos subterráneos de hoy día.

Aunque los gnomos subterráneos pueden parecer hoscos y obstinados, conservan la sangre feérica de sus antepasados. De hecho, a veces pueden ser más erráticos emocionalmente que sus parientes gnomos, respondiendo violentamente a la más mínima provocación. Esos arrebatos a menudo son seguidos por un periodo de retraimiento meditabundo. A pesar de ello, las comunidades de gnomos subterráneos están muy unidas y cada ciudadano sabe cuándo dar a los demás el espacio que necesitan para procesar sus emociones.

Muchos asentamientos de gnomos subterráneos han tenido enfrentamientos con comunidades duergar cercanas (págs. 137 a 138) por multitud de razones: recursos, territorio, e incluso religión y moralidad. A lo largo de los siglos, algunas de esas disputas han desembocado en guerras, en las que ambos bandos han perdido muchas vidas. Ni los gnomos subterráneos ni los duergars están particularmente orgullosos de esos conflictos, pero ambos insisten en que tenían la razón en cada caso. La ferocidad con la que lucha la mayoría de duergars ha dejado una profunda impresión en las psiques de algunas comunidades de gnomos subterráneos, lo que ha hecho que desconfíen de todos los enanos y descendientes de los mismos aún más que del resto de forasteros. Esto puede resultar en que algunos enanos que no son duergars sean expulsados de ciudades svirfneblins antes de poder explicarse. Un enano o incluso los que viajan con uno deberán emplear mucha paciencia y tenacidad al tratar con gnomos subterráneos que tengan esa opinión.

Los svirfneblins valoran las manualidades y muchos decoran sus hogares cavernarios con pinturas en las paredes, a menudo incorporando el relieve rocoso de formas inteligentes. También aprecian los cristales y las gemas y fabrican joyas artesanales con las que se decoran el pelo.

Gnomo subterráneo batidor

Los batidores de los gnomos subterráneos patrullan los túneles que conducen a sus asentamientos. Algunos exploran en solitario para aprovechar al máximo su sigilo, pero otros forman grupos para mayor seguridad.

GNOMO SUBTERRÁNEO BATIDOR **CRIATURA 1**

N PEQUEÑO GNOMO HUMANOIDE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas gnomo, infracomún

Habilidades Acrobacias +7, Naturaleza +5, Sigilo +7 (+10 bajo tierra), Supervivencia +5

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

Equipo honda (20 balas), pico ligero

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 18

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico ligero +7 (ágil, fatal d8), **Daño** 1d4+2 perforante
A distancia ❖ honda +9 (incremento de alcance 50 pies [*15 m*], propulsión, recarga 1), **Daño** 1d6+1 contundente
Conjuros primigenios innatos CD 14; **1.º** *disfraz ilusorio*
Movimiento oculto Si el gnomo subterráneo batidor empieza el turno no detectado o escondido para una criatura, dicha criatura está desprevenida contra los ataques del gnomo subterráneo batidor hasta el final del turno.

GNOMO SUBTERRÁNEO COMBATIENTE

Los gnomos subterráneos combatientes cargan rápidamente a la batalla pero, cuando pueden elegir, priorizan defender a su pueblo y sus hogares antes que tácticas más agresivas.

GNOMO SUBTERRÁNEO COMBATIENTE — CRIATURA 2

N PEQUEÑO GNOMO HUMANOIDE
Percepción +7; visión en la oscuridad
Idiomas gnomo, infracomún
Habilidades Atletismo +8, Intimidación +5, Sigilo +5
Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** –1
Equipo armadura de cuero tachonado, ballesta pesada (20 virotes), escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10), lanza

CA 18 (20 con escudo alzado); **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +5
PG 34
Ataque de oportunidad ↷
Bloquear con el escudo ↷

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ lanza +10, **Daño** 1d6+4 perforante
A distancia ❖ ballesta pesada +8 (incremento de alcance 120 pies [*36 m*], recarga 2),**Daño** 1d10 perforante
Conjuros primigenios innatos CD 15; **1.º** *disfraz ilusorio*

GNOMO SUBTERRÁNEO GUARDIAPÉTREO

Los guardiapétreos siguen enseñanzas druídicas y entran en comunión con las influencias elementales naturales de las Tierras Oscuras. Saben que no todo lo que vive bajo el suelo es siniestro y maligno, pero también comprenden que todos los espíritus y seres primigenios deben respetarse.

GNOMO SUBTERRÁNEO GUARDIAPÉTREO — CRIATURA 5

N PEQUEÑO GNOMO HUMANOIDE
Percepción +14; visión en la oscuridad
Idiomas gnomo, infracomún, térraro
Habilidades Artesanía +9, Diplomacia +11, Naturaleza +14, Sigilo +9
Fue +1, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +2
Equipo armadura de pieles, foco primigenio, honda (10 balas), *pergamino de indetectabilidad*, pico

CA 22; **Fort** +12, **Ref** +9, **Vol** +14
PG 63

Velocidad 15 pies (*4,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ pico +10 (fatal d10), **Daño** 1d6 perforante
A distancia ❖ honda +11 (incremento de alcance 50 pies [*15 m*], propulsión), **Daño** 1d6 contundente
Conjuros primigenios preparados CD 24, ataque +14; **3.º** *ceguera, fundirse con la piedra*; **2.º** *escalada de araña, flecha ácida, sordera;* **1.º** *capacidad de carga de la hormiga, contacto electrizante, ventriloquía;* **Trucos (3.º)** *detectar magia, flamear, leer el aura, prestidigitación, salpicadura de ácido*
Conjuros primigenios innatos CD 21; **1.º** *disfraz ilusorio*

POCOS AMIGOS BAJO TIERRA

La mayoría de habitantes de las Tierras Oscuras son siniestros y crueles. Aunque los gnomos subterráneos no son así, quienes buscan su ayuda deben tener en cuenta que no reciben a los forasteros con los brazos abiertos. En las brutales Tierras Oscuras, semejante exceso de confianza sería una debilidad que los demás habitantes identificarían y tratarían de explotar a su favor.

TESOROS DE LOS GOBLINS

Aunque por lo general las madrigueras de goblins son vertederos repugnantes, a veces contienen tesoros de verdad, robados a los patilargos o a otras tribus goblins. Dichos tesoros suelen incluir pequeñas piezas de joyería, objetos relucientes como espejos de mano y dientes de oro. Como no suelen fiarse unos de otros, muchos goblins llevan sus baratijas más preciadas siempre encima; estas pueden incluir armas útiles u objetos mágicos menores.

UBICACIONES DE GOBLINS

Los goblins construyen sus madrigueras en bosques y en regiones costeras, normalmente cerca de asentamientos de otros humanoides contra los que lanzar incursiones.

Goblin

Estos pequeños humanoides tienen la piel verde o gris y cabezas grandes con anchas orejas. Aunque algunos goblins son civilizados y trabajan duro para ser considerados ciudadanos de bien en las comunidades humanoides, la mayoría son criaturas impetuosas y mezquinas, que se deleitan causando destrozos. Estos goblins no tienen reparos en matar animales de granja, robar niños o prender fuego a edificios por diversión. Les encanta hacer jugarretas crueles a los humanoides más grandes, a los que llaman 'patilargos'.

Los goblins son supersticiosos y sienten un intenso asombro por la magia y una enorme fascinación por el fuego; los goblins que dominan la magia o el fuego gozan de un gran respeto entre los suyos. La mayoría de humanoides tiene problemas para comprender la mentalidad de los goblins: odian a los cánidos, pero comparten gustosos sus guaridas con los denominados 'perros goblin', atacan sin miedo a criaturas más grandes, pero los caballos les aterrorizan y odian las verduras, pero consideran que los pepinillos son un manjar exquisito. Para un goblin, por supuesto, no hay ninguna contradicción en todo ello.

GOBLIN COMBATIENTE

Los guerreros de primera línea de las tribus goblins prefieren luchar en grupos grandes; especialmente si pueden superar en número a sus adversarios por lo menos tres a uno.

GOBLIN COMBATIENTE **CRIATURA –1**

CM PEQUEÑO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +2; visión en la oscuridad

Idiomas goblin

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +2, Naturaleza +1, Sigilo +5

Fue +0, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** –1, **Car** +1

Equipo arco corto (10 flechas), armadura de cuero, rajaperros

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +3

PG 6

Paso rápido de goblin ↷ **Desencadenante** Un aliado goblin termina una acción de movimiento adyacente al combatiente. **Efecto** El goblin combatiente da un Paso.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ rajaperros +8 (ágil, puñalada trapera, sutil), **Daño** 1d6 cortante

A distancia ❖ arco corto +8 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante

GOBLIN COMANDO

Los teóricos líderes de las incursiones goblins son llamados comandos. En la práctica, los goblins comandos rara vez se preocupan por liderar a los suyos una vez empieza la batalla; la mayoría abandona sus responsabilidades y se lanza de cabeza a la pelea para ganar más gloria que sus compañeros de tribu.

GOBLIN COMANDO **CRIATURA 1**

CM PEQUEÑO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas común, goblin

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +6, Intimidación +5, Naturaleza +5, Sigilo +6

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

Equipo arco corto (20 flechas), armadura de cuero, sajacaballos

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 18

Paso rápido de goblin ↷ Como el goblin combatiente.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ sajacaballos +8 (alcance 10 pies [*3 m*], derribo, versátil Per), **Daño** 1d8+3 cortante

A distancia ❖ arco corto +8 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

GOBLIN PIRÓMANO

Algunos goblins llevan la admiración por el fuego de su gente hasta el terreno de la obsesión peligrosa. Estos pirómanos pueden ser una gran baza para una banda de incursores goblins ansiosos por prender fuego a sus enemigos y sembrar el caos. Sin embargo, a menudo su presencia es un arma de doble filo; en el fragor de la batalla, los goblins pirómanos a veces pierden de vista los objetivos de su tribu y simplemente le prenden fuego a cualquier cosa inflamable… incluyendo a sus propios aliados.

GOBLIN PIRÓMANO — CRIATURA 1

CM PEQUEÑO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +4; visión en la oscuridad
Idiomas común, goblin
Habilidades Acrobacias +7, Saber del fuego +7, Sigilo +7
Fue +0, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** –1, **Car** +3
Equipo antorcha

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +4
PG 15
Paso rápido de goblin ↷ Como el goblin combatiente.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ antorcha +7 (fuego), **Daño** 1d4 contundente más 1 fuego
Conjuros arcanos espontáneos CD 16, ataque +6; **1.º** (3 espacios) *grasa, manos ardientes;* **Trucos (1.º)** *flamear, luz, mano del mago, maraña*

GOBLIN CANTOR DE GUERRA

Aunque a todos los goblins les gusta cantar, los cantores de guerra presumen de haber dominado el arte de la interpretación vocal. Sus baladas y rimas son indudablemente pegadizas, aunque el hecho de que sean agradables o no es completamente subjetivo.

GOBLIN CANTOR DE GUERRA — CRIATURA 1

CM PEQUEÑO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +5; visión en la oscuridad
Idiomas común, goblin
Habilidades Acrobacias +6, Engaño +7, Interpretación +7, Ocultismo +4, Sigilo +6
Fue +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +0, **Car** +4
Equipo arco corto (20 flechas), armadura de cuero, rajaperros

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +5
PG 16
Paso rápido de goblin ↷ Como el goblin combatiente.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ rajaperros +8 (ágil, puñalada trapera, sutil), **Daño** 1d6+2 cortante
A distancia ❖ arco corto +8 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante
Conjuros ocultistas espontáneos CD 17, ataque +7; **1.º** (2 espacios) *amansar, bendecir;* **Trucos (1.º)** *inspirar valor, mano del mago, mensaje, proyectil telecinético, sonido fantasma*
Canción goblin ❖ El cantor de guerra entona molestas canciones goblins, que distraen a los enemigos con su letra absurda y repetitiva. El cantor hace una prueba de Interpretación contra la CD de Voluntad de hasta dos enemigos a 30 pies (*9 m*) o menos. Esto tiene los rasgos y restricciones habituales de una prueba de Interpretación.
Éxito crítico El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Voluntad durante 1 minuto.
Éxito Como un éxito crítico, pero el objetivo sólo se ve afectado durante 1 asalto.
Fallo crítico El objetivo queda temporalmente inmune a la canción goblin durante 1 hora.

LA CANCIÓN DE LOS GOBLINS

La siguiente tonadilla es quizá la canción goblin más conocida.

Goblins mascan, goblins muerden,
goblins cortan, goblins prenden.
Mata al caballo y al perro,
¡Por la fuerza! ¡Por el hierro!

Goblins corren, goblins saltan,
goblins hieren, goblins sajan.
Quema un ojo y deja tuerto,
¡Goblins vienen! ¡Tú estás muerto!

Caza al bebé y al cachorro,
de un porrazo en todo el morro.
Grasa y carne, bien cocida,
¡nosotros goblins! ¡TÚ, comida!

GRANDES GOGITETHS

Aunque los gogiteths son muy peligrosos, hay rumores de amenazas aún más terroríficas llamadas grandes gogiteths. Se dice que miden más de cien pies (*30 m*) de longitud y que son capaces de engendrar hordas de gogiteths al ser atacados y también se cuenta que son inusualmente inteligentes. Según esos rumores, los grandes gogiteths se conforman con acechar en cavernas profundas y remotas y en pasar miles de años soñando con violencia y crueldad.

Gogiteth

Un gogiteth es una pesadilla babeante repleta de dientes, ojos y patas peludas como las de una araña, cuya apariencia se graba a fuego en las mentes de quienes los ven. Enjambres de estos monstruos correteantes acechan en los confines inferiores de las Tierras Oscuras, compitiendo por comida y recursos con gusanos de cueva y otros horrores subterráneos. Es raro encontrar a un solo gogiteth, pues estas sabandijas sobredimensionadas aprendieron hace mucho que la mejor forma de sobrevivir es hacer piña entre ellas. Incluso los arrogantes drow saben que hay que esconderse al ver un gogiteth, pues es seguro que hay otros cerca.

Los gogiteths hacen un sonido chasqueante al moverse. Las articulaciones de sus múltiples patas crujen al moverse, aunque pueden esforzarse en reducir ese sonido para cazar sin delatar su presencia. Estas extrañas criaturas también pueden emitir un sonido silbante y agudo que resuena por las cavernas en las que viven. Algunos nativos de las Tierras Oscuras cuentan que a veces grupos de gogiteths entonan juntos inquietantes cantos discordantes.

La anatomía alienígena de los gogiteths ha inspirado multitud de relatos especulativos sobre su origen. Hay quien cree que son el resultado de un experimento de modelado de carne fallido. Otros opinan que deben estar relacionados con el Dominio de la Oscuridad y que es posible que sean primos lejanos de algún ser alienígena exiliado; según esa teoría, en cuanto llegaron a este planeta, los antepasados de los gogiteths reptaron a las profundidades de la tierra para escapar de la luz del sol.

Los gogiteths son una amenaza para los demás habitantes de las Tierras Oscuras. Los drow y los duergars de regiones de Sekamina u Orv infestadas de gogiteths suelen organizar partidas de caza para erradicar a esos horrores, e incluso acuerdan treguas temporales cuando el número de gogiteths se vuelve preocupante. Como quiera que incluso un enjambre gogiteth de tamaño normal puede albergar hasta dos docenas de estos seres, las misiones para erradicarlos cuando establecen una fuerte presencia son siempre muy peligrosas.

GOGITETH — CRIATURA 12

CM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +21; visión en la oscuridad
Idiomas infracomún (no puede hablar)
Habilidades Acrobacias +19, Atletismo +24, Sigilo +21, Supervivencia +17 (+24 a Rastrear)
Fue +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +1, **Car** +0

CA 31; visión periférica total; **Fort** +25, **Ref** +22, **Vol** +20
PG 250; **Resistencias** veneno 10
Recolocación correteante ↷ (mover) **Desencadenante** Una criatura que inicia su movimiento fuera del alcance del gogiteth se mueve hasta dentro de su alcance; **Efecto** El gogiteth se mueve 10 pies (*3 m*). Esto no desencadena reacciones.

Velocidad 40 pies (*12 m*); trepar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +26, **Daño** 3d10+12 perforante más agarrón mejorado
Cuerpo a cuerpo ❖ pata +26 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 3d6+12 perforante
Asalto correteante ❖❖ El gogiteth da tres Zancadas. Una vez por Zancada, puede dar un Golpe de pata contra una criatura dentro de su alcance en cualquier momento de la Zancada; debe dar cada Golpe contra una criatura distinta pero su penalizador por ataques múltiples no aumenta hasta después de dar todos los Golpes. Si cualquiera de los Golpes resulta en un fallo crítico, el asalto correteante termina.
Constreñir ❖ 3d6+12 contundente, CD 32
Llevarse a la presa El gogiteth puede moverse a su velocidad total mientras tiene una criatura agarrada en sus fauces, moviendo consigo a la criatura agarrada.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Gólem

Fabricado a partir de materiales básicos y luego animado mágicamente para que sea un poderoso guardián, el legendario gólem es un constructo viviente que obedece las órdenes de su creador sin cuestionárselas; y a menudo sigue haciéndolo años o incluso siglos después de la muerte de su amo. Existen dos métodos conocidos de animar un gólem. El método tradicional implica recolectar e implantar un alma o esencia elemental dentro de la estatua portadora recién creada, un procedimiento que resulta vil y blasfemo para quienes valoran la santidad del alma; los creadores de gólems malignos o amorales suelen decantarse por este método. La otra técnica, menos cuestionable, consiste en inyectar energía positiva en estado puro directamente a la estatua para imitar artificialmente la creación de un alma. El resultado no proporciona al gólem un alma verdadera y por lo general es un método más costoso y laborioso. Sin importar el método usado, el gólem resultante funciona igual. La fuerza motriz tan única de un gólem hace que sea susceptible a ciertas formas de magia pero, aparte esas escasas debilidades, es inmune a la magia y difícil de dañar con las armas.

Los gólems funcionan mejor en las partidas como enemigos a los que derrotar en lugar de como aliados que acompañen a los PJs en sus aventuras. El proceso de crear un gólem es lento, caro y difícil y sólo los lanzadores de conjuros o artesanos de mayor talento pueden aspirar a lograr esa tarea. Aunque se dice que hay ciertos textos mágico (denominados 'manuales de gólems') que ayudan a fabricar gólems, en su mayor parte la creación de un gólem debería quedar en manos del Director de juego.

Los gólems tienen partes que se pueden recolectar como trofeos o componentes mágicos; su valor depende del gólem en cuestión. En las barras laterales se indican ejemplos de componentes que se pueden extraer de cada tipo de gólem.

Gólems de carne

Pocos compradores quieren saber nada de los restos de un gólem de carne destruido. La mejor opción para un aventurero que quiere sacar beneficio del cadáver de un gólem de carne es despiezarlo, extraer los pocos componentes de acero y cobre diseñados para transmitir electricidad y vender esas piezas a artificieros que no hagan preguntas.

Antimagia de gólem

Un gólem es inmune a los conjuros y aptitudes mágicas salvo a los propios, pero cada tipo de gólem resulta afectado de forma especial por unos pocos tipos de magia. Estas excepciones se indican forma abreviada en el bloque de estadísticas del gólem, mientras que las reglas completas figuran aquí. Si un apartado indica varios tipos (como 'frío y agua'), los conjuros de cualquiera de esos tipos pueden afectar al gólem.

- **Dañado por** Cualquier magia de este tipo que tenga al gólem como objetivo provocará que sufra la cantidad de daño indicada (que no es de ningún tipo) en lugar de su efecto habitual. Si el gólem inicia su turno en un área de magia de ese tipo o es afectado por un efecto persistente del tipo apropiado, sufre el daño indicado entre paréntesis.
- **Curado por** Cualquier magia de este tipo que tenga al gólem como objetivo hará que el gólem pierda el estado lentificado y gane tantos PG como la mitad del daño que infligiría el conjuro. Si el gólem inicia su turno en un área de ese tipo de magia, gana los PG indicados entre paréntesis.
- **Lentificado por** Cualquier magia de este tipo que tenga al gólem como objetivo provocará que quede lentificado 1 durante 2d6 asaltos en lugar de su efecto habitual. Si el gólem inicia su turno en un área de magia de ese tipo, queda lentificado 1 durante ese asalto.
- **Vulnerable a** Cada tipo de gólem es vulnerable a uno o más conjuros concretos y los efectos de ello se describen en el bloque de estadísticas.

Gólem de carne

Hecho de restos dispares de músculos y piel, un gólem de carne es una parodia grotesca de la vida. Aunque no tiene mente propia, sigue pudiendo entrar en una furia berserker cuando es dañado, lo que le proporciona un leve vestigio de emociones. Los gólems de carne protegen laboratorios y osarios de modeladores de carne o de nigromantes que no tienen reparos en profanar cadáveres en beneficio propio.

GÓLEMS ALQUÍMICOS

Cuando un gólem alquímico es derrotado o incapacitado, si alguno de sus cuatro primeros compartimentos alquímicos (1-4) permanece intacto, se puede extraer y usarlo como una bomba alquímica menor del tipo indicado: frasco de ácido, frasco de escarcha, relámpago embotellado o fuego de alquimista, respectivamente.

Aunque se cree que el primer gólem de carne era un intento mal encaminado de crear vida a partir de materias primas, estas monstruosidades no pueden considerarse humanas en ningún aspecto. En casos aislados, pueden surgir ecos de personalidad en un gólem de carne si el cerebro utilizado como parte de su construcción tenía un temperamento muy poderoso pero esas trágicas circunstancias son (por suerte) extremadamente raras.

GÓLEM DE CARNE — CRIATURA 8

POCO COMÚN | N | GRANDE | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO | GÓLEM

Percepción +12; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +19

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

CA 26; **Fort** +18, **Ref** +14, **Vol** +15

PG 140; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, electricidad, enfermedad, fatigado, indispuesto, inconsciente, magia (ver debajo), mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 5 (excepto adamantina)

Bersérker Un gólem de carne severamente dañado tiene una probabilidad de volverse bersérker. Si tiene 40 PG o menos al inicio de su turno, el gólem debe tener éxito en una prueba plana CD 5 o volverse bersérker. Un gólem bersérker ataca salvajemente a la criatura viva más cercana, o al objeto más cercano si no hay criaturas cerca.

Antimagia de gólem dañado por el fuego (5d8, 3d4 debido a áreas o a daño persistente); curado por la electricidad (área 2d4 PG); lentificado por el frío

Vulnerable a *de la carne a la piedra* Lanzar un conjuro *de la carne a la piedra* sobre el gólem de carne le afecta con normalidad.

Reflejos eléctricos ↷ **Desencadenante** El gólem sufre daño por electricidad y hay una criatura adyacente al mismo; **Efecto** Las extremidades del gólem se mueven de golpe y tratan de agarrar a una criatura cercana. El gólem hace una prueba de Atletismo para hacer una presa contra una criatura adyacente. La criatura también sufre 3d6 daño por electricidad en caso de éxito, o 6d6 daño por electricidad en caso de éxito crítico.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Melee ❖ puño +20 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d10+7 contundente

Porrazo bersérker ❖ **Requisito** El gólem de carne se ha vuelto bersérker; **Efecto** El gólem de carne da un Golpe de puño con un penalizador -1 por circunstancia. Si impacta, inflige 1d6 daño adicional y el objetivo queda tumbado.

GÓLEM ALQUÍMICO

Este gólem es una pesadilla alquímica andante que puede infligir toda clase de heridas dolorosas. Su capacidad de seguir órdenes se la otorga el cerebro humanoide inerte que flota en la cúpula que tiene por cabeza. En casos excepcionalmente raros, el cerebro usado en su creación puede conservar fragmentos de recuerdos o incluso intelecto real, lo que resulta en un gólem alquímico con su propia personalidad y objetivos.

GÓLEM ALQUÍMICO — CRIATURA 9

POCO COMÚN | N | GRANDE | ALQUÍMICO | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO | GÓLEM

Percepción +15; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +22

Fue +6, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 27; **Fort** +20, **Ref** +19, **Vol** +15

PG 150; **Inmunidades** ácido, ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, magia (ver más abajo), mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 12 (excepto adamantina o contundente)

Compartimentos alquímicos El cuerpo de un gólem alquímico contiene seis compartimentos alquímicos rellenos de sustancias distintas. Cuando una habilidad indica que hay que determinar al azar un efecto alquímico, tira 1d6 y consulta esta lista (si sacas el resultado de un compartimento que está roto, no se produce ningún efecto alquímico):

1 daño por ácido; **2** daño por frío; **3** daño por electricidad; **4** daño por fuego; **5** daño por veneno; **6** indisposición: salvación de Fortaleza CD 26 o indispuesto 1 (indispuesto 2 en caso de fallo crítico).

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Fractura alquímica Cuando un gólem alquímico sufre daño físico debido a un impacto crítico o es afectado por un conjuro de *estallar*, un compartimento de cristal de su cuerpo se rompe, derramando una sustancia alquímica en una emanación de 5 pies (*1,5 m*). Tira en la lista de compartimentos alquímicos (ver arriba) para determinar cuál se rompe; con una tirada de 1-5, las criaturas en el área sufren 10d6 daño del tipo apropiado (salvación básica de Reflejos CD 28). Con una tirada de 6, las criaturas deben hacer una salvación contra el efecto de indisposición.

Antimagia de gólem dañado por sónico (5d8, 2d6 debido a áreas o a daño persistente); curado por el ácido (área 2d4 PG); lentificado por el frío

Vulnerable a estallar Lanzar un conjuro de *estallar* sobre un gólem alquímico le afecta con normalidad, pero provoca además una fractura alquímica (ver arriba).

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ jeringuilla +22 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d10+6 perforante más inyección alquímica

A distancia ❖ bomba +20 (arrojadiza 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** ver Generar bomba

Generar bomba ❖ (manipular) El gólem rellena un frasco vacío a partir de uno de sus compartimentos alquímicos para crear una bomba y luego da un Golpe de bomba. Determina el tipo de bomba creada tirando 1d6 en la lista de compartimentos alquímicos. Con una tirada de 1-4, crea la correspondiente bomba alquímica mayor: un frasco de ácido a partir del compartimento 1, un vial de escarcha a partir del compartimento 2, relámpago embotellado a partir del compartimento 3, o fuego de alquimista a partir del compartimento 4. Con una tirada de 5, crea una bomba venenosa que inflige 3d10 daño por veneno y salpicadura de 3 daño por veneno sin más efectos. Con una tirada de 6, crea una bomba de indisposición, que expone al objetivo y a todas las criaturas en el radio de salpicadura al efecto indisposición; las criaturas sólo alcanzadas por la salpicadura obtienen un bonificador +2 por circunstancia a su salvación de Fortaleza.

Inyección alquímica Cuando un gólem alquímico impacta a una criatura con un Golpe de jeringuilla, tira 1d6 en la lista de compartimentos alquímicos para determinar el efecto adicional del ataque. La jeringuilla inflige 2d6 daño adicional del tipo apropiado (o expone al objetivo a un efecto de indisposición, si se obtiene ese resultado).

GÓLEM DE ARCILLA

Tradicionalmente, los gólems de arcilla son creados a imagen de una divinidad y usados como guardianes de tumbas o de criptas sagradas. Los gólems de arcilla tienen el poder de lanzar maldiciones contra sus víctimas como castigo por su intrusión, lo que hace que muchos crean que estos constructos (habitualmente antiquísimos) tienen una pizca de poder divino en su interior. Aunque esta idea no tiene mucho fundamento, la gente supersticiosa suele andar con cautela cerca de cualquier estatua que sospeche levemente que pueda ser un gólem de arcilla.

La fuerza que anima un gólem de arcilla es inusualmente inestable, lo que hace que el gólem tenga tendencia a sucumbir a una furia bersérker al ser dañado. Tesorerías enteras se han perdido por completo debido a un gólem de arcilla enloquecido, por lo que sus fabricantes suelen cuidarse de que sus gólems están bien conservados y funcionan bien… o simplemente los colocan al otro lado de la puerta de los tesoros a los que deben proteger.

GÓLEM DE ARCILLA — CRIATURA 10

POCO COMÚN | N | GRANDE | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO | GÓLEM

Percepción +16; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +24

Fue +6, **Des** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 29; **Fort** +23, **Ref** +16, **Vol** +17

PG 175; **Inmunidades** ácido, ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, magia (ver debajo), mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 10 (excepto adamantina)

Acelerar ❖ (divino, transmutación) **Frecuencia** Una vez al día; **Desencadenante** Empieza el turno del gólem de arcilla. No puede desencadenar esta acción gratuita en el primer turno de combate; **Efecto** El gólem de arcilla está acelerado durante 1 minuto.

Bersérker Un gólem de arcilla severamente dañado tiene una probabilidad de volverse bersérker. Si tiene 50 PG o menos al inicio de su turno, el gólem debe tener éxito en una prueba plana CD 5 o volverse bersérker. Un gólem bersérker

GÓLEMS DE ARCILLA

Los restos de los gólems de arcilla tienen más valor para arqueólogos y eruditos que para los mercaderes. Pero los magníficos tesoros que suelen guardar estos protectores ancestrales ya son otra cosa.

GÓLEMS DE PIEDRA

Dependiendo del material con que esté hecho y del cuidado que se dio a su fabricación, un gólem de piedra destruido podrá valer tanto como un pilar de mármol de factura inmaculada o tan poco como un montón de escombros.

ataca salvajemente a la criatura viva más cercana, o al objeto más cercano si no hay criaturas cerca.

Antimagia de gólem dañado por el frío y el agua (5d10, 2d6 debido a áreas o a daño persistente); curado por el ácido (área 2d6 PG); lentificado por la tierra

Vulnerable a Desintegrar Un conjuro de *desintegrar* afecta al gólem, pero inflige la mitad del daño normal y provoca que el gólem quede lentificado 2 durante 1 asalto.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +24 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d10+12 contundente más herida maldita

Herida maldita (divina, maldición, nigromancia) Una criatura impactada por el puño del gólem de arcilla debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 29 o quedar maldita hasta que recupere sus PG máximos. La criatura maldita no puede recuperar PG excepto mediante magia y cualquiera que lance un conjuro para curar a la criatura deberá tener éxito en una prueba de contrarrestar CD 29 o la curación no tiene efecto alguno. El nivel de contrarrestar del gólem es igual a su nivel de criatura.

Porrazo bersérker ❖ **Requisito** El gólem se ha vuelto bersérker; **Efecto** El gólem de arcilla da un Golpe de puño con un penalizador -1 por circunstancia. Si impacta, inflige 1d8 daño adicional y el objetivo queda tumbado.

GÓLEM DE PIEDRA

Los gólems de piedra son constructos lentos y robustos que normalmente se esculpen a partir de mármol o granito. A menudo están hechos para servir como obras de arte cuando están en reposo, por lo que algunos creadores de gólems contratan a maestros escultores para asegurar que los constructos son además estatuas de gran belleza. Algunos gólems de piedra muy antiguos están dañados por el paso del tiempo: tienen rasguños o grietas, o les falta la nariz o algún dedo, pero este desgaste es principalmente cosmético y no impacta adversamente a la funcionalidad del gólem.

Hay relatos que hablan de gólems de piedra particularmente inmensos en ciertas ruinas antiguas, supervivientes de civilizaciones perdidas en el tiempo, que siguen decididos a cumplir órdenes de amos que desaparecieron hace mucho. Estos inmensos gólems de piedra son mucho más poderosos que las variedades habituales; siempre son de nivel 15 o más y tienen un tamaño mínimo de Enorme, aunque la mayoría son Gargantuescos. Como su tamaño es tan exagerado y las estructuras en las que habitan están tan dilapidadas, el despertar de uno de estos gólems de piedra puede provocar que los edificios circundantes se derrumben, que unos cimientos ancestrales se hundan y que los techos se derrumben sobre los enemigos. Además de estas estadísticas, estos colosales gólems de piedra atacan con golpes amplios capaces de derribar a varios objetivos a la vez.

GÓLEM DE PIEDRA — CRIATURA 11

POCO COMÚN | N | GRANDE | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO | GÓLEM

Percepción +17; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +26

Fue +7, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 30; **Fort** +24, **Ref** +18, **Vol** +19

PG 175; **Inmunidades** ácido, ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, magia (ver debajo), mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 10 (excepto adamantina)

Antimagia de gólem dañado por el frío y el agua (5d10, 2d8 debido a áreas o a daño persistente); curado por el ácido (área 2d8 PG); lentificado por la tierra

Vulnerable a *de la piedra a la carne* Un conjuro *de la piedra a la carne* niega la antimagia de gólem y la resistencia al daño físico de este gólem durante 1 asalto. Un conjuro *de la carne a la piedra revierte* este efecto inmediatamente.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +24 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d10+13 contundente

Imponer parálisis ↷ (incapacitación) **Desencadenante** El gólem de piedra impacta a una criatura lentificada; **Efecto** La criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 30 o quedar paralizada durante 1 asalto.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Marcha inexorable ❖ El gólem de piedra da una Zancada de hasta su velocidad, empujando a todas las criaturas en cuyo espacio entra y dañándolas si intentan detener su movimiento. Una criatura puede bloquearle el paso si tiene éxito en una salvación de Fortaleza CD 34. En caso de éxito crítico, la criatura que se resiste no sufre daño; de lo contrario es dañada como si hubiera sido impactada por el puño del gólem.

Pulso de lentitud ❖ (arcano, concentrar, transmutación) Toda criatura en una emanación de 10 pies (*3 m*) debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 30 o quedar lentificada 1 durante 1 minuto. El gólem no puede volver a usar su pulso de lentitud durante 1d4 asaltos

GÓLEMS DE HIERRO

Un gólem de hierro puede fundirse para vender el metal, o usarse para comerciar con gigantes de fuego que pueden querer reconvertirlo en armadura para una criatura Grande.

GÓLEM DE HIERRO

Normalmente fabricados con forma de armaduras completas gigantescas o de animales formidables, los gólems de hierro son el producto de una artesanía y una destreza exquisitas. Sus juntas articuladas y sus cuerpos blindados requieren un gran cuidado y una precisión matemática durante su fabricación y hay que limpiarlos y engrasarlos con regularidad para que sobrevivan al paso del tiempo. Con un cuidado adecuado, los gólems de hierro pueden permanecer en buena forma miles de años, transmitidos a través de las generaciones, siempre que no acaben destruidos por aventureros entrometidos. Además de su fuerza increíble, los gólems de hierro disponen de una potente arma de aliento tóxica, que a menudo es suficiente para librarles de grupos enteros de oponentes.

GÓLEM DE HIERRO — CRIATURA 13

POCO COMÚN | N | GRANDE | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO | GÓLEM

Percepción +21; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +30

Fue +8, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 34; **Fort** +26, **Ref** +21, **Vol** +22

PG 190; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, fuego, inconsciente, indispuesto, magia (ver debajo), mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 15 (excepto adamantina)

Antimagia de gólem dañado por el ácido (6d10, 2d8 debido a áreas o a daño persistente); curado por el fuego (área 2d8 PG); lentificado por la electricidad

Vulnerable a *neutralizar veneno* Lanzar un conjuro de *neutralizar veneno* sobre el gólem desactiva su arma de aliento durante 1 minuto.

Vulnerable al óxido Los efectos de oxidación mágica, como las antenas de un monstruo oxidante, afectan al gólem de hierro con normalidad.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +28 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d10+12 contundente

Arma de aliento ❖❖ (arcano, nigromancia, veneno) El gólem de hierro exhala gas venenoso en un radio de 10 pies (*3 m*) centrado en la esquina de una de las casillas del espacio del gólem de hierro. El gas perdura durante 1 asalto. Toda criatura en el área (o que luego entre en el área) se ve expuesta al veneno del gólem de hierro. El gólem no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Marcha inexorable ❖ El gólem de hierro da una Zancada de hasta su velocidad, empujando a todas las criaturas en cuyo espacio entra y dañándolas si intentan detener su movimiento. Una criatura puede bloquearle el paso si tiene éxito en una salvación de Fortaleza CD 37. En caso de éxito crítico, la criatura que se resiste no sufre daño; de lo contrario resulta dañada como si hubiera sido impactada por el puño del gólem.

Veneno de gólem de hierro (veneno) Todos los valores de drenado causados por este veneno se reducen en 1 cada hora; **Salvación** Fortaleza CD 33; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 2d6 daño por veneno y drenado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 4d6 daño por veneno y drenado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 8d6 daño por veneno y drenado 3 (1 asalto)

GÓLEMS DE ADAMANTITA

La inconcebible cantidad de adamantita necesaria para crear un único gólem de adamantita vale más que las arcas de varias naciones. El poderoso corazón de un gólem de adamantita se puede convertir en una forja legendaria para herrería.

GÓLEM DE ADAMANTITA

Fabricados a partir de un metal casi indestructible y extremadamente raro, los gólems de adamantita sólo pueden ser destruidos por los adversarios más poderosos. Crear un gólem de adamantita requiere una cantidad de adamantita tan colosal que obtenerla suele requerir organizar una expedición minera a un planeta lejano, el Plano de la Tierra, o un Plano Exterior.

GÓLEM DE ADAMANTITA — CRIATURA 18

RARO | N | ENORME | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO | GÓLEM

Percepción +26; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +38

Fue +9, **Des** –1, **Con** +9, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 42; **Fort** +33, **Ref** +27, **Vol** +29

PG 255, Modo de reparación; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, fuego, inconsciente, indispuesto, magia (ver debajo), mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 20 (excepto adamantina *vorpalina*)

Modo de reparación Cuando el gólem de adamantita está a 0 PG, no queda destruido. En lugar de eso, activa su modo de reparación, durante el cual queda lentificado 1, no puede llevar a cabo reacciones y sólo puede llevar a cabo la acción de autorreparación. En cuanto tiene más de 30 PG, puede usar cualquier tipo de acción y puede usar reacciones, aunque permanece lentificado 1 y no puede llevar a cabo reacciones hasta el inicio de su siguiente turno. Si un impacto crítico con un arma adamantina *vorpalina* reduce el gólem a 0 PG, o si dicha arma lo impacta mientras está ya a 0 PG, el gólem es destruido.

Antimagia de gólem dañado por el ácido (9d10, 2d10 debido a áreas o a daño persistente); curado por el fuego (área 2d10 PG); lentificado por la electricidad

Vulnerable a *disipar* El gólem puede ser objetivo de *disyunción* y *disipar magia*. Si es objetivo de uno de esos conjuros de 9.º nivel o superior, el gólem ve su resistencia al daño físico reducida a 15 y queda lentificado 1 (o lentificado 2 si está en modo de reparación) durante 1d4 asaltos. Durante este periodo, si el gólem queda reducido a 0 PG mientras está ya en modo de reparación, es destruido.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +35 (alcance 15 pies [*4,5 m*], letal 3d12, mágico), **Daño** 3d10+17 contundente más Golpe destructivo

Autorreparación ❖ (manipular) El gólem se repara a sí mismo y recupera 30 PG.

Expulsar gases ❖ (fuego) El gólem expulsa un cono de 30 pies (*9 m*) de vapor sobrecalentado de su forja interior. Esto inflige 15d6 daño por fuego a todas las criaturas en el cono (salvación básica de Reflejos CD 40). El gólem no puede volver a expulsar gases durante 1d6 asaltos.

Golpe destructivo Si logra un impacto crítico, el Golpe de puño de un gólem de adamantita rompe la armadura del objetivo, si es que tiene, además de infligir daño al objetivo. Si el objetivo tiene un escudo alzado, el gólem rompe el escudo en su lugar.

Marcha inexorable ❖ El gólem de adamantita da una Zancada de hasta su velocidad, empujando a todas las criaturas en cuyo espacio entra y dañándolas si intentan detener su movimiento. Una criatura puede tratar de bloquearle el paso intentando una salvación de Fortaleza CD 45.

Éxito crítico La criatura no sufre daño, ni su armadura tampoco.

Éxito El gólem detiene su movimiento y no puede entrar en el espacio de esta criatura.

Fallo La criatura que se resiste es dañada como si hubiera sido impactada por el puño del gólem de adamantita y su armadura también sufre ese daño.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Gorro rojo

Los gorros rojos son hadas sádicas y caprichosas, que disfrutan del asesinato y los baños de sangre. Aunque se les conoce por tener la apariencia de hombres ancianos y barbudos, las mujeres gorros rojos no son menos temibles o crueles. Pero en realidad, no son otra cosa que abusones cobardes, que se sienten intimidados por cualquiera más poderoso que ellos, un rasgo que da pie a su odio y desprecio hacia los símbolos de dioses buenos. Muchos cuentos de hadas relatan que los gorros rojos obtienen poderes al empapar sus sombreros homónimos en sangre fresca. Igual de icónicas para estas hadas pequeñas y crueles son sus botas de hierro y el tañido de sus suelas sobre un suelo de piedra es a la vez discorde y desconcertante, especialmente para quienes saben identificarlo. Los gorros rojos suelen medir solamente unos 3 pies (*90 cm*) de altura, con el cuerpo encorvado, orejas puntiagudas, dientes torcidos y cabello largo, blanco y enredado.

GORRO ROJO — CRIATURA 5

CM PEQUEÑO HADA

Percepción +12; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +15, Engaño +11, Intimidación +13, Naturaleza +10, Sigilo +13

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

Equipo botas de hierro, gorra roja, guadaña

Gorro rojo (nigromancia, primigenio) El gorro de lana de un gorro rojo está teñido con la sangre de sus víctimas. Si lo pierde su gorra, deja de beneficiarse de curación rápida y sufre un penalizador-4 por estatus a sus tiradas de daño. Puede crear uno nuevo en 10 minutos, pero ese gorro no le devuelve sus poderes hasta que lo ha vuelto rojo con empapar de sangre. Un gorro no aporta beneficios a otras criaturas, sólo al gorro rojo que la ha creado.

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +15, **Vol** +10

PG 60, curación rápida 10; **Debilidades** hierro frío 5, **Repulsa** por lo divino

Repulsa por lo divino (emoción, mental, miedo) Si un gorro rojo ve a una criatura esgrimir un símbolo religioso de una divinidad buena (lo cual requiere una acción de Interactuar por parte de esa criatura) o usar uno para lanzar un conjuro divino, el gorro rojo debe hacer una salvación de Voluntad CD 19. Luego queda temporalmente inmune a ver esgrimido un símbolo religioso durante 10 minutos.

Éxito crítico El gorro rojo no se ve afectado.

Éxito El gorro rojo queda asustado 2.

Fallo El gorro rojo queda en fuga durante 1 asalto y está asustado 4.

Velocidad 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ guadaña +15 (derribo, letal 1d10), **Daño** 1d10+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ bota +13 (ágil, versátil Con), **Daño** 1d6+8 perforante

Empapar de sangre ❖ (manipular) El gorro rojo empapa su gorro en la sangre de un enemigo muerto. El enemigo tiene que haber muerto hace menos de un minuto y el gorro rojo debe haber ayudado a matarlo. El gorro rojo obtiene un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño durante 1 minuto.

Hendedura letal ↷ **Desencadenante** El gorro rojo reduce una criatura a 0 PG con un Golpe de guadaña; **Efecto** El gorro rojo da otro Golpe de guadaña contra una criatura distinta, usando el mismo penalizador por ataque múltiple que el Golpe de guadaña que ha desencadenado esta reacción. Esto cuenta para su penalizador por ataque múltiple.

Pisar ❖ El gorro rojo da una Zancada de hasta la mitad de su velocidad y da un Golpe de bota en cualquier punto de ese movimiento. Si el Golpe de bota impacta a una criatura tumbada, inflige 2d6 daño por sangrado persistente adicional.

TESOROS DE LOS GORROS ROJOS

Las botas y el gorro de un gorro rojo no tienen mucho valor para otros personajes, pero lleva una guadaña y varios trofeos valiosos de sus víctimas.

UBICACIONES DE LOS GORROS ROJOS

A diferencia de algunas hadas, los gorros rojos no encarnan un rasgo o entorno natural concretos, por lo que pueden encontrarse casi en cualquier lugar. Suelen preferir zonas que les permiten esconderse o por lo menos ponerse a cubierto con sus movimientos veloces, como bosques, montañas y túneles o cavernas subterráneas.

CAMPANILLAS DE LOS GREMLINS

Las sociedades supersticiosas a veces cuelgan campanillas hechas de metales semipreciosos, creyendo que esas campanas disuaden a los gremlins de destruir el objeto al que están fijadas o invadir un hogar. Extrañamente, la mayoría de gremlins creen también en esa superstición, e incluso cuando una campanilla de gremlin no ha sido encantada mágicamente, los gremlins normalmente no se arriesgarán a toquetear los objetos que parecen protegidos de esta forma.

GREMLIN

Los gremlins son crueles hadas bromistas y saboteadoras que se han aclimatado completamente a vivir en el Plano Material y hallan nichos concretos para su inventiva destructividad. Todos los gremlins disfrutan arruinando o rompiendo cosas, ya sean algo físico como un aparatejo o un vehículo, o algo intangible como una alianza o una relación. Nada les gusta más que ver como se derrumban creaciones complejas, preferiblemente tras un leve pero preciso empujón por su parte. Los gremlins tienen tendencia a denigrar, abusar o incluso masacrar a miembros más débiles de su especie, en especial a los mitflits, a quienes los gremlins (y muchos otros) llaman despectivamente 'canijos'.

MITFLIT

Los mitflits, también conocidos como canijos, son seres patéticos y cobardes, que fácilmente son intimidados para que sirvan a otras criaturas o a líderes mitflits ligeramente más poderosos. Doman a insectos, arañas y a criaturas similares para que les sirvan de fieles aliados. Los mitflits han perdido casi toda su magia ancestral gremlin, lo que deja a estos seres inundados de dudas e inseguridad. Los mitflits se sienten cercanos a las otras criaturas más humildes del mundo y forjan vínculos de amistad con las sabandijas, los únicos seres que parecen aceptarles. Una estructura social, incluso una en la que son maltratados, sirve para llenar parcialmente el vacío en la personalidad de los mitflits y raramente se rebelan o cuestionan las cosas a menos que la furia alcance el punto de ruptura.

MITFLIT — CRIATURA -1

LM PEQUEÑO GREMLIN HADA

Percepción +4; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas infracomún

Habilidades Acrobacias +5, Diplomacia +1 (+7 contra artrópodos), Latrocinio +5, Naturaleza +3, Sigilo +5

Fue –1, **Des** +3, **Con** +0, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** –1

Autodesprecio (emoción, mental) El desprecio hacia sí mismo de un mitflit lo hace fácil de influenciar. Sufre un penalizador -4 a su CD de Voluntad contra las pruebas para Causar impresión, Desmoralizar, Obligar y hacer una Petición.

Empatía con las sabandijas Los mitflits pueden usar Diplomacia para Causar impresión y hacer una Petición a un artrópodo (insectos, arañas, escorpiones, cangrejos y similares animales invertebrados). La mayoría de artrópodos tienen una actitud inicial de indiferente hacia los mitflits.

Equipo dardo (10), espada corta

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 10; **Debilidades** hierro frío 2

Velocidad 20 pies (*6 m*); trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +8 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6-1 perforante

A distancia ❖ dardo +8 (ágil, arrojadizo, incremento de alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d4-1 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 16; **2.º** *hablar con los animales* (a voluntad; sólo artrópodos); **1.º** *perdición;* **Trucos (1.º)** *prestidigitación*

Furia vengativa (emoción, mental) Mientras no está asustado, un mitflit obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño contra cualquier criatura que la ha dañado o atormentado anteriormente.

PUGWAMPI

Ariscos, cobardes y con cara de perro, los pugwampis disfrutan de forma desproporcionada de los accidentes y desaires de otras criaturas; algo que sucede a menudo debido al aura sobrenatural de infortunio que proyectan estos gremlins. Disfrutan preparando bromas que involucran estacas, excrementos, fosos llenos de arañas y similares. Los pugwampis están un poco sordos y por ello suelen hablar entre sí a gritos cuando no se están escondiendo. Muchos pugwampis veneran a los gnolls como si fueran dioses y aspiran a ser más como ellos, aunque los gnolls les odian incluso más que el resto de criaturas debido a su adulación desesperada.

PUGWAMPI

CRIATURA 0

LM PEQUEÑO GREMLIN HADA

Percepción +6 (-2 con el oído); visión en la oscuridad
Idiomas gnoll, infracomún
Habilidades Artesanía +2, Engaño +2, Latrocinio +5, Naturaleza +4, Sigilo +5
Fue –3, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** –2
Equipo arco corto (60 flechas), espada corta

CA 16, **Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +6
PG 17; **Debilidades** hierro frío 2
Aura desafortunada (adivinación, aura, mental, infortunio, primigenio) 20 pies (*6 m*). Las criaturas en el aura que no son animales, gremlins o gnolls resultan extremadamente desafortunadas (salvación de Voluntad CD 16; la criatura debe tirar esta salvación dos veces y quedarse con el peor resultado). Si tiene éxito, la criatura queda temporalmente inmune al aura desafortunada de los pugwampis durante 24 horas. En caso de fallo, la criatura deberá tirar dos veces y quedarse el peor resultado cuando haga cualquier prueba mientras permanezca en el aura.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +8 (ágil, mágico, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6-3 cortante
A distancia ❖ arco corto +8 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, mágico, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante
Conjuros primigenios innatos CD 16; **2.º** *hablar con los animales* (a voluntad); **Trucos (1.º)** *prestidigitación*

JINKIN

Los jinkins son sádicos artificieros que roban y sabotean objetos y se enorgullecen especialmente de su poder de maldecir objetos preciados. Son rencorosos y crean complicados planes de venganza ante cualquier ofensa, como que una criatura se atreva a anular una de sus maldiciones. No suelen conformarse con simplemente causar destrozos, sino que disfrutan enormemente de torturar y asesinar, aunque prefieren atraer a sus víctimas a trampas diseñadas para capturar o incapacitar en lugar de para matar directamente. Una de sus favoritas son los fosos profundos, pues a las víctimas que sobreviven a la caída les espera una muerte lenta debido al hambre y la sed y los jinkins pueden reunirse en el borde del mismo para burlarse de los atrapados.

JINKIN

CRIATURA 1

LM PEQUEÑO GREMLIN HADA

Percepción +7; visión en la oscuridad
Idiomas infracomún
Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +5 (+7 trampas), Engaño +5, Latrocinio +7, Naturaleza +5, Sigilo +7
Fue –2, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +2
Equipo espada corta

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +7
PG 19; **Debilidades** hierro frío 2

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +9 (ágil, mágico, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6-2 perforante
Conjuros primigenios innatos CD 17; **Trucos (1.º)** *prestidigitación*
Ataque furtivo El jinkin inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.
Trastear (maldición, primigenio, transmutación) Un grupo de seis jinkins pueden trabajar juntos durante una hora para imbuir un objeto con una maldición dentro de un alcance de 60 pies (*18 m*). Aunque este proceso lleva su tiempo, es discreto y puede llevarse a cabo estando Escondido. Los jinkins prefieren usar esta aptitud sobre el equipo mágico. La maldición hace que el objeto sea poco fiable (prueba plana CD 5 o cualquier acción para Interactuar con el objeto o Activarlo se desperdicia), añade un requisito estrafalario para poder usarlo, o impone alguna otra maldición de calibre similar.

'TESOROS' DE LOS GREMLINS

Todos los gremlins son acaparadores compulsivos y sus nidos están abarrotados de objetos tanto valiosos como inservibles. Rebuscar en el nido de un gremlin puede revelar tesoros inesperados como joyas u objetos mágicos menores, pero hay que ir con cuidado de no cortarse con trozos de metal oxidado, encontrar objetos malditos, o molestar a un nido oculto de sabandijas venenosas.

LOS PRIMEROS GRIFOS

La combinación de dos depredadores simbólicos y reconocibles de la tierra y del aire, el león y el águila, es el resultado de las plegarias devotas entre culturas ancestrales a una divinidad igualmente antigua; un dios ya fallecido llamado Curchanus, que antaño era el patrón de todas las bestias del mundo. Se cree que esos primeros grifos eran mucho más inteligentes y eran emisarios de la fe, pero cuando Curchanus murió a manos de Lamashtu, los grifos supervivientes involucionaron hasta ser poco más que fieras.

Grifo

Los grifos son bestias regias que en muchas culturas son vistas como símbolos de la libertad y la fuerza. Son físicamente imponentes, con los cuartos traseros de un león y la cabeza, las alas y las extremidades delanteras de una gran ave de presa; normalmente de un águila, pero los hay que tienen rasgos de halcón, de gavilán o incluso de buitre o de quebrantahuesos. En raros casos, los cuartos traseros de un grifo pueden parecer los de un gran felino distinto, como un leopardo o un tigre. Estas variaciones parecen corresponderse con el entorno en el que vive el grifo (por ejemplo, hay grifos muy raros de ver en el norte de Avistan que tienen los cuartos traseros de un lince del bosque Grungir y la parte delantera de un búho de las nieves), aunque eso no siempre se cumple. Hay algunos grifos que carecen por completo de alas; se los conoce como alsios y son el resultado de una rara mutación. En una camada de grifos, un alsio suele ser el último en comer, por lo que hay pocos que sobrevivan a la etapa de polluelos. Los alsios que llegan a la edad adulta suelen ser más duros, violentos y arrogantes que la mayoría de grifos.

Los grifos salvajes emplean sus poderosas alas para alzarse por el cielo y su aguda vista para localizar presas. La velocidad con la que descienden en picado y agarran a sus víctimas es sobrecogedora. Pueden rasgar la carne de sus presas con su afilado pico, pero normalmente las llevan primero a una ubicación elevada y aislada donde poder comer sin interrupciones. La excepción es cuando un grifo caza para alimentar a sus crías, en cuyo caso no suelen llevar casi nunca presas vivas al nido para no poner a los polluelos en peligro.

Hace tiempo que los adiestradores más hábiles aprendieron a criar grifos como monturas de fuerzas militares o individuos poderosos. Dichas monturas son famosas por su fuerza, su coraje y su lealtad infalible. Son de los animales más inteligentes y tienen una sabiduría fuera de lo común; se cree que es el grifo el que elige a su jinete y no lo contrario. Adiestrar a un grifo para que acepte y obedezca a un jinete en vuelo es un proceso largo y costoso. Los adiestradores de grifos suelen cobrar grandes sumas por sus servicios y los gobernantes que presumen de tener un establo de grifos son objeto de respeto y envidia.

GRIFO — CRIATURA 4

N GRANDE ANIMAL

Percepción +11; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +12, Supervivencia +9

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

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +13, **Vol** +7

PG 60

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

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +14 (letal 1d10), **Daño** 2d8+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +14 (ágil), **Daño** 2d6+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +14 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+4 contundente

Abalanzarse ❖ El grifo da una Zancada y da un Golpe de zarpa al final de ese movimiento. Si el grifo empezó su acción estando escondido, permanece escondido hasta después del Golpe que forma parte de esta aptitud.

Pasada en vuelo ❖❖ El grifo vuela hasta su velocidad de volar y da dos Golpes de zarpa en cualquier punto durante ese movimiento. Cada Golpe debe tener por objetivo una criatura distinta. Los ataques se ven afectados por el penalizador por ataques múltiples de forma normal.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Grikkitog

Los grikkitogs, también conocidos como 'tierras hambrientas', son extraños parásitos del Plano de la Tierra que infestan y poseen tierra, roca y piedra para saciar su hambre infinita. Un joven grikkitog es una aparición informe hasta que corrompe a un elemental de tierra para que albergue su núcleo. Entonces, el grikkitog puede infestar la tierra y piedra cercanas con su esencia voraz, formando ojos y bocas por su superficie. Estas criaturas son especialmente peligrosas para los animales pequeños que hacen sus madrigueras en agujeros y huecos entre las rocas y para los escaladores que buscan asideros.

GRIKKITOG — CRIATURA 14

NM ENORME ABERRACIÓN TIERRA

Percepción +29; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad, visión multiplicada

Idiomas térraro

Habilidades Atletismo +28, Engaño +27 (+31 para imitar piedra), Supervivencia +25

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

Implantar núcleo ❖❖❖ (manipular) El grikkitog implanta su núcleo en una sección adyacente de tierra o piedra, fundiéndose con ella y cambiando su apariencia visual para que coincida con la roca circundante. Está inmovilizado, pero tiene éxito automáticamente en sus pruebas de Engaño para imitar a la piedra a su alrededor; las criaturas que lo buscan activamente pueden seguir haciendo pruebas de Percepción contra su CD de Engaño como es habitual. Un grikkitog puede dejar de implantarse como una acción gratuita que tiene el rasgo manipular. El aura de infestación y la visión multiplicada de un grikkitog sólo están activas mientras está implantado.

Visión multiplicada Mientras su núcleo está implantado, el grikkitog puede ver a través de los ojos que crea por toda el área de su aura de infestación, lo que le proporciona los beneficios de visión periférica total.

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

PG 200, **Resistencias** 10 (excepto adamantina)

Aura de infestación (aura, ocultista, tierra) 120 pies (*36 m*). Mientras su núcleo está implantado, un grikkitog infesta toda la tierra y la piedra en un radio de 120 pies (*36 m*), si hay una conexión física ininterrumpida entre la tierra, incluyendo objetos de piedra que tocan el suelo. Este efecto se extiende aunque el grikkitog no tenga línea de efecto, aunque sólo puede afectar a tierra o piedra expuestas y en la superficie si por lo menos parte de su núcleo está también expuesto. Dentro del aura, puede hacer crecer bocas y ojos por todas partes. Puede hacer ataques de fauces contra cualquier criatura, que se originan desde cualquier espacio de tierra o piedra en el aura adyacente a dicha criatura. Determina la cobertura desde el punto de origen del ataque, no desde el núcleo del grikkitog.

Velocidad 20 pies (*6 m*); excavar 20 pies (*6 m*)

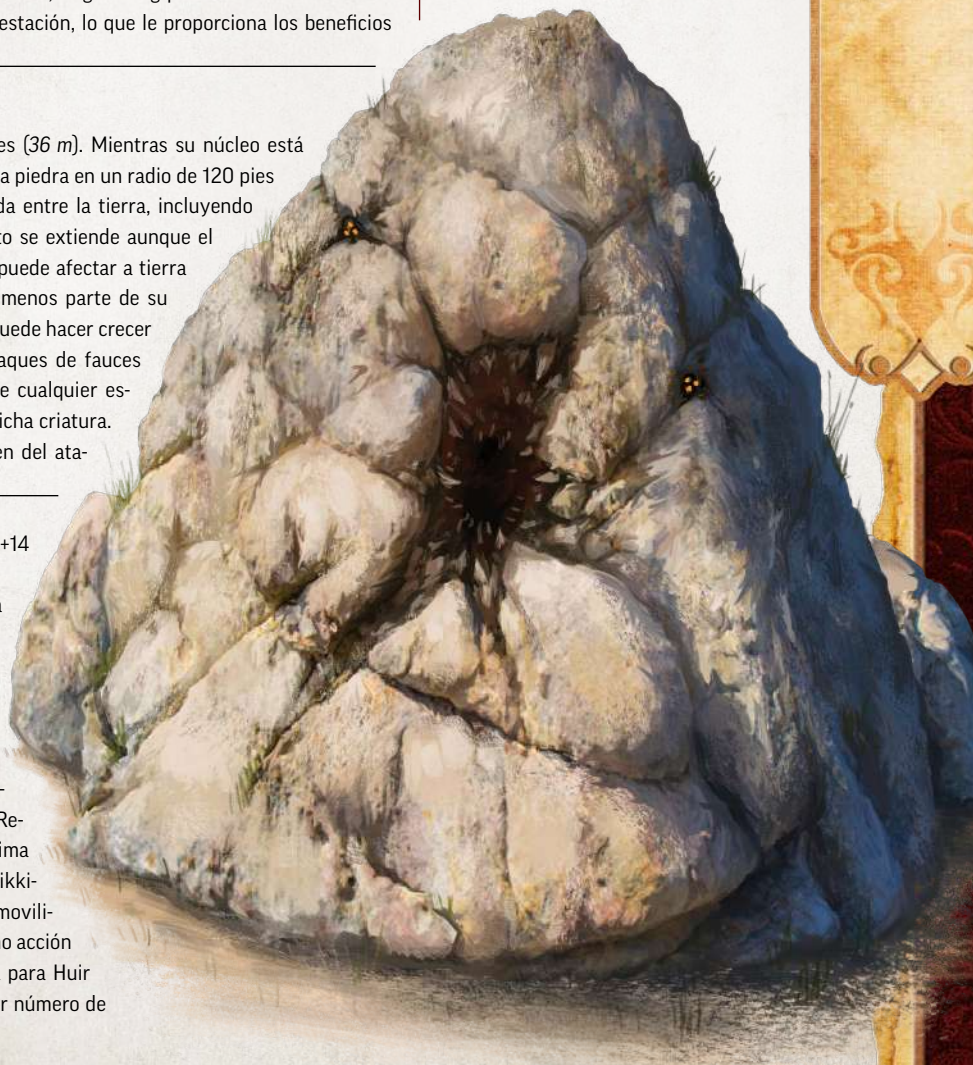
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +29 (mágicas), **Daño** 3d12+14 perforante más Fauces con púas

Atravesar la tierra El grikkitog puede excavar a través de tierra y roca a su velocidad de excavar completa y no deja túneles ni otras señales de su paso.

Fauces con púas Al impactar a una criatura con sus fauces, el grikkitog puede extender sus dientes con púas, inmovilizando al objetivo a menos que éste tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 34. Mientras está inmovilizada, la víctima sufre 3d8 daño por sangrado persistente y el grikkitog se alimenta de su carne. La criatura queda inmovilizada hasta que el grikkitog termina el efecto como acción gratuita o el objetivo tiene éxito en una prueba para Huir CD 38. El grikkitog puede inmovilizar a cualquier número de criaturas a la vez con sus fauces.

ORÍGENES DE LOS GRIKKITOGS

Los grikkitogs son el tema central de incontables relatos de miedo que cuentan los habitantes del Plano de la Tierra, muchos de los cuales especulan sobre su origen. Hay quienes recuerdan las guerras entre los señores elementales y creen que el primer grikkitog fue un experimento creado para servir como arma para Ayrzul, el maligno Rey Fosilizado del Plano de la Tierra, pero su hambre y su poder eran tan grandes que escapó de su contención, infestó a un custodio elemental de tierra y empezó a esparcirse por el Plano.



DIOSES IGNOTOS

Tradicionalmente, los gugs no hacen de la religión y la fe una parte esencial de su sociedad, pero sus ciudades siempre cuentan con templos destacados a dioses poco conocidos, cuya adoración no se practica en la mayoría de mundos mortales. La mayoría de gugs conocen a divinidades como Azathoth, Nyarlathotep, o Yog-Sothoth pero, incluso entre los gugs, esos Dioses Exteriores son más temidos que venerados.

GUG

El rasgo más horrendo de un gug es su cabeza cilíndrica que se divide verticalmente para revelar numerosas hileras de dientes afilados y amarillentos y una garganta abierta. Sus ojos a ambos lados de esta cabeza-boca son pequeños pero agudos. Protuberancias óseas protegen sus ojos de los desesperados aspavientos de sus presas, pues prefiere alimentarse de carne cruda y aún viva antes que de hongos y musgo. Atrapa dichas presas con sus fuertes brazos que se dividen a partir del codo en un par de antebrazos, lo cual le proporciona cuatro manos con garras. Estos monstruos brutales están recubiertos de pelaje negro, a menudo apelmazado por sangre y vísceras.

Aunque los gugs tienen una apariencia bestial, disponen de un intelecto agudo y cruel. Establecen sus guaridas muy por debajo de la tierra, pero a veces salen a cazar a la superficie durante noches oscuras, ya sea en solitario o en grupos pequeños. Como tienen apetitos voraces, la mayoría de gugs consumen al momento a las criaturas que atrapan, pero algunos prefieren llevarse a sus víctimas y retirarse bajo tierra, dejando sólo un hedor residual y extrañas huellas de garras. Los prisioneros son arrastrados hasta rancias madrigueras marcadas con runas desconocidas y sacrificados a los viles dioses de la sangre, las tinieblas y las pesadillas que adoran los gugs. Hay rumores sobre ciudades gugs carentes de luz y fabricadas a partir de bloques de piedra titánicos en las entrañas de la tierra, donde poderosos líderes gugs predican sus viles doctrinas ante muchedumbres aullantes.

Los gigs tienen una extraña relación con los guls, que parece provenir de su origen compartido en un lejano mundo subterráneo. Los gugs viven atemorizados por los guls, a pesar de superarlos en fuerza y tamaño; sin embargo, este extraño miedo no se aplica a los ghasts, a los que consumen con la misma voracidad que al resto de criaturas. Los gugs suelen medir unos 16 pies (*4,8 m*) de altura y pesar 2.000 libras (*900 kg*), aunque tienen un caminar extraño y grácil que no se corresponde con su tamaño inmenso. Su paso ligero y su capacidad de escurrirse por espacios pequeños hace que los gugs se usen como hombres del saco en cuentos sobre extrañas desapariciones o sangrientas masacres.

Algunos gugs especialmente sanguinarios obtienen poderes atroces como dones de sus ignotos patrones. Estos monstruos se conocen como prodigios, nunca tienen menos de nivel 12 y obtienen varios conjuros ocultistas innatos. Aunque la combinación de conjuros concreta varía de un prodigio a otro, normalmente esos poderes otorgan invisibilidad, el poder de manipular la roca, o el de invocar energías destructivas sobre la carne de los seres vivos.

GUG — CRIATURA 10

CM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +19; visión en la oscuridad

Idiomas infracomún

Habilidades Acrobacias +19 (+23 para Escurrirse), Atletismo +23, Sigilo +19, Supervivencia +17

Fue +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

CA 30; **Fort** +22, **Ref** +17, **Vol** +19

PG 175

Ataque de oportunidad ↷

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

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +23 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d12+13 perforante

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

Flexibilidad inquietante A pesar de su tamaño, las articulaciones adicionales del gug le permiten caber en espacios estrechos como si fuera una criatura Mediana. Mientras se Escurre, puede moverse a su velocidad total.

Garras furiosas ❖❖ El gug da hasta cuatro Golpes de garra, cada uno contra un objetivo distinto. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples del gug, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

Rasgadura ❖ garra

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Gul

Pocas criaturas son tan habituales en los lugares siniestros, como cementerios solitarios y criptas en ruinas, como los muertos vivientes caníbales conocidos como guls.

Cómo crear un gul

Puedes convertir una criatura viva en un gul mediante los siguientes pasos. Para crear un ghast, duplica estos ajustes numéricos. Los monstruos de esta sección están creados desde cero, por lo que sus estadísticas no coinciden exactamente con estas indicaciones. Se recomienda hacer los guls a medida si tienes tiempo para ello, usando las aptitudes especiales aquí indicadas, pero creando el resto de estadísticas para que coincidan con lo que quieras para tu gul.

Primero, aumenta en 1 el nivel de la criatura y cambia sus estadísticas de este modo.

- Aumenta en 1 su CA, bonificadores al ataque, CD, salvaciones y modificadores de habilidad.
- Aumenta en 1 el daño de sus Golpes y otras aptitudes ofensivas. Si la criatura tiene una aptitud que limita lo a menudo que puede usarse (como un arma de aliento), aumenta el daño en 2 en su lugar.

Aptitudes de Gul

Un gul obtiene los rasgos muerto viviente y gul y normalmente queda de alineamiento maligno. Si la criatura base tiene aptitudes que provienen de ser una criatura viva, las pierde. También pierde cualquier rasgo que represente su vida como criatura viviente, como humano y humanoide. Puede que tengas que ajustar algunas aptitudes que entran en conflicto con la temática de un gul. Todos los guls obtienen las siguientes aptitudes. La CD de salvación para todas las aptitudes usa la CD del nivel del gul (*Reglas básicas*, pág. 503).

Visión en la oscuridad

Curación negativa

Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno

Garras Si la criatura tenía manos, obtiene un Golpe de garra (un ataque sin armas ágil que inflige daño cortante más parálisis). Si tenía algún ataque ágil, el daño infligido por sus garras debería ser aproximadamente el mismo que dicho ataque. Si no tenía ataques ágiles, sus garras deberían infligir tres cuartas partes del daño de sus otros ataques.

Fauces Si la criatura tenía boca, obtiene un Golpe de fauces (un ataque sin armas que inflige daño cortante más fiebre del gul y parálisis). El daño debería ser el mismo que los ataques no ágiles de la criatura.

Consumir carne ❖ (manipular) **Requisitos** El gul está adyacente al cadáver de una criatura que ha muerto desde hace menos de una hora; **Efecto** El gul devora un trozo del cadáver y recupera 1d6 PG más 1d6 por cada 2 niveles que tiene. Sólo puede recuperar PG una sola vez a partir de cada cadáver.

Fiebre del gul (enfermedad); **Salvación** Fortaleza; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1 día); **Etapa 2** 2d6 daño negativo y recupera la mitad de PG de cualquier curación (1 día); **Etapa 3** igual que la etapa 2 (1 día); **Etapa 4** 2d6 daño negativo y no puede beneficiarse de curación (1 día); **Etapa 5** igual que la etapa 4 (1 día); **Etapa 6** muere y se alza como un gul la medianoche siguiente.

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultista) Cualquier criatura viva que no sea elfa impactada por el ataque de un gul deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedar paralizada. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos y la CD se reduce en 1 de forma acumulativa con cada salvación.

Salto veloz ❖ (mover) El gul salta hasta la mitad de su velocidad. Este movimiento no desencadena reacciones.

Aptitudes de Ghast

Un ghast tiene todas las aptitudes de arriba, más los siguientes añadidos.

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (*3 m*). Si una criatura entra en el aura o empieza su turno en ella, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (con una CD según el nivel del monstruo; *Reglas básicas*, pág. 503) o

Los primeros guls

Cuenta la leyenda que el primer humanoide (un elfo, al parecer) que se alimentó de la carne de su hermano se alzó como gul tras morir y con el tiempo se entregó por completo a esa nueva vida y acabó obteniendo un gran poder y ascendiendo como señor demoníaco de los guls, las tumbas y los secretos guardados por los muertos. Que los guls de humanoides se transformen y desfiguren hasta adoptar rasgos vagamente élficos y que los propios elfos sean inmunes a la parálisis de los guls, son efectos secundarios de este origen ancestral pero hoy día es igual de probable que los guls veneren a otros dioses viles (o que renieguen de cualquier clase de fe) a que honren al primero de los suyos.

SOCIEDAD DE LOS GULS

Los guls son bastante inteligentes y, más que casi cualquier otro tipo de muerto viviente, tienden a formar sociedades y culturas (aunque son viles y repugnantes y tienen como pilar la consunción de cadáveres y otros actos depravados) en madrigueras laberínticas bajo cementerios, o incluso ciudades enteras ocultas en las Tierras Oscuras.

queda indispuesta 1 (y, en caso de fallo crítico, lentificada 1 mientras siga indispuesta). Mientras está en el aura, la criatura sufre un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra enfermedad y para recuperarse del estado indispuesto. Si una criatura tiene éxito en la salvación, queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Fauces Como el gul, pero aplica fiebre del ghast en lugar de fiebre del gul.

Consumir carne ❖ Como el gul, pero recupera 1d6 PG adicionales.

Fiebre del ghast (enfermedad); **Salvación** Fortaleza; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1 día); **Etapa 2** 3d8 daño negativo y recupera la mitad de PG de cualquier curación (1 día); **Etapa 3** igual que la etapa 2 (1 día); **Etapa 4** 3d8 daño negativo y no puede beneficiarse de curación (1 día); **Etapa 5** igual que la etapa 4 (1 día); **Etapa 6** muere y se alza como un ghast la siguiente medianoche.

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultista) Como el gul, pero los elfos no son inmunes.

GUL

Los guls son muertos vivientes famélicos que acechan en los cementerios y se alimentan de cadáveres.

GUL — CRIATURA 1

CM MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +4, Sigilo +7, Supervivencia +5

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

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 20, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno

Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 5 pies (*1,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +9 (sutil), **Daño** 1d6+1 perforante más fiebre del gul y parálisis

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +9 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+1 cortante más parálisis

Consumir carne ❖ (manipular) Ver Aptitudes de gul. El gul recupera 1d6 PG.

Fiebre del gul (enfermedad) Ver Aptitudes de gul; CD 15.

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultista) Ver Aptitudes de gul; CD 15.

Salto veloz ❖ (mover) Ver Aptitudes de gul.

GHAST

Los ghasts son salvajes, apestosos y siempre están famélicos y son los parientes más poderosos de los guls. Persiguen a sus presas sin descanso.

GHAST — CRIATURA 2

CM MEDIANO GHAST MUERTO VIVIENTE

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril,

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +7, Sigilo +10, Supervivencia +8

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

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 30, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno

Hedor (aura, olfativo) 10 pies (*3 m*). Ver Aptitudes de ghast; CD 16.

Velocidad 30 pies (*9 m*), excavar 5 pies (*1,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11 (sutil), **Daño** 1d6+5 perforante más fiebre del ghast y parálisis

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +11 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+5 cortante más parálisis

Consumir carne ❖ (manipular) Ver Aptitudes de ghast; CD 16.

Fiebre del gul (enfermedad) Ver Aptitudes de gul; CD 15.

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultista) Ver Aptitudes de ghast; CD 16.

Salto veloz ❖ (mover) Ver Aptitudes de gul.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Gusano de cueva

Los gusanos de cueva son carroñeros gigantescos que excavan las entrañas de la tierra, devorando toda la materia que encuentran. Se les clasifica según su distintiva coloración, pero todos son voraces y exhiben unas abrumadoras capacidades destructivas. En los confines remotos del mundo acechan gusanos de colores y capacidades diferentes a los aquí representados; las leyendas hablan de gusanos blancos que habitan en inmensos glaciares o icebergs y de gusanos grises que excavan a través de los osarios de ruinas olvidadas, por nombrar algunos.

Gusano púrpura

El gusano púrpura es el más común y con más mala fama de todos los gusanos de cueva, un monstruo muy temido que vaga por los túneles serpenteantes de las Tierras Oscuras y es capaz de excavar complejos sistemas de cavernas. Los túneles que perfora un gusano púrpura no siempre duran mucho tras el paso de la criatura y las zonas donde anida son laberintos desquiciantes repletos de pasadizos que no llevan a ninguna parte, pero quienes logran recorrer ese laberinto y hallar el nido central del gusano suelen obtener tesoros increíbles abandonados por las anteriores víctimas del mismo.

Gusano púrpura — Criatura 13

N | Gargantuesco | Animal

Percepción +20; sentido de la vibración (impreciso) 100 pies (*30 m*), visión en la oscuridad
Habilidades Atletismo +30
Fue +9, **Des** –1, **Con** +7, **Int** –5, **Sab** –1, **Car** –1

En el vientre de la bestia

No es necesario que una aventura termine porque el grupo de héroes resulta engullido por un gusano de cueva gigante. Quizá los PJs encuentran un objeto sin digerir que les permite sobrevivir en tan inhóspito entorno, o quizá el gusano les regurgita en una caverna muy alejada de donde estaban. Sin importar los detalles concretos, puedes encontrar fácilmente inspiración en las obras de ficción populares para crear tu propia aventura 'en el vientre del gusano' para héroes que han tenido una experiencia más introspectiva de lo esperado con ese monstruo.

EXCAVADORES VORACES

Los gusanos de cueva son célebres por ser casi imparables y por tragarse a sus presas enteras. Un gusano de cueva también engulle tierra y minerales mientras excava túneles. El gusano procesa algunos de esos minerales, lo que da lugar a su piel acorazada y a su picadura tóxica y deja otros a su paso, lo que a menudo incluye piedras preciosas y cosas de valor que de forma incidental sirven para atraer a exploradores al territorio del gusano... y a menudo, a su estómago. Aunque no carecen por completo de intelecto, los gusanos de cueva son difíciles de adiestrar y la mayoría de intentos de domar uno (puesto que al menos sobre el papel sería un recurso minero excepcional) suelen acabar en desastre.

CA 32; **Fort** +28, **Ref** +21, **Vol** +21

PG 270

Inexorable El gusano púrpura se recupera de los estados paralización, lentificado y aturdido al final de su turno. También es inmune a los penalizadores a sus velocidades y al estado inmovilizado, e ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor.

Recuperarse ↻ **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** El gusano púrpura se vería afectado por un estado negativo o efecto adverso (como *polimorfar funesto*); **Efecto** El gusano púrpura niega el estado o efecto desencadenante. Los efectos producidos por artefactos, dioses o fuentes igualmente poderosas no se pueden evitar de esta forma.

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 40 pies (*12 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +28 (alcance 15 pies [*4,5 m*], letal 2d10), **Daño** 3d10+15 perforante más agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ aguijón +28 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], veneno), **Daño** 2d12+15 perforante más veneno de gusano púrpura

Melee ❖ cuerpo +26 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 1d10+13 contundente

A distancia ❖ regurgitar +26 (brutal, incremento de alcance 60 pies [*18 m*]), **Daño** varía (ver aptitud)

Engullir ❖ Enorme, 3d6+9 contundente, Liberarse 24

Excavar roca Un gusano púrpura puede excavar a través de piedra sólida a una velocidad de 20 pies (*6 m*). Puede dejar un túnel si quiere y normalmente lo hace.

Regurgitar El gusano púrpura puede regurgitar violentamente una criatura o peñasco que se ha tragado para dar un Golpe a distancia. El Golpe inflige daño contundente según el tamaño del proyectil: si es Menudo inflige 2d6+13, si es Pequeño 3d6+13, si es Mediano 4d6+13, si es Grande 5d6+13 y si es Enorme 6d6+13. Una criatura regurgitada sufre daño por caída desde la altura del objetivo o desde 20 pies (*6 m*), lo que sea mayor.

Los peñascos ocupan espacio en el estómago del gusano como una criatura de tamaño equivalente y los gusanos púrpuras a menudo llevan varios peñascos engullidos. Un gusano púrpura puede usar una única acción para engullir un nuevo peñasco.

Sacudirse ❖❖ El gusano da un Golpe contra cada criatura a su alcance. Puede Golpear un máximo de una vez con las fauces, una vez con su aguijón y cualquier número de veces con su cuerpo. Cada ataque cuenta para el penalizador por ataques múltiples del gusano, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

Tragar de golpe ↻ **Desencadenante** El gusano púrpura apresa una criatura; **Efecto** El gusano usa engullir.

Veneno de gusano púrpura (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 32, **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 5d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto), **Etapa 2** 6d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 8d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto).

GUSANO AZUL

El gusano azul es una criatura de color azul intenso que está más a gusto en túneles inundados que en cuevas secas. Aunque es un potente nadador, prefiere permanecer a la espera en las paredes, el suelo o incluso en el techo de cavernas inundadas, listo para emerger de golpe y emboscar a criaturas que pasan nadando junto a su escondite. Los gusanos azules son especialmente odiados y temidos por las culturas que habitan en las Tierras Oscuras, debido a que un gusano azul que excava hasta conectar con un túnel, a menudo trae consigo el agua del río o lago subterráneo en el que vive. Cuando resulta evidente que hay un gusano azul cerca de un asentamiento en las Tierras Oscuras, los habitantes forman rápidamente una partida de caza para ocuparse de la amenaza antes de que provoque un desastre.

GUSANO AZUL — CRIATURA 15

POCO COMÚN | N | GARGANTUESCO | ANFIBIO | ANIMAL

Percepción +22; sentido de la vibración (impreciso) 100 pies (*30 m*), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +33, Sigilo +20 (+25 en el agua)

Fue +10, **Des** –1, **Con** +8, **Int** –5, **Sab** –1, **Car** –1

CA 35; **Fort** +32, **Ref** +20, **Vol** +23

PG 320

Inexorable Como el gusano púrpura.

Recuperarse ↻ Como el gusano púrpura.

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 40 pies (*12 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +31 (alcance 15 pies [*4,5 m*], letal 2d10), **Daño** 3d12+16 perforante más agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ aguijón +31 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], veneno), **Daño** 4d6+16 perforante más veneno de gusano azul

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerpo +29 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+14 contundente

Emerger ❖❖ El gusano azul nada un máximo de su velocidad de nadar y entonces da un Salto sin carrerilla en vertical fuera del agua hasta 30 pies (*9 m*), dando un Golpe contra una criatura en el punto más alto del salto (esto le permite atacar a una criatura a un máximo de 45 pies [*13,5 m*] de la superficie del agua). Tras el Golpe, el gusano vuelve a zambullirse. Puede usar agarrón mejorado en este Golpe y a continuación tragar de golpe.

Engullir ❖ Enorme, 3d8+10 contundente, Liberarse 27

Sacudirse ❖❖ Como el gusano púrpura.

Tragar de golpe ↷ **Desencadenante** El gusano apresa a una criatura; **Efecto** El gusano usa engullir.

Veneno de gusano azul (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 37, **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 3d6 daño por veneno y torpe 2 (1 asalto), **Etapa 2** 4d6 daño por veneno y torpe 2 (1 asalto); **Etapa 3** 6d6 daño por veneno y torpe 2 (1 asalto).

GUSANO CARMESÍ

Entre los gusanos de cueva más peligrosos se cuentan los fogosos gusanos carmesíes. Además de ser aún mayores que los gusanos azules o púrpuras, los gusanos carmesíes tienen predilección por excavar a través de regiones volcánicas, lo que, a lo largo de generaciones, les ha creado un vínculo sobrenatural con el Plano Elemental del Fuego. El corazón fundido de un volcán activo es una madriguera atractiva para un gusano carmesí, como también lo son los extensos campos de magma burbujeante en los confines más profundos de las Tierras Oscuras. Las leyendas sobre pueblos ancestrales, sociedades precursoras enanas y colonos de los Planos Elementales que protegían sus fortificaciones con fosos de lava poblados por gusanos carmesíes probablemente tengan cierta base verídica, aunque se desconocen los métodos con los que esos antepasados mantenían a dichos 'gusanos de foso' contenidos e impedían que devorasen los cimientos de sus fortalezas.

Los gusanos carmesíes a veces frecuentan zonas de la superficie donde la actividad volcánica crea aguas termales u otros rasgos geotérmicos, pero incluso entonces prefieren pasar la mayor parte de su tiempo excavando por el suelo en su búsqueda incesante de alimento. Las tierras de la superficie frecuentadas por gusanos carmesíes se reconocen por las madrigueras gigantes en forma de montículos que dejan las criaturas a su paso al excavar.

GUSANOS DIGNOS DE MENCIÓN

Algunas sociedades ven a los inmensos gusanos de cueva como desastres naturales o encarnaciones de dioses iracundos. Los gusanos de cueva que llevan tiempo activos en una región a menudo forman parte del folclore de esa zona. Por ejemplo, en las Tierras Cenicientas de Varisia oriental, los shoanti hace mucho que cuentan leyendas sobre Fauces de Ceniza, un inmenso gusano carmesí que algunos ven como digno de adoración y otros como la prueba de valor definitiva.

GUSANOS DE CUEVA GUARDIANES

Los gusanos de cueva son marcadamente poco inteligentes y actúan movidos por instintos puramente animales de alimentarse y reproducirse. Esto no ha impedido que algunos individuos intenten usarlos como guardianes, o incluso domarlos. Se puede usar magia para ejercer control sobre un gusano, pero los domadores hábiles, pacientes y valerosos pueden lograr condicionar a gusanos de cueva para cumplir toda clase de roles, como el de armas de asedio vivientes, el de método pavoroso de ejecutar enemigos, o simplemente el de mascotas.

GUSANO CARMESÍ — CRIATURA 18

RARO | N | GARGANTUESCO | BESTIA | FUEGO

Percepción +25; sentido de la vibración (impreciso) 100 pies (*30 m*), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +38

Fue +10, **Des** –1, **Con** +9, **Int** –3, **Sab** –1, **Car** –1

CA 40; **Fort** +36, **Ref** +25, **Vol** +27

PG 410; curación por fuego; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 15

Curación por fuego Mientras un gusano carmesí está en contacto con un fuego o una masa de magma por lo menos tan grande como él mismo, obtiene curación rápida 20. Cuando es impactado por un efecto de fuego mágico que no ha producido él mismo, un gusano carmesí recupera tantos PG como la mitad de daño por fuego que infligiría el efecto.

Inexorable Como el gusano púrpura.

Recuperarse ↻ Como el gusano púrpura.

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 40 pies (*12 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +36 (alcance 20 pies [*6 m*], fuego, letal 3d10), **Daño** 3d10+18 perforante más 2d6 fuego y agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ aguijón +36 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], fuego, veneno), **Daño** 2d12+18 perforante más 2d6 fuego y veneno de gusano carmesí

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerpo +34 (alcance 15 pies [*4,5 m*], fuego), **Daño** 2d10+16 contundente más 2d6 fuego

Arma de aliento ❖❖ (evocación, fuego, primigenio) El gusano carmesí exhala un hálito de llamas en un cono de 60 pies (*18 m*) que inflige 18d6 daño por fuego a todas las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 41). No puede volver a usar el arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Engullir ❖ Enorme, 3d10+10 contundente más 2d6 fuego, Liberarse 36

Excavar roca Como el gusano púrpura.

Sacudirse ❖❖ Como el gusano púrpura.

Tragar de golpe ↻ **Desencadenante** El gusano apresa a una criatura; **Efecto** El gusano usa engullir.

Veneno de gusano carmesí (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 41, **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y drenado 1 (1 asalto), **Etapa 2** 2d6 daño por veneno y drenado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno y drenado 2 (1 asalto).

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Guthallath

Un guthallath es un enorme constructo creado hace mucho por algún imperio desconocido, probablemente como máquina de guerra. Con casi 100 pies (*30 m*) de altura, esta titánica estatua de piedra suele tener la apariencia de un gran guerrero que lleva solamente un taparrabos y un gorro. Sin embargo, pocos han visto el cuerpo entero de un guthallath; la mayoría de estas reliquias están sepultadas hasta el cuello, cubiertas de musgo y abandonadas en algún lugar olvidado. Pero cada cierto tiempo, uno de estos portadores de la destrucción se reactiva como respuesta a algún estímulo desconocido y, cuando eso sucede, todo el que está en su camino está condenado.

Aunque los enemigos ancestrales del guthallath ya no existen, es un ingenio de pura destrucción, diseñado para prolongar su actividad durante semanas o incluso meses. Aunque no es lo bastante inteligente como para disfrutar ni arrepentirse de sus actos, tampoco se puede razonar con un guthallath: la mayor parte de la magia no lo afecta y es impredecible en cómo elige sus objetivos (y a qué criaturas ignora).

GUTHALLATH — CRIATURA 19

RARO | N | GARGANTUESCO | CONSTRUCTO

Percepción +30; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Habilidades Acrobacias +25, Atletismo +40

Fue +10, **Des** +2, **Con** +8, **Int** –4, **Sab** +0, **Car** –1

CA 43; **Fort** +38, **Ref** +32, **Vol** +30

PG 325; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, magia (ver debajo), nigromancia, paralización, sangrado, veneno; **Resistencias** físico 15 (excepto adamantina)

Aura de erosión (aura, primigenio) 120 pies (*36 m*). El guthallath erosiona la integridad física de todo cuanto lo rodea. Las criaturas y objetos en la emanación que no sean el guthallath ven su dureza y resistencias reducidas en 10. Al inicio de su turno, una criatura en el aura de erosión sufre 6d6 daño contundente (salvación básica de Fortaleza CD 39).

Inmunidad a la magia El guthallath es inmune a los conjuros de nivel inferior al 7.º y a los efectos activados de objetos mágicos de menos de 14.º nivel.

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +38 (alcance 20 pies [*6 m*], letal 3d12, mágico), **Daño** 4d12+18 contundente más agarrón mejorado o empujar mejorado 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pie +38 (alcance 20 pies [*6 m*], letal 3d12, mágico), **Daño** 4d8+18 contundente más derribar mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 37; **Constantes (8.º)** *visión verdadera;* **(3.º)** *acelerar*

Lanzamiento letal ❖ **Requisitos** El guthallath tiene agarrada a una criatura; **Efecto** El guthallath lanza por los aires a la criatura, hasta 100 pies (*30 m*) de altura y a 50 pies (*15 m*) de distancia. Si la criatura lanzada aterriza sobre otra criatura, la criatura sobre la que cae sufre la misma cantidad de daño contundente. La criatura sobre la que va a aterrizar puede llevar a cabo una salvación básica de Reflejos CD 41.

Golpes formidables Si un guthallath impacta con un ataque y saca un 19 natural en la tirada de d20, el ataque es un impacto crítico. Esto no tiene efecto si el 19 sería un fallo.

Pisotear ❖❖❖ Enorme o inferior, pie, CD 45

Rayos de aniquilación ❖❖ Un guthallath dispara dos rayos destructivos desde sus ojos. Cada rayo es una línea de 120 pies (*36 m*). Todo lo que hay en cualquiera de las líneas sufre el efecto de ser alcanzado por un conjuro de *desintegrar* de 10.º nivel (Fortaleza CD 41). No hay efectos adicionales sobre las criaturas en un área en que los rayos se solapan. El guthallath no puede volver a usar esta aptitud durante 1d4 asaltos.

LETARGO DE UN GUTHALLATH

Civilizaciones enteras han sido borradas de la faz de Golarion a causa de los devastadores estragos de un guthallath. Pero hay un rayo de esperanza, pues tras cierto tiempo el guthallath termina su masacre de forma súbita pero aparentemente aleatoria. Entonces, el coloso busca una ubicación remota muy lejos de la civilización y allí se entierra y entra en un profundo letargo durante años, o siglos incluso, tras el cual despertará e iniciará de nuevo su ciclo destructivo.

VARIANTES DE HIDRAS

Quienes estudian las bestias conocen diversas variantes de hidra. Aunque son raras, existen hidras con más de cinco cabezas en zonas muy remotas, a veces custodiando artefactos de poder increíble. Los exploradores que visitan pantanos fríos y glaciares cuentan relatos sobre hidras con escamas azuladas que son inmunes al frío y pueden exhalar nubes de muerte gélida. Hay historias similares sobre hidras ígneas que exhalan llamaradas y nadan en la lava fundida de volcanes activos.

Hidra

Las hidras son bestias serpentinas con múltiples cabezas, mal genio y un apetito voraz, muy temidas por sus capacidades de regeneración.

HIDRA — CRIATURA 6

N ENORME BESTIA

Percepción +17; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +17, Sigilo +12 (+15 en el agua)

Fue +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** –1

CA 23; visión periférica total; **Fort** +15, **Ref** +12, **Vol** +10

PG (cuerpo) 90, Regeneración de hidra

PG (cabeza) 15, Crecer cabezas; **Inmunidades** daño de área; **Debilidades** cortante 5

Ataque de oportunidad ↷

Crecer cabezas Normalmente, una hidra tiene cinco cabezas. Una criatura puede intentar cercenar una de las cabezas de la hidra eligiéndola específicamente como objetivo e infligiéndole tanto daño como a los PG de la cabeza. Si una cabeza no es cercenada por completo, recupera sus PG totales al final del turno de cualquier criatura.

Las cabezas de la hidra pueden volver a crecer mediante la regeneración de hidra. Una criatura puede evitar que crezcan de nuevo infligiendo daño por ácido o fuego al muñón, cauterizándolo. Los efectos de ácido o fuego que afectan a un solo objetivo deben emplearse con un muñón concreto como objetivo, pero los efectos que infligen daño de salpicadura o en un área que cubre todo el espacio de la hidra cauterizan todos los muñones si infligen daño por ácido o fuego. Si el ataque que cercena una cabeza inflige cualquier cantidad de daño por ácido o fuego, el muñón es cauterizado al instante. Si las cinco cabezas son cauterizadas, la hidra muere.

Oportunidad múltiple Una hidra obtiene una reacción adicional cada asalto por cada una de sus cabezas más allá de la primera, que sólo puede usar para hacer Ataques de oportunidad. No podrá usar más de una reacción debido a la misma acción desencadenante, aunque la criatura abandone varias casillas dentro de su alcance y la hidra debe usar una cabeza diferente por cada Ataque de oportunidad. Si pierde una de sus cabezas, también pierde una de estas reacciones adicionales por asalto.

Regeneración de hidra La hidra tiene regeneración igual a 3 x el número de cabezas que tiene. Si al cuerpo de una hidra le falta cualquiera de sus cabezas y los muñones resultantes no están cauterizados, la hidra hace una salvación de Fortaleza CD 25 después de recuperar PG con su regeneración. Si tiene éxito, de un muñón sin cauterizar crecen dos cabezas; en caso de éxito crítico, de dos muñones sin cauterizar crecen dos cabezas de cada uno. A la hidra nunca pueden crecerle más del doble del número de cabezas que tiene de forma normal. La regeneración de la hidra sólo se desactiva del todo si todas sus cabezas están cercenadas y todos sus muñones cauterizados, tras lo cual muere.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +16 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+7 perforante

Asalto concentrado ❖❖ La hidra ataca a un único objetivo con todas sus cabezas, avasallándolo con ataques múltiples y dejando apenas espacio para esquivar. La hidra da un Golpe de colmillos. Si tiene éxito, la hidra inflige el daño de colmillos al objetivo, más 1d6 daño adicional por cada cabeza que tiene además de la primera. Incluso si falla el ataque, la hidra inflige el daño de uno de sus colmillos al objetivo, aunque sigue errando por completo el ataque si saca un fallo crítico. Esto cuenta para el penalizador por ataques múltiples de la hidra como un número de ataques igual al número de cabezas que le queden a la hidra.

Tormenta de mordiscos ❖❖ La hidra da un número de Golpes igual a su número de cabezas, cada uno contra un objetivo distinto. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples de la hidra, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

Hiena

Las hienas son carroñeras que cazan en manada, conocidas por sus inquietantes chillidos que recuerdan a risas. No tienen reparos en complementar su dieta de carroña con alguna que otra presa fresca.

HIENA

Las hienas son carnívoros astutos y musculosos que presentan un importante parecido con los perros y otros cánidos, aunque ellas mismas no sean cánidos. Aunque todas las hienas se suelen representar como carroñeras y cobardes, sus tácticas dependen de su variedad concreta: las hienas moteadas son activas cazadoras en manada que matan ellas mismas la mayoría de sus presas, mientras que las hienas rayadas y las marrones tienden más a ser carroñeras. Sus mandíbulas son muy potentes y permiten a una hiena aferrar a una víctima y arrastrarla hasta el resto de la manada.

HIENA — CRIATURA 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +7, Sigilo +6

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

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +4

PG 20

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +8, **Daño** 1d8+3 perforante más derribar

Arrastrar ❖ La hiena da un Golpe de fauces contra un enemigo tumbado. Si impacta, además de infligir daño, da una Zancada de hasta 10 pies (*3 m*), arrastrando consigo al enemigo.

Ataque en manada La hiena inflige 1d4 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de los aliados de la hiena.

HYAENODON

Los hyaenodones son los feroces parientes primigenios de las hienas. Estas criaturas imponentes y peludas del tamaño de un caballo son depredadoras verdaderamente formidables gracias a su masa y a sus fauces capaces de quebrar huesos. Los clanes gnolls encuentran especialmente útiles a estas fieras, como monturas y guardianes.

HYAENODON — CRIATURA 3

N GRANDE ANIMAL

Percepción +9; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +12, Sigilo +8

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

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +8, **Vol** +7

PG 45

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +12, **Daño** 1d10+5 perforante más derribar y Mordisco quiebrahuesos

Mordisco quiebrahuesos Una criatura que sufra un impacto crítico por parte de un hyaenodon debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar herida 1 cuando los huesos o cartílago de la criatura son aplastados por las fauces de la bestia.

Arrastrar ❖ Como la hiena.

Ataque en manada El hyaenodon inflige 1d6 daño adicional a cualquier criatura que esté dentro de alcance de por lo menos dos de los aliados del hyaenodon.

LEYENDAS SOBRE LAS HIENAS

La sorprendente astucia de las hienas, combinada con sus risas inquietantes, ha provocado que se las asocie con toda clase de maldades: se las ha acusado de profanar tumbas, robar niños y blandir siniestros poderes sobrenaturales. Aunque las hienas normales no son más malignas que cualquier otro depredador natural, su inmerecida reputación a menudo hace que brujas, señores de la guerra y criaturas viles busquen hienas como mascotas o animales guardianes. El hecho que los gnolls en particular tengan una preferencia especial por las hienas y consideren que son parientes cercanas, no ayuda a mejorar la mala reputación de este animal.

LOS HOBGOBLINS Y LA MAGIA

Por lo general, los hobgoblins desconfían de la magia, especialmente de la magia arcana, a la que llaman despectivamente 'magia elfa'. En ausencia de magia, dedican muchos esfuerzos a la alquimia, que combinan con su talento natural para la ingeniería con resultados destructivos. Aceptan a regañadientes la magia divina, principalmente por la ventaja que supone la magia curativa en tiempos de guerra.

Hobgoblin

Puede que, a ojos de los forasteros, los hobgoblins parezcan ser la más civilizada de las razas goblin, pero su civilización no se basa en el compañerismo y la igualdad; en lugar de eso, sus pilares son militaristas, tiránicos, crueles y destructivos. Los hobgoblins están entregados a la guerra de forma predominante y toda su cultura está estructurada alrededor de generar y mantener conflictos y a la vez demostrar su superioridad en batalla. Los hobgoblins son muy organizados y trabajan en grupo de forma eficiente y efectiva ya sea en una pequeña partida de saqueo, una banda militar errante, o un ejército propiamente dicho. Los gobernantes hobgoblins declaran guerras a la mínima provocación y habitualmente la meta de esas guerras es hacerse con esclavos o territorio. Físicamente, los hobgoblins tienen una altura similar a la humana y la piel de color gris ceniza.

La sociedad hobgoblin está organizada siguiendo patrones militares y todo hobgoblin es a todos los efectos miembro del ejército. Todo hobgoblin en una comunidad tiene un rango en la jerarquía militar y sus individuos son ambiciosos por naturaleza y están obsesionados por ascender. Se espera que demuestren constantemente que son implacables, astutos, fuertes y carentes de miedo. Demostrar esas cualidades es el mejor modo que tiene un individuo de ascender, pero fracasar conlleva sufrir abusos a menos de sus superiores. A pesar de su brutalidad, la sociedad hobgoblin es una verdadera meritocracia y todos los hobgoblins, sin importar su edad, género u origen, obtienen autoridad y respeto según su pericia en batalla. Incluso los individuos que ocupan roles que no son de combate en la sociedad hobgoblin (herreros, constructores, cocineros, mensajeros, intendentes y demás) realizan trabajos vitales que sostienen los grandes ejércitos y son tratados en consecuencia, aunque raramente ascienden por encima del rango de soldado raso. Todo el mundo aporta su grano de arena para que la sociedad hobgoblin sea lo más fuerte y eficiente posible y quienes no cumplen son expulsados del ejército y de una sociedad que no tolera a quienes no se ganan el pan. Los hobgoblins no suelen comerciar con otras razas, ni siquiera con otras tribus de hobgoblins, prefiriendo tomar por la fuerza lo que desean.

HOBGOBLIN SOLDADO

Las soldados componen el grueso de las estructuras sociales hobgoblins, ya se trate de un poblado o de una unidad militar.

HOBGOBLIN SOLDADO **CRIATURA 1**

LM MEDIANO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común, goblin

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +6

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

Equipo arco corto (10 flechas), armadura de pieles, escudo de madera (Dureza 3, PG 12, UR 6), espada larga

CA 18 (20 con escudo alzado); **Fort** +5, **Ref** +6, **Vol** +5

PG 20

Ataque de oportunidad ↷

Bloquear con el escudo ↷

Formación Cuando está adyacente a por lo menos dos aliados más, el hobgoblin soldado obtiene un bonificador +1 por circunstancia a la CA y a las salvaciones. Este bonificador aumenta a +2 en las salvaciones de Reflejos contra efectos de área.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada larga +8 (versátil Per), **Daño** 1d8+3 cortante

A distancia ❖ arco corto +8 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante

HOBGOBLIN TIRADOR

Las bandas de soldados hobgoblins suelen tener por lo menos un tirador entre sus filas. En los grupos pequeños, el tirador ocupa también el cargo de capitán.

HOBGOBLIN TIRADOR — CRIATURA 4

LM MEDIANO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común, goblin

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +8, Sigilo +10

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

Equipo ballesta (20 virotes), cota de escamas, espada corta

CA 23; **Fort** +10, **Ref** +12, **Vol** +8

PG 50

Formación Como el hobgoblin soldado.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +12 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d6+4 perforante

A distancia ❖ ballesta +14 (incremento de alcance 120 pies [*36 m*], recarga 1), **Daño** 1d8+2 perforante más Precisión con ballesta

Precisión con ballesta La primera vez que el tirador impacta con un ataque con ballesta en un asalto, inflige 1d8 daño de precisión adicional.

Puntería perfecta El hobgoblin tirador ignora el estado oculto. Sus objetivos no se benefician de cobertura menor y el bonificador a la CA debido a cobertura normal se reduce en 2 contra ataques del hobgoblin tirador.

Recarga a la carrera ❖ El tirador da una Zancada, un Paso o hace un Movimiento furtivo y luego Interactúa para recargar.

HOBGOBLIN GENERAL

Los generales de los hobgoblins lideran ejércitos enteros y gobiernan asentamientos hobgoblins. Sin embargo, un general no permite que los lujos de su posición le vuelvan blando; su deber es liderar sus fuerzas en el campo de batalla y esta oportunidad de demostrar su pericia marcial a la cabeza de un ejército es la verdadera recompensa para una vida dedicada a mejorar como guerrero.

HOBGOBLIN GENERAL — CRIATURA 6

LM MEDIANO GOBLIN HUMANOIDE

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas común, goblin

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +15, Intimidación +14, Sigilo +12

Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +2

Equipo arco corto compuesto (20 flechas), armadura de placas y mallas, *guja* +1

Grito del general Cuando un hobgoblin general tire iniciativa, mientras pueda percibir por lo menos un enemigo, podrá proferir un poderoso grito de guerra. El hobgoblin general hace una prueba de Intimidar para Desmoralizar a un único enemigo a 60 pies (*18 m*) o menos como acción gratuita. Si tiene éxito, cualquier aliado con el rasgo goblin puede, como su primera acción en su primer turno de este combate, dar una Zancada de hasta el doble de su velocidad como una sola acción.

CA 25; **Fort** +12, **Ref** +15, **Vol** +13

PG 90

Formación Como el hobgoblin soldado.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *guja* +17 (alcance 10 pies [*3 m*], letal 1d8, vigorosa), **Daño** 1d8+10 cortante

A distancia ❖ arco corto compuesto +15 (brutal, incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+8 perforante

Especialización critica con arma de asta En caso de impacto crítico, el objetivo del impacto crítico es movido 5 pies (*1,5 m*) en la dirección que elige el hobgoblin general.

LA VIDA JUNTO A LOS HOBGOBLINS

Salvo contadas excepciones, los únicos individuos que no son de las razas goblin en un asentamiento o ejército hobgoblin son esclavos (o son tratados como tales). Los hobgoblins ocasionalmente emplean bugbears como asesinos o espías y la mayoría de tribus hobgoblins incluyen un grupito de goblins que sobreviven en los márgenes de la sociedad de sus parientes mayores.

Hombre lagarto

Cuando los eruditos humanos hablan de civilizaciones antiguas, normalmente centran su punto de vista en sí mismos, investigando y dando lecciones sobre los primeros imperios humanos. Cuando se desvían hacia otros, invariablemente es para hablar de culturas que tuvieron conflictos o alianzas con la humanidad pasada. Que la cultura de los llamados hombres lagarto a menudo sea ignorada u olvidada incluso por investigadores bien intencionados no es pues ninguna sorpresa, pero a los propios hombres lagarto no les importa. Ellos conocen su historia y valoran su integridad y su privacidad; si ascendencias más jóvenes como la humanidad no están interesadas en aprender sobre los imperios de los hombres lagarto que existían desde antes que los humanos primitivos hicieran chocar dos piedras para encender su primera hoguera, a ellos les parece bien.

El término 'hombres lagarto' es un ejemplo excelente de la visión corta de miras que tienen los humanos de esta cultura. El nombre de su pueblo es 'iruxi' pero estos humanoides reptilianos han aceptado con paciencia y tolerancia el nombre de 'hombres lagarto' como una variante y por lo general resisten la tentación de llamar a los humanos y otros mamíferos por nombres despectivos similares en respuesta.

Los iruxis habitan y medran en todos los biomas tropicales y templados, pero se sienten más como en casa en los pantanos, regiones costeras y zonas con ríos, pues son hábiles nadadores y los peces y las plantas acuáticas componen una gran parte de su dieta predilecta.

Relaciones de los hombres lagarto

Aunque la mayoría son de alineamiento neutral, el orgullo en sus tradiciones, su suspicacia hacia los demás y la necesidad de proteger a los suyos que exhibe el iruxi típico lo pueden hacer parecer poco amistoso o incluso agresivo. Sin embargo, muchos de ellos quieren aprender de sus visitantes, intercambiar historias y equipo y forjar alianzas.

Hombre lagarto defensor

El hombre lagarto defensor sirve como protector de las crías, guardián del asentamiento y, cuando no hay más remedio, soldado en tiempos de guerra. Marchará sin dudar en defensa de los suyos, pero no disfrutará de la batalla. Los iruxis defensores prefieren expulsar a los intrusos y dejar que huyan sabiendo que han sido vencidos, con la esperanza de que corra la voz y se eviten futuras invasiones, pero no son ingenuos. Los iruxis comprenden la necesidad de venganza y, cuando permiten que un enemigo huya, no lo olvidan.

Hombre lagarto defensor — Criatura 1

N | Mediano | Hombre lagarto | Humanoide

Percepción +7

Idiomas dracónico, iruxi

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +6, Supervivencia +5

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

Equipo escudo de madera (Dureza 3, PG 12, UR 6), jabalina (3), mangual

CA 16 (18 con escudo alzado); **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 21

Ataque de oportunidad ↻

Bloquear con el escudo ↻

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

Cuerpo a cuerpo ❖ mangual +8 (barrido, derribo, desarme), **Daño** 1d6+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +8, **Daño** 1d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +8 (ágil), **Daño** 1d4+3 contundente

A distancia ❖ jabalina +7 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+3 perforante

Contener la respiración El hombre lagarto defensor puede aguantar la respiración durante 175 asaltos (*17 minutos y medio*).

Ventaja de terreno Las criaturas que no sean hombres lagarto y estén en terreno difícil, o en el agua y carezcan de una velocidad de nadar, estarán desprevenidas ante el hombre lagarto defensor.

INTRODUCTION
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APPENDIX

HOMBRE LAGARTO BATIDOR

Los iruxis batidores son los hombres lagarto con que más se topan los aventureros, pues estos exploradores y cazadores pasan la mayor parte de su vida en movimiento, siempre patrullando los territorios de su enclave. Si hay intrusos que han sido repelidos, es responsabilidad de los iruxis batidores rastrearlos, observarlos y aprender sus tácticas y debilidades para informar a la comunidad y ayudar a defenderla contra posibles represalias.

HOMBRE LAGARTO BATIDOR — CRIATURA 1

N MEDIANO HOMBRE LAGARTO HUMANOIDE

Percepción +8

Idiomas Iruxi, común, dracónico

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +5, Diplomacia +4, Naturaleza +6, Sigilo +6, Supervivencia +8

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

Objetos cerbatana (10 dardos, 1 de los cuales está impregnado de veneno de ciempiés gigante)

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 17

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +7, **Daño** 1d6+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+2 contundente

A distancia ❖ cerbatana +8 (ágil, incremento de alcance 20 pies [*6 m*], no letal, recarga 1), **Daño** 1 perforante más veneno de ciempiés gigante

Ataque furtivo El hombre lagarto batidor inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Contener la respiración Como el hombre lagarto defensor, pero 150 asaltos (*15 minutos*).

Movimiento oculto Si el hombre lagarto batidor empieza el turno no detectado o escondido para una criatura, esa criatura está desprevenida contra los ataques del hombre lagarto batidor hasta el final del turno.

Veneno de ciempiés gigante (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d8 daño por daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** 1d12 daño por veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto)

Ventaja de terreno Como el hombre lagarto defensor.

HOMBRE LAGARTO ASTRÓLOGO

La tradición de la astrología y consultar las estrellas para orientarse y predecir el futuro está muy establecida en la sociedad iruxi y sus sabios y perceptivos astrólogos son muy respetados entre su pueblo. Incluso el astrólogo de rango más bajo, como el aquí presentado, tiene diversos conjuros primigenios para ayudar a sus compañeros; en los asentamientos iruxis más grandes hay astrólogos que disponen de poderes aún mayores.

HOMBRE LAGARTO ASTRÓLOGO — CRIATURA 2

N MEDIANO HOMBRE LAGARTO HUMANOIDE

Percepción +8

Idiomas dracónico, iruxi

Habilidades Diplomacia +4, Naturaleza +8, Saber de los iruxi +6, Sigilo +6, Supervivencia +8

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

Equipo bastón

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +6, **Vol** +10

PG 30

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ bastón +8 (dos manos d8), **Daño** 1d6+2 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +8, **Daño** 1d6+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+2 contundente

Conjuros primigenios preparados CD 20, ataque +10; **1.º** *colmillo mágico, convocar animal, curar, garrote, hechizar*; **Trucos (1.º)** *conocer la dirección, estabilizar, flamear, orientación divina*

Contener la respiración Como el hombre lagarto defensor, pero 200 asaltos (*20 minutos*).

SOCIEDAD DE LOS HOMBRES LAGARTO

Los iruxis son, por lo general, bastante religiosos. Los que veneran a dioses suelen tener predilección por Gozreh, pero a algunos las enseñanzas de Desna les resultan interesantes. Sin embargo, la mayoría de iruxis siguen en lugar de eso tradiciones druídicas, veneración de los antepasados y filosofías astrológicas.

HOMÚNCULOS DE ALMA VINCULADA

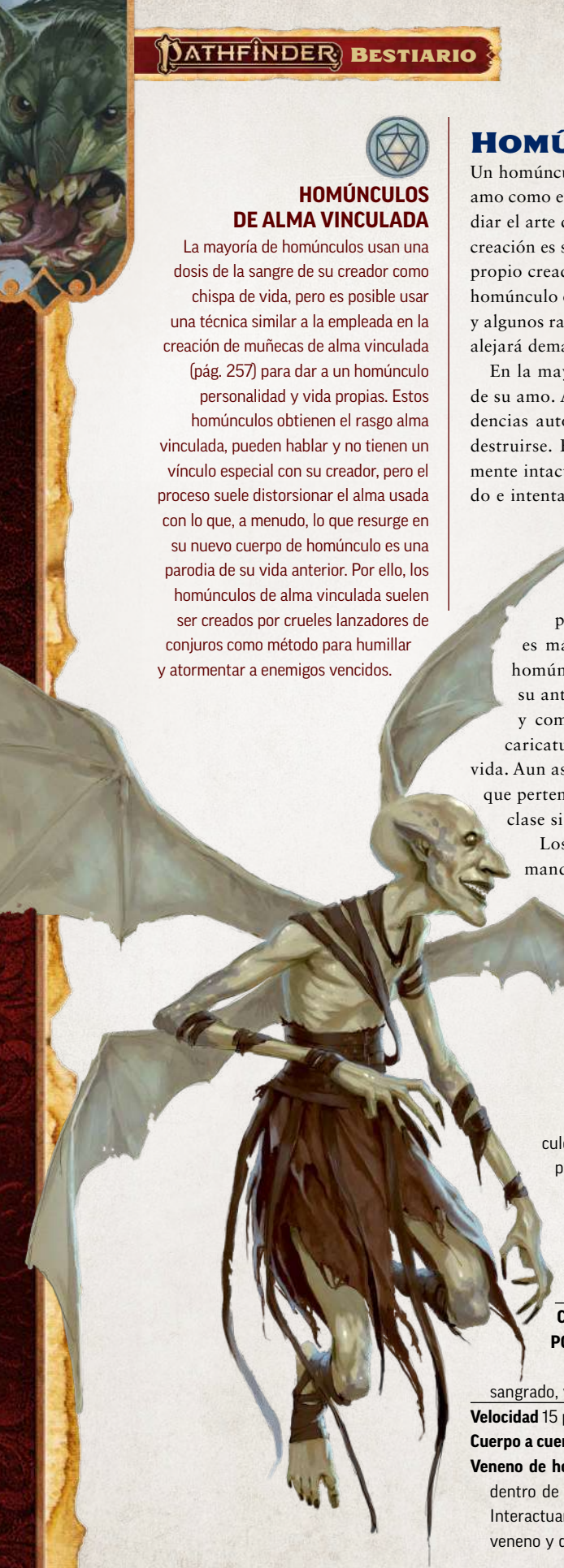
La mayoría de homúnculos usan una dosis de la sangre de su creador como chispa de vida, pero es posible usar una técnica similar a la empleada en la creación de muñecas de alma vinculada (pág. 257) para dar a un homúnculo personalidad y vida propias. Estos homúnculos obtienen el rasgo alma vinculada, pueden hablar y no tienen un vínculo especial con su creador, pero el proceso suele distorsionar el alma usada con lo que, a menudo, lo que resurge en su nuevo cuerpo de homúnculo es una parodia de su vida anterior. Por ello, los homúnculos de alma vinculada suelen ser creados por crueles lanzadores de conjuros como método para humillar y atormentar a enemigos vencidos.

Homúnculo

Un homúnculo es un diminuto constructo servidor que ha sido creado para servir a su amo como espía, explorador, mensajero o ayudante. Cuando un creador empieza a estudiar el arte de crear constructos, suele crear primero un homúnculo, pues el proceso de creación es sencillo y no muy costoso, gracias a un atajo mágico: el uso de la sangre del propio creador. Esto forja un vínculo entre el homúnculo y su amo, provocando que el homúnculo obtenga una chispa del intelecto de su creador, así como sus valores morales y algunos rasgos de personalidad básicos. Si un homúnculo es dejado a su aire, nunca se alejará demasiado de su amo.

En la mayoría de casos, un homúnculo no sobrevive mucho tiempo tras la muerte de su amo. Al verse falto de su creador, el homúnculo pierde el norte y desarrolla tendencias autodestructivas y algunos incluso terminan golpeándose a sí mismos hasta destruirse. En raros casos, un homúnculo sobrevive a la pérdida de su amo con la mente intacta y a menudo se ve a sí mismo como hijo o sucesor de su creador fallecido e intenta seguir su legado de algún modo. En esos casos y si el homúnculo estaba cerca de su creador cuando este falleció, una porción del alma del amo 'infecta' al homúnculo mientras cruza al más allá. Esto no resulta en un verdadero homúnculo de alma vinculada (ver barra lateral) ya que sólo queda un fragmento del alma, pero es suficiente para otorgar al homúnculo más personalidad, libre albedrío y quizá lo que es más importante, la capacidad de hablar. Con el tiempo, algunos de estos homúnculos 'despertados' incluso se convencen de que son la reencarnación de su anterior amo, aunque su personalidad nunca llega a alcanzar la profundidad y complejidad de una criatura viva de verdad. En el mejor de los casos son caricaturas del amo y en el peor son atroces y rencorosas parodias de la propia vida. Aun así, un homúnculo con libre albedrío puede dedicarse a estudiar la clase a la que pertenecía su creador y convertirse en una criatura única con aptitudes de dicha clase si el tiempo y la fortuna se lo permiten.

Los homúnculos se crean a partir de una mezcla de arcilla, ceniza, raíz de mandrágora, agua de manantial y 1 pinta (*0,5 l.*) de la sangre del propio creador. Es posible que otro donante proporcione la sangre, pero el proceso es más complicado.



HOMÚNCULO — CRIATURA 0

N MENUDO CONSTRUCTO

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas común (no puede hablar); Vínculo con el amo

Habilidades Acrobacias +5, Sigilo +5

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

Vínculo con el amo (arcano, adivinación, mental) Un homúnculo no puede hablar, pero está vinculado telepáticamente con su creador. Ambos pueden compartir información, incluyendo los conocimientos del amo y todo lo que oye el homúnculo. El alcance de este vínculo es 1.500 pies (*450* m). El homúnculo adopta el mismo alineamiento que su creador y le es completamente leal. Si el homúnculo es destruido, el amo sufre 2d10 daño mental. Si el amo muere, el homúnculo queda descerebrado, toma su actual ubicación como guarida y ataca instintivamente a cualquiera que se acerca.

CA 17; **Fort** +2, **Ref** +7, **Vol** +3

PG 17; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, nigromancia, paralización, sangrado, veneno

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +7 (mágico, sutil), **Daño** 1d4 perforante más veneno de homúnculo

Veneno de homúnculo (veneno) Un homúnculo tiene una dosis de veneno en un receptáculo dentro de su cabeza. Puede recargar su veneno a partir de sus reservas con una acción de Interactuar; **Salvación** Fortaleza CD 15; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

INTRODUCTION
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APPENDIX

Huargo

El huargo es un lobo inteligente y maligno que se relaciona con goblins, hobgoblins, orcos y otros humanoides violentos.

HUARGO

Los huargos cazan en manadas y rodean a sus presas como los lobos comunes, pero su astucia y su tendencia a burlarse de sus víctimas los hace fáciles de distinguir de sus parientes menos inteligentes. A pesar de su intelecto, los huargos tienen necesidades simples de comida y cobijo, lo que hace que a humanoides malignos como los orcos y los hobgoblins les resulte fácil reclutarlos para que protejan sus campamentos o los acompañen a la batalla. La mayoría de huargos están conformes con esos acuerdos pero, si la comida escasea, no tienen reparos en incorporar carne de las razas goblin a su dieta.

HUARGO — CRIATURA 2

NM MEDIANO BESTIA

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común, goblin, orco
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Engaño +6, Intimidación +6, Sigilo +7, Supervivencia +8
Fue +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +2

CA 17; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +6
PG 36
Mordisco vengador ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance de las fauces del huargo ataca a uno de los aliados del huargo; **Efecto** El huargo da un Golpe de fauces contra la criatura desencadenante.

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 1d8+4 perforante más agarrón
Ataque en manada El huargo inflige 1d4 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de sus aliados.
Engullir ❖ (ataque); Pequeño, 1d6+2 contundente, Liberarse 9

LOBO INVERNAL

Los lobos invernales están emparentados con los huargos, pero son más grandes, más listos y mucho más peligrosos. Son capaces de exhalar bocanadas de hálito congelante y son lo bastante grandes como para servir fácilmente de montura a orcos y hobgoblins… si es que el lobo invernal los tolera, por supuesto. Igual que los huargos, los lobos invernales cazan en manadas pero, a diferencia de sus parientes más pequeños, tienen un orgullo considerable. Cuando se dignan a servir a otros, se reservan este privilegio para criaturas más grandes y peligrosas como gigantes de la escarcha, yetis renegados o incluso dragones blancos.

LOBO INVERNAL — CRIATURA 2

NM GRANDE BESTIA

Percepción +14; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común, jotun
Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +13, Engaño +11, Intimidación +11, Sigilo +13 (+16 en la nieve), Supervivencia +12
Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +2

CA 23; **Fort** +13, **Ref** +15, **Vol** +10
PG 70; **Inmunidades** frío; **Debilidades** fuego 5
Encabritarse ↷ CD 21
Mordisco vengador ↷ Como el huargo.

Velocidad 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +15 (frío), **Daño** 1d10+6 perforante más 1d6 frío y derribar
Arma de aliento ❖❖ (evocación, frío, primigenio); el lobo invernal exhala una nube de escarcha en un cono de 15 pies (*4,5 m*) que inflige 5d8 daño por frío (salvación básica de Reflejos CD 23). El lobo invernal no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.
Ataque en manada El lobo invernal inflige 1d6 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de sus aliados.

LEYENDAS DE LOS HUARGOS

Los huargos son protagonistas de muchos cuentos macabros y relatos junto al fuego. Las escalofriantes narraciones de huargos tragándose niños de un bocado tienen una base cierta, pues estas voraces criaturas pueden desencajar sus mandíbulas igual que una serpiente para engullir presas pequeñas cuando aún están vivas.

Recursos de los jabalíes

El cadáver de un jabalí suele proporcionar carne para comer cien veces o más, así como piel y cerdas que se pueden usar como componentes de fabricación.

Ubicaciones de jabalíes

Se pueden hallar jabalíes en casi cualquier entorno, desde bosques a desiertos, haga frío o calor, incluso en zonas de alta montaña. Suelen preferir los bosques, los pantanos y los prados. Los daeodones también se encuentran en esas regiones pero, por lo general, prefieren confines alejados de la civilización.

Jabalí

Aunque los cerdos domesticados son omnipresentes en las comunidades granjeras, los porcinos salvajes pueden ser muy peligrosos. Los malhumorados jabalíes son relativamente comunes pero las corpulentas bestias prehistóricas conocidas como daeodones no tanto. La voracidad de los jabalíes puede causar estragos en las regiones que habitan y, dada su frecuente reproducción, un par de jabalíes pueden convertirse rápidamente en una gran familia. Son especialmente problemáticos para los granjeros, pues se cuelan en almacenes de comida y arrasan cultivos para saciar su apetito.

Jabalí

Los jabalíes son mamíferos omnívoros y se les caza a menudo pues su carne se considera una exquisitez. Si un jabalí ataca a humanoides, lo más probable es que sea en defensa propia o durante la época de apareamiento en los meses de invierno, cuando los machos generan una pulgada (*2,5 cm*) de tejido adicional para proteger sus órganos de enfrentamientos con rivales. Por supuesto, en algunas culturas los jabalíes son entrenados para ser mucho más agresivos y hacen las veces de bestias de guerra y animales guardianes. Cuando esos jabalíes escapan a zonas naturales, pueden convertirse en el terror de una región.

Jabalí — Criatura 2

N | Mediano | Animal

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +8, Supervivencia +8

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

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +5, **Vol** +8

PG 30

Ferocidad ↻

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillo +10, **Daño** 2d6+4 perforante

Carga de jabalí ❖❖ El jabalí da dos Zancadas y luego da un Golpe de colmillo. Si se ha movido por lo menos 20 pies (*6 m*), obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de ataque.

Daeodón

Mientras que el jabalí típico es simplemente irritable y tiene malas pulgas, el corpulento daeodón es naturalmente agresivo, violento e implacable. Aunque es omnívoro, el daeodón (conocido en algunas zonas simplemente como jabalí gigante) prefiere alimentarse de carne. Es principalmente un carroñero, pero no muestra reparos a la hora de atacar a criaturas con las que se encuentra mientras busca comidas fáciles, o para impedir que otros se acerquen a su guarida o a su territorio de caza. Los orcos especialmente valerosos o hábiles usan daeodones como monturas o bestias de guerra; la caballería orca montada sobre daeodones es una fuerza que inspira temor.

Un daeodón adulto típico mide 10 pies (*3 m*) de longitud y 7 pies (*2,1 m*) de altura midiendo hasta los hombros. Pesa aproximadamente 2.000 libras (*900 kg*).

Daeodón — Criatura 4

N | Grande | Animal

Percepción +12; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +12, Supervivencia +10

Fue +6, **Des** +0, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +9, **Vol** +10

PG 60

Ferocidad ↻

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillo +14, **Daño** 2d8+6 perforante

Carga de daeodón ❖❖ El daeodón da dos Zancadas y luego da un Golpe de colmillo. Si se ha movido por lo menos 20 pies (*6 m*), obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de ataque. Una criatura Mediana o más pequeña impactada por este ataque debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 19 o es derribada por la fuerza del impacto.

INTRODUCTION
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APPENDIX

Juramentado de guerra

Un juramentado de guerra es una masa de cadáveres animada compuesta por docenas, a veces incluso cientos, de víctimas de batalla. Los forman divinidades de la muerte en vida o de la guerra, o en raros casos se manifiestan de forma espontánea a partir de la devastación de una batalla especialmente horrenda.

JURAMENTADO DE GUERRA — CRIATURA 16

POCO COMÚN | NM | GARGANTUESCO | MUERTO VIVIENTE

Percepción +27; visión en la oscuridad

Idiomas común (no puede hablar)

Habilidades Atletismo +33

Fue +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** –1, **Sab** +5, **Car** +5

CA 37; **Fort** +29, **Ref** +25, **Vol** +27; +1 por estatus a las salvaciones contra positivo

PG 350, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, parálisis, veneno

Ataque de oportunidad ↷

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 100 pies (*30 m*), CD 35

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ oleada de cadáveres +32 (mágica), **Daño** 4d12+9 contundente más Consunción de energía

Cuerpo a cuerpo ❖ arma animada +30 (ágil, alcance 100 pies [*30 m*], mágico, versátil Con, versátil Per), **Daño** cuatro de los dados de daño del arma +9 del tipo de daño del arma

A distancia ❖ bola de chatarra +28 (incremento de alcance 100 pies [*30 m*], mágico), **Daño** 4d12+9 contundente más Desplomar

Absorber ❖ (divino, muerte, nigromancia); **Desencadenante** El juramentado de guerra se mueve al espacio de una criatura moribunda; **Efecto** El juramentado de guerra absorbe la criatura moribunda en su interior, matándola instantáneamente, lo que cura al juramentado tantos PG como el nivel de la criatura. Mientras el juramentado siga existiendo, las criaturas absorbidas no se podrán resucitar excepto mediante *deseo* o un efecto igual de poderoso.

Armas animadas (divinas, evocación); el juramentado de guerra toma el control de las armas desatendidas en un radio de 100 pies (*30 m*), haciendo que leviten a su alrededor. El juramentado puede mover telecinéticamente estas armas para dar Golpes cuerpo a cuerpo con un alcance de 100 pies (*30 m*).

Consunción de energía (divina, nigromancia); cuando un juramentado de guerra impacta con un Golpe de oleada de cadáveres o daña una criatura con Pisotear, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 35 o quedar drenado 2 y condenado 1. En caso de éxito crítico, el objetivo queda temporalmente inmune a la Consunción de energía del juramentado durante 24 horas.

Desplomar Una criatura impactada por un Golpe de bola de chatarra del juramentado de guerra debe hacer una salvación de Reflejos CD 37. En caso de fallo, el objetivo queda tumbado; si el objetivo estaba en el aire, cae hasta 120 pies (*36 m*), sufriendo el daño por caída y aterrizando tumbado si ese descenso lo lleva hasta el suelo. En caso de fallo crítico, el objetivo también queda aprisionado bajo un montón de chatarra (CD 37 para Huir).

Pisotear ❖❖❖ Enorme o inferior, oleada de cadáveres, CD 37

VARIANTES DE JURAMENTADOS DE GUERRA

Aunque hay pocas cosas tan terribles como la guerra, no es la única tragedia que puede provocar muertes en masa. Otras formas de muertos vivientes masificados, similares a los juramentados de guerra, pueden a veces surgir de causas como la hambruna o las catástrofes. Los juramentados de llamas surgen cuando grandes multitudes mueren debido al fuego, mientras que los vástagos de la plaga se alzan cuando municipios o incluso ciudades enteras perecen ante una enfermedad.

"¡SOMOS DRAGONES!"

Los kóbolds se consideran a sí mismos descendientes de dragones y están extremadamente orgullosos de este supuesto linaje, sin importar lo ridículas que le parezcan tales afirmaciones al resto de criaturas. A pesar del escepticismo, los kóbolds comparten un parecido más allá de lo superficial con los dragones verdaderos, con coloraciones de escamas que coinciden con las de las variantes cromáticas de dragones. Algunos kóbolds desarrollan una fuerte propensión por la poderosa magia dracónica y manifiestan esos rasgos cromáticos con mayor intensidad. Estos llamados magos dragón son muy respetados por el resto de kóbolds y suelen ocupar posiciones de liderazgo en sus tribus.

Kóbold

Los kobolds son pequeños humanoides reptilianos que guardan similitudes físicas con los dragones verdaderos. Acechan en espacios oscuros, normalmente túneles y minas bajo tierra, ya sea en madrigueras que han creado ellos o en complejos que han descubierto y colonizado después de que los abandonaran sus constructores originales. Aunque los kóbolds son mucho más pragmáticos que valerosos, usan toda su astucia para igualar las tornas entre ellos y las criaturas más grandes y fuertes. Atacan desde la oscuridad y a distancia y los artificieros e ingenieros kóbolds dominan el arte de las trampas simples pero efectivas, que usan para proteger sus guaridas. A los kóbolds se les da bien trabajar juntos por pura necesidad y a menudo montan emboscadas o asaltos relámpago para causar el mayor daño posible sin resultar heridos.

Los kóbolds son criaturas diligentes y trabajadoras, aunque suelen dedicar esas virtudes hacia fines egoístas. Aunque algunos kóbolds viven en cooperativas comunales que mantienen relaciones neutrales con las criaturas de su alrededor, es fácil convencerles de servir a poderes malignos o líderes megalómanos. Esto es en parte debido al pragmatismo innato de los kóbolds, pues preferirían aceptar una servidumbre antes que arriesgarse a que los maten, pero también se debe a la reverencia hacia el poder del que los kóbolds suelen carecer. Los dragones en concreto son vistos con admiración y deferencia y los kóbolds ofrecen ansiosamente sus servicios a tan poderosas y gloriosas criaturas siempre que tienen la ocasión. Aunque los kóbolds pueden conspirar contra otros líderes, especialmente si les tienen subyugados, los dragones normalmente son vistos con adoración, sin importar lo brutales que son con sus siervos kóbolds.

Kóbold Guerrero

Los kóbolds suelen entrenarse con armas ágiles, prefiriendo el pico ligero debido a su utilidad a la hora de abrir nuevos túneles y expandir sus dominios subterráneos. Los kóbolds son capaces de golpear furtivamente a adversarios desprevenidos, pero es igual de probable que corran a ponerse a salvo si no doblan en número a sus enemigos.

KÓBOLD GUERRERO **CRIATURA -1**

LM | PEQUEÑO | HUMANOIDE | KÓBOLD

Percepción +3; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +5, Artesanía +2 (+4 trampas), Sigilo +5

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

Equipo armadura de cuero, honda (20 balas), lanza

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +3

PG 8

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ lanza +3, **Daño** 1d6+1 perforante

A distancia ❖ honda +5 (incremento de alcance 50 pies [*15 m*], propulsión, recarga 1), **Daño** 1d4 contundente

A distancia ❖ lanza +5 (arrojadiza 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d6+1 perforante

Ataque furtivo El kóbold guerrero inflige 1d4 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Retirada apresurada ❖ **Requisitos** El kóbold guerrero está adyacente a por lo menos un enemigo; **Efecto** El kóbold guerrero da una Zancada de hasta su velocidad más 5 pies (*1,5 m*) y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra las reacciones desencadenadas por este movimiento. Debe terminar dicho movimiento en un espacio que no está adyacente a ningún enemigo. ❖❖❖

KÓBOLD EXPLORADOR

La mayoría de kóbolds que uno se encuentra fuera de una madriguera o guarida bien defendida son exploradores, criaturas entrenadas para acechar y cazar.

KÓBOLD EXPLORADOR — CRIATURA 1

LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +3 (+5 trampas), Naturaleza +6, Sigilo +7, Supervivencia +6

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

Equipo armadura de cuero, ballesta (20 virotes), espada corta, material para trampas de lazo

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 16

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +9 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6 perforante

A distancia ❖ ballesta +9 (incremento de alcance 120 pies [*36 m*], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante

Ataque furtivo El kóbold explorador inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Retirada apresurada ❖ Como el kóbold guerrero.

KÓBOLD MAGO DRAGÓN

Los kóbolds magos dragón usan la magia para llevar a cabo sus planes secretos. La presencia de un mago dragón en una madriguera kóbold es una de las mayores pruebas que respaldan la afirmación de los kóbolds de linaje dracónico.

KÓBOLD MAGO DRAGÓN — CRIATURA 2

LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Percepción +5; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Arcanos +6, Diplomacia +8, Engaño +8, Intimidación +8, Saber de los dragones +10, Sigilo +7

Fue –1, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +4

Equipo bastón

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +7

PG 25; **Resistencias** veneno 5 (ver Escamas de dragón)

Escamas de dragón La resistencia de un kóbold mago dragón depende del color de sus escamas: **Azul** electricidad 5, **Blanco** frío 5, **Negro** ácido 5, **Rojo** fuego 5, **Verde** veneno 5.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d6-1 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ bastón +3 (dos manos d8), **Daño** 1d4-1 contundente

Conjuros arcanos espontáneos CD 20; **1.º** (4 espacios) *miedo, objeto ilusorio, proyectil mágico*; **Trucos (1.º)** *arco eléctrico, detectar magia, mano del mago, maraña, sonido fantasma*

Ataque furtivo El mago dragón inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Retirada ilusoria ❖❖❖ (arcano, ilusión, manipular, mover) Frecuencia una vez por hora; **Requisitos** El kóbold mago dragón está adyacente a por lo menos un enemigo; **Efecto** El mago dragón crea una ilusión de sí mismo en su casilla y luego queda invisible (con los efectos de un conjuro de *invisibilidad* de 2.º nivel) durante 1d4 asaltos. El mago dragón puede moverse hasta la mitad de su velocidad, pero deberá terminar este movimiento en un espacio que no esté adyacente a ningún enemigo. Esto es un conjuro de 1.º nivel que requiere un componente somático.

KÓBOLDS DIABÓLICOS

Ciertas tribus kóbolds repudian por completo cualquier noción de linaje dracónico y en su lugar ponen su fe en los archidiablos del Infierno. Estos kóbolds diabolistas consideran patéticos a los miembros de su especie que se dejan mangonear alegremente por los dragones. No parecen advertir la ironía de que ellos rinden la misma clase de veneración temerosa a los diablos.

TESOROS DE LOS KRAKENS

El botín de un kraken incluye los frutos del saqueo de barcos hundidos y las riquezas de ciudades sumergidas. Se podría encontrar virtualmente cualquier cosa en la guarida de un kraken, pero tienen un interés especial en los pergaminos, libros de conjuros y otros volúmenes de saber ancestral, así como gemas y materiales raros que sólo se encuentran en las profundidades del océano.

UBICACIONES DE LOS KRAKENS

Los krakens viven en profundas fosas oceánicas, ciudades hundidas, o cavernas y arrecifes cerca de fumarolas hidrotermales. Sin embargo, buscan comida cerca de la superficie, donde pueden atacar a navíos.

KRAKEN

Un kraken es un inmenso leviatán, que parece un enorme calamar con una inteligencia cruel. Caza navíos, ballenas y héroes por igual. El odio y envidia que sienten los krakens hacia sus rivales, los alghollthus, ha llevado a muchos krakens a fijar sus guaridas en ciudades hundidas, donde buscan saber antiguo y secretos arcanos perdidos.

KRAKEN — CRIATURA 18

POCO COMÚN | NM | GARGANTUESCO | ACUÁTICO | BESTIA

Percepción +34; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común

Habilidades Atletismo +38, Intimidación +32, Naturaleza +35, Sigilo +33

Fue +9, **Des** +4, **Con** +9, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +5

CA 42; **Fort** +35, **Ref** +28, **Vol** +32

PG 360; **Inmunidades** controlado, emoción; **Resistencias** frío 10, veneno 20

Clima alterado (aura, evocación, primigenio) El kraken altera el clima en un radio de 2 millas (*náuticas: 3,6 km*) de él, con el efecto de un ritual de *controlar el clima* centrado en el kraken y basado en su estado emocional, a discreción del DJ. Si el kraken muere, el clima vuelve inmediatamente a la normalidad.

Velocidad 10 pies (*3 m*), nadar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ brazo +37 (alcance 40 pies [*12 m*], mágico), **Daño** 4d10+17 contundente más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +37 (ágil, alcance 60 pies [*18 m*], mágico), **Daño** 3d10+17 contundente más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +37 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d10+17 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 40; **10.º** *dominar* (sólo animales); **8.º** *vientos de castigo;* **7.º** *resistir energía*

Constreñir ❖ 2d10+17 contundente, CD 40. Si una criatura que contiene el aliento falla la salvación, pierde aire para 1d4 asaltos.

Doble ataque ❖ El kraken da dos Golpes con dos brazos o tentáculos diferentes, cada uno contra una criatura distinta. El Doble ataque cuenta como dos ataques para el penalizador por ataques múltiples del kraken, pero el penalizador sólo aumenta tras los dos ataques. Si el kraken usa subsiguientemente la acción de agarrón, agarra a todas las criaturas a las que ha impactado con su Doble ataque.

Nube de tinta ❖ El kraken emite una nube de tinta negra y venenosa en una emanación de 80 pies (*24 m*). Esta nube no tiene efecto alguno fuera del agua. Las criaturas dentro de la nube de tinta se ven expuestas al veneno de tinta de kraken y están no detectadas mientras permanecen dentro de la nube. El kraken no puede volver a usar nube de tinta durante 2d6 asaltos y la nube se disipa al cabo de 1 minuto.

Propulsión ❖ (mover) El kraken se mueve a través del agua hasta 280 pies (*84 m*) en línea recta sin desencadenar reacciones.

Tinta de kraken (veneno) Los krakens son inmunes a este veneno; **Salvación** Fortaleza CD 39; **Duración máxima** 10 asaltos; **Etapa 1** 3d6 daño por veneno e indispuesto 1 (1 asalto); **Etapa 2** 4d6 daño por veneno e indispuesto 2 (1 asalto)

INTRODUCTION
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APPENDIX

Krooth

Los krooths, a veces llamados devoradores de cocodrilos, son fieras rápidas y feroces que cazan en ciénagas y marjales. Aunque se sabe que se alimentan de cocodrilos, caimanes y virtualmente cualquier criatura con carne, sus presas favoritas son los hombres lagarto, los boggards y los dinosaurios.

Los krooths se pueden hallar solos o en manadas. Los krooths machos son criaturas solitarias y territoriales; feroces, bravos y sanguinarios. Las hembras, por otro lado, es más probable que eviten a posibles depredadores, pero se vuelven violentas si sus crías se ven amenazadas. Como sus cachorros son tan vulnerables, las hembras se reúnen en manadas para criarlos y mandan grupos pequeños a cazar mientras el resto de la manada los cuida. Los krooths se aparean una vez cada 4 o 5 años y el proceso de apareamiento es un espectáculo curiosamente truculento. Una manada entera de hembras da caza en grupo a un macho krooth solitario y al atraparlo se desata un frenesí orgiástico que puede durar un día y una noche enteros. Tras terminar de aparearse, las hembras matan al macho y devoran su carne rica en nutrientes y en especial sus órganos internos, que contienen un compuesto químico único que les resulta esencial para la gestación. Muchos naturalistas pagan generosamente por el cadáver reciente de un krooth macho para poder estudiar las extrañas propiedades de su sangre y órganos. Además, los krooths disponen de dientes venenosas y huecos. Cuando muerden a su presa, se desprenden dientes y estos hacen que la víctima sangre abundantemente a través del agujero del diente hueco.

Sean machos o hembras, los krooths parecen sentir repulsión por la carne de las razas goblin, especialmente la de los bugbears. Esto no significa que los krooths no maten a los miembros de las razas goblin, especialmente si amenazan a sus crías, pero suelen hacerlo usando sólo sus garras y colas y se cuidan de limpiarse a conciencia en cuanto terminan de matarlos.

KROOTH — CRIATURA 8

N | GRANDE | ANFIBIO | ANIMAL

Percepción +16; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +18, Sigilo +18 (+20 en el agua), Supervivencia +17 (+20 al Rastrear una criatura sangrante)

Fue +6, **Des** +3, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 26; **Fort** +20, **Ref** +17, **Vol** +14, +4 por estatus a las salvaciones contra miedo

PG 150

Ataque de oportunidad ↷ Sólo cola.

Enfurecido por el dolor Cuando el krooth es dañado por un impacto crítico, obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque y daño hasta el final de su siguiente turno. No puede usar reacciones mientras está enfurecido por el dolor.

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +20 (alcance 10 pies [*3 m*], letal 1d10, veneno), **Daño** 2d12+9 perforante más Diente venenoso

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+9 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +20 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+9 perforante

Diente venenoso ❖ (veneno) **Requisitos** El krooth ha dañado a una criatura con sus fauces en su acción más reciente de este turno. **Efecto** El krooth rompe uno de sus dientes y lo deja clavado en la criatura a la que ha dañado. La criatura sufre 1d6 daño persistente por sangrado y queda drenado 1. Ninguna de las dos cosas se puede curar mientras el diente sigue clavado. Extraer el diente correctamente requiere tener éxito en una prueba de Primeros auxilios CD 26. En lugar de detener el sangrado o estabilizar, esto elimina el estado de drenado, pero no detiene automáticamente el daño por sangrado.

Emboscada acuática ❖

VÍSCERAS DE KROOTH

Aunque las madrigueras de krooth pueden contener objetos de valor en forma de equipo y objetos mágicos en los cuerpos de aventureros fallecidos, las extrañas enzimas y otros productos químicos que se hallan en los órganos internos de los krooths machos, en especial en el hígado, el páncreas y los riñones, son de gran valor para los alquimistas que pretenden elaborar elixires y pociones con efectos de transmutación. Los órganos de un único krooth macho, extraídos y preservados de forma correcta, se pueden vender a un alquimista interesado.

LAGARTOS Y HOMBRES LAGARTO

Los lagartos gigantes a menudo son usados como bestias de monta o de guardia, o incluso se tienen como mascotas, pero ninguna raza tiene tanto vínculo con ellos como los hombres lagarto. El compañerismo que este pueblo comparte con los lagartos gigantes no tiene igual y los valoran hasta el punto de igualar o incluso superar el aprecio que otras sociedades tienen por animales domésticos como perros o caballos.

Lagarto

Los lagartos tienen un gran abanico de apariencias y capacidades, pero la mayoría comparten una forma básica reptiliana: cola larga, boca ancha y dentada y cuatro patas. Aunque hay unas pocas especies capaces de desplazarse sobre dos patas durante periodos de tiempo cortos, la mayoría son estrictamente cuadrúpedas. Las tres especies presentadas aquí representan las variedades grandes de lagarto más comunes y conocidas.

Geco gigante

Estos reptiles de aproximadamente tamaño humano tienen unas patas asombrosas, capaces de adherirse con tenacidad a cualquier superficie. Los gecos gigantes suelen ser dóciles y tímidos, pero pueden volverse agresivos cuando se ven acorralados o defienden su territorio. Estos lagartos de grandes ojos están presentes en una gran variedad de hábitats, desde junglas tropicales a desiertos, laderas montañosas o incluso cavernas subterráneas. Pasan la mayor parte del tiempo trepando por grandes árboles o riscos pedregosos, cazando animales pequeños o escondiéndose de depredadores. Las escamas de un geco gigante suelen ser de colores vivos o trazar patrones elaborados. Los gecos gigantes miden casi 8 pies (*2,4 m*) de longitud de la cabeza a la cola y pesan unas 120 libras (*54 kg*).

Los gecos gigantes a veces son usados por humanoides pequeños como guardianes o monturas, pues su naturaleza dócil los hace relativamente fáciles de domar y adiestrar. Su gran pericia escalando hace que sean especialmente populares en sociedades que viven bajo tierra o cerca de acantilados, como los goblins y los kóbolds. Su coloración viva también hace de ellos mascotas populares entre la alta sociedad.

GECO GIGANTE **CRIATURA 1**

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5 (+9 a trepar), Sigilo +6

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

Escalador asombroso Las patas de un geco gigante le permiten trepar virtualmente por cualquier superficie, sin importar lo lisa o pronunciada que es. Si un geco gigante hace una prueba de Atletismo para trepar y sufre un fallo crítico, en su lugar obtiene un fallo.

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +5

PG 20

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

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +8, Daño 1d8+2 perforante

Varano gigante

Los varanos aparentan ser grandes y pesados, pero en realidad son depredadores implacables y engañosamente veloces. Emboscan a sus presas saliendo de golpe de entre la cobertura y atrapándola con sus poderosas fauces. La saliva de un varano es venenosa, lo que le permite abatir a presas más grandes de lo que puede llevarse arrastrando con las mandíbulas fácilmente. Los varanos gigantes crecen hasta los 14 pies (*4,2 m*) de longitud, incluyendo sus largas colas y pesan unas 350 libras (*157 kg*). Sus cuerpos son normalmente de color marrón oscuro con manchas amarillas o verdes.

Al anidar, un varano gigante excava una madriguera profunda en la que esconderse, que sirve a la vez como refugio y como posición desde la que emboscar a presas grandes como venados, jabalíes o incluso humanoides. Un varano gigante puede consumir casi su propio peso de una sentada y puede desencajar su mandíbula para tragarse presas sorprendentemente grandes.

VARANO GIGANTE — CRIATURA 2

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +9, Sigilo +6

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

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 30

Agarre mordedor ↷ **Desencadenante** Una criatura agarrada por las fauces del varano gigante falla una prueba para Huir; **Efecto** Las fauces del varano gigante infligen 1d6 daño perforante y la criatura desencadenante se ve expuesta al veneno de varano.

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 1d10+3 perforante más agarrón y veneno de varano

Cargar dando bandazos ❖❖ El varano gigante da dos Zancadas y luego da un Golpe de fauces. Si el lagarto se aleja por lo menos 20 pies (*6 m*) de su posición inicial, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a esta tirada de ataque.

Veneno de varano (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 17; Duración máxima 6 asaltos; **Etapa 1** debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

LAGARTO CON CHORRERAS GIGANTE

Presentes en bosques cálidos o tropicales y en sabanas, estos inmensos lagartos son una amenaza mortífera para los viajeros desprevenidos. Cuando no duermen o acechan a sus presas, los lagartos con chorrera gigantes toman el sol durante horas. A veces hay exploradores que piensan erróneamente que son parientes de los dragones debido a su gran tamaño, los elaborados volantes de su cuello (que, al estar desplegados en una demostración de agresividad y dominancia, se pueden confundir con alas) y sus feroces vocalizaciones siseantes usadas para asustar a criaturas demasiado grandes para comérselas.

El alimento principal de un lagarto con chorreras gigante son los artrópodos de gran tamaño y otros invertebrados, pero no dudará en complementar su dieta con vertebrados, incluyendo otros lagartos, monos y casi cualquier cosa que le quepa en la boca; incluyendo humanoides. Aunque son capaces de dar breves acelerones, los lagartos con chorreras gigantes suelen permanecer perfectamente inmóviles mientras cazan, con la esperanza de emboscar a su presa.

LAGARTO CON CHORRERAS GIGANTE — CRIATURA 5

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +14, Sigilo +10

Fue +5, **Des** +1, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +12, **Vol** +9

PG 75

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +16 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +16 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+7 contundente

Exhibición intimidante ❖❖ (auditivo, emoción, mental, miedo, visual) El lagarto con chorreras gigante da una Zancada. Si termina dicha Zancada adyacente al menos a una criatura, de pronto despliega los coloridos volantes de su cuello y emite un siseo amedrentador. Cada criatura adyacente debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 21 o quedar asustada 2 (o asustada 3 en caso de fallo crítico). La criatura queda temporalmente inmune a la exhibición intimidante durante 1 minuto.

OTROS LAGARTOS GIGANTES

Las tres especies de lagartos gigantes aquí presentadas son solamente las más comunes de encontrar en la Naturaleza. Se cuentan historias sobre lagartos mucho más grandes, incluyendo el inmenso monstruo de 20 pies (*6 m*) de longitud llamado megalania, una versión realmente enorme de varano capaz de engullir criaturas enteras. Menos peligroso es el camaleón gigante, aunque su capacidad de camuflarse con su entorno lo convierte en una amenaza mucho más sigilosa y ruin que el descomunal y poderoso megalania.

TESOROS DE LAS LAMIAS

Las lamias rescatan oro, joyas y objetos mágicos de los templos abandonados y las ciudades en ruinas donde establecen sus guaridas. A veces van armadas con dagas encantadas.

UBICACIONES DE LAS LAMIAS

Las lamias viven en los límites de la civilización, en castillos en ruinas, ciudades abandonadas y antiguos templos a dioses olvidados.

Lamia

Las lamias son sanguinarias víctimas de una maldición ancestral, de la que culpan a los dioses. La mayoría de lamias son humanoides de cintura para arriba, pero tienen la mitad inferior de bestias y monstruos. Tienen un don natural para la magia siniestra y prefieren usar ilusiones y encantamientos para engañar a sus presas para luego devorarlas, o simplemente para torturarlas.

LAMIA

Del mismo modo en que fueron malditas hace mucho, las lamias pueden maldecir a quienes tocan, nublando la mente y subyugando el pensamiento consciente a instintos puramente animales. Las criaturas afectadas por esta maldición se vuelven imprudentes, no son conscientes de las consecuencias de sus acciones y no piensan con claridad. Esto hace que esas víctimas desafortunadas sean aún más susceptibles a las ilusiones y embrujos de una lamia. La naturaleza animal de la lamia y los efectos de su toque maldito han llevado a algunos eruditos a teorizar que las lamias originales debieron abandonar hace milenios razón e intelecto y entregarse a la vida simple de las bestias. Si su transformación fue una recompensa monstruosa de Lamashtu o una maldición por abandonar sus responsabilidades infligida por Farasma sigue siendo objeto de debate a día de hoy.

Sea cual sea la fuente de esta transformación ancestral, las propias lamias han aprendido a disfrutar de las ventajas que supone. Aun así, siguen profesando odio hacia los dioses, a quienes ven como la causa de sus formas monstruosas y, por ello, su eterno exilio de las sociedades a las que observan con envidia desde sus guaridas entre ruinas de civilizaciones perdidas. Como culpan a los poderes divinos de sus penurias, disfrutan de ver templos caer en la ruina, campeones y clérigos sufrir y morir y las disensiones esparcirse entre las religiones organizadas.

Aunque pueden adoptar brevemente forma humanoide mediante la magia, las lamias suelen verse obligadas a esconderse de la civilización y establecer sus hogares en territorios salvajes o yermos. Desde allí atraen a sectas de humanoides caóticos y malignos. Con la ayuda de esos sectarios, las lamias tratan de hundir las fes populares, introducir cismas en iglesias en auge y humillar o difamar a importantes líderes religiosos. La mayoría de lamias no profesan ninguna fe religiosa y lo más parecido es una llamada mística que oyen algunas y que se manifiesta en visiones en los vientos del desierto o mormullos desde la oscuridad entre las estrellas.

Las lamias suelen ser matriarcales y reverencian a la hembra de más edad de su grupo como líder, madre y chamanesa.

LAMIA — CRIATURA 6

CM GRANDE BESTIA

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común

Habilidades Diplomacia +11, Engaño +15, Intimidación +13, Saber de la secta +11, Sigilo +15, Supervivencia +11

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

Equipo jabalina (2), *lanza +1*

CA 24; **Fort** +12, **Ref** +15, **Vol** +15

PG 95

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *lanza* +17, **Daño** 1d6+8 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +17 (ágil), **Daño** 1d6+8 cortante más agarrón

A distancia ❖ *lanza* +14 (arrojadiza 20 pies [*6 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4+8 perforante

A distancia ❖ jabalina +15 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+8 perforante

Conjuros ocultistas innatos CD 25; **4.º** *hechizar* (x3), *sugestión;* **3.º** *dormir*; **2.º** *forma humanoide* (a voluntad), *imagen múltiple;* **1.º** *disfraz ilusorio* (a voluntad), *objeto ilusorio* (a voluntad), *ventriloquia* (a voluntad)

Caricia de la lamia ❖❖ (encantamiento, maldición, mental, ocultista) La lamia toca a una criatura, que debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 23 o quedar anonadada 1. Si el objetivo falla las salvaciones adicionales contra esta aptitud, el valor del estado aumenta en 1 (hasta un máximo de anonadada 4). El valor de este estado disminuye en 1 cada 24 horas

LAMIA MATRIARCA

Las inteligentes y poderosas matriarcas de las lamias albergan una ambición sin límites y siempre aspiran a poner más gente y territorio en manos de su especie. Por tanto, suelen gobernar al resto de lamias. A pesar de su crueldad hacia el resto de criaturas, protegen a las demás lamias con ferocidad y para ello emplean las sectas o bandas guerreras que lideran. A pesar de su género, estas lamias ascendidas siempre reciben el título de matriarcas. En lugar de extremidades leoninas, la mitad inferior del cuerpo de una lamia matriarca está formada por una sinuosa cola de serpiente gigante. También las diferencian los poderes ocultistas que estudian y algunas incluso tienen grandes planes para romper la maldición animalística que las ha transformado. Sin embargo, todos los intentos han acabado en la caída de dicha matriarca.

LAMIA MATRIARCA — CRIATURA 8

CM GRANDE BESTIA

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común, dracónico

Habilidades Atletismo +18, Diplomacia +20, Engaño +20, Intimidación +18, Ocultismo +17, Saber sectario +15, Sigilo +16, Supervivencia +13

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

Equipo *cimitarra +1 de golpe*

CA 27; **Fort** +13, **Ref** +18, **Vol** +17; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 135; **Inmunidades** controlada; **Resistencias** mental 10

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

Cuerpo a cuerpo ❖ *cimitarra* +19 (barrido, vigorosa +2), **Daño** 2d6+10 cortante

Conjuros ocultistas espontáneos CD 28; **3.º** (4 espacios) *acelerar, cautivar, disipar magia, leer la mente;* **2.º** (4 espacios) *campanas fúnebres, contorno borroso, criatura ilusoria, invisibilidad;* **1.º** (4 espacios) *amansar, bendecir, dolor fantasmal, proyectil mágico;* **Trucos (3.º)** *atontar, detectar magia, leer el aura, mano del mago, prestidigitación*

Conjuros ocultistas innatos CD 28; **4.º** *hechizar* (x3), *sugestión* (x3); **3.º** *dormir;* **2.º** *disfraz ilusorio* (a voluntad), *imagen múltiple, objeto ilusorio* (a voluntad); **1.º** *ventriloquia* (a voluntad)

Cambiar de forma ❖ (concentrar, ocultista, polimorfismo, transmutación) La lamia matriarca puede adoptar la apariencia de un humanoide Mediano. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero le impide usar su toque maldito. Cada lamia matriarca tiene una forma humanoide fija; no puede adoptar una apariencia diferente cada vez que usa esta aptitud y la apariencia se parece a la parte de cintura para arriba de su forma verdadera.

Caricia de la matriarca ❖❖ (encantamiento, maldición, mental, ocultista) Como caricia de la lamia, pero CD 28 y la criatura queda anonadada 2 (o ve su estado de anonadada existente aumentado en 2) en caso de fallo crítico.

Golpe de derviche ❖❖❖ La lamia matriarca da un Golpe de cimitarra contra cada enemigo dentro de su alcance. Estos ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples de la lamia, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques. El primer enemigo al que daña se ve afectado por la caricia de la matriarca.

OTRAS LAMIAS

Hay aventureros que han informado de encuentros con otras variedades de lamias, incluyendo versiones inmensas con torsos de gigantes, monstruosidades movidas por un hambre insaciable, o bestias voladoras similares a buitres y sin apenas rasgos humanoides pero, aun así, todas esas variedades se dejan guiar por la sabiduría e influencia de una lamia matriarca.

MONSTRUOS ASOCIADOS

Debido a su relativa fragilidad, los leshys de las hojas suelen actuar como intermediarios y piden ayuda a guardianes forestales más poderosos cuando sus dominios se ven amenazados. Ninfas, duendes y otras hadas buenas pueden acudir a la llamada de un leshy de las hojas, al igual que los arborales y otras criaturas vegetales.

LESHY

Los leshys son criaturas vegetales inteligentes que vigilan zonas de Naturaleza primigenia o poder terrestre. Fueron creados originalmente por hadas de gran poder y se manifiestan cuando un hábil practicante de la magia primigenia (normalmente un druida) combina un espíritu natural con un cuerpo cultivado cuidadosamente a partir de la vegetación local. Los ritos y materiales necesarios para crear un leshy dependen de su tipo. Normalmente cobran vida en una zona de gran importancia natural, como una arboleda de arborales, un círculo druídico, un anillo de hadas o una gran maravilla natural.

LESHY DE LAS HOJAS

Los leshys de las hojas son diminutos protectores de los bosques, ataviados con armaduras hechas de piñas y gorros de frutas, flores u hojas. Les gustan las batallas simuladas, pero en las de verdad actúan con cautela.

LESHY DE LAS HOJAS — CRIATURA 0

N PEQUEÑO LESHY PLANTA

Percepción +4; visión en la penumbra

Idiomas común, druídico, silvano; *hablar con las plantas* (sólo árboles)

Habilidades Acrobacias +4, Naturaleza +4, Sigilo +4

Fue –1, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +1

Equipo lanza larga

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +6, **Vol** +4

PG 15, **Debilidades** fuego 2

Estallido de vegetación (curación) Cuando un leshy de las hojas muere, un estallido de energía primigenia brota de su cuerpo, restableciendo 1d4 PG a todas las criaturas planta en una emanación de 30 pies (*9 m*). Esa área se llena de pimpollos de árbol y pasa a ser terreno difícil. Si el terreno no es un entorno viable para esos árboles, se marchitan al cabo de 24 horas.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*); planear

Cuerpo a cuerpo ❖ lanza larga +3 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d8-1 perforante

A distancia ❖ vaina de semillas +6 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6 contundente más Impacto ensordecedor

Conjuros primigenios innatos CD 14; **4º** *hablar con las plantas*

Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) El leshy de las hojas se transforma en un árbol Pequeño. Por lo demás, esta aptitud tiene los mismos efectos que *forma arbórea*.

Impacto ensordecedor Cuando un leshy de las hojas impacta con un Golpe de vaina de semillas, el objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 16.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado y queda temporalmente inmune durante 24 horas.

Éxito El objetivo no se ve afectado.

Fallo El objetivo está ensordecido durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo está ensordecido durante 1 minuto.

Planear ❖ (mover) El leshy planea suavemente a través del aire, moviéndose 5 pies (*1,5 m*) hacia el suelo y hasta 25 pies (*7,5 m*) horizontalmente. Mientras el leshy invierta por lo menos 1 acción en planear cada asalto, permanece en el aire al final de cada turno. A efectos de determinar el daño debido a caídas, un leshy de las hojas siempre se considera que ha caído 20 pies (*6 m*) menos de lo que realmente ha caído.

LESHY DE LOS FRUTOS

Los leshys de los frutos son guardianes de los campos, jardines y granjas. Muchas aldeas gozan de la protección de un leshy de los frutos sin saberlo.

LESHY DE LOS FRUTOS — CRIATURA 1

N PEQUEÑO LESHY PLANTA

Percepción +5; visión en la penumbra
Idiomas común, druídico, silvano; *hablar con las plantas* (sólo cultivos)
Habilidades Naturaleza +5, Sigilo +7
Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +0
Custodiar (abjuración, primigenio) El leshy puede almacenar un objeto de Impedimenta ligera o menos en su cabeza, ocultándolo como mediante *indetectabilidad*. Si lo almacena durante 24 horas, el objeto se ve afectado por *reparar*.

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +7
PG 20
Estallido de vegetación (curación) Como el leshy de las hojas, excepto porque las plantas recuperan 1d8 PG y en el área surgen calabazas y calabacines en lugar de brotes de árbol.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +7 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+2 contundente más Enredar
A distancia ❖ semilla +9 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+2 contundente más Enredar
Conjuros primigenios innatos CD 15; **4.º** *hablar con las plantas*
Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) Como el leshy de las hojas, excepto porque el leshy de los frutos se transforma en una planta de calabazas, calabacines o frutos similares.
Enredar Cuando el leshy de los frutos daña una criatura con un Golpe de puño o semilla, surgen lianas enredaderas del leshy (o de la semilla) y se enredan alrededor de las extremidades del objetivo. El objetivo debe hacer una salvación de Reflejos CD 17. Si falla, sufre un penalizador de -10 pies (*-3 m*) por estatus a su velocidad durante 1 asalto; en caso de fallo crítico, el objetivo queda inmovilizado durante 1 asalto y el penalizador a su velocidad dura 1 minuto.

LESHYS MUERTOS

Cuando un leshy muere, su cuerpo estalla en una oleada de vegetación mientras su espíritu regresa a la Naturaleza. Aunque los espíritus de leshys que son llamados a nuevos cuerpos después de morir suelen conservar vagos recuerdos de su pasado, conservan muchos de los valores y hábitos de su vida anterior.

LESHY DE LOS HONGOS

Los leshys de los hongos custodian cuevas, ciénagas y lugares oscuros y húmedos. Sus jardines de hongos resultan muy extraños a ojos de la mayoría, pero los leshys de los hongos están extremadamente orgullosos de sus obras.

LESHY DE LOS HONGOS — CRIATURA 2

N | PEQUEÑO | HONGO | LESHY

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas común, druídico, silvano; *hablar con las plantas* (sólo hongos)
Habilidades Atletismo +6, Naturaleza +6, Sigilo +8
Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +0

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +6
PG 30
Estallido de vegetación (curación) Como el leshy de las hojas, excepto porque sólo se curan los hongos, recuperan 2d8 PG y en el área surgen formaciones de hongos.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +10 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+2 contundente
A distancia ❖ vaina de esporas +10 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+2 contundente más esporas
Conjuros primigenios innatos CD 14; **4.º** *hablar con las plantas*
Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) Como el leshy de las hojas, excepto porque el leshy de los frutos se transforma en una seta gigante o una formación de hongos.
Esporas Una criatura que sufre daño debido a un Golpe de vaina de esporas del leshy de los hongos debe hacer una salvación con la misma CD y efecto que su aptitud nube de esporas.
Nube de esporas ❖❖ (veneno) Un leshy de los hongos puede emitir una nube de esporas que irrita los ojos y gargantas de las criaturas que no son hongos en una emanación de 15 pies (*4,5 m*). Cada criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 16 o sufrir 1 daño persistente por veneno. Las criaturas afectadas ven su visibilidad reducida mientras sufren el daño persistente y sólo pueden ver hasta 20 pies (*6 m*) de distancia, o hasta 10 pies (*3 m*) en caso de fallo crítico.

Creación de licántropos

La maldición de la licantropía adopta multitud de formas y puede afectar a cualquier humanoide, lo que te permite crear una gran variedad de criaturas licántropas para tus aventuras. Cuando necesitas crear un licántropo para tu partida, puedes hacerlo de dos formas. Puedes simplemente crear la criatura desde cero, usando las reglas estándar de creación de monstruos (así se crearon el hombre lobo, hombre oso y hombre rata de estas páginas), o puedes usar la guía presentada en la sección Cómo crear un licántropo para convertir una criatura existente (¡incluso un PJ!) en licántropo. En cualquier caso, las aptitudes específicas de los licántropos como cambiar de forma, maldición del licántropo y frenesí lunar funcionan igual.

Licántropo

Los licántropos son humanoides condenados a transformarse en animales y en híbridos de humanoide y animal bajo la luz de la luna llena. Estas criaturas cambiaformas son el resultado de una ancestral maldición primigenia que pueden, a su vez, transmitir a través de sus propios mordiscos. Su capacidad de acechar sin llamar la atención tanto en la Naturaleza como en asentamientos humanoides, combinado con el carácter contagioso de su aflicción, hace de los licántropos una causa perenne de sospecha y pánico. Aunque el nombre 'licántropo' deriva de 'hombre lobo', ha pasado a usarse para toda esta clase de cambiaformas animales.

Licántropos contagiados y verdaderos

Existen dos tipos de licántropos: los infectados por la maldición y quienes nacen con ella (los 'licántropos verdaderos').

Se puede nacer siendo un licántropo verdadero de cualquier progenitor licántropo. Un licántropo verdadero es siempre un licántropo y conserva los mismos recuerdos y la mayoría de estadísticas en todas sus formas. Un licántropo verdadero tiene además control total sobre su cambio de forma salvo durante la luna llena, cuando la transformación es irresistible. No se conoce forma alguna de romper la maldición de un licántropo verdadero.

Los licántropos contagiados reciben su maldición debido al mordisco de otro licántropo (que puede ser también contagiado o verdadero). Un licántropo contagiado puede no ser consciente de su maldición, pues no conserva recuerdos de sus transformaciones, no obtiene beneficios por ser licántropo cuando no está transformado y no tiene control consciente de su transformación. La licantropía de una criatura contagiada puede curarse como cualquier otra maldición.

Cómo crear un licántropo

Puedes convertir un humanoide vivo existente en licántropo mediante los siguientes pasos (estos cambios reflejan un licántropo en forma híbrida).

Aumenta en 1 el nivel de la criatura y cambia sus estadísticas de este modo.

- Aumenta en una categoría su tamaño si el animal es de tamaño mayor que el humanoide base.
- Aumenta en 1 su CA, bonificadores al ataque, CD, salvaciones y modificadores de habilidad.
- Aumenta en 1 el daño de sus Golpes y otras aptitudes ofensivas. Si el licántropo tiene una aptitud que limita lo a menudo que puede usarse (como un arma de aliento), aumenta el daño en 2 en su lugar.
- Aumenta sus PG en la cantidad indicada en la tabla. Este incremento de PG sirve para compensar la debilidad a la plata de la criatura.
- La criatura sufre debilidad a la plata como se indica en la tabla.

Nivel inicial	Aumento de PG	Debilidad a la plata
4 o menos	+25	5
5–7	+35	7
8–14	+50	10
15 o más	+75	15

Aptitudes de Licántropo

Todos los licántropos obtienen las siguientes aptitudes, algunas de las cuales encajan con una del animal en el que se transforma la criatura. Puede que tengas que ajustar algunas aptitudes en conflicto con la temática del licántropo (como por ejemplo, las que tienen un rasgo de alineamiento en conflicto).

Sentidos El licántropo obtiene todos los sentidos del animal.

Garras El licántropo obtiene un Golpe de garra (un ataque sin armas con el rasgo ágil, que inflige daño cortante). Si tenía algún ataque ágil, el daño infligido por sus garras debería ser aproximadamente el mismo que dicho ataque. Si no tenía ataques ágiles, sus garras deberían infligir tres cuartas partes del daño de sus otros ataques.

Fauces El licántropo obtiene un Golpe de fauces (un ataque sin armas que inflige daño perforante) que contagia su maldición de la licantropía. Si tenía algún ataque no ágil, el daño infligido por

sus fauces debería ser aproximadamente el mismo que dicho ataque. Si sólo tenía ataques ágiles, sus fauces deberían infligir un tercio más de daño.

Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) El licántropo cambia a su forma humanoide, híbrida o animal. Cada forma tiene una apariencia específica y persistente. La forma natural de un licántropo verdadero es su forma híbrida. En forma humanoide, el licántropo usa su tamaño de humanoide original, pierde sus Golpes de fauces y garra y obtiene un Golpe de puño cuerpo a cuerpo que inflige tanto daño contundente como elque inflige su garra. En forma animal, su velocidad y tamaño cambian a los del animal, obtiene cualquier efecto especial del animal a los Golpes que no tuviera ya (como agarrón) y pierde sus Golpes con armas.

Maldición de la licantropía (maldición, nigromancia, primigenio) Esta maldición sólo afecta a humanoides; Salvación La CD de Fortaleza es la CD estándar para el nuevo nivel del licántropo -1. Cada luna llena, la criatura maldita debe tener éxito en otra salvación de Fortaleza o se convierte en el mismo tipo de licántropo hasta el amanecer. La criatura está bajo el control del DJ y causa estragos durante la mitad de la noche antes de quedar inconsciente hasta el amanecer.

Frenesí lunar (polimorfismo, primigenio, transmutación) Cuando hay luna llena en el cielo nocturno, el licántropo debe adoptar su forma híbrida, no puede luego cambiar de forma, queda de una categoría de tamaño más grande, aumenta su alcance en 5 pies (*1,5 m*) y aumenta en 2 el daño de sus fauces. Cuando la luna desaparece o sale el sol, el licántropo regresa a su forma humanoide y queda fatigado durante 2d4 horas.

¿SE CONSERVA LA HUMANIDAD?

Los licántropos son conocidos por sus frenesíes homicidas en mitad de la noche; una violencia que a menudo contradice la verdadera naturaleza del afligido. Incluso un honorable sacerdote o un miembro de la guardia podría ser un hombre lobo asesino sin saberlo, pues la maldición de la licantropía hace que el afligido no tenga recuerdos de sus matanzas nocturnas.

HOMBRE RATA

Los hombres rata suelen ser egoístas, oportunistas, avariciosos y paranoicos a consecuencia de su maldición. Dado que suelen vivir en zonas metropolitanas en las que esconderse a plena vista, prácticamente cualquier urbanita podría ser un hombre rata disfrazado; desde el discreto tendero hasta el cerebro criminal de la ciudad. El bullicio de la multitud y los incontables agujeros en las paredes hacen que los guetos y las barriadas sean hogares predilectos de los hombres rata, especialmente porque en los distritos empobrecidos el licántropo puede matar por codicia o miedo sin despertar mucho el interés de las autoridades. En algunas ciudades, los hombres rata dirigen gremios de ladrones enteros u operaciones criminales organizadas, y para ser miembro hay que someterse voluntariamente al mordisco maldito del hombre rata. Los hombres rata tienen un aspecto muy parecido a los rátidos cuando están en forma híbrida, salvo posibles diferencias de tamaño, pero los rátidos no ven a estos monstruos con buenos ojos.

HOMBRE RATA — CRIATURA 2

LM | MEDIANO | BESTIA | HUMANO | HUMANOIDE | LICÁNTROPO

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Idiomas común; empatía con las ratas

Habilidades Acrobacias +8 Atletismo +6 (+8 a trepar o nadar), Engaño +5, Sigilo +8, Sociedad +4

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

Equipo armadura de cuero, ballesta de mano (20 virotes), espada corta

Empatía con las ratas (adivinación, primigenio) El hombre rata puede comunicarse con los roedores.

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 45; **Debilidades** plata 5

Esquiva ágil ↷ **Desencadenante** Una criatura que el hombre rata puede ver ataca al hombre rata; **Efecto** El hombre rata obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

ACÓNITO

El acónito (*Reglas básicas*, pág. 609) es una planta venenosa que puede curar la maldición de la licantropía. Sólo es efectiva si se consume antes de que la criatura se transforme por primera vez. Si la criatura sobrevive a los efectos del acónito sin usar magia para ayudarle a resistirlos, la criatura puede intentar una nueva salvación contra la maldición de la licantropía. Si tiene éxito, se cura.

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +10 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10 (ágil, sutil), **Daño** 1d6+2 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +10 (sutil), **Daño** 1d8+2 perforante más maldición de la licantropía de hombre rata
A distancia ❖ ballesta de mano +10 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], recarga 1), **Daño** 1d6 perforante
Ataque furtivo El hombre rata inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.
Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) Humano con puño +10 de 1d4+2 contundente, o rata Pequeña con velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 10 pies (*3 m*)
Frenesí lunar (polimorfismo, primigenio, transmutación)
Maldición de la licantropía de hombre rata (maldición, nigromancia, primigenio); Salvación Fortaleza CD 18

HOMBRE LOBO

La maldición del hombre lobo infunde en sus portadores el ansia de sangre y los instintos depredadores de un lobo. Los hombres lobo suelen residir en los márgenes de la sociedad o en asentamientos pequeños en los que, en su forma humanoide, trabajan como obreros, cazadores, granjeros o tramperos. Por la noche, sin embargo, estos mismos aldeanos se transforman en violentos homicidas y sádicos acechadores que se alimentan de sus vecinos. Los hombres lobo son los licántropos por antonomasia y en lo primero en que piensa la gente cuando le hablas de licantropía.

Aunque la mayoría de hombres lobo esconden su maldición a base de adoptar un estilo de vida solitario, algunos conservan la mentalidad de manada de los lobos. Un pequeño grupo de estos hombres lobo suele formar una manada familiar, en la que el miembro de mayor edad o más poderoso sirve como nuevo líder; a medida que la influencia de esa manada crece, acepta nuevos miembros tras seleccionarlos cuidadosamente.

HOMBRE LOBO — CRIATURA 3

CM | MEDIANO | BESTIA | HUMANO | HUMANOIDE | LICÁNTROPO

Percepción +9; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Idiomas común; empatía con los lobos
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +9, Supervivencia +10
Fue +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1
Equipo arco corto compuesto (20 flechas), armadura de cuero tachonado, hacha de batalla
Empatía con los lobos (adivinación, primigenio) El hombre lobo puede comunicarse con los lupinos.

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +7
PG 63; **Debilidades** plata 5

Ataque de oportunidad ↷
Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo [una acción] hacha de batalla +11 (barrido), **Daño** 1d8+8 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +11 (ágil), **Daño** 1d6+8 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 1d8+8 perforante más maldición de la licantropía de hombre lobo
A distancia ❖ arco corto compuesto +9 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6+4 perforante
Ataque en manada El hombre lobo inflige 1d6 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de sus aliados.
Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) Humano con puño +11 de 1d4+8 contundente, o lobo con velocidad 40 pies (*12 m*) y fauces con derribar.
Frenesí lunar (polimorfismo, primigenio, transmutación)
Maldición de la licantropía de hombre lobo (maldición, nigromancia, primigenio); Salvación de Fortaleza CD 19

HOMBRE OSO

A diferencia de muchos otros tipos de licántropos, un hombre oso no se vuelve maligno durante sus transformaciones involuntarias, sino que se llena de una convicción justiciera. Aun así, esa indignación sigue pudiendo manifestarse de formas violentas, pues un hombre oso transformado olvida temporalmente sus lealtades y tiene poco control de su temperamento bestial. Como resultado, los hombres oso son solitarios y no suelen formar familias ni con otros como ellos. Saben que, mientras lleven vidas solitarias, pueden servir como protectores y guardianes de regiones naturales sin el miedo abrumador de que, cuando hay luna llena y les invade la maldición, su rabia se tornará contra un inocente o un ser querido. Mientras no haya nada cerca que lo amenace a él o a la zona natural que protege (que suele ser un bosque), un hombre oso en su transformación se contenta con buscar comida y pasar la noche durmiendo.

HOMBRE OSO — CRIATURA 4

POCO COMÚN | LB | GRANDE | BESTIA | HUMANO | HUMANOIDE | LICÁNTROPO

Percepción +11; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Idiomas común; empatía con los osos
Habilidades Atletismo +12, Medicina +9, Naturaleza +11, Sigilo +11, Supervivencia +11
Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** –1
Equipo camisote de malla, gran hacha, hachuela (8)
Empatía con los osos (adivinación, primigenio) El hombre lobo puede comunicarse con los osos.

CA 23; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +10
PG 75; **Debilidades** plata 5

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +13 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d10+7 cortante más agarrón
Cuerpo a cuerpo ❖ gran hacha +13 (alcance 10 pies [*3 m*], barrido), **Daño** 1d12+7 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ hachuela +13 (ágil, barrido), **Daño** 1d6+7 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +13 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d12+7 perforante más maldición de la licantropía de hombre oso
A distancia ❖ hachuela +10 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], barrido), **Daño** 1d6+7 cortante
Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, primigenio, transmutación) Humano Mediano con puño +13 de 1d4+7 contundente, u oso pardo con velocidad 35 pies (*10,5 m*).
Frenesí lunar (polimorfismo, primigenio, transmutación)
Maldición de la licantropía de hombre oso (maldición, nigromancia, primigenio); **Salvación** Fortaleza CD 22
Perseguir presa ❖ (concentrar) **Requisitos** El hombre oso puede ver u oír al objetivo o lo está Rastreando durante la exploración; **Efecto** El hombre oso obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando Busca a su presa y un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando Rastrea a su presa. También ignora el penalizador por hacer ataques a distancia en su segundo incremento de alcance contra la presa. El hombre oso sólo puede tener una criatura designada como presa en un momento dado. Si utiliza Perseguir presa contra una criatura distinta, la presa anterior pierde la designación, que va a parar a la nueva presa. Esa designación dura hasta los preparativos del día siguiente del hombre oso.
Vapulear El hombre oso obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de daño contra criaturas que tiene apresadas.
Ventaja de precisión El hombre oso inflige 1d8 daño de precisión adicional la primera vez que Golpea con éxito a su presa perseguida en cada uno de sus turnos.

OTROS LICÁNTROPOS

En teoría, cualquier animal podría ser la base de un nuevo tipo de licántropo, siempre que dicho animal sea por lo menos omnívoro; los licántropos herbívoros son casi inexistentes. Los licántropos surgidos de insectos, arácnidos y similares animales invertebrados son especialmente inquietantes, pero son mucho más raros que los licántropos de animales vertebrados.

ARTESANÍA DE LOS LICHES

Los liches pasan gran parte de su tiempo libre fabricando objetos mágicos. En particular, un liche creará objetos que le ayuden a vencer o superar problemas que conoce. Esto puede resultar especialmente peligroso si los PJs derrotan a un liche pero no logran destruir su filacteria, pues la próxima vez que se topen con él, probablemente tenga herramientas específicas para enfrentarse a ellos.

Liche

Para ganar tiempo en el que completar sus metas, algunos lanzadores de conjuros desesperados buscan obtener la inmortalidad en forma de muertos vivientes. Tras largos años de investigación y la creación de un receptáculo especial llamado filacteria, el lanzador de conjuros da el paso final al tomarse un brebaje letal o entonar un ritual macabro que lo transforma en un liche. Aunque la mayoría recurre a este plan tan drástico para continuar su trabajo o cumplir algún plan a largo plazo, otros se convierten en liches porque temen a la muerte o para un propósito maligno, como una venganza especialmente longeva. En cualquier caso, el resultado es permanente y trae consigo el potencial para alterar la historia; tanto la de quienes se transforman, como la de los incontables mortales que inevitablemente sufrirán como resultado del nuevo poder de este liche.

Tras su metamorfosis, un liche suele buscar algún lugar tranquilo donde habitar, normalmente protegido por guardianes y trampas, por dos motivos principales. En primer lugar, un liche necesita soledad para trazar sus elaborados planes y, en segundo lugar, pocos mortales se atreven a interactuar con nigromantes de tan mala reputación. Una razón alimenta a la otra, pues el autoimpuesto aislamiento de un liche a menudo lo acaba volviendo loco, solidificando aún más su distancia de la civilización. Cuanto más vive un liche, más meticulosos son sus planes y más se encierra en un laberinto de rompecabezas letales, engaños y monstruos. Los sirvientes y guardianes de un liche le son absolutamente leales, ya sea debido a su naturaleza (como constructos o muertos vivientes) o la lealtad les es impuesta mediante magia poderosa. Muchos liches acaban enloqueciendo con el tiempo y la naturaleza de la guarida del liche es un buen indicativo del estado mental actual del muerto viviente.

Aunque las protecciones que establece a su alrededor son considerables, un liche llegará a extremos aún mayores para custodiar su filacteria, pues sabe que la destrucción de ese receptáculo mágico equivale a su propio final. Los liches tienen fama de ser muy difíciles de convencer, pero la amenaza de dañar su filacteria es una forma segura de hacerles escuchar.

Cómo crear un liche

Un liche puede ser un lanzador de conjuros de cualquier tipo, siempre que tenga la capacidad de realizar un ritual de muerte en vida como lanzador principal (lo que sólo puede llevar a cabo alguien capaz de lanzar conjuros de 6.º nivel). Para crear un liche, sigue estos pasos.

Aumenta en 1 el nivel del lanzador de conjuros y cambia sus estadísticas de este modo.

- Aumenta en 2 sus CD de conjuros y su bonificador al ataque con conjuros.

Aptitudes de Liche

Un liche obtiene el rasgo muerto viviente y se vuelve maligno. Pierde cualquier aptitud que proviene de ser una criatura viva.

Un liche gana las siguientes aptitudes.

Visión en la oscuridad

Salvaciones +1 por estatus a las salvaciones contra positivo

Curación negativa

Rejuvenecimiento (arcano, nigromancia) Cuando un liche es destruido, su alma se transfiere inmediatamente a su filacteria. Un liche sólo puede ser eliminado permanentemente si su filacteria es hallada y destruida.

Inmunidades efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno

Resistencias físico 15 (excepto contundente mágico), frío 20

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 60 pies (*18 m*), CD 30

Mano del liche Todos los liches tienen un ataque sin armas con la mano, que inflige 1d8 daño negativo por cada 3 niveles y transmite un toque paralizante. Este ataque tiene el rasgo sutil.

Drenar filacteria ◆ **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** El liche recurre al poder de su filacteria para lanzar cualquier conjuro arcano de un nivel que el liche es capaz de lanzar, aunque ese conjuro no sea uno de los conjuros preparados del liche. La filacteria del liche no necesita estar presente para que éste pueda usar la aptitud.

Toque paralizante (arcano, incapacitación, maldición, nigromancia) Una criatura dañada por un Golpe de la mano del liche debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de conjuros del liche -4. La criatura queda paralizada durante 1 asalto si falla. En caso de fallo crítico, la criatura queda paralizada permanentemente, queda tumbada y aparenta estar muerta. Una prueba de Medicina CD 25 revela que la víctima sigue viva.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Aptitudes Alternativas de Liche

Aunque las aptitudes de la pág. 234 son las normales para un liche, puedes crear una variante menos usual sustituyendo presencia temible, mano del liche, drenar filacteria o toque paralizante por una de las siguientes.

Frío de ultratumba El Golpe de la mano del liche inflige daño por frío en lugar de negativo y en lugar de quedar paralizado, el objetivo queda lentificado 2. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce esto a lentificado 1 (o lo niega en caso de un éxito crítico).

Mortaja del vacío (aura, muerte, nigromancia) 30 pies (*9 m*). El liche está rodeado por un aura de muerte, que absorbe almas para que sean consumidas por el hambre constante del liche. Las criaturas vivas en la emanación sufren un penalizador -2 por estatus a las salvaciones contra miedo y efectos de muerte. Además, cualquier criatura que empieza su turno en el área sufre el estado condenado 1 a menos que tenga éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de conjuros del liche -4.

Proclamaciones blasfemas (arcano, aura, encantamiento, mental) 10 pies (*3 m*). El liche está acompañado por un eco constante de murmullos blasfemos y susurros corruptores. Las criaturas en el aura sufren un penalizador -2 a las salvaciones contra efectos mentales y no pueden hacer acciones con el rasgo concentrar a menos que tengan éxito en una prueba plana CD 10. Fallar esa prueba significa haber desperdiciado la acción.

Salvación tenebrosa El liche tiene resistencia a positivo igual a su nivel.

Succionar vida ↻ **Desencadenante** El liche inflige daño con un Golpe de la mano; **Efecto** El liche recupera tantos PG como la mitad del daño infligido.

Tesoros de los Liches

La guarida de un liche suele estar repleta de varios tesoros mágico, en especial objetos que el muerto viviente puede usar según sus capacidades de lanzar conjuros. Pergaminos, varitas y bastones son habituales, igual que los libros de saber y tomos que contienen conjuros completamente nuevos.

Liche

Un liche es un lanzador de conjuros cruel y versátil, que antaño fue un mago cuyo insaciable deseo de poder arcano eclipsó su vida mortal.

Liche — Criatura 12

RARO | NM | MEDIANO | MUERTO VIVIENTE

Percepción +20; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, aklo, común, dracónico, élfico, infernal, infracomún, necril

Habilidades Arcanos +28, Artesanía +24 (puede crear equipo mágico), Diplomacia

Fue +0, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +6, **Sab** +4, **Car** +3

Equipo *bastón de fuego mayor, pergamino de teletransporte, poción de invisibilidad*

CA 31; **Fort** +17, **Ref** +21, **Vol** +23; +1 por estatus a las salvaciones contra positivo

PG 190, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno; **Resistencias** físico 10 (excepto contundente mágico), frío 10

Contraconjuro ↻ **Desencadenante** Una criatura lanza un conjuro que el liche tiene preparado. **Efecto** El liche gasta un conjuro preparado para contrarrestar el lanzamiento de ese mismo conjuro por parte de la criatura desencadenante. El liche pierde su espacio de conjuro como si hubiera lanzado el conjuro desencadenante. Entonces el liche intenta contrarrestar el conjuro desencadenante.

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) 60 pies (*18 m*), CD 29

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mano +24 (mágica, sutil), **Daño** 4d8 negativo más Toque paralizante

Conjuros arcanos preparados CD 36, ataque +26; **6.º** *desangramiento vampírico, dominar, relámpago zigzagueante;* **5.º** *cono de frío* (x2), *muro de hielo, nube aniquiladora;* **4.º** *disipar magia, escudo de fuego, puerta dimensional, volar;* **3.º** *ceguera, localizar, proyectil mágico, toque vampírico;* **2.º** *falsa vida, imagen múltiple, resistir energía, ver lo invisible;* **1.º** *impacto verdadero, paso ligero, rayo de debilitamiento* (x2); **Trucos (6.º)** *detectar magia, escudo, mano del mago, mensaje, rayo de escarcha*

Lanzamiento de conjuros firme Cuando una reacción va a perturbar el conjuro del liche, éste puede hacer una prueba plana CD 15 y, si tiene éxito, evita que sea perturbado.

Drenar filacteria ❖ 6º nivel

Toque paralizante (arcano, incapacitación, maldición, nigromancia) CD 32

UN PROCESO ÚNICO

El ritual exacto, los ingredientes para el brebaje letal y las condiciones mágicas que hay que cumplir para convertirse en liche son únicas y diferentes para cada criatura viva. Comprender la senda que tomó un lanzador de conjuros para convertirse en liche puede ser de ayuda, pero no garantiza el éxito de otros.

FILACTERIA DE LICHE — OBJETO 12

RARO | ARCANO | NEGATIVO | NIGROMANCIA

Precio 1.600 po

Uso sujeto en 1 mano; **Impedimenta** –

Este objeto es fabricado por un lanzador de conjuros que desea convertirse en liche. Cuando un liche es destruido, su alma huye hasta la filacteria. Luego, la filacteria reconstruye el cuerpo muerto viviente del liche a lo largo de 1d10 días. Pasado ese tiempo, el liche se manifiesta junto a la filacteria, completamente curado y en un cuerpo nuevo (por tanto, carece del equipo que llevase en su antiguo cuerpo). La filacteria de un liche debe ser destruida para evitar que el liche regrese.

La forma más habitual de la filacteria es una cajita de metal sellada que contiene tiras de pergamino inscritas con frases mágicas. La caja tiene Dureza 9 y 40 PG, pero algunos liches inventan filacterias más robustas o difíciles de encontrar. También las hay de otras formas, como anillos, amuletos u objetos similares; los detalles específicos quedan a elección de su creador.

SEMILICHE

Los semiliches se forman cuando un liche, ya sea por descuido o accidente, pierde su filacteria. Con el paso de los años, el cuerpo del liche se convierte en polvo, dejando sólo el cráneo como núcleo de su poder nigromántico. El liche entra en una especie de torpor y su mente vaga por los Planos contemplando grandes misterios. Gradualmente, pierde la capacidad de lanzar conjuros y sus objetos mágicos se van fusionando lentamente con su nueva forma. La energía negativa se concentra alrededor del cráneo, provocando que algunos de sus huesos y dientes se petrifiquen por el poder acumulado y se conviertan en cristales infaustos. El cráneo de liche resultante, con gemas arcanas incrustadas e impregnado de magia palpablemente poderosa, forma una criatura llamada semiliche.

A pesar de su estado casi constante de inactividad, un semiliche despierta de vez en cuando, especialmente cuando se le acercan criaturas vivas. Entonces, su hambre de vida vuelve a rugir y le impulsa a atacar con temibles demostraciones de poder, con la intención de consumir energía vital. A diferencia de un liche ordinario, si el cráneo de un semiliche es destruido, su vínculo con el mundo se corta de forma permanente, aunque hay teorías sobre que incluso entonces no ha muerto del todo. Hay quienes creen que en cuanto el semiliche es destruido, su mente vil y atormentada es libre al fin para vagar por los Planos y hallar nuevas formas de imponer su voluntad. Para la gente común y de longevidad limitada del Plano Material, con eso basta; aunque quizá milenios más tarde puede que el semiliche reaparezca en la región que antaño habitaba con planes nuevos y aún más terribles.

SEMILICHE — CRIATURA 15

RARO | NM | MENUDO | MUERTO VIVIENTE

Percepción +19; visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas abisal, aklo, común, dracónico, élfico, infernal, infracomún, necril

Habilidades Acrobacias +25, Arcanos +32, Engaño +26, Ocultismo +30, Religión +21, Sigilo +25

Fue –3, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +7, **Sab** –2, **Car** +5

Equipo *gema ocular de semiliche* (2)

Torpor Normalmente, un semiliche está inactivo cuando es encontrado y no emprende acciones hasta que se desencadena su reacción de *contingencia* (ver más abajo).

CA 38; **Fort** +23, **Ref** +27, **Vol** +23; +1 por estatus a las salvaciones contra positivo

PG 220, curación negativa; **Inmunidades** enfermedad, inconsciente, paralización, polimorfismo, veneno; **Resistencias** electricidad 5, físico 5 (excepto contundente), frío 5, fuego 5

Contingencia ↷ Un semiliche tiene un conjuro permanente de *contingencia* de 8.º nivel activo con uno de sus conjuros arcanos innatos de 5.º nivel o inferior como conjuro de acompañamiento; normalmente *puerta dimensional*; **Desencadenante** Mientras el semiliche está en torpor, una criatura perturba el cuerpo del semiliche, toca su tesoro, o lanza un conjuro que afectaría al semiliche; **Efecto** El semiliche sale del torpor, tira iniciativa y obtiene los efectos del conjuro de acompañamiento de su *contingencia*. La *contingencia* se reactiva tras 24 horas.

Contramedidas ◈ Desencadenante El turno del semiliche empieza; **Efecto** El semiliche lanza *intermitencia, volar, retorno de conjuros*, o *visión verdadera* sobre sí mismo. Normalmente elige *retorno de conjuros* a menos que tenga ya ese conjuro activo.

Remolino telecinético (arcano, aura, evocación) 20 pies (*6 m*). El remolino telecinético se activa

cuando el semiliche sale de su torpor. Los escombros y desechos en el área flotan y giran violentamente formando un torbellino. Esto dificulta la visión, haciendo que todas las criaturas en el área estén ocultas y para las criaturas en esa área (excepto el semiliche) todas las demás criaturas están también ocultas. Cualquier criatura, salvo el semiliche, que entra en el aura o empieza su turno dentro de ella sufre 2d12 daño contundente.

Velocidad volar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +27 (alcance 0 pies, mágico, sutil), **Daño** 1d4-3 perforante más 6d6 negativo

Conjuros arcanos innatos CD 40, ataque +30; **9.º** *lamento de la banshee;* **7.º** *retorno de conjuros* (a voluntad); **4.º** *intermitencia* (a voluntad)*, maniobra telecinética* (a voluntad)*, puerta dimensional* (a voluntad); **Trucos (8.º)** *mano del mago, proyectil telecinético;* **Constantes (6.º)** *visión verdadera*

Atrapar alma ❖ orden; **Frecuencia** Una vez al día por gema; **Efecto** Diez gemas de cuarzo infausto en el cráneo del semiliche pueden atrapar las almas de los vivos. La gema activada lanza *ligadura del alma*, pero puede tener como objetivo y afectar a una criatura moribunda en lugar de a un cadáver. La criatura moribunda puede llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 38; si tiene éxito, no muere y su alma no queda atrapada, pero queda drenada 2 (o no se ve afectada en caso de éxito crítico). Cuando el alma de una criatura queda atrapada, el cuerpo de la criatura se convierte rápidamente en polvo.

Las gemas funcionan igual que los zafiros negros usados en *ligadura del alma*, excepto porque pueden contener a criaturas de hasta 17.º nivel y tienen un valor de 200 po cada una. El semiliche puede Devorar un alma que tiene atrapada.

Devorar alma ❖ (arcano, nigromancia, negativo) **Requisitos** Un alma lleva 24 horas atrapada en una de las gemas de cuarzo infausto del semiliche (ver atrapar alma); **Efecto** El semiliche consume el alma. El alma es destruida por completo y el semiliche recupera tantos PG como el doble del nivel de la criatura.

Gemas de bastón Un semiliche absorbió hace mucho los conjuros de un bastón en nódulos de piedras preciosas incrustados en su cráneo y, cuanto mayores son los nódulos, de mayor nivel es el conjuro que representan. Puede lanzar cualquiera de los conjuros como si estuviera activando el bastón y recupera 1 carga por cada 4 horas que pasa en torpor, hasta un máximo de 8 cargas. Un semiliche típico tiene los conjuros de un *bastón de nigromancia mayor*, pero podría tener conjuros de cualquier otro bastón de 8.º nivel o inferior en su lugar.

Gemas oculares de semiliche (arcanas) Un semiliche tiene piedras preciosas por ojos, que brillan cuando el semiliche está activo. Cada ojo contiene un conjuro de 8º nivel que tiene como objetivo una única criatura (normalmente un ojo tiene *laberinto* y el otro *rayo polar*). El semiliche puede activar un ojo. Esto usa el número de acciones de lanzar conjuro que requiere el conjuro y también requiere componentes de orden y visualización. Cuando el semiliche lanza un conjuro desde una gema ocular, dicha gema deja de brillar durante 1d4 asaltos, durante los cuales no se puede volver a usar el conjuro de ese ojo. En ocasiones, una o ambas *gemas oculares de semiliche* se pueden extraer de un semiliche destruido como objetos mágicos (ver más abajo).

Magia mental Un semiliche puede reemplazar todos los componentes materiales y somáticos a la hora de lanzar conjuros por componentes verbales y puede reemplazar todos los componentes de Interactuar para activar objetos mágicos por componentes de visualizar.

GEMA OCULAR DE SEMILICHE OBJETO 15

RARO ARCANO

Precio 3.000 po (no se puede fabricar)

Uso sujeto en 1 mano; **Impedimenta** –

Esta gema brillante se ha extraído de un semiliche y tiene un conjuro de 8.º nivel vinculado mágicamente a ella. El objeto tiene los rasgos del conjuro que contiene.

Activación ❖ Interactuar, orden; **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** La gema lanza el conjuro de 8.º nivel que contiene. Esta activación usa el mismo número de acciones que Lanzar el conjuro. Una vez lanzado el conjuro, el brillo de la gema se apaga, pero regresa al cabo de 24 horas, cuando el conjuro puede volver a usarse.

Requisitos de fabricación *Las gemas oculares de semiliche* no pueden fabricarse.

MONSTRUOS ASOCIADOS

Los secuaces muertos vivientes son acompañantes muy comunes para un liche o semiliche. Los liches prefieren muertos vivientes descerebrados, que hacen lo que se les ordena y no interrumpen los estudios del liche con conversaciones molestas. A los liches con talento para la artesanía también les gusta rodearse de constructos que hacen de siervos y guardianes, como los gólems.

REYES DE LOS LINNORMS

En las míticas Tierras de los Reyes de los Linnorms, dicta la tradición que quien quiera portar la corona de uno de los territorios de la nación debe matar a un linnorm. Sin embargo, y recientemente, la Reina de los Linnorms llamada Estrid la Blanca no se ganó su corona al matar a un linnorm, sino al derrotarlo y subyugarlo, obteniendo así un aliado poderoso (y peligroso) que la ha ayudado a afianzar su reinado.

Linnorm

Los linnorms son inmensos dragones primigenios de los confines septentrionales del mundo, que odian a las criaturas que consideran inferiores y tratan de infligir a sus desafortunadas víctimas tanto sufrimiento como les es posible. Aunque puede que estas monstruosidades serpentiformes no sean como los poderosos dragones alados más conocidos, están dotadas de una fuerza increíble y de unos poderes letales que a menudo les hacen más peligrosos que un dragón auténtico.

Linnorm del risco

A pesar de ser uno de los linnorms más débiles, el linnorm del risco es un depredador temible, capaz de cocer vivos a sus oponentes con su aliento de magma.

LINNORM DEL RISCO — CRIATURA 14

POCO COMÚN | CM | GARGANTUESCO | DRAGÓN | FUEGO

Percepción +26; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas aklo, dracónico, silvano

Habilidades Acrobacias +22, Atletismo +28

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** –3, **Sab** +4, **Car** +5

CA 37; **Fort** +28, **Ref** +24, **Vol** +22; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 270, regeneración 10 (desactivada por hierro frío); **Inmunidades** fuego, maldición, parálisis, sueño; **Debilidades** hierro frío 10

Ataque de oportunidad ↷ Sólo cola.

Maldición de fuego (fuego, maldición, primigenio) Cuando una criatura mata un linnorm del risco, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 35 o sufrir permanentemente debilidad al fuego 15.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), nadar 60 pies (*18 m*), volar 100 pies (*30 m*); *libertad de movimiento*

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +30 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d12+14 perforante más veneno de linnorm del risco

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +30 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d8+14 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +30 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d6+14 contundente más agarrón mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 33; **Constantes (6.º)** *libertad de movimiento*; **(5.º)** *visión verdadera*

Arma de aliento ❖❖ (evocación, fuego, primigenio) El linnorm del risco exhala un chorro de magma en una línea de 120 pies (*36 m*) que inflige 12d6 daño por fuego a las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 34). Si una criatura falla la salvación, también sufre 4d6 daño persistente por fuego. El linnorm del risco no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos. El magma permanece hasta el inicio del siguiente turno del linnorm. Si el linnorm estaba en el suelo, el magma perdurará como una línea ardiente en el suelo directamente por donde haya pasado el arma de aliento y si el linnorm estaba volando, el magma caerá como una cortina de fuego de 60 pies (*18 m*) de altura.

Si una criatura se mueve a través del magma, sufre 6d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 34). Al inicio del siguiente turno del linnorm, el magma se enfría y forma una fina capa de piedra quebradiza en el suelo, o la lluvia de magma termina de caer y se convierte en piedrecillas inofensivas. El magma enfriado se descompone en polvo y arena en unas horas.

Constreñir ❖ 2d6+14 contundente, CD 34

Veneno de linnorm del risco (fuego, herida, veneno) **Salvación** Fortaleza CD 34; **Duración máxima** 10 asaltos; **Etapa 1** 4d6 daño por fuego y drenado 1; **Etapa 2** 6d6 daño por fuego y drenado 2.

LINNORM DEL HIELO

El linnorm del hielo habita en medio de fisuras glaciales, en lo alto de cumbres montañosas barridas por el viento o en el interior de cavernas resplandecientes excavadas en el corazón de grandes icebergs.

LINNORM DEL HIELO — CRIATURA 17

POCO COMÚN | CM | GARGANTUESCO | DRAGÓN | FRÍO

Percepción +29; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad, *visión verdadera*
Idiomas aklo, dracónico, silvano
Habilidades Acrobacias +28, Atletismo +32
Fue +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** –3, **Sab** +6, **Car** +7

CA 41; **Fort** +32, **Ref** +28, **Vol** +27; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 330, regeneración 10 (desactivada por hierro frío); **Inmunidades** frío, maldición, paralización, sueño; **Debilidades** fuego 10, hierro frío 15
Ataque de oportunidad ↷ Sólo cola.
Maldición de escarcha (frío, maldición, primigenio) Cuando una criatura mata a un linnorm del hielo, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 40 o sufrir permanentemente debilidad al frío 15.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), nadar 40 pies (*12 m*), volar 100 pies (*30 m*); *libertad de movimiento*
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +34 (alcance 25 pies (*7,5 m*), mágico), **Daño** 3d12+17 perforante más veneno de linnorm del hielo
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +34 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 3d8+17 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +34 (ágil, alcance 25 pies [*7,5 m*], mágico), **Daño** 3d6+17 contundente más agarrón mejorado
Conjuros primigenios innatos CD 38; **Constantes (8.º)** *libertad de movimiento;* **(7.º)** *visión verdadera*
Arma de aliento ❖❖ (evocación, frío, primigenio) El linnorm del hielo escupe un cono de 60 pies (*18 m*) de cieno viscoso y helado, que inflige 15d6 daño por frío a las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 38). El fango helado se adhiere a las criaturas impactadas y se endurece en gruesas capas de hielo. Si una criatura falla la salvación, queda inmovilizada por el hielo hasta que supera una prueba para Huir o un aliado abre por la fuerza el hielo (CD 34 en cualquier caso). Al inicio de su turno, una criatura aún inmovilizada por el hielo sufre 4d6 daño por frío. Otra criatura puede liberar a un objetivo congelado infligiéndole un total de 20 daño por fuego. Si no se rompe antes, el hielo se desmorona por su cuenta al cabo de 1 minuto. Las criaturas con el rasgo fuego no pueden quedar congeladas por esta arma de aliento. Las criaturas que estaban volando caen si quedan congeladas y las criaturas congeladas bajo el agua ascienden hacia la superficie a una velocidad de 60 pies (*18 m*) por asalto. El linnorm del hielo no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.
Constreñir ❖ 2d6+18 contundente, CD 38
Veneno de linnorm del hielo (frío, herida, veneno) **Salvación** Fortaleza CD 38; **Duración máxima** 10 asaltos; **Etapa 1** 5d6 daño por frío y drenado 1; **Etapa 2** 7d6 daño por frío y drenado 2.

MALDICIONES MORTALES

Las maldiciones mortales de los linnorms son a menudo elementos centrales de sagas trágicas, en las que quienes se creen héroes conquistadores por matar un linnorm a menudo les llega su final poco después, sucumbiendo a la maldición y acompañando a la tumba al linnorm que las lanzó.

OTROS LINNORMS

Existen muchas otras formas de linnorms además de las cuatro que se detallan aquí. El macilento linnorm del túmulo, el espinoso linnorm de la taiga y el acuático linnorm del fiordo aterrorizan cada uno su región específica del Plano Material.

LINNORM DEL LAGO

Aunque existen linnorms incluso más poderosos, el bicéfalo linnorm del lago puede provocar un nivel de devastación asombroso.

LINNORM DEL LAGO — CRIATURA 20

POCO COMÚN | CM | GARGANTUESCO | ÁCIDO | ANFIBIO | DRAGÓN

Percepción +35; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas aklo, dracónico, silvano

Habilidades Acrobacias +32, Atletismo +38, Sigilo +34

Fue +10, **Des** +6, **Con** +8, **Int** –1, **Sab** +7, **Car** +8

CA 46; visión periférica total; **Fort** +36, **Ref** +32, **Vol** +31; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 400, regeneración 15 (desactivada por hierro frío); **Inmunidades** ácido, maldición, parálisis, sueño; **Debilidades** hierro frío 15

Ataque de oportunidad ↷ Sólo cola.

Maldición de muerte (maldición, muerte, primigenio) Cuando una criatura mata un linnorm del lago, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 46 o no puede desde entonces recobrar PG de ningún modo, ni mediante conjuros curativos, ni mediante la habilidad Medicina ni la curación natural por descansar.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), nadar 80 pies (*24 m*), volar 100 pies (*30 m*); *libertad de movimiento*

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +38 (alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 4d12+18 perforante más veneno de linnorm del lago

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +38 (ágil, alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 4d8+18 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +38 (ágil, alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 4d6+18 contundente más agarrón mejorado

Conjuros primigenios innatos CD 42; **Constantes (9.º)** *libertad de movimiento*; **(8.º)** *visión verdadera*

Aliento abrumador ❖❖❖ El linnorm del lago usa su arma de aliento dos veces. Una misma criatura sólo tiene que intentar la salvación una vez y sólo puede sufrir daño una vez. El linnorm del lago no puede volver a usar su arma de aliento o aliento abrumador durante 2d4 asaltos.

Arma de aliento ❖❖ (ácido, evocación, primigenio, veneno) El linnorm del lago puede expulsar ácido en una línea de 120 pies (*36 m*) o un cono de 60 pies (*18 m*), infligiendo 20d6 daño por ácido a las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 44). El ácido crea vapores tóxicos. Al inicio del siguiente turno del linnorm, quienes han fallado la salvación de Reflejos del arma de aliento deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 42 o quedar indispuestos 4 debido a los vapores venenosos. El linnorm del lago no puede volver a usar su arma de aliento o aliento abrumador durante 1d4 asaltos.

Constreñir ❖ 3d6+18 contundente, CD 44.

Doble mordisco ❖ El linnorm del lago da una Zancada y luego da un Golpe de fauces con cada una de sus cabezas, cada uno contra un objetivo distinto. Ambos Golpes cuentan para del penalizador por ataques múltiples del linnorm, pero el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques.

Veneno de linnorm del lago (ácido, herida, veneno) **Salvación** Fortaleza CD 44; **Duración máxima** 10 asaltos; **Etapa 1** 7d6 daño por ácido y drenado 1; **Etapa 2** 11d6 daño por ácido y drenado 2.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

LINNORM DEL PEÑÓN

Los linnorms del peñón habitan en las más altas montañas volcánicas, ya sea dentro de cavernas de formación natural o dentro de cráteres fundidos. El mal genio de un linnorm del peñón puede ser tan ardiente y destructivo como el magma al que recuerda la criatura.

LINNORM DEL PEÑÓN — CRIATURA 21

POCO COMÚN | CM | GARGANTUESCO | DRAGÓN | FUEGO

Percepción +37; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad, *visión verdadera*
Idiomas aklo, dracónico, silvano
Habilidades Acrobacias +35, Atletismo +40, Sigilo +37
Fue +11, **Des** +8, **Con** +9, **Int** –1, **Sab** +8, **Car** +9

CA 47; **Fort** +38, **Ref** +35, **Vol** +33; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 440, regeneración 20 (desactivada por hierro frío); **Inmunidades** fuego, maldición, parálisis, sueño; **Debilidades** hierro frío 15
Afinidad por la lava El linnorm del peñón puede respirar y nadar libremente estando sumergido en lava y magma.
Ataque de oportunidad ↷ Sólo cola.
Maldición de sangre hirviente (fuego, maldición, primigenio) Cuando una criatura mata a un linnorm del peñón, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 48 o sufrir permanentemente debilidad al fuego 20 y lentificado 1 debido al dolor agonizante que debe soportar en todo momento. Mientras un personaje sigue sufriendo esta maldición, su estado lentificado nunca puede reducirse a menos de lentificado 1.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), nadar 60 pies (*18 m*), trepar 35 pies (*10,5 m*), volar 100 pies (*30 m*); *libertad de movimiento*
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +40 (alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 4d12+19 perforante más veneno de linnorm del peñón
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +40 (ágil, alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 4d8+19 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +40 (ágil, alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 4d6+19 contundente más agarrón mejorado
Conjuros primigenios innatos CD 44; **Constantes (9.º)** *libertad de movimiento;* **(8.º)** *visión verdadera*
Arma de aliento ❖❖ (evocación, fuego, primigenio) El linnorm del peñón expulsa un cono de 60 pies (*18 m*) de llamas y ceniza que inflige 20d6 daño por fuego a las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 46). Al inicio del siguiente turno del linnorm del peñón, el área afectada por el arma de aliento se cubre de humo ardiente y espeso que quema los pulmones y los ojos, infligiendo 10d6 daño por fuego adicional a todas las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos CD 46). Una criatura que pasa un asalto entero en el humo con los ojos abiertos debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 44 o queda cegada durante 1 minuto. El humo se disipa tras 1 minuto; si hay viento fuerte, el humo se disipa en 5 asaltos y con vientos más fuertes, puede despejarse aún más deprisa. El linnorm del peñón no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.
Constreñir ❖ 3d6+21 contundente, CD 46
Garras lacerantes ❖ El linnorm del peñón da cuatro Golpes de garras, cada uno contra un objetivo distinto. Todos estos Golpes cuentan para el penalizador por ataques múltiples del linnorm, pero el penalizador no aumenta hasta después de todos los ataques.
Veneno de linnorm del peñón (fuego, herida, veneno) **Salvación** Fortaleza CD 44; **Duración máxima** 10 asaltos; **Etapa 1** 8d6 daño por fuego y drenado 1; **Etapa 2** 12d6 daño por fuego y drenado 2.

TESOROS DE LOS LINNORMS

Como ocurre con los dragones verdaderos, los linnorms suelen acumular montones inmensos de botín en sus guaridas. Estos tesoros suelen contener más armas, equipo y pertenencias de aspirantes a héroes que monedas u obras de arte.

MANADAS DE LOBOS

Las manadas de lobos reclaman como propio un territorio muy extenso, que patrullan regularmente en busca de presas y competidores. Una manada necesita aproximadamente 10 días para cubrir la totalidad de su territorio, que puede extenderse a lo largo de varias millas (*km*) en todas direcciones, pero normalmente se ve limitado por el terreno natural. Los lobos delimitan sus territorios marcando árboles con su olor y aullando para mantener alejadas a otras manadas. Si estas advertencias no bastan para mantener a raya a posibles competidores, la manada ataca directamente a los intrusos.

Lobo

Los lobos vagan por bosques, colinas y otras regiones salvajes, donde cazan en manada para acosar y rodear a sus presas antes de matarlas. Como la mayoría de depredadores, los lobos prefieren atacar a las presas más débiles o más vulnerables que pueden encontrar.

LOBO

Los lobos viven y cazan en manadas que, al contrario de lo que la gente cree, no están lideradas por el más fuerte del grupo, sino que suelen consistir en una pareja, sus cachorros y retoños jóvenes de anteriores épocas de cría. Los retoños generalmente abandonan la manada de sus padres cuando terminan de crecer, tras lo cual buscan pareja propia para formar una manada en otro lugar.

Los lobos no suelen ver a los humanoides como presa, pero circunstancias extraordinarias pueden llevar a estos animales a atacar a la gente, especialmente en los meses de invierno y otras situaciones en que sus presas típicas (principalmente ciervos y alces) escasean. Algunos seres, como los vampiros poderosos, pueden llamar a lobos para que les ayuden en combate.

LOBO **CRIATURA 1**

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

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

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

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5

PG 24

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +9, **Daño** 1d6+2 perforante más derribar

Ataque en manada El lobo inflige 1d4 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de sus aliados.

LOBO TERRIBLE

Mucho más grandes y malhumorados que sus parientes comunes, los lobos terribles acechan en territorios primigenios donde tiene cabida su gran tamaño y proporcionalmente mayor apetito y territorio de caza. Los orcos son aficionados a usar lobos terribles como mascotas, pues su violento temperamento les parece perfecto para la caza y la guerra.

LOBO TERRIBLE **CRIATURA 3**

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +10; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +12, Sigilo +8, Supervivencia +10

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

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +8, **Vol** +8

PG 50

Encabritarse ↷ CD 20

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +12 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d10+5 perforante más agarrón o derribar

Ataque en manada El lobo terrible inflige 1d6 daño adicional a cualquier criatura que está dentro del alcance de por lo menos dos de sus aliados.

Sacudir ❖ (ataque); **Requisitos** El lobo terrible tiene una criatura agarrada con sus fauces; **Efecto** El lobo terrible sacude con ferocidad la criatura que tiene agarrada con los dientes, infligiendo 1d10+2 daño (salvación básica de Fortaleza CD 20).

Mantícora

La mantícora es una monstruosa amalgama de león, dragón y humano, con una predilección por alimentarse de carne humana. Su distintiva cola está recubierta de púas como las de un puercoespín, que la mantícora lanza contra sus presas al dar bandazos con la misma como si fuese una honda. Estas temibles púas proporcionan a la mantícora la capacidad de masacrar incluso a guerreros bien armados desde la seguridad de los cielos.

Aunque el rostro antropomórfico de una mantícora sugiere que dispone de un agudo intelecto, la mayoría de estas criaturas son violentas y simplonas. Sin embargo, saben mentir con astucia, y su voz tiene una extraña sonoridad musical que ha atraído a muchos viajeros a una emboscada. Si una mantícora es encontrada por humanoides poco civilizados (especialmente si son legales y malignos) puede a veces convertirse en foco de su adoración; al encontrarse en esa situación, las mantícoras suelen dejarse llevar por su holgazanería y hacen que sus acólitos les traigan tributos en forma de comida y tesoros y, cuando las ofrendas escasean, se alimentan de sus propios seguidores. Los humanoides más fuertes que se topan con una mantícora la pueden amedrentar a través de la violencia y la intimidación, a veces incluso llegando a obligarla a servir de montura. Si está bien alimentada de carne humana y su amo la lleva a la victoria, una montura mantícora resulta sorprendentemente leal.

MANTÍCORA — CRIATURA 6

LM GRANDE BESTIA

Percepción +14; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común
Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +15, Intimidación +11, Supervivencia +12
Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** −2, **Sab** +2, **Car** −1

CA 23; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +12
PG 90

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +17, **Daño** 2d8+8 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +17 (ágil), **Daño** 2d6+8 cortante
A distancia ❖ púa +14 (incremento de alcance 40 pies [*12 m*]), **Daño** 1d10+5 perforante
Andanada de púas ❖ La mantícora lanza hasta dos púas desde su cola, contra una misma criatura o contra dos distintas. Si la mantícora elige como objetivo a dos criaturas, estas deben estar a 20 pies (*6 m*) o menos la una de la otra y la mantícora da un Golpe separado contra cada una; esto cuenta como un solo Golpe a efectos del penalizador por ataques múltiples de la mantícora y el penalizador no aumenta hasta después de ambos ataques. Si la mantícora dispara ambas púas contra la misma criatura, hace un único Golpe. Si impacta, inflige el daño de una sola púa, pero el objetivo queda clavado donde está, quedando inmovilizado. Si una criatura tiene éxito en una prueba de Atletismo CD 23 (lo que requiere una única acción para intentarlo), puede arrancarse la púa que inmoviliza.

Una mantícora no puede lanzar más de 12 púas cada 24 horas.

TESOROS DE LAS MANTÍCORAS

A una mantícora le gusta reclamar botín de los cadáveres de sus presas como trofeo, puesto que sacia su vanidad y es testamento de su fuerza. Tienen poco interés en el dinero, pero a veces aceptan oro y joyas como tributo.

UBICACIONES DE LAS MANTÍCORAS

Las mantícoras prefieren los lugares solitarios en zonas sin civilizar, lejos de los humanoides, pero se adaptan a casi cualquier terreno. Se han visto mantícoras en junglas, bosques, desiertos y montañas.

Insectos sagrados

Las mantis letales son sacrosantas para los seguidores de Achaekek, el Dios Mantis. Sus adeptos, incluyendo los infames asesinos Mantis roja, invitan o atraen a mantis letales cerca de sus asentamientos y consideran a estas colosales criaturas una señal del favor de su dios. Los seguidores de Achaekek ofrecen sacrificios de ganado o enemigos capturados para tener bien alimentados a esos insectos enormes. Los clérigos de Achaekek defienden el territorio de una mantis letal como si fuera el suyo propio y lo consideran suelo sagrado.

Mantis gigante

Estos insectos de tamaño monstruoso son depredadores silenciosos con patas delanteras rápidas como el rayo y mandíbulas capaces de partir huesos.

Mantis gigante

Estos parientes hiperdesarrollados de las mantis religiosas normales son más altos que un humano medio. Acechan en densos bosques y obtienen su comida de los árboles.

Mantis gigante — Criatura 3

LM | Grande | Animal

Percepción +9; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +12, Sigilo +12

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

CA 20; **Fort** +10, **Ref** +12, **Vol** +7

PG 40

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

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +12 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d10+5 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +12, **Daño** 1d12+5 perforante

Golpe en acometida ❖❖ La mantis gigante se abalanza hacia su presa y da un Golpe de pata con un alcance extendido de 20 pies (*6 m*).

Golpe súbito En el primer asalto de combate, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante la mantis gigante.

Mandíbulas letales ↷ **Desencadenante** La mantis gigante agarra una criatura con su pata. **Efecto** La mantis arrastra la criatura hasta que está adyacente a ella y luego da un Golpe de mandíbulas contra esa criatura.

Mantis letal

Estos mántidos gigantescos tienen su hogar en selvas profundas y bosques prehistóricos, donde cazan y devoran presas igualmente colosales.

Mantis letal — Criatura 11

LM | Grande | Animal

Percepción +20; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +25, Sigilo +22

Fue +8, **Des** +3, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +3, **Car** –2

CA 31; **Fort** +24, **Ref** +20, **Vol** +18

PG 220

Velocidad 50 pies (*15 m*), trepar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +25 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+14 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ pata +24 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 2d10+14 perforante más agarrón

Agarrón en salto ❖❖ La mantis da un Salto sin carrerilla de hasta 40 pies (*12 m*) verticalmente y 20 pies (*6 m*) horizontalmente. En cualquier punto durante el salto, puede dar un Golpe de pata. Si impacta, agarra automáticamente al objetivo y se lleva a la criatura consigo hasta el final del salto.

Golpe súbito Como la mantis gigante.

Lanzar por los aires ❖ La mantis letal lanza por los aires a una criatura que tiene agarrada hasta 30 pies (*9 m*) de altura y hasta 30 pies (*9 m*) de distancia. (la criatura sufre daño por caída como es habitual). Si la criatura lanzada aterriza sobre otra criatura, la criatura sobre la que cae sufre la misma cantidad de daño contundente. La criatura sobre la que va a aterrizar puede llevar a cabo una salvación básica de Reflejos CD 31.

Mandíbulas rasgaarmaduras ❖ La mantis da un Golpe de mandíbulas contra una criatura que tiene agarrada. Si el Golpe impacta y la criatura lleva una armadura con Dureza 12 o menos, la armadura pasa a estar rota. Este Golpe no daña más a una armadura que ya está rota.

Manto

Los mantos son criaturas extrañas y paranoicas que habitan en las Tierras Oscuras y que recuerdan a espantosas mantarrayas voladoras. Son cazadores astutos y cuidadosos pero sus motivaciones, sus patrones de ataque, e incluso sus sociedades y su historia suelen ser un embrollo inescrutable de informes contradictorios, rumores confusos y recuentos terroríficos.

Como muchas de las criaturas más extrañas de Golarion, los mantos fueron creados originariamente por los alghollthus, en su caso con el propósito de espiar a sus siervos azlantes. Cuando cayó el imperio azlante, los alghollthus desterraron a los mantos que habían creado quienes, a su vez, huyeron a los confines inferiores de las Tierras Oscuras. Entre las cámaras y los corredores serpenteantes de su nuevo hogar, sus actitudes cambiaron radicalmente, especialmente relacionadas con su aprensión hacia sus antiguos amos. La sospecha se convirtió en paranoia, egoísmo, sadismo y cosas peores. Actualmente, la mayoría de mantos llevan vidas solitarias, acechando en las Tierras Oscuras en busca de presas fáciles y sucumbiendo a sus terrores internos. Su paranoia es tan aguda que es muy raro que interactúen con otros de su especie y sólo se encuentran con otro manto brevemente para aparearse antes de regresar a su aislamiento.

Sin embargo, hay excepciones. De vez en cuando, un sacerdote manto carismático logra reunir una cábala de estas criaturas y otros moradores de las Tierras Oscuras para venerar a dioses antiguos e ignotos. Estos mantos tan poco habituales inducen un frenesí en sus acólitos y seguidores mediante rituales impíos y actos atroces. Aunque estas sectas son depravadas y destructivas, es raro que sobrevivan a su fundador.

MANTO — CRIATURA 5

CN GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún

Habilidades Engaño +14 (+16 para hacerse pasar por una capa, una tela, o una mantarraya), Religión +12, Sigilo +14

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

Paso sombrío Los mantos están ocultos en luz tenue incluso ante criaturas con visión en la penumbra o visión en la oscuridad.

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

PG 80

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +14, **Daño** 1d10+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +14 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+7 cortante

Amortajar ❖ (ataque, incapacitación) El manto hace una tirada de ataque con un bonificador +14 contra la CD de Reflejos de una criatura adyacente. Si tiene éxito, envuelve al objetivo, que pasa a estar neutralizado. Los ataques que impactan a un manto en ese estado infligen la mitad de su daño al manto y la mitad a la víctima atrapada. El manto no puede volar y cuando se mueve usando su velocidad terrestre mueve consigo a la criatura atrapada. El manto sólo puede llevar a cabo Golpes con las fauces contra la criatura neutralizada, pero puede llevar a cabo Golpes con la cola contra otras criaturas.

Una criatura que se pone voluntariamente un manto encima pasa automáticamente amortajada. Un manto sólo puede amortajar a criaturas de tamaño Grande o inferior y nunca más de una criatura a la vez.

Gemido infrasónico ❖❖ (auditivo, emoción, mental) El manto produce un gemido infrasónico que produce uno de los siguientes efectos. Una criatura que tiene éxito en una salvación de Voluntad CD 22 no se ve afectada. Tengan éxito o no, las criaturas que intentan esta salvación quedan temporalmente inmunes durante 1 hora. Como el gemido es infrasónico, la mayoría de humanoides no saben de dónde proviene su aflicción a menos que ya sean conscientes de la presencia del manto.

- **Estupor** El manto elige como objetivo a una única criatura a 30 pies (*9 m*) o menos. La criatura pasa a estar torpe 1 y anonadada 1 durante 1 minuto.
- **Miedo** (miedo, incapacitación) Toda criatura en una emanación de 30 pies (*9 m*) pasa a estar asustada 1 (o, en caso de fallo crítico, asustada 2 y en fuga hasta el final de su siguiente turno).
- **Nausea** Toda criatura en una emanación de 30 pies (*9 m*) queda tumbada y pasa a estar indispuesta 2.

ALIADOS DE LOS MANTOS

En las escasas ocasiones que los mantos se asocian con otras criaturas, suelen aliarse con ulat-kinis (pág. 9) que ya no están subyugados por los alghollthus y, aún menos a menudo, con derros (págs. 79 a 80), aunque los consideran irracionales e indignos de confianza. Los mantos nunca se asocian voluntariamente con los alghollthus.

UBICACIONES DE LOS MANTOS

Los mantos se aíslan en las partes más profundas de las Tierras Oscuras y se concentran en Sekamina y Orv. Suelen evitar Nar-Voth debido a su proximidad a la superficie.

MEDUSAS INFILTRADAS

Corren rumores de medusas disfrazas que ocupan cargos destacados en organizaciones criminales, como los sczarni de Puerto Enigma y el Consorcio de Aspis en Puerto Peligro y se sabe que también medran en metrópolis como Absalom y Katapesh. Dado que están tan extendidas, se pueden hallar medusas que comparten rasgos con todas las principales etnias humanas de Avistan y Garund.

Medusa

Las medusas, humanoides monstruosos con aspecto humano, pero con serpientes en lugar de cabello, son famosas por su mirada petrificante que, si se mantiene fija sobre un mortal, lo puede transformar en piedra de forma permanente. Las medusas son adversarios astutos y manipuladores, que recolectan y acumulan secretos y que usan amenazas y engaños para explotar los miedos de las criaturas débiles. Una medusa puede buscar objetos mágicos poderosos, usar magia de adivinación para descubrir conocimientos secretos y acceder a poderes prohibidos, o infiltrarse en una sociedad para manipular a políticos influyentes. Su capacidad para introducirse ladinamente en organizaciones poderosas les convierte en líderes naturales de grupos criminales y cofradías de ladrones y sus intereses en fenómenos mágico conduce a algunas a ganarse la vida como oráculos que ayudan a aventureros a encontrar lo que buscan… por un precio. Por supuesto, si la astucia y el engaño no bastan, una medusa siempre puede convertir con una mirada a sus rivales en elaboradas decoraciones de piedra.

Excepcionalmente ágiles y sorprendentemente robustas, las medusas no suelen huir de un conflicto, aunque se vean acorraladas. Muchos aventureros que se creían preparados para resistir los efectos de la mirada de una medusa han acabado pereciendo de todos modos, pues estas criaturas son a menudo temibles arqueras que abaten a sus enemigos desde lejos con flechas impregnadas de veneno. Aun así, si no le queda alternativa, una medusa tratará de negociar para que le perdonen la vida, y los secretos que guardan estas poderosas villanas hacen que a menudo valga la pena aceptar el trato.

MEDUSA — CRIATURA 7

LM MEDIANO HUMANOIDE

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +14, Engaño +16, Sigilo +16

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

Equipo *arco corto compuesto +1* (60 flechas), espada corta

CA 25, visión periférica total; **Fort** +15, **Ref** +16, **Vol** +14

PG 105

Mirada petrificante (arcano, aura, transmutación, visual) 30 pies (*9 m*). Cuando una criatura termina su turno en el aura, debe hacer una salvación de Fortaleza CD 25. Si la criatura falla, queda lentificada 1 durante 1 minuto. La medusa puede activar o desactivar esta aura usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

Serpientes mordedoras ↷ **Desencadenante** Una criatura termina su turno adyacente a la medusa; **Efecto** La medusa da un Golpe de colmillos de serpiente contra la criatura.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +18 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+8 perforante más veneno de serpiente

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos de serpiente +16 (ágiles, sutil), **Daño** 1d4+8 perforante más veneno de serpiente

A distancia ❖ *arco corto compuesto* +19 (letal 1d10, mágico, incremento de alcance 60 pies [*18 m*], propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+7 perforante más veneno de serpiente

Centrar mirada ❖ (arcano, concentrar, incapacitación, transmutación, visual) La medusa fija su mirada en una criatura que puede ver a 30 pies (*9 m*) o menos. El objetivo debe hacer inmediatamente una salvación de Fortaleza contra la mirada petrificante de la medusa. Si la criatura estaba ya lentificada por la mirada petrificante antes de intentar la salvación, un fallo provoca que quede petrificada permanentemente. Tras intentar la salvación, la criatura queda temporalmente inmune hasta el inicio del siguiente turno de la medusa.

Veneno de serpiente (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 25; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Mimeto

Manufacturados, son el resultado de un experimento fallido para animar objetos o una siniestra creación de los alghollthu. Se trata de voraces depredadores de emboscada, que sorprenden a sus presas mediante su inquietante capacidad de hacerse pasar por muebles comunes y objetos varios. Permanecen disfrazados hasta que se acercan unos aventureros desprevenidos y entonces saltan al ataque.

Los mimetos tienen una compleja mentalidad alienígena y, aunque suelen ser crueles y egocéntricos, de vez en cuando disfrutan conversando con sus presas. Por motivos desconocidos, están especialmente interesados en los humanoides. Los mimetos sienten un fuerte rechazo hacia otros de su especie y suelen vivir solos. Un mimeto puede mantener su forma alternativa durante un periodo de tiempo extremadamente largo, y a veces pasa décadas disfrazado en una habitación subterránea. Sin importar el tiempo que lleve esperando, un mimeto siempre está alerta y vigilante y listo para atacar en cualquier momento.

MIMETOS CREATIVOS

Cuanto más viejo es un mimeto, más creativos pueden ser sus disfraces, pero dentro de límites prácticos. Por ejemplo, un mimeto puede hacerse pasar por un estante lleno de libros bien ordenados con un único libro fuera de lugar, una cisterna seca con algo que brilla en el fondo, o una discreta puerta de madera con una mirilla colocada de forma conveniente.

MIMETO — CRIATURA 4

N MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Atletismo +12, Engaño +8, Saber de morada +10 (sólo se aplica a la estructura en la que vive)

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

CA 20; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +9

PG 75

Adhesivo El mimeto está cubierto de un limo adhesivo. Cualquier criatura que impacte al mimeto, sea impactada por el mimeto, o toque al mimeto de otra forma deberá tener éxito en una salvación de Reflejos CD 23 o quedar agarrada (Huir CD 23). Un arma que impacta al mimeto se queda pegada al mismo y puede arrancarse teniendo éxito en una prueba de Atletismo CD 23 (como una sola acción). Un mimeto puede tener cualquier número de objetos o criaturas pegados mismo a la vez. El mimeto puede liberar una criatura u objeto adherido usando una sola acción y el adhesivo se disuelve 1 minuto después de que muere el mimeto, liberando todos los objetos y criaturas adheridos.

Lección práctica ↷ **Desencadenante** Una criatura toca o interactúa físicamente con el mimeto mientras está transformado usando Imitar objeto; **Efecto** La criatura desencadenante queda pegada automáticamente por el adhesivo del mimeto (sin posibilidad de salvación). Entonces el mimeto da un Golpe de seudópodo contra cualquier criatura que tiene adyacente. Lección práctica no puede volver a usarse hasta que el mimeto escapa y adopta un nuevo disfraz.

Velocidad 10 pies (3 *m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ seudópodo +14, **Daño** 2d8+4 contundente más Adhesivo

Imitar objeto ❖ (concentrar, polimorfismo) El mimeto adopta la forma de cualquier objeto Mediano. Esto no cambia la textura ni el tamaño general del mimeto, pero puede alterar su coloración y su apariencia visual. Tiene un resultado automático de 28 en las pruebas de Engaño y CD para hacerse pasar por el objeto al que imita.

VARIANTES DE MINOTAURO

La mayoría de minotauros son una simple combinación de humanoide musculoso y toro embravecido, pero hay variantes inusuales y minotauros únicos que tienen diferentes rasgos físicos y aptitudes. Los minotauros de grandes cuernos pueden empalar a sus enemigos si logran un impacto crítico al cargar, pero no tienen la aptitud Temor a ser cazado. Los minotauros lanudos están cubiertos de grueso pelaje de pies a cabeza, lo que les permite vivir fácilmente en entornos helados y les proporciona resistencia al frío, pero sus pezuñas son anchas y pesadas y les hacen imposible cargar.

Minotauro

Los minotauros son maestros cazadores que habitan en astutos laberintos o marañas de cavernas subterráneas que desorientan y desmoralizan a sus presas. Estos monstruos atormentadores disfrutan de la caza, del terror que causan al ir acorralando a su presa y del momento exacto en que la víctima se da cuenta que está perdida. Sólo entonces el minotauro entrará a matar, abatiendo al enemigo con poderosos golpes o empalándolo en sus cuernos.

Se sabe que los minotauros habitan laberintos, pero también se los puede hallar escondidos en ruinas antiguas y otros rincones olvidados del mundo. En cualquier caso, son criaturas solitarias, que muy raramente comparten su territorio con otros de su especie o con seres más poderosos que les intimidan para que les sirvan. Todos los demás son poco más que presas que cazar.

MINOTAURO — CRIATURA 4

CM GRANDE HUMANOIDE

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas jotun

Habilidades Atletismo +14, Intimidación +9, Supervivencia +12 (Astucia natural)

Fue +6, **Des** +0, **Con** +3, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** –1

Equipo gran hacha

Astucia natural Un minotauro obtiene un éxito crítico automáticamente en las pruebas de Supervivencia para orientarse o evitar perderse, incluyendo las del conjuro *laberinto*.

CA 20; **Fort** +13, **Ref** +8, **Vol** +10

PG 70

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ gran hacha +14 (alcance 10 pies [*3 m*], barrido), **Daño** 1d12+8 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerno +14, **Daño** 1d8+8 perforante

Barrido con hacha ❖❖ El minotauro mueve horizontalmente su hacha y da Golpes de gran hacha contra dos enemigos que están adyacentes uno a otro y dentro del alcance del minotauro. Su penalizador por ataque múltiple no aumenta hasta después de resolver ambos ataques.

Carga poderosa ❖❖ El minotauro da dos Zancadas y luego da un Golpe de cuerno. Si se mueve por lo menos 20 pies (*6 m*) desde su posición inicial, el daño del Golpe aumenta a 2d8+10.

Temor a ser cazado ❖❖ El minotauro resopla y rasca el suelo con sus pezuñas mientras acecha a su presa, aterrorizándola. El minotauro hace una prueba de Intimidación para desmoralizar a todas las criaturas vivas en un radio de 60 pies (*18 m*) que pueden oír al minotauro, pero no verlo. Tira una sola vez y aplica el resultado a todas las criaturas. Si los objetivos están en un laberinto o una estructura en la que es difícil orientarse, el minotauro obtiene un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba. Las criaturas que quedan asustadas como resultado sufren también un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia para evitar perderse durante 1 minuto. Este uso de Desmoralizar no tiene el rasgo visual. Cada objetivo queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Modelado

Algunas criaturas, en especial los drow, no se conforman simplemente con matar a sus enemigos. Se deleitan en la degradación total de sus adversarios a través de la horripilante técnica transformadora conocida como modelado de carne. Aunque el proceso del modelado de carne no fue inventado por los drow, se cree que ellos lo perfeccionaron. Los drow torturan a sus enemigos en pozos de reactivos mágicos, reformando su carne y su psique para crear seres horribles y monstruosos. La reconstitución de la carne resulta en incontables variaciones de modelados y a continuación hay un par de ejemplos de estos horrores.

GROTHLUT

Las abominaciones similares a babosas conocidas como grothluts eran humanos antes de ser modelados. Aunque su cabeza y torso siguen siendo vagamente humanos, sus brazos son gelatinosos y ondulan de forma inquietante al moverse. Se trata de criaturas desgarbadas que gimen de forma lastimera cuando hay otras criaturas cerca, lo que quizá son los últimos vestigios de su conciencia humana fragmentada suplicando ser liberada de esa atroz forma mutada.

Muchos modeladores de carne consideran que los grothluts son una creación fallida, pues la transformación extingue casi por completo la conciencia humana. Otros no están de acuerdo y opinan que mutar de esta forma la mente de las criaturas las hace aún más útiles, pues su estupidez las vuelve obedientes y fáciles de controlar. Los drow suelen usar a los grothluts como vigías que patrullan lentamente los márgenes de sus enclaves. Si se les guía, los grothluts también pueden servir como toscas tropas de choque que debilitan las fuerzas enemigas antes de que guerreros más valiosos acudan para rematar a los enemigos indispuestos debido a las explosiones de órganos y carne de los grothluts.

GROTHLUT — CRIATURA 3

N MEDIANO ABERRACIÓN DESCEREBRADO

Percepción +5; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +11

Fue +4, **Des** –2, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –3

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +5, **Vol** +7

PG 50; **Inmunidades** ácido, mental

Gemido lastimero (auditivo, aura, emoción, mental, ocultista) 60 pies (*18 m*). Las criaturas que no sean grothluts y que entren o empiecen su turno dentro del área deberán tener éxito en una salvación de Voluntad CD 17 o quedar indispuestas 1 (indispuestas 2 en caso de fallo crítico). Luego las criaturas pasan a ser temporalmente inmunes durante 1 minuto. El grothlut activa o desactiva esta aura usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Un grothlut normalmente no empieza a gemir hasta que no percibe la presencia de una criatura que no es otro grothlut y normalmente deja de hacerlo cuando deja de percibir tales criaturas.

Muerte repugnante (ácido, veneno) Cuando el grothlut queda reducido a 0 PG, sus órganos digestivos se desgarran, derramando ácido y veneno alquímicos sobre todas las criaturas en una emanación de 30 pies (*9 m*). Las criaturas en el área deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 19 o sufren 2d6 daño por ácido y quedan indispuestas 1 (doble daño e indispuestas 2 en caso de fallo crítico).

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +11 (ágil), **Daño** 1d10+8 cortante

A distancia ❖ vómito digestivo +7 (ácido, incremento de alcance 15 pies [*4,5 m*], salpicadura), **Daño** 2d6 daño por ácido más salpicadura de 1d6 daño por ácido

MODELADOS FALLIDOS

No todos los seres modelados emergen de los tanques siendo capaces de sobrevivir. Muchos perecen en cuestión de minutos cuando les fallan órganos esenciales para la vida. Los modeladores de carne normalmente pueden reciclar modelados fallidos sin demasiados problemas pero, de vez en cuando, vestigios conocidos como 'sobras de carne' son lo bastante estables como para vivir existencias llenas de sufrimiento. Estas abominaciones suelen infestar los laboratorios de modelado de carne igual que las ratas u otras alimañas infestan lugares menos truculentos.

OTROS MODELADOS

Los grothluts pueden ser el ejemplo más débil de modelado y las drañas el de más éxito, pero existen otros. Los ghonhatinos son corpulentos modelados que utilizan xulgaths como base, mientras que los irnakurses están hechos a partir de elfos de la superficie. Los engendros pecaminosos (págs. 153 a 154) también son seres modelados, por supuesto, aunque los métodos para crearlos son muy diferentes de las técnicas que dominan los drow.

DRAÑA

El primer proceso de modelado de carne que dominaron los drow sigue siendo a día de hoy el más conocido y el de mayor éxito: las drañas. Esta fusión del cuerpo de un drow y el de una araña gigante da lugar a un ser modelado con dimorfismo sexual y una capacidad única: la de reproducirse. Mientras que las drañas hembras tienen la parte superior del cuerpo de elegantes mujeres drow con afilados colmillos venenosos en la boca, las drañas machos tienen rostros atroces y mutados que combinan su forma humanoide y de araña; la diferenciación en apariencia es quizá un reflejo de la naturaleza matriarcal de la sociedad drow. En combate, todas las drañas son igual de peligrosas.

Aunque el proceso de modelado de carne fue pensado originalmente como castigo para los drow que caían en desgracia, los considerables poderes y fortalezas obtenidos con esta horripilante transformación resultan atractivos para algunos drow y un número creciente de ciudadanos de bajo rango de las ciudades drow se presentan voluntarios para tan doloroso procedimiento. A cambio de un tiempo de servicio obligatorio (que normalmente se mide en décadas) como guardia, soldado u otro agente público, a esas drañas voluntarias luego se les permite vivir en libertad, normalmente en cavernas ubicadas en la periferia de la ciudad. La amarga verdad es que la gran mayoría de drañas no vive lo suficiente para disfrutar de esa recompensa, pues los drow tienen tendencia a explotar a sus esclavos modelados hasta que mueren o mandarlos a misiones desesperadas en las que la probabilidad de sobrevivir es muy remota.

La mayoría de drañas emplea magia arcana pero también se sabe de muchas que usan magia divina y unas pocas usan magia ocultista o primigenia. Los conjuros innatos de una draña siguen siendo los mismos sin importar su tradición mágica, pero sus conjuros preparados pueden ser completamente distintos a los aquí presentados si la draña estudia una tradición distinta.

DRAÑA — CRIATURA 6

CM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas élfico, infracomún

Habilidades Arcanos +14, Atletismo +12, Intimidación +14, Sigilo +15, Religión +13

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

Equipo *arco largo compuesto +1* (20 flechas), guja

CA 24; **Fort** +13, **Ref** +13, **Vol** +15; +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

PG 95; **Inmunidades** sueño

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ guja +16 (alcance 10 pies [*3 m*], letal 1d8, vigoroso), **Daño** 1d8+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +16, **Daño** 1d6+10 perforante más veneno de draña

A distancia ❖ *arco largo compuesto* +16 (incremento de alcance 100 pies [*30 m*], letal 1d10, mágico, propulsión, recarga 0, volea 50 pies [*15 m*]), **Daño** 1d8+8 perforante

A distancia ❖ telaraña +15 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*]), **Efecto** Trampa de telaraña

Conjuros arcanos innatos CD 20; **4.º** *clarividencia, sugestión;* **3.º** *clariaudiencia, disipar magia, levitar;* **2.º** *fuego feérico* (a voluntad), *oscuridad* (a voluntad); **Trucos (3.º)** *detectar magia, luces danzantes*

Conjuros arcanos preparados CD 24, ataque +17; **3.º** *bola de fuego;* **2.º** *flecha ácida, invisibilidad;* **1.º** *proyectil mágico* (x2), *rayo de debilitamiento;* **Trucos (3.º)** *mano del mago, rayo de escarcha, sonido fantasma*

Trampa de telaraña Una criatura impactada por el ataque de telaraña de una draña queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana (Huir CD 21).

Veneno de draña (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 23; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d8 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto)

Momia

Aunque muchas culturas practican la momificación de los difuntos por razones benignas, las momias muertas vivientes son creadas mediante viles rituales, normalmente para convertirlas en guardianes eternos.

Momia guardiana

La mayoría de momias fueron creadas por amos crueles y egoístas para que sirvieran como guardianas y protegieran sus tumbas contra cualquier intruso. El método tradicional para crear una momia guardiana es un proceso laborioso y sádico que empieza mucho antes de que el pobre desgraciado que va a ser transformado muera y que requiere matar de hambre a la víctima, negándole comida nutritiva, pero alimentándola de extrañas especias, agentes conservantes y toxinas que aceleran la desecación de la carne. La víctima permanece inmóvil pero trágicamente consciente durante las etapas finales, en las que le extraen sus inservibles entrañas, la envuelven en vendajes funerarios y la sepultan en un sarcófago con inscripciones nigrománticas, donde deberá aguardar intrusiones futuras. Aunque existen otros métodos para crear una momia guardiana a partir de un cuerpo ya fallecido, a menudo quienes pretenden crear estos atroces muertos vivientes como sus protectores de ultratumba creen que eso resulta en momias menos poderosas, como si el dolor y la agonía de la muerte por momificación fueran un paso esencial del proceso.

Sin importar el método de creación, las momias guardianas son algo más que simples cáscaras de carne y hueso: conservan versiones fragmentadas y distorsionadas de su mente, con apenas suficientes recuerdos de su personalidad en vida como para alimentar una furia y envidia hacia los vivos. Esta rabia que arde en ellas no hace más que intensificarse en los siglos que pasan dentro de una cripta, aguardando la oportunidad de actuar al fin y por ello cuando la mayoría de momias guardianas son despertadas por ladrones de tumbas o aventureros, no se detienen ante nada hasta desquitarse de forma sangrienta.

Momia guardiana — Criatura 6

LM | Mediano | Momia | Muerto viviente

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas necril, más un idioma ancestral

Habilidades Atletismo +15, Sigilo +11

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

CA 23; **Fort** +14, **Ref** +10, **Vol** +16

PG 110, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizada, veneno; **Debilidades** fuego 5

Desesperación (aura, divina, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, miedo) 30 pies (*9 m*). Las criaturas vivas están asustadas 1 mientras están en el aura de desesperación de una momia guardiana. No pueden recuperarse de forma natural de este miedo mientras están en el aura, pero se recuperan en el momento en que abandonan su área. Cuando una criatura entra en el área por primera vez, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 22 (tras aplicar el penalizador por estar asustada) o quedar paralizada 1 asalto. La criatura entonces queda temporalmente inmune al efecto de paralizar durante 24 horas.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +16, **Daño** 2d6+7 contundente más putridez de momia

Putridez de momia (divina, enfermedad, maldición, negativa, nigromancia) Esta enfermedad y cualquier daño debido a la misma no se pueden curar hasta quitar primero la maldición. Una criatura que muera por la putridez de momia se convierte en polvo y no puede ser resucitada salvo por un ritual de *resucitar* de 7.º nivel o alguna magia similar**; Salvación** Fortaleza CD 22; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1 minuto); **Etapa 2** 4d6 daño negativo y anonadado 1 (1 día)

Momia faraona

Mientras que las momias guardianas son muertos vivientes creados a partir de cadáveres de víctimas sacrificadas y normalmente involuntarias y conservan sólo fragmentos de sus recuerdos, una momia faraona resulta cuando un

Monstruos asociados

Una momia guardiana puede servir a órdenes de una momia faraona o junto a zombis, esqueletos, objetos animados, o cualquier otro muerto viviente o constructo que se puede hallar en las tumbas que custodia.

MONSTRUOS ASOCIADOS

Una momia faraona a menudo controla muertos vivientes más débiles, normalmente momias guardianas y otras criaturas cercanas de su antiguo reino a las que puede intimidar para que le sirvan.

gobernante cruel y sádico se entrega por propia voluntad a la muerte en vida. La transformación no es menos horrible y dolorosa, pero dado que la transición es un intento intencional de escapar de la muerte por parte de una personalidad fuerte que acepta por completo las repercusiones blasfemas de su elección, la momia faraona conserva intactos sus recuerdos y su personalidad. Aunque en la mayoría de casos una momia faraona se forma cuando un gobernante particularmente depravado ordena a sus sacerdotes que lleven a cabo los rituales que le otorgarán la vida eterna, un gobernante que estuviera repleto de rabia en vida puede que se alce de entre los muertos como una momia faraona sin someterse a dicho ritual. Dependiendo de la naturaleza del gobernante, puede que una momia faraona pueda lanzar conjuros o disponga de otros rasgos de clase en lugar de su Ataque de oportunidad y su aptitud para perturbar; la naturaleza exacta de las capacidades del gobernante en vida puede cambiar o fortalecer significativamente a la momia faraona aquí presentada (que representa la variante menos poderosa de este temible enemigo muerto viviente).

MOMIA FARAONA CRIATURA 9

RARO | LM | MEDIANO | MOMIA | MUERTO VIVIENTE

Percepción +20; visión en la oscuridad

Idiomas necril, más dos idiomas ancestrales

Habilidades Engaño +18, Intimidación +20, Ocultismo +15, Religión +20, Sigilo +13

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** +5

Equipo *lanza larga +1 de golpe*

CA 27; **Fort** +19, **Ref** +15, **Vol** +20; +1 por estatus a las salvaciones contra positivo

PG 165, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno; **Debilidades** fuego 10

Ataque de oportunidad ↷ La momia faraona puede usar Ataque de oportunidad cuando una criatura dentro de su alcance usa una acción de concentrar, además de su desencadenante normal. Puede perturbar las acciones de concentrar que lo desencadenan y perturba acciones al impactar, sin necesidad de un impacto crítico.

Dominio de los muertos vivientes (aura, divino, nigromancia) 100 pies (*30 m*). Los muertos vivientes comandados o los aliados en el aura que son de menor nivel que la momia faraona obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque, tiradas de daño, CA, salvaciones y pruebas de habilidad.

Gran desesperación (aura, divina, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, miedo) 30 pies (*9 m*). Como la desesperación de la momia guardiana, excepto que la CD es 26 y la parálisis dura 1d4 asaltos.

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Cuando una momia faraona es destruida, energías nigrománticas reconstruyen su cuerpo en su tumba a lo largo de 1d10 días. Si el cuerpo a medio reformar es destruido, el proceso vuelve a empezar. Una momia faraona muerta puede ser destruida definitivamente mediante un ritual de *consagrar*. ◆◆

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ◆ puño +20 (ágil), **Daño** 1d10+11 contundente más putridez de momia agravada

Cuerpo a cuerpo ◆ *lanza larga* +21 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 2d8+11 perforante más putridez de momia agravada

Canalizar putridez (divina, nigromancia) La momia faraona puede transmitir la putridez de momia agravada a través de las armas cuerpo a cuerpo que empuña.

Ira de la tormenta de arena ◆◆ (concentrar, divina, evocación, fuego) La momia faraona exhala un cono de 60 pies (*18 m*) de arena sobrecalentada que inflige 5d6 daño por fuego y 5d6 daño cortante (salvación básica de Reflejos CD 28). La momia faraona no puede volver a usar Ira de la tormenta de arena durante 1d4 asaltos.

Putridez de momia agravada (divina, enfermedad, maldición, nigromancia) Esta enfermedad y cualquier daño debido a la misma no se puede curar hasta quitar primero la maldición. Una criatura que muera por la putridez de momia agravada se convierte en arena y no puede ser resucitada salvo por un ritual de *resucitar* de 7.º nivel o magia similar; **Salvación** Fortaleza CD 26; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1 minuto); **Etapa 2** 8d6 daño negativo y anonadado 2 (1 día)

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Monstruo oxidante

Habitantes de mazmorras perdidas, cuevas profundas y minas abandonadas, los monstruos oxidantes son una gran amenaza para los aventureros que dependen de armas, armaduras u otros objetos metálicos. Estas criaturas de aspecto extraño alcanzan los 5 pies (*1,5 m*) de longitud, tienen cuatro patas insectiles y una larga cola terminada en cuatro apéndices distribuidos como un molinillo. Sin embargo, son las antenas plumosas del monstruo oxidante lo que siembra el miedo en los corazones de los guerreros más curtidos, pues el mero toque de una antena puede reducir las herramientas más valiosas del aventurero a una pila de óxido inservible.

Los monstruos oxidantes no son criaturas inherentemente agresivas, pero son voraces oxidívoras, lo que significa que consumen el óxido creado por sus antenas. Estas criaturas atacan salvajemente todo lo que se interpone entre ellas y una posible comida y persiguen sin descanso cualquier fuente de metal. Se puede distraer a un monstruo oxidante arrojándole un objeto hecho en gran parte de metal, pero lo habitual es encontrarlos en grupos de tres o cuatro, lo que aumenta mucho el coste de la huida.

Los monstruos oxidantes son un problema enorme para las comunidades mineras. Si un grupo de estos monstruos descubre ricas vetas de mineral, se pueden multiplicar rápidamente. A base de debilitar túneles, atacar a los trabajadores y comerse el sustento de los mineros, estas aberraciones han creado muchos pueblos fantasmas en las laderas de las montañas.

MONSTRUO OXIDANTE — CRIATURA 3

N MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +8; oler metales 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +7 (+13 a desarmar un objeto de metal)

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

Oler metales Un monstruo oxidante puede oler el metal como sentido preciso.

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +6

PG 40

Derribar con la cola ↷ **Desencadenante** Una criatura que lleva un objeto de metal intenta moverse fuera de una casilla en el alcance de la cola del monstruo oxidante; **Efecto** El monstruo oxidante da un Golpe de cola contra la criatura desencadenante.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), trepar 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ antena +10 (sutil), **Efecto** Óxido

Cuerpo a cuerpo ❖ mandíbulas +8 (sutil), **Daño** 1d10+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +8 (sutil), **Daño** 1d4+2 contundente más derribar mejorado

Desarmar con antenas ❖ El monstruo oxidante intenta desarmar un objeto de metal que tiene sujeto una criatura mediante sus antenas (con el mismo modificador que un Golpe de antena). En caso de éxito, el objeto se ve afectado por la aptitud óxido del monstruo oxidante (ver debajo) además de los efectos de desarmar y si la prueba para desarmar es un éxito crítico, el monstruo oxidante deja caer el objeto en el suelo en su propio espacio.

Óxido Las antenas de un monstruo oxidante provocan que el metal rápidamente se oxide y se corroa. Si tiene éxito en un Golpe de antena o un intento de desarmar con su antena, el monstruo oxidante inflige 2d6 daño (doble en caso de impacto crítico) a un objeto de metal que el objetivo lleve puesto o esté sujetando, ignorando su Dureza. Si el monstruo oxidante impacta a un objeto metálico desatendido, el objeto sufre este daño automáticamente. Si una criatura usa la reacción Bloquear con el escudo con un escudo de metal contra un ataque de antena, el escudo se rompe automáticamente pero ningún otro objeto es oxidado por ese ataque.

TEMIDOS Y ODIADOS

Pocos monstruos son tan odiados por los aventureros veteranos como los monstruos oxidantes, pues dichas criaturas no se conforman con matar a los intrusos en su territorio; ¡encima se comen las armas y armaduras que tanto les ha costado conseguir! Varias criaturas subterráneas con inventiva se han dado cuenta de ello y tratan de conseguir un monstruo oxidante guardián para que asuste a los aventureros, o, en caso de no poder hacerse con uno, dejan por las cercanías trozos de armadura oxidada con muescas extrañas, con la esperanza de que la mera posibilidad de que haya monstruos oxidantes sea suficiente para disuadir a posibles intrusos.

TESOROS DE LOS MORFÓPODOS

Un morfópodo se guarda tesoros de sus víctimas anteriores, a menudo como recuerdos de conversaciones tenidas o de sabores deliciosos. Además, en la molleja de un morfópodo suelen quedar atascados pequeños abalorios y gemas de quienes han sido engullidos. Los aventureros experimentados de las Tierras Oscuras cuentan toda clase de relatos, a menudo exagerados, sobre las cosas extrañas e inesperadas que han encontrado en la molleja de un morfópodo.

Morfópodo

A ojos de cualquiera salvo los exploradores subterráneos más atentos, un morfópodo parece no ser más que una estalactita grande, una estalagmita o un pilar de hielo. Estos astutos y pacientes depredadores de emboscada le sacan mucho partido a eso.

Los morfópodos no forman grandes sociedades (aunque a menudo se los puede hallar viviendo junto otros moradores de las profundidades) pero a menudo se congregan en pequeños racimos y a veces cazan en grupo. Les interesa especialmente la filosofía de la vida y la muerte y los matices de las religiones más crueles y siniestras del mundo, lo que puede llevar a cabo que un morfópodo acabe hablando o debatiendo durante horas con quienes inicialmente sólo quería comerse. Los exploradores subterráneos ingeniosos a veces logran calmar el apetito de un morfópodo a base de entretenerlo con historias o discusiones filosóficas, pero los morfópodos no suelen dejar escapar a presas tan intrigantes. Se cuentan relatos sobre hábiles conversadores y filósofos que son retenidos durante días o incluso años por racimos de morfópodos como mascotas y compañeros de dialéctica pero, a la larga, si dichos prisioneros no acaban escapando, el apetito de los morfópodos acaba primando sobre su curiosidad intelectual, especialmente si las mascotas ponen a prueba constantemente el ingenio y la paciencia de sus captores. Un morfópodo mide 9 pies (*2,7 m*) de altura y pesa 2.200 libras (*990 kg*).

MORFÓPODO — CRIATURA 10

POCO COMÚN | CM | GRANDE | ABERRACIÓN

Percepción +21; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, infracomún

Habilidades Atletismo +22, Naturaleza +17 (+21 sobre cuevas), Religión +19, Sigilo +17 (+25 en zonas de roca o hielo)

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

CA 29; **Fort** +20, **Ref** +15, **Vol** +21; +2 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 215; **Debilidades** fuego 10; **Resistencias** electricidad 10

Latigazo reactivo ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance de las hebras del morfópodo abandona una casilla durante una acción de movimiento que use; **Efecto** El morfópodo da un Golpe de hebra contra la criatura desencadenante.

Velocidad 10 pies (*3 m*), trepar 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21, **Daño** 2d12+12 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ hebra +23 (alcance 50 pies [*15 m*]), **Efecto** Hebra pegajosa

Avasallar con las hebras ❖ El morfópodo da un Golpe de hebra con cada una de sus hebras (excepto las que están agarrando a criaturas). Cada ataque debe ser contra un objetivo distinto. Cada ataque se cuenta para el penalizador por ataque múltiple del morfópodo, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

Extender hebras ❖ El morfópodo extiende o retrae seis zarcillos delgados y pegajosos desde el interior de su cuerpo. Mientras las hebras están extendidas, el morfópodo sufre un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de Sigilo y, mientras están retraídas, no puede llevar a cabo Golpes de hebra.

Hebra pegajosa Toda criatura impactada por una hebra de morfópodo queda debilitada 1 y agarrada. Cada impacto adicional con las hebras aumenta el valor del estado debilitado en 1 (hasta un máximo de debilitado 4). Este valor de debilitado se reduce en 1 cada 8 horas. El morfópodo puede moverse mientras tiene una criatura agarrada con una hebra, pero la suelta inmediatamente si se mueve fuera del alcance de la misma. El morfópodo puede liberar una criatura agarrada como acción gratuita. Una criatura puede cortar una hebra con un ataque localizado que impacta contra CA 27 e inflige por lo menos 18 daño cortante. Esto no inflige daño alguno al propio morfópodo, pero ya no puede atacar con una hebra cercenada.

Tirar de las hebras ❖❖ El morfópodo arrastra hacia sí todas las criaturas agarradas por sus hebras. El morfópodo hace una única prueba de Atletismo y compara el resultado con la CD de Fortaleza de cada criatura apresada. El morfópodo tira de cada criatura contra la que tiene éxito hasta 25 pies (*7,5 m*) más cerca y cada criatura contra la que obtiene un éxito crítico hasta 50 pies (*15 m*) más cerca.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Mukradi

Las temibles criaturas similares a ciempiés llamadas mukradis son depredadores de tres cabezas con un devastador arsenal de ataques de aliento. Se rumorea que existe una variante del mukradi con escamas negras en las Tierras Oscuras, cuyas cabezas escupen una pasta negra y ácida dotada de vida propia que luego es reabsorbida por el mukradi.

MUKRADI — CRIATURA 15

N GARGANTUESCO BESTIA

Percepción +24; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +32

Fue +9, **Des** +0, **Con** +7, **Int** –3, **Sab** +3, **Car** +0

CA 37, visión periférica total; **Fort** +32, **Ref** +23, **Vol** +26

PG 300; **Resistencias** ácido 20, electricidad 20, fuego 20

Anatomía segmentada ◈ **Desencadenante** El mukradi va a quedar aturdido, confuso, lentificado o paralizado; **Efecto** El mukradi confina el efecto debilitador a cierta porción de su sistema nervioso, ignorando el efecto, pero provocando que una boca a su elección quede inutilizable mientras dure el efecto. Esa boca no puede usarse en Golpes o para el arma de aliento durante ese tiempo. Esta aptitud no puede usarse si todas las cabezas del mukradi están inutilizables.

Rabia escupidora ↻ **Desencadenante** Una criatura logra un impacto crítico contra el mukradi; **Efecto** El arma de aliento del mukradi se recarga y puede usarla inmediatamente como parte de esta reacción. No puede volver a usar esta reacción hasta que ha recargado su arma de aliento de forma natural.

Velocidad 60 pies (*18 m*), excavar 60 pies (*18 m*), trepar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ◆ boca ácida +32 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d12+17 perforante más 3d6 ácido

Cuerpo a cuerpo ◆ boca ígnea +32 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d12+17 perforante más 3d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ◆ boca eléctrica +32 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 2d12+17 perforante más 3d6 electricidad

Cuerpo a cuerpo ◆ pata +32 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 2d10+17 perforante

Cuerpo a cuerpo ◆ coletazo +32 (alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 3d10+17 cortante más derribar

Arma de aliento ◆◆ (evocación, primigenio) El mukradi exhala una descarga de energía desde una de sus tres cabezas; las criaturas en el área deben hacer una salvación básica de Reflejos CD 36. El mukradi no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

- **Boca ácida** (ácido) línea de ácido de 10 pies (*3 m*) de ancho y 60 pies (*18 m*) de longitud que inflige 16d6 daño por ácido.
- **Boca ígnea** (fuego) cono de llamas de 60 pies (*18 m*) que inflige 16d6 daño por fuego.
- **Boca eléctrica** (electricidad) línea de electricidad de 120 pies (*36 m*) que inflige 16d6 daño por electricidad.

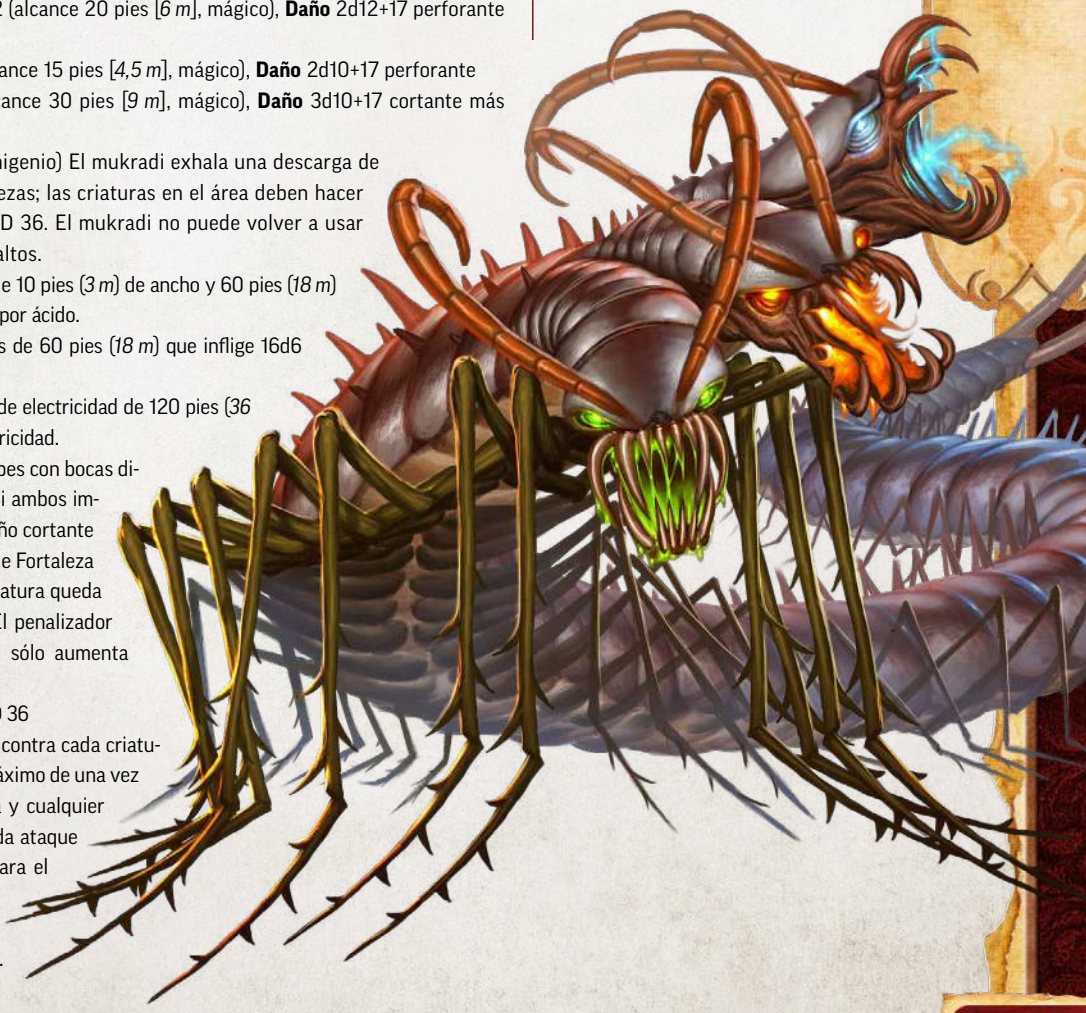
Despedazar ◆◆ El mukradi da dos Golpes con bocas diferentes contra el mismo objetivo. Si ambos impactan, el objetivo sufre 2d12+13 daño cortante adicional, con una salvación básica de Fortaleza CD 36. En caso de fallo crítico, la criatura queda desgarrada por la mitad y muere. El penalizador por ataques múltiples del mukradi sólo aumenta tras todos los ataques.

Pisotear ◆◆◆ Enorme o menor, pata, CD 36

Sacudirse ◆◆ El mukradi da un Golpe contra cada criatura a su alcance. Puede Golpear un máximo de una vez con cada boca, una vez con su cola y cualquier número de veces con sus patas. Cada ataque sufre un penalizador -2 y cuenta para el penalizador por ataques múltiples del mukradi, pero el penalizador sólo aumenta tras todos los ataques.

DE LAS PESADILLAS DE UN DIOS

Se rumorea que los primeros mukradis se engendraron a partir de las pesadillas febriles de un semidios durmiente de una dimensión onírica, que falleció cuando los primeros mukradis le agujerearon el inconsciente y lo usaron de alimento para trascender hasta el Plano Material. Esta leyenda probablemente sea sólo una invención, pero es indicativa de la terrible fama que rodea a estos monstruos inmensos.



CONJUROS INNATOS

El conjuro innato adicional de 3.er nivel de una muñeca de alma vinculada depende de su alineamiento, como se lista a continuación.

Legal bueno: *zona de verdad*
Neutral bueno: *heroísmo*
Caótico bueno: *curar*
Legal neutral: *indetectabilidad*
Neutral: *muro de espinas*
Caótico *neutral: grasa*
Legal maligno: *oscuridad pavorosa*
Neutral maligno: *dañar*
Caótico maligno: *toque vampírico*

Muñeca de alma vinculada

Las muñecas de alma vinculada son inquietantes maniquíes o juguetes que han sido imbuidos con un pequeño fragmento del alma de un mortal fallecido. Estos pequeños constructos son creados por diversas razones, como para que hagan de ayudantes o sirvientes, pero su libre albedrío hace que su lealtad a su creador no esté garantizada. Por lo general, los seguidores de Farasma aborrecen las muñecas de alma vinculada, a las que ven como una perversión del ciclo de las almas y quienes veneran a la Dama de las Tumbas ven la destrucción de cualquier muñeca de alma vinculada como un fiel servicio al Gran Más Allá, sin importar el alineamiento del constructo.

Las muñecas de alma vinculada son los más sencillos de una serie de constructos con almas vinculadas, que incluyen maniquíes de tamaño humano, poderosos cascarones con almas vinculadas y guerreros de terracota centinelas. Crearlas a partir de criaturas involuntarias es un acto maligno y el donante involuntario puede resistirse al proceso con una salvación de Voluntad contra la CD de Artesanía del creador, lo cual puede arruinar la muñeca e incluso evitar la muerte del donante. Una muñeca no maligna sólo puede crearse a partir del alma de una persona que ha dado su consentimiento a tal uso antes de que tenga lugar su muerte.

Las muñecas de alma vinculada con las que se topan los aventureros suelen ser guardianes; a pesar de su tamaño diminuto, el poder del fragmento de alma hace que sus golpes sean más peligrosos de lo que podría aparentar. Además, proporciona a la muñeca un único conjuro de gran poder para lo que su estatura sugiere. Dada su autonomía y su considerable inteligencia, las muñecas de alma vinculada a veces son empleadas por sus creadores como administradoras de constructos mucho más poderosos pero descerebrados, como gólems, lo que permite a dichas muñecas manejar defensas por encima de sus propias capacidades. Aunque las muñecas de alma vinculada contienen un pequeño fragmento de alma extraído durante o poco después de la muerte de una persona, esto no afecta a la resurrección del fallecido ni a su progreso hasta el más allá. Este proceso de extracción es letal para los posibles donantes que siguen vivos, aunque hay rumores acerca de procesos más costosos que permiten a alguien donar un fragmento de una alma viva sin repercusiones.

El fragmento de alma reside en una gema de foco de alma (Dureza 10) que normalmente está incrustada en el cuello o el pecho de la muñeca. El fragmento de alma no es estático y la muñeca sigue aprendiendo a partir de su estado inicial, lo que significa que su personalidad y sus capacidades pueden cambiar, quizá acercándose más a las del donante o profundizando en su propio sendero individual. La gema de foco de una muñeca de alma vinculada retiene los recuerdos de la muñeca incluso después de que esta es destruida. Si la gema de foco de alma de una muñeca destruida está intacta, alguien familiarizado con la creación de criaturas con almas vinculadas puede colocarla en un nuevo cuerpo de muñeca y así reconstituirla.

MUÑECA DE ALMA VINCULADA — CRIATURA 2

CUALQUIERA | MENUDO | ALMA VINCULADA | CONSTRUCTO

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas uno hablado por su creador (normalmente común)

Habilidades Acrobacias +8, Ocultismo +4, Sigilo +8

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

Fragmentos de personalidad Una muñeca de alma vinculada comparte fragmentos de la personalidad de su alma donante, pero ninguno de los recuerdos de esa criatura. Esto hace que una muñeca de alma vinculada tenga el mismo alineamiento que su alma donante y obtenga los rasgos de alineamiento correspondientes.

CA 20; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +6

PG 23; **Inmunidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, mental, nigromancia, paralización, sangrado, veneno

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +10 (ágil, sutil, mágico), **Daño** 1d6+2 contundente

Conjuros ocultistas innatos CD 18, ataque +8; **3.º** *levitar, un conjuro adicional que depende del alineamiento del alma donante* (ver barra lateral); **Trucos (1.º)** *luz, mano del mago, prestidigitación*

Murciélago

Por todo el mundo hay una gran variedad de murciélagos. Estos animales nocturnos son en su mayoría insectívoros e inofensivos, pero las variedades peligrosas de murciélagos vampiro y los murciélagos gigantes del tamaño de caballos suponen una amenaza mucho más considerable para los aventureros.

Plaga de murciélagos vampiro

Aunque el murciélago vampiro típico mide 7 pulgadas (*17,5 cm*) con las alas extendidas y no supone una amenaza para las presas grandes por sí solo (de hecho, estos chupasangres pueden alimentarse de víctimas dormidas sin despertarlas), algunas especies inusualmente agresivas de estos murciélagos cazan en plagas mortíferas. Una nube revoltosa de murciélagos vampiro es mucho más peligrosa que la suma de sus partes y es capaz de infligir un número apabullante de heridas sangrantes en un periodo alarmantemente breve.

Plaga de murciélagos vampiro — Criatura 1

N | Grande | Animal | Plaga

Percepción +10; ecolocación (preciso) 20 pies (*6 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +4 (+7 al trepar), Sigilo +7

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

Ecolocación Una plaga de murciélagos puede usar su oído como sentido preciso hasta el alcance indicado.

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 11; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 3, daño de salpicadura 3; **Resistencias** contundente 6, cortante 3, perforante 6

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), volar 30 pies (*9 m*)

Festín de sangre ❖ Cada enemigo en el espacio de la plaga de murciélagos sufre 1d4 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 16). Las criaturas que fallan la salvación también sufren 1 daño persistente por sangrado.

Murciélago gigante

No es raro ver murciélagos grandes en cuevas oscuras o ruinas abandonadas y muchos son capaces de asustar a exploradores impresionables pero el llamado murciélago gigante es un verdadero monstruo que pesa más de 100 libras (*45 kg*) y mide casi 15 pies (*4,5 m*) de la punta de un ala a la de la otra. Se alimenta principalmente de fruta e insectos, pero el miedo o el hambre pueden llevarlo a la violencia. Los ataques de murciélagos gigantes pueden dar pie rápidamente a rumores de monstruos más peligrosos; muchos confunden estos enormes animales con alguna clase de demonio o criatura vampírica. Pero al igual que el resto de murciélagos, los murciélagos gigantes son simplemente mamíferos sociales e inteligentes. A veces son usados como montura por humanoides más pequeños, normalmente habitantes de regiones montañosas o subterráneas.

Murciélago gigante — Criatura 2

N | Grande | Animal

Percepción +11; ecolocación (preciso) 40 pies (*12 m*), visión en la penumbra

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

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

Ecolocación Un murciélago puede usar su oído como sentido preciso hasta el alcance indicado

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +7

PG 30

Golpeteo con alas ↷ **Desencadenante** Un enemigo adyacente daña al murciélago gigante; **Efecto** El murciélago da uno o dos Golpes con su ala; uno contra la criatura que ha desencadenado la reacción y uno contra otra criatura adyacente.

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +10, **Daño** 1d10+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +10 (ágil), **Daño** 1d6+4 perforante

Ubicaciones de murciélagos

Las plagas de murciélagos vampiro anidan en colonias en cualquier lugar que les ofrece cobijo del mal tiempo, la luz y los depredadores, siendo sus favoritos las cuevas, los árboles y los desfiladeros estrechos. Los murciélagos gigantes prefieren vivir en números más pequeños en cuevas profundas, minas abandonadas o los áticos de edificios deshabitados. Hay especies aún más grandes que habitan en las regiones más profundas de las Tierras Oscuras, donde a menudo son usados como monturas, o incluso sacrificados ritualmente y luego reanimados como guardianes muertos vivientes de inquietantes ciudades subterráneas.

NAGAS Y OTROS

Las nagas oscuras pueden gobernar sobre goblins (pág. 188), orcos (pág. 269), xulgaths (pág. 336) o humanoides decadentes, especialmente aristócratas corruptos. Las nagas guardianas se pueden encontrar junto a cualquier tipo de criaturas buenas, desde hadas en lugares naturales hasta constructos en cámaras ancestrales.

Naga

Las nagas son seres serpentinos con poderes mágico e intelecto agudo, casi inescrutables. Físicamente, su aspecto es el de serpientes enormes con rostros inquietante y vagamente humanos. Las nagas usan su magia innata y sus venenosos colmillos para mantener a raya a toda clase de enemigos. Salvo por las armas naturales que emplean para repeler a sus adversarios, se sabe muy poco de la inquietante fisiología de las nagas.

Las nagas son criaturas inteligentes con intereses propios, ya sean acumular conocimiento, coleccionar obras de arte o gobernar territorios. En Golarion, la nación de Nagajor es un ejemplo de esto último: un imperio entero gobernado por nagas y poblado por humanoides reptilianos que sirven a sus gobernantes con un orgullo patriótico que roza lo religioso.

Aun así, la mayoría de aventureros interactúa con las nagas a una escala mucho menor, encontrándolas como peligrosas guardianas en lugares remotos o ruinas que parecían abandonadas. En muchos casos, estas nagas han oído hablar de la lejana Nagajor, pero normalmente no están dispuestas a abandonar sus intereses en favor de buscar una tierra donde al parecer se las venera como si fueran diosas.

NAGA OSCURA

Las nagas oscuras son criaturas viles y envidiosas que ansían poder y riqueza. De hecho, para una naga oscura esos ideales son la expresión de una verdad esencial: si puedes arrebatar algo por la fuerza, mereces tenerlo. La naga oscura ve a las demás criaturas como inferiores que sólo merecen ser subyugados o como rivales que eliminar.

Las nagas oscuras habitan en lugares apartados que las demás criaturas evitan, recorriendo ruinas abandonadas en busca de riquezas y objetos mágicos poderosos. Los pobres desgraciados que se cuelan en la guarida de una naga oscura suelen acabar como esclavos o juguetes de la naga, que los duerme con su veneno o los captura mediante la magia. Algunas nagas oscuras están más predispuestas a socializar que otras; en esos casos, pueden convertirse en déspotas gobernantes de enclaves llenos de súbditos cautivos o que ignoran quién es su dirigente. Otras nagas oscuras más sutiles, especialmente las aficionadas al lujo, habitan escondidas dentro de asentamientos ricos (o debajo de ellos) y usan engaños para reunir un séquito decadente y formar algo similar a una secta, en la que la enjoyada naga es objeto de adoración.

NAGA OSCURA **CRIATURA 7**

POCO COMÚN | LM | GRANDE | ABERRACIÓN

Percepción +15; *leer la mente* 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común

Habilidades Acrobacias +17, Arcanos +16, Atletismo +13, Engaño +16, Intimidación +16, Sigilo +19

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

CA 27; **Fort** +15, **Ref** +17, **Vol** +15; Pensamientos resguardados

PG 115

Pensamientos resguardados (abjuración, ocultismo) Las nagas oscuras son inmunes a cualquier forma de lectura de mentes.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +19 (ágil, sutil), **Daño** 2d8+5 perforante más veneno de naga oscura

Conjuros arcanos espontáneos CD 26, ataque +18; **4.º** (3 espacios) *intermitencia, muro de fuego;* **3.º** (4 espacios) *acelerar, disipar magia, rayo relampagueante;* **2.º** (4 espacios) *criatura ilusoria, invisibilidad, proyectil mágico;* **1.º** (4 espacios) *caída de pluma, objeto ilusorio, zancada prodigiosa;* **Trucos (4.º)** *atontar, detectar magia, escudo, leer el aura, mano del mago*

Conjuros ocultistas innatos CD 25; **Constantes (3.º)** *leer la mente*

Veneno de naga oscura (incapacitación, veneno) **Salvación** Fortaleza CD 25; **Duración máxima** 5 minutos; **Etapa 1** lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 2** lentificado 2 (1 asalto); **Etapa 3** inconsciente sin prueba de Percepción para despertar (1d4+1 minutos)

NAGA GUARDIANA

Las nagas guardianas son el opuesto a las nagas oscuras en muchos aspectos, pues son benevolentes y sabias protectoras de lugares de una gran importancia natural o sobrenatural: robledas ancestrales, sacros templos olvidados y cámaras de poder divino son ejemplos de lugares al cuidado de estas nagas. Las nagas guardianas creen que los elementos hermosos del cosmos merecen ser custodiados y que la dedicación a dicha tarea es una recompensa en sí misma. Es posible que una naga guardiana se una a un grupo con principios similares, como una secta de sacerdotes o monjes, para ayudar en las tareas sagradas e intercambiar saber celestial.

Las nagas guardianas normalmente animan a sus crías, una vez llegan a la edad adulta, a abandonar el nido y buscar sus propias maravillas naturales o ruinas antiguas que proteger. A veces, generaciones de nagas guardianas custodian un mismo lugar, transmitiendo el honor de tal cuidado de madre a hija. En esos casos, las nagas adultas tratan de que por lo menos uno de sus retoños decida quedarse y convertirse en guardián del lugar, para así tener la tranquilidad que sus descendientes continuarán con su misión.

Es difícil para muchas sociedades que vilipendian a las serpientes o las ven como símbolos del mal aceptar el hecho que las nagas guardianas son benevolentes y amables. Por suerte para esa gente, las nagas guardianas también son pacientes y comprensivas y ven los encuentros con dichas sociedades como una oportunidad de educar y de expandir su forma de ver el mundo.

NAGA GUARDIANA — CRIATURA 10

POCO COMÚN | LM | GRANDE | ABERRACIÓN

Percepción +22; visión en la oscuridad

Idiomas celestial, común

Habilidades Acrobacias +22, Diplomacia +21, Engaño +18, Saber celestial +21, Sigilo +20

Fue +5, **Des** +6, **Con** +5, **Int** +3, **Sab** +5, **Car** +4

CA 31; **Fort** +20, **Ref** +21, **Vol** +22

PG 175

Velocidad 25 pies (7,5 *m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +22 (ágil, sutil), **Daño** 2d8+8 perforante más veneno de naga guardiana

A distancia ❖ escupir +22 (ágil, incremento de alcance 30 pies [9 *m*], veneno), **Efecto** veneno de naga guardiana

Conjuros divinos espontáneos CD 29, ataque +21; **5.º** (4 espacios) *aliento de vida, curar, custodia contra la muerte, descarga flamígera;* **4.º** (4 espacios) *caminar por el aire, libertad de movimiento, quitar maldición, restablecimiento;* **3.º** (4 espacios) *disipar magia, luz abrasadora, neutralizar veneno, quitar enfermedad;* **2.º** (4 espacios) *calmar emociones, explosión de sonido, restablecimiento, ver lo invisible;* **1.º** (4 espacios) *bendecir, curar, protección, vínculo espiritual;* **Trucos (5.º)** *atontar, detectar magia, estabilizar, leer el aura, luz, mano del mago, rayo de escarcha*

Veneno de naga guardiana (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 29; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 3d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 3d6 daño por veneno y drenado 1 (1 asalto)

OTRAS NAGAS

Además de la siniestra naga oscura y la benevolente naga guardiana, existen muchos otros tipos de nagas, incluyendo la hipnótica naga espiritual, la naga real de múltiples cabezas y la introspectiva y misteriosa naga lunar.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

DESDE LAS TIERRAS DEL SUEÑO

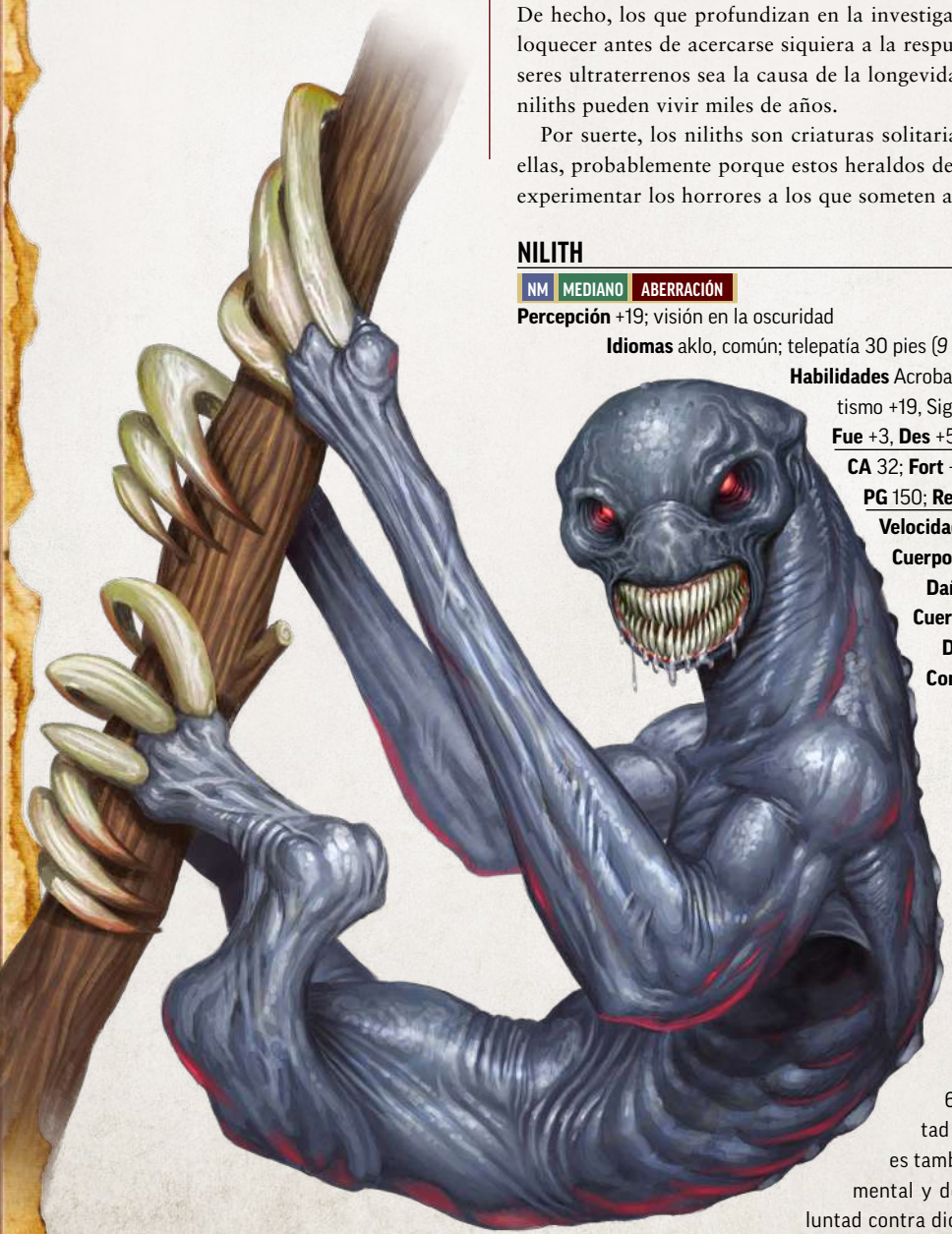
La asociación de los niliths con las remotas e incomprendidas Tierras del Sueño, también conocidas como la Dimensión del Sueño, es inusual. Obtienen poder a partir de una conexión onírica latente con ese reino, pero son nativos del Plano Material.

Nilith

Los esbeltos y oscuros niliths parecen perezosos sin pelo y demacrados. Su aspecto delata su peligrosidad, con ojos rojos brillantes, garras temibles y bocas repletas de dientes como agujas. Los niliths se alimentan de las emociones, los miedos y la carne de los vivos y dicen los cuentos populares que quien tiene pesadillas sobre estas criaturas está destinado a ser devorado por ellas algún día. Los niliths disfrutan enormemente atormentando criaturas inteligentes y a menudo centran sus depredaciones en los píos y los justos, de quienes sacan a relucir los miedos más básicos y los peores pensamientos y se regodean en el terror resultante. Muchas veces estos despreciables manipuladores quieren llevar a sus víctimas a la locura e incluso al suicidio, pero la mayoría de niliths carece de la paciencia necesaria para invertir mucho tiempo en hundir del todo a un solo individuo, así que cuando se cansan de jugar y se aburren de los pensamientos y miedos concretos de una presa, los niliths suelen matarla para alimentarse de su carne e ir en busca de la siguiente.

Los niliths son en realidad extensiones de criaturas mucho más letales que habitan en una dimensión lejana más allá de los sueños; en cierto modo, los niliths son poco más que máquinas de alimentación remota para los seres alienígenas desconocidos a los que están conectados. Eruditos y viajeros dimensionales han tratado de descubrir los mecanismos exactos de tan misteriosa conexión, pero aún no han descifrado la verdad. De hecho, los que profundizan en la investigación del vínculo de los niliths suelen enloquecer antes de acercarse siquiera a la respuesta. Puede que su extraña conexión con seres ultraterrenos sea la causa de la longevidad de estas criaturas, pues se cree que los niliths pueden vivir miles de años.

Por suerte, los niliths son criaturas solitarias que odian la compañía de otras como ellas, probablemente porque estos heraldos de las pesadillas no tienen deseo alguno de experimentar los horrores a los que someten a otros.



NILITH — CRIATURA 10

NM MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +19; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común; telepatía 30 pies (*9 m*)

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

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

CA 32; **Fort** +17, **Ref** +20, **Vol** +20

PG 150; **Resistencias** físico 5 (excepto plata), mental 10

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +23 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 2d10+9 cortante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +23 (sutil, mágico), **Daño** 2d12+9 perforante

Conjuros ocultistas innatos CD 29; **5.º** *alucinación, sonda mental;* **4.º** *confusión, desesperación aplastante, intermitencia, invisibilidad* (a voluntad, sólo a sí mismo), *mensaje onírico, pesadilla;* **3.º** *leer la mente* (a voluntad); **Trucos (5.º)** *escudo, leer el aura, mano del mago, mensaje*

Aplastar la mente ❖ (encantamiento, mental, ocultista) **Requisitos** El nilith tiene una criatura agarrada; **Efecto** El nilith se introduce en la mente de la criatura agarrada e implanta imágenes inconexas de los mayores miedos y pesadillas de la víctima. La criatura agarrada sufre 6d6 daño mental (salvación básica de Voluntad CD 31). En caso de fallo crítico, el objetivo es también afectado por un efecto igual a debilidad mental y debe intentar una segunda salvación de Voluntad contra dicho efecto.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Ninfa

Las ninfas pertenecen a una familia de las hadas que adopta la forma de bellos humanoides con rasgos élficos y tienen un profundo vínculo con el mundo natural. Las más comunes son las dríadas, que son espíritus encarnados de grandes árboles, pero existen muchos otros tipos de ninfas, incluyendo las náyades, que vigilan masas de agua. Todas las ninfas son guardianas de algún elemento de la Naturaleza, normalmente un árbol o un estanque concreto, o incluso (en caso de las reinas ninfas) bosques enteros o masas de agua enormes.

Náyade

Las náyades protegen arroyos, estanques, manantiales y otras masas naturales de agua dulce. Aunque la mayoría de náyades llevan vidas solitarias cerca del lugar que han elegido proteger, a veces se congregan en grupos similares a aquelarres donde se conectan afluentes fluviales y pueden realizar magia poderosa con la que bendecir las aguas del territorio. Dado que el vínculo de las náyades con sus masas de agua permite mayor flexibilidad, son las ninfas que es más probable que interactúen con humanoides, e incluso visitan sus asentamientos en ocasiones. A diferencia de otras ninfas, las náyades a veces se convierten en aventureras, especialmente cuando hay fuerzas oscuras que pretenden profanar la Naturaleza o amenazan el territorio de algún modo y unen fuerzas con otros para hacer frente a esa corrupción.

NÁYADE **CRIATURA 1**

CB MEDIANO AGUA ANFIBIO HADA NINFA

Percepción +6; visión en la penumbra

Idiomas común, elfo, silvano; hablar con los animales

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +3, Diplomacia +7, Naturaleza +6, Sigilo +6, Supervivencia +4

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

Empatía salvaje La náyade puede usar Diplomacia para Causar impresión y hacer Peticiones muy simples a animales.

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

PG 20; **Debilidades** hierro frío 3; **Resistencias** fuego 3

Dependencia acuática Una náyade está vinculada a un arroyo, estanque, charca o elemento acuático de tamaño similar. Mientras está a 300 pies (*90 m*) o menos de su masa de agua vinculada, puede usar su *ola de marea* innata a voluntad. No recupera PG o reduce el estado drenado al descansar más allá de esa distancia. A diferencia de la mayoría de otras ninfas, no sufre penalizadores por estar alejada de su masa de agua vinculada. Una náyade puede realizar un ritual de 24 horas para vincularse a una nueva masa de agua.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño acuoso +8 (ágil, agua, mágico, sutil), **Daño** 1d6 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 17; **1.º** *crear agua, hechizar, oleada* (*Reglas básicas*, pág. 394); **Constantes (2.º)** *hablar con los animales*

Curación acuática ❖❖ (concentrar, curación, nigromancia, primigenio) Mientras está dentro de su masa de agua vinculada (ver Dependencia acuática más arriba), la náyade se cura 1 PG cada 10 minutos.

Dríada

Las dríadas son guardianas feéricas de los árboles y de las criaturas forestales. Prefieren usar métodos indirectos para disuadir a quienes pretenden hacer daño a sus arboledas sagradas y sus queridos bosques, pero no tienen reparos a la hora de usar encantamientos para obtener aliados cuando una amenaza maligna no puede detenerse sólo con palabras. En tiempos de paz, las dríadas son felices recluidas dentro de sus árboles y una comunidad en armonía con la Naturaleza puede que ni se dé cuenta que vive una dríada cerca.

Aunque vigilan todo el bosque a su alrededor, las dríadas están ligadas de forma indisoluble a un árbol concreto, normalmente un roble. Las dríadas vinculadas a otro tipo de árbol son iguales en esencia, pero pueden diferir en temperamento y apariencia por influencia de su árbol protegido. Por ejemplo, las craneias, o dríadas de los cerezos, tienen una hermosa coloración rosada y les fascina la frágil belleza de la vida.

DRÍADA **CRIATURA 3**

CB MEDIANO HADA NINFA PLANTA

Percepción +10; visión en la penumbra

Inspiraciones para el arte

Las ninfas son manifestaciones vivientes de la belleza y la elegancia, y como tales suelen ser representadas en obras artísticas, en particular pintura y escultura. Prometer a una ninfa que la inmortalizarás en una obra de arte puede ser una forma excelente de asegurarte su favor, pero hay que asegurarse de que a la ninfa le agrada y enorgullece el resultado final, no sea que se sienta insultada y se desquite mediante su magia.

UBICACIONES DE LAS NINFAS

Las ninfas suelen estar asociadas a zonas concretas de esplendor y belleza naturales: bosques para las dríadas y ríos para las náyades. Las zonas donde habitan estas ninfas siempre parecen más limpias, más asombrosas y más pintorescas de lo normal.

Idiomas común, elfo, silvano; hablar con las plantas

Habilidades Acrobacias +9, Artesanía +7 (+9 carpintería), Atletismo +5, Diplomacia +9, Naturaleza +13, Sigilo +9, Supervivencia +12

Fue +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +4

Empatía con la Naturaleza La dríada puede usar Diplomacia para Causar impresión y hacer Peticiones muy sencillas a animales y plantas.

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +11, **Vol** +10

PG 55; **Debilidades** fuego 5, hierro frío 5 ❖❖

Dependencia arbórea Una dríada está vinculada místicamente a un gran árbol y debe permanecer a 300 pies (*90 m*) o menos del mismo. Si se mueve más allá de esa distancia, queda indispuesta 1 y no puede recuperarse de tal estado. Debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 cada hora o el valor de indispuesta aumentará en 1 (hasta un máximo de indispuesta 4). Tras 24 horas, queda drenada 1 y este valor aumenta en 1 cada 24 horas adicionales. Una dríada puede realizar un ritual de 24 horas para vincularse a un árbol distinto.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ rama +12 (mágico, sutil), **Daño** 1d12+2 contundente

Conjuros primigenios innatos CD 21, ataque +11; **5.º** *zancada arbórea* (x2); **4.º** *hechizar* (x3), *sugestión*; **3.º** *dormir*; **2.º** *enmarañar* (a voluntad), *forma arbórea* (a voluntad); **Trucos (2.º)** *maraña*; **Constantes (4.º)** *hablar con las plantas*

Fundirse con un árbol ❖❖ (primigenio, transmutación) La dríada toca un árbol cuyo volumen es suficiente para contenerla y se fusiona con el mismo durante tanto tiempo como quiera. Puede Lanzar un conjuro mientras está dentro del mismo, siempre que el conjuro no requiera línea de efecto hasta fuera del árbol. Puede oír (pero no ver) lo que ocurre fuera del árbol. Puede Deshacer este efecto cuando quiera.

Si se inflige daño físico considerable al árbol, la dríada es expulsada del mismo y sufre 3d6 daño. *Pasamiento* expulsa a la dríada sin infligirle daño.

Si una dríada usa esta aptitud con su árbol vinculado, en lugar de esto entra en un espacio habitable extradimensional en el interior del árbol; fundirse con un árbol obtiene el rasgo extradimensional. Una dríada puede llevar consigo hasta dos otras criaturas al entrar en su hogar dentro del árbol vinculado. Sigue pudiendo ser expulsada de dicho espacio como se ha explicado antes

REINA NINFA

Las reinas ninfas son hadas poderosas que gobiernan regiones enteras de Naturaleza virgen, en lugar de simples árboles o charcas. Todas las variantes de ninfa pueden tener reinas. Las reinas náyades están entre las más destacadas y son las que más habitualmente interactúan con mortales. Por ello, hay quien llama a las reinas náyades simplemente 'ninfas'.

APTITUDES DE REINA NINFA

Una reina ninfa tiene entre 6 y 8 niveles más que una ninfa ordinaria del mismo tipo, con las correspondientes mejoras a sus estadísticas numéricas y a sus Golpes. Las reinas ninfas custodian una región significativa y fortalecen y vivifican ese territorio con su presencia. Las reinas ninfas no tienen dependencia de aquello que custodian y pierden la aptitud que indica tal cosa (como la dependencia arbórea de una dríada); en lugar de eso obtienen la aptitud ligada a la tierra, explicada a continuación. Una reina ninfa también obtiene el aura de belleza de ninfa y la acción concentrar belleza, que tienen efectos distintos según el tipo original de la reina. Obtiene la aptitud inspiración, que le permite conceder un don de inspiración a quienes le agradan y la aptitud cambiar de forma para alterar su apariencia. Por último, obtiene conjuros primigenios preparados como un druida de su nivel.

Belleza de ninfa (aura, emoción, encantamiento, mental, primigenio, visual) 30 pies (*9 m*). Las criaturas que empiezan su turno en el aura deben tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrir un efecto descrito en las estadísticas de la reina ninfa.

Cambiar de forma ❖ (polimorfismo, primigenio, transmutación) Las reinas ninfas pueden transformarse entre su forma original (muy similar a la de una ninfa normal de su tipo) y cualquier forma humanoide Pequeña o Mediana, aunque suelen decantarse por una versión más humanoide de su forma natural.

Concentrar belleza ❖ (emoción, encantamiento, mental, primigenio, visual) La reina ninfa concentra su belleza sobre un objetivo dentro de su aura. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad. En caso de fallo, se ve afectada por el aura belleza de ninfa de la reina ninfa; si ya estaba afectado por ella, sufre un efecto mayor descrito en las estadísticas de la reina ninfa. Una reina ninfa puede concentrar belleza en una misma criatura sólo una vez por turno.

Inspiration ❖❖❖ (emoción, encantamiento, mental, primigenio) Una reina ninfa puede inspirar a una única criatura inteligente al darle una prenda de su favor, que normalmente es un mechón de su cabello. Mientras la criatura lleve consigo esa prenda y conserve la aprobación de la reina ninfa, la criatura obtendrá un bonificador +1 por estatus a todas las pruebas de Artesanía, pruebas de Interpretación y salvaciones de Voluntad.

Si una reina ninfa otorga su inspiración a un bardo y es además su musa, el bardo obtiene un beneficio adicional que depende de su tipo de musa: para una musa enigma, el bardo gana también un bonificador +1 por estatus a todas las pruebas de Saber; para una musa maestra, el bonificador por estatus a las pruebas de Interpretación aumenta a +2 a la hora de determinar los efectos de las composiciones; para una musa polifacética, el bardo obtiene un bonificador +4 por estatus a las pruebas de habilidades no entrenadas; y para todas las demás musas, el bonificador a las salvaciones de Voluntad aumenta a +2 contra hadas.

Ligada a la tierra Una reina ninfa está ligada intrínsecamente a una región específica, como un bosque para una reina dríada. Mientras la reina esté sana, ese entorno será excepcionalmente resistente, lo que permite a la reina ninfa contrarrestar automáticamente conjuros y rituales como asolar que pretenden dañar el entorno, usando su CD de conjuros con un nivel de contrarrestar igual al conjuro de druida de mayor nivel que puede lanzar. Sin embargo, cuando la reina ninfa no goza de buena salud física o psicológica, la región custodiada también va perdiendo color y vitalidad. En esos casos, restablecer a la reina ninfa cura rápidamente a la región entera.

REINA NÁYADE

Las reinas náyades gobiernan territorios prístinos centrados en lagos vírgenes u otras masas de agua dulce. Cuando las canciones de bardos o los cuadros de pintores tratan de representar ninfas, normalmente son reinas náyades en su forma ligeramente más humanoide, que adoptan ocasionalmente para viajar a tierras civilizadas en busca de aliados o para evaluar amenazas. La mayoría de reinas náyades trata con amabilidad a quienes respetan sus dominios, pero a la hora de eliminar a sus enemigos son feroces e implacables. Su cegadora belleza y su variedad de conjuros ofensivos hacen de las reinas náyades oponentes temibles en caso de tener que combatir.

REINA NÁYADE — CRIATURA 7

POCO COMÚN | CB | MEDIANO | AGUA | ANFIBIO | HADA | NINFA

Percepción +18; visión en la penumbra, *hablar con los animales*

Idiomas común, elfo, silvano

Habilidades Acrobacias +16, Atletismo +9 (+13 a nadar), Diplomacia +20, Interpretación +20, Medicina +15, Naturaleza +15, Sigilo +14, Supervivencia +15

Fue +0, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +3, **Sab** +4, **Car** +7

Empatía salvaje Como la náyade

Ligada a la tierra

CA 26; **Fort** +15, **Ref** +18, **Vol** +17

PG 100; **Debilidades** hierro frío 10; **Resistencias** fuego 10

Belleza de ninfa (aura, emoción, encantamiento, mental, primigenio, visual) 30 pies (*9 m*). CD 23. Al fallar la salvación, el objetivo queda aturdido 1 durante este turno y siempre que empiece su turno a 30 pies (*9 m*) o menos de la reina náyade durante las siguientes 24 horas, aunque no pueda verla en turnos subsiguientes.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño acuoso +17 (ágil, agua, mágico, sutil), **Daño** 2d6+6 contundente

Conjuros primigenios preparados CD 28, ataque +18; **4.º** *convocar animal, curar;* **3.º** *acelerar, curar, ligadura terrestre;* **2.º** *animal mensajero, forma arbórea, fuego feérico;* **1.º** *negar aroma, paso ligero, ráfaga de viento;* **Trucos (4.º)** *detectar magia, estabilizar, luz, orientación divina, rayo de escarcha*

Conjuros primigenios innatos CD 28; **4.º** *oleada* (*Reglas básicas*, pág. 394); **1.º** *crear agua, hechizar*; **Constantes (2.º)** *hablar con los animales*

Cambiar de forma ❖ (polimorfismo, primigenio, transmutación)

OTRAS NINFAS

Las náyades y las dríadas son las ninfas más conocidas, pero existen también otras. Las hespérides, por ejemplo, son guardianas de la puesta de sol y la luz dorada, que pueden hallarse en acantilados costeros o en islas remotas. Las lámpades, en cambio, son ninfas oscuras y malhumoradas que habitan en hermosas cavernas cristalinas bajo tierra.

TESOROS DE LAS NINFAS

Las ninfas a veces llevan baratijas mágicas o visten ropas o accesorios encantados, pero el mayor tesoro que puede compartir una reina ninfa suele ser su inspiración para quienes buscan una musa.

Concentrar belleza ❖ (emoción, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio, visual) Al fallar la salvación, si el objetivo estaba ya afectado por la belleza de la reina náyade, la imagen de la reina se graba a fuego en la mente de la criatura, lo que no le permite ver nada más y a todos los efectos deja ciega a la criatura hasta que sea restablecida mediante *restablecer los sentidos* o un efecto similar, o hasta que la reina náyade decide anular el efecto usando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

Curación acuática ❖❖ (concentrar, curación, nigromancia, primigenio) Como la náyade, pero la reina náyade puede curarse en cualquier masa de agua en sus dominios y recupera 28 PG.

Inspiración ❖❖❖ (emoción, encantamiento, mental, primigenio)

REINA DRÍADA (HAMADRÍADA)

Las hamadríadas gobiernan un bosque entero, o una parte de una gran región forestal, liderando y protegiendo a las dríadas que viven allí. Las hamadríadas a menudo tienen relaciones extrañas con hadas poderosas y letales, con las que colaboran de un modo dualista a pesar de sus diferencias; la hamadríada representa las maravillas de la Naturaleza y la otra hada representa la ira de la Naturaleza.

REINA DRÍADA — CRIATURA 13

POCO COMÚN | CB | MEDIANO | HADA | NINFA | PLANTA

Percepción +25; visión en la penumbra

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

Habilidades Acrobacias +25, Artesanía +23 (+25 carpintería), Atletismo +19, Diplomacia +30, Engaño +30, Interpretación +28, Intimidación +27, Naturaleza +24, Sigilo +25, Supervivencia +24

Fue +2, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +8

Empatía con la Naturaleza Como la dríada

Ligada a la tierra

CA 35; **Fort** +24, **Ref** +26, **Vol** +24

PG 220; **Debilidades** hierro frío 10, fuego 10

Belleza de ninfa (aura, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio, visual) CD 30. Al fallar la salvación, el objetivo queda inmovilizado por el asombro durante 1 minuto.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ rama +27 (mágico, sutil), **Daño** 3d12+8 contundente

A distancia ❖ hojas +27 (conjuración, incremento de alcance 60 pies [*18 m*], planta, primigenio), **Daño** 3d8+6 cortante

Conjuros primigenios preparados CD 35, ataque +25; **7.º** *convocar planta u hongo, regenerar;* **6.º** *polimorfar funesto, relámpago zigzagueante, zarcillos enredadores;* **5.º** *cono de frío, curar, custodia contra la muerte;* **4.º** *resistir energía, piel pétrea, volar;* **3.º** *acelerar, ligadura terrestre, muro de espinas;* **2.º** *animal mensajero, fuego feérico, quitar el miedo;* **1.º** *negar aroma, paso ligero, ráfaga de viento;* **Trucos (7.º)** *detectar magia, estabilizar, luz, orientación divina, rayo de escarcha*

Conjuros primigenios innatos CD 35, ataque +25; **8.º** *brezal empalador* (*Reglas básicas*, pág. 399), **5.º** *zancada arbórea* (x3); **4.º** *hechizar* (a voluntad), *sugestión* (a voluntad); **3.º** *dormir* (a voluntad), *enmarañar* (a voluntad); **2.º** *forma arbórea* (a voluntad), *moldear la madera* (a voluntad); **Trucos (5.º)** *maraña;* **Constantes (4º.)** *hablar con las plantas*

Cambiar de forma ❖ (polimorfismo, primigenio, transmutación)

Concentrar belleza ❖ (emoción, encantamiento, incapacitación, mental, primigenio, visual) Al fallar la salvación, si el objetivo estaba ya afectado por la belleza de la reina dríada, sufre los efectos de fallar una salvación contra *hechizar*.

Fundirse con árbol ❖❖ (primigenio, transmutación) Como la dríada, excepto que la hamadríada puede entrar y salir de su dominio extradimensional desde cualquier árbol de sus dominios y llevar consigo hasta a ocho otras criaturas al hacerlo.

Inspiración ❖❖❖ (emoción, encantamiento, mental, primigenio)

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Objeto animado

Dotados de un simulacro de vida mediante rituales u otras magias extrañas, los objetos animados tienen muchas formas y sirven para una gran variedad de usos. A continuación, se indican algunos ejemplos de objetos animados típicos. Muchas de estas criaturas hacen las veces de guardianes y sorprenden a los aventureros desprevenidos al cobrar vida y atacar. Otros sirven como *divertimento* para aquellos excepcionalmente ricos, simples sirvientes creados para ocuparse de tareas desagradables y similares.

Escoba animada

Las escobas animadas realizan tareas domésticas de limpieza y mantenimiento pero, si es necesario, pueden tratar de defender una habitación contra intrusos. Estos objetos animados sencillos se pueden encontrar con más frecuencia que otros más complejos o caros.

Escoba animada — Criatura -1

N PEQUEÑO CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Percepción +3; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +5

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

CA 16 (14 cuando está rota); armadura de constructo; **Fort** +3, **Ref** +6, **Voll** +3

PG 6; **Dureza** 2; **Inmunidades** ataques no letales, condenada, curación, drenada, efectos de muerte, enfermedad, fatigada, inconsciente, indispuesta, mental, nigromancia, paralizada, sangrado, veneno

Armadura de constructo Como los objetos normales, una escoba animada tiene Dureza y todo el daño que sufre se reduce en una cantidad igual a dicha Dureza. En cuanto una escoba animada se ve reducida a menos de la mitad de sus PG, o inmediatamente al ser dañada por un impacto crítico, su armadura de constructo se rompe y su Clase de armadura se reduce a 14.

Velocidad 15 pies (*4,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cerdas +6 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 1d4 contundente más Polvo

Polvo Una criatura impactada por las cerdas de una escoba animada debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 15 o pasar su siguiente acción tosiendo. Incluso si es impactada por varios ataques de polvo, una criatura sólo debe pasar 1 acción tosiendo para librarse del polvo. Las criaturas que no respiran son inmunes a este efecto.

Armadura animada

Las armaduras animadas se utilizan a la vez como guardianas y como compañeras de entrenamiento en academias marciales de élite que pueden permitirse tal extravagancia, pero es más habitual encontrarlas en laboratorios de magos y en ruinas antiguas.

Armadura animada — Criatura 2

N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Percepción +6; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +9

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

CA 17 (13 cuando está rota); armadura de constructo; **Fort** +10, **Ref** +3, **Vol** +4

PG 20; **Dureza** 9; **Inmunidades** ataques no letales, condenada, curación, drenada, efectos de muerte, enfermedad, fatigada, inconsciente, indispuesta, mental, nigromancia, paralizada, sangrado, veneno

Armadura de constructo Como la escoba animada pero su CA se reduce a 13 cuando se rompe.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ guja +11 (alcance 10 pies [*3 m*], letal 1d8, mágico, vigoroso), **Daño** 1d8+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ guantelete +9 (ágil, mágico, mano libre), **Daño** 1d6+4 contundente

Estatua animada

Las estatuas animadas se suelen usar para custodiar criptas, pequeños templos, o zonas de edificios gubernamentales donde se pueden colocar entre estatuas normales para ocultar su verdadera naturaleza hasta que un intruso las provoque. El miedo

Animar objetos

La mayoría de objetos animados con los que se topan los aventureros son criaturas animadas de forma permanente, ya sea creadas mediante rituales o dotadas de vida debido a inyecciones de energía positiva. Los espíritus sin descanso, ciertos fantasmas y otras influencias de ultratumba también pueden dar origen a objetos animados, aunque en casos como el del *poltergeist* (pág. 264), lo que parece ser un objeto animado puede ser meramente una fuerza maligna usando su magia para levantar y arrojar muebles.

TESOROS CUSTODIADOS

Los objetos animados son constructos sin mente propia. Aunque eso significa que no pueden concebir el valor de un tesoro, a menudo son usados como guardianes de tesorerías o cámaras de seguridad. En esos casos, los tesoros que custodian pueden variar enormemente, pero deberían ser de un valor apropiado al nivel del objeto animado.

de los aventureros a que las estatuas de pronto puedan animarse y atacarles ha llevado a gente de pocos escrúpulos a destruir todas las estatuas con las que se encuentra, echando a perder reliquias antiguas e inofensivas.

ESTATUA ANIMADA — CRIATURA 3

N | MEDIANO | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO | TIERRA

Percepción +9; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +11

Fue +4, **Des** –2, **Con** +5, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 19 (15 cuando está rota); armadura de constructo; **Fort** +12, **Ref** +5, **Vol** +5

PG 35; **Dureza** 6; **Inmunidades** ataques no letales, condenada, curación, drenada, efectos de muerte, enfermedad, fatigada, inconsciente, indispuesta, mental, nigromancia, paralizada, sangrado, veneno

Armadura de constructo Como la escoba animada pero su CA se reduce a 15 cuando se rompe.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +11 (mágico), **Daño** 1d8+6 contundente más agarrón

ESTATUA ANIMADA GIGANTE

Al igual que ocurre con las estatuas animadas humanoides de tamaño Mediano, las estatuas animadas gigantes se usan para custodiar lugares de importancia, pero su mayor tamaño y potencia las hacen más útiles en grandes cámaras del tesoro, salas espaciosas, o ubicaciones exteriores. Los objetos animados de semejante tamaño y fuerza son ideales para tareas y responsabilidades que normalmente realizan gólems y por tanto apenas se conocen objetos animados más poderosos.

ESTATUA ANIMADA GIGANTE — CRIATURA 7

N | ENORME | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO | TIERRA

Percepción +13; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +17

Fue +6, **Des** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –5

CA 26 (22 cuando está rota); armadura de constructo; **Fort** +17, **Ref** +10, **Vol** +9

PG 100; **Dureza** 10; **Inmunidades** ataques no letales, condenada, curación, drenada, efectos de muerte, enfermedad, fatigada, inconsciente, indispuesta, mental, nigromancia, paralizada, sangrado, veneno

Armadura de constructo Como la escoba animada pero su CA se reduce a 22 cuando se rompe.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño de piedra +19 (mágico), **Daño** 2d12+6 contundente más agarrón

A distancia ❖ carbón ardiente +12 (fuego, incremento de alcance 80 pies [*24 m*], mágico), **Daño** 2d6+6 contundente y 2d8 fuego

Brasero La estatua carga un gran brasero lleno de carbones al rojo vivo. Para dar Golpes con carbón ardiente o usar quemar vivo, la estatua debe sujetar el brasero en una mano o tenerlo a su alcance. En lugar de designar a la estatua como objetivo de un ataque, una criatura puede elegir como objetivo directamente al brasero, que tiene la misma CA y salvaciones que la estatua. Infligir 15 daño por frío al brasero o echarle encima por lo menos 2 galones (*7,5 l*) de agua apaga los carbones. Esto impide a la estatua usar quemar vivo y provoca que sus ataques a distancia ya no inflijan 2d8 daño por fuego.

Quemar vivo ❖ (fuego) La estatua presiona a una criatura que tiene agarrada contra los carbones al rojo vivo de su brasero. El objetivo sufre 3d8 daño por fuego y 1d8 daño persistente por fuego.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Ogro

Los ogros encarnan la violencia y la crueldad más brutales y amorales. Con 10 pies (*3 m*) de altura y recubiertos de músculo, los ogros son tan fuertes como crueles. Estos seres sádicos disfrutan de la muerte, la tortura, la degradación y la mutilación en todas sus formas. Aunque prefieren desahogar sus impulsos violentos contra humanoides más pequeños (y cuanto más pequeños y bellos mejor), a cualquiera que tenga la mala fortuna de caer en sus manazas le espera un destino horrible. Pero, a pesar de su creatividad a la hora de idear métodos de violencia, a menudo son demasiado poco avispados como para entender que sus juguetes carecen de la robustez y la tolerancia al dolor de un ogro, por lo que sus cautivos suelen morir mucho antes de lo que les gustaría. Sin embargo, eso es probablemente una suerte, pues los que sobreviven demasiado como juguetes de los ogros sufren cicatrices mentales permanentes debido al horrible abuso. Si un preso logra mantener la cordura, puede que logre engañar a estos brutos a base de prometerles tesoros, prisioneros más jugosos, u otras toscas diversiones y que pueda aprovecharse del limitado intelecto de los ogros para crear oportunidades de escapar.

Los ogros son criaturas sociales, pero sólo en el sentido más degenerado de la palabra. Se reúnen en grupos que llaman familias, a pesar de que sus miembros no siempre tienen consanguineidad y practican el incesto habitualmente, creyendo que genera vínculos familiares más fuertes; el resultado de varias generaciones de endogamia es que muchos ogros padecen deformidades o mutaciones. El ogro más poderoso de una familia es el 'jefe' (normalmente el patriarca o la matriarca) y los demás ogros de la familia aprenden a obedecer o a padecer los abusos de aquellos leales al jefe. Los ogros tienen sus guaridas en cuevas, ruinas destartaladas o chozas mugrientas, lo bastante cerca de asentamientos humanoides o carreteras como para facilitar sus incursiones. Estas guaridas son repugnantes y suelen contener pruebas evidentes de su depravación.

Tesoros de los ogros

Las guaridas de los ogros son horrendos mataderos repletos de miembros arrancados, vísceras y ollas con carne de dudosa composición. Los ogros a veces conservan bagatelas brillantes, como joyas, y aprecian las armas y armaduras intimidantes, especialmente si son lo bastante grandes como para que puedan usarlas.

Ogro combatiente

Los ogros más simplones son masas de músculo con ojos pequeños y cargados de odio, rostros contrahechos y cuerpos mal formados. Siempre dispuestos a causar destrucción y muerte, los ogros combatientes se vuelven rápidamente contra sus parientes cuando hay escasez de gente pequeña a la que atormentar, por lo que quienes lideran ogros tratan de tenerlos siempre distraídos con nuevos asaltos y saqueos.

Ogro combatiente — Criatura 3

CM | Grande | Gigante | Humanoide

Percepción +5; visión en la oscuridad
Idiomas jotun
Habilidades Atletismo +12, Intimidar +9
Fue +5, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** –2
Equipo armadura de pieles, garfio de ogro, jabalinas (6)

CA 17; **Fort** +11, **Ref** +6, **Vol** +5
PG 50

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ garfio de ogro +12 (alcance 10 pies [*3 m*], derribo, letal 1d10), **Daño** 1d10+7 perforante
A distancia ❖ jabalina +6 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+7 perforante

Ogro glotón

Los ogros glotones llevan el acto de alimentarse a extremos horripilantes, pues son capaces de extender sus bocazas hasta engullir un mediano entero. Abundan las historias sobre ogros glotones que son engañados para que se coman escudos de bordes afilados o barriles llenos de carne envenenada, pero esos relatos no son un gran consuelo para quienes han sido tragados por estos gigantes famélicos. Además de sus sádicos apetitos, los ogros glotones tienen una inquietante facilidad por idear

GARFIOS DE OGRO

Los ogros son famosos por usar inmensos picos curvos conocidos como garfios de ogro. Estas armas poco comunes cuestan 1 po, infligen 1d10 daño perforante, tienen Impedimenta 2 y requieren ambas manos para usarse. Los garfios de ogro están en el grupo de armas de los picos. Tienen los rasgos de arma derribo y letal 1d10.

'juegos' macabros que son poco más que tormentos prolongados, pero quienes de un modo u otro logran vencer a un glotón en un juego que él ha inventado suelen lograr que se enfade y se frustre hasta el punto que su rabieta supone una última oportunidad desesperada para escapar de una muerte segura.

OGRO GLOTÓN — CRIATURA 4

CM GRANDE GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas jotun
Habilidades Atletismo +12, Intimidar +10, Supervivencia +6
Fue +6, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** –2
Equipo armadura de cuero, gran hacha

CA 18; **Fort** +14, **Ref** +7, **Vol** +6
PG 70

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ gran hacha +14 (alcance 10 pies [*3 m*], barrido), **Daño** 1d12+8 cortante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +14, **Daño** 1d8+8 perforante más agarrón y Banquete del glotón
Acometida del glotón ❖❖ El ogro glotón da dos Zancadas y un Golpe de fauces. Si daña a una criatura viva con este Golpe, los PG temporales que obtiene debido a banquete del glotón aumentan a 2d4.
Banquete del glotón Si el ogro glotón daña a una criatura viva con un Golpe de fauces, gana 1d4 PG temporales durante 1 minuto.
Engullir ❖ (ataque) Pequeño, 2d4+4 contundente, Liberarse 14

OGRO JEFE

En la sociedad de los ogros, los fuertes no sólo mandan; también establecen las reglas. El ogro más fuerte o violento de una familia (que en muchos casos es el mismo) es siempre el jefe de la misma. Tienen predilección por colgar de garfios a los enemigos que derrotan, e incluso otros ogros temen las consecuencias de enfadar al jefe. Cuando un jefe ogro ladra órdenes, los demás miembros de su familia se apresuran a obedecer.

OGRO JEFE — CRIATURA 7

CM GRANDE GIGANTE HUMANOIDE

Percepción +12; visión en la oscuridad
Idiomas común, jotun
Habilidades Atletismo +16, Intimidar +16, Sigilo +11
Fue +7, **Des** +0, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1
Equipo coraza, *garfio de ogro +1*, jabalina (6)

CA 25; **Fort** +17, **Ref** +12, **Vol** +15
PG 130

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ *garfio de ogro* +19 (alcance 10 pies [*3 m*], derribo, letal 1d10), **Daño** 1d10+11 perforante
A distancia ❖ jabalina +12 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+11 perforante
Barrido de garfio ↷ **Desencadenante** El ogro jefe derriba con éxito a una criatura usando un garfio de ogro; **Efecto** El ogro jefe da un Golpe de garfio de ogro contra la criatura a la que ha derribado.
Vociferar órdenes ❖ (auditivo, lingüístico, miedo) El ogro jefe ordena a sus seguidores que se apresuren. Cada aliado ogro que oye y comprende esta orden pasa a estar acelerado hasta el final del siguiente turno de dicho aliado, pero sólo puede usar la acción adicional para dar un Paso o una Zancada.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Orco

Los orcos son humanoides monstruosos y violentos que viven según la ley del más fuerte. Se reúnen en brutales bandas de guerra tanto grandes como pequeñas, que diezman y roban a los desafortunados que se cruzan en su camino. Incontables pequeños asentamientos, fuertes y puestos avanzados han caído ante incursores orcos, cuya fecundidad y pura destructividad dejan una huella imborrable en las tierras que conquistan. Los supervivientes de invasiones orcas es igual de probable que acaben devorados por las bestias de guerra de los orcos como que sean esclavizados. Atrocidades innombrables aguardan a los prisioneros que son arrastrados de vuelta a los campamentos orcos y, para muchos, la muerte es una alternativa muy preferible a ser capturado por orcos.

Físicamente, los orcos superan en altura a la mayoría de humanoides y prácticamente parecen hechos expresamente para la violencia, con su piel dura, sus huesos robustos y sus músculos de hierro. Pero, a pesar de su apariencia, los orcos no son en absoluto invencibles. Para empezar, carecen de la disciplina necesaria para llevar a cabo campañas a gran escala y normalmente pierden la cabeza en el fragor de la batalla. Incluso su piel cicatriza con facilidad, aunque eso es motivo de orgullo para los orcos, pues las cicatrices representan fuerza y experiencia marcial. Para ellos, un entrecruzado de viejas heridas es una medalla de honor y orgullo tan válida como un oponente decapitado o un trofeo arrebatado.

Los orcos son un pueblo de violentas pasiones en todo lo que hacen, no sólo en la guerra. Los vínculos de sangre son especialmente fuertes entre orcos y el linaje es importante. Las bandas más fuertes suelen estar formadas por hermanos y hermanas y no sólo de armas; los orcos luchan con especial ferocidad para proteger a sus parientes o para vengar a familiares caídos. Sin embargo, este hincapié en los linajes de sangre no es precisamente altruista y de hecho puede ser un arma de doble filo. Los orcos cuyas familias han muerto se encuentran en la parte más baja de la pirámide del clan, e incluso un cabecilla famoso puede quedarse sin autoridad de la noche a la mañana si sus parientes dejan de respaldarle.

La naturaleza caótica e indomable de la cultura orca resulta en una gran variedad de creencias, supersticiones y legados entre clanes distintos. Esta divergencia cultural provoca considerables luchas internas entre bandas de orcos, lo que en muchos casos evita que se formen grandes naciones. También puede frustrar muchos intentos de diplomacia, pues los tabúes de una banda pueden ser practicas comunes y aceptadas en otra. Comprender la cultura de una banda específica a menudo puede ser la diferencia entre vivir o morir para quienes tratan con orcos fuera del campo de batalla. Aunque como norma general los orcos no suelen tratar con forasteros, son conscientes de los beneficios del comercio e intercambian voluntariamente recursos con otros pueblos violentos como hobgoblins, drow y muchos humanos.

Orco bruto

Si los ejércitos orcos raramente están muy organizados, esta carencia probablemente es culpa de los furibundos e indisciplinados soldados rasos que forman el grueso de las bandas de guerra orcas.

Orco bruto — Criatura 0

CM | Mediano | Humanoide | Orco

Percepción +5; visión en la oscuridad
Idiomas orco
Habilidades Atletismo +5, Intimidación +2
Fue +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0

La megafauna como monturas

Es bien sabido que los orcos cabalgan fieras extrañas y temibles, especialmente megafauna como los lobos terribles (pág. 242) y los smilodones (pág. 169). Si tienen la oportunidad, los orcos también reclutan dracos, mantícoras y cualquier otro ser lo bastante grande e intimidante como para servir a sus propósitos.

DIOSES DE LA GUERRA

Los orcos veneran a divinidades violentas que ven con buenos ojos sus instintos homicidas, principalmente Rovagug, pero también Lamashtu y Gorum y, a veces, señores demoníacos como Nurgal y Shax.

Equipo coraza de baja calidad, daga orca de nudillos (2), jabalina (3)

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +4, **Vol** +2

PG 15

Ferocidad ↻

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ daga orca de nudillos +7 (ágil, desarme), **Daño** 1d6+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +7 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+3 contundente

A distancia ❖ jabalina +4 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+3 perforante

ORCO COMBATIENTE

El típico combatiente orco es un luchador violento con el que muchos aventureros están familiarizados. Los orcos luchan por su clan, por riquezas y, quizá más que nada, por la gloria personal.

ORCO COMBATIENTE CRIATURA 1

CM MEDIANO HUMANOIDE ORCO

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas orco

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +4, Supervivencia +4

Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** −1, **Sab** +1, **Car** +0

Equipo coraza, espada corta (2), jabalina (4), partecuellos orco

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 23

Ataque de oportunidad ↻

Ferocidad ↻

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ partecuellos orco +7 (barrido, vigoroso), **Daño** 1d8+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ espada corta +7 (ágil, versátil Per), **Daño** 1d6+4 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +7 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+4 contundente

A distancia ❖ jabalina +5 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+4 perforante

ORCO CAUDILLO

Cuando los orcos lanzan incursiones, eligen al más fuerte como líder, respaldado por sus hermanos, hermanas y otra familia cercana.

ORCO CAUDILLO CRIATURA 2

CM MEDIANO HUMANOIDE ORCO

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, orco

Habilidades Atletismo +8, Intimidación +6, Supervivencia +5

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

Equipo armadura de pieles, gran clava, jabalina (6)

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +6, **Vol** +7

PG 32

Ataque de oportunidad ↻

Ferocidad ↻

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ gran clava +10 (revés, empujón), **Daño** 1d10+4 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +10 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+4 contundente

A distancia ❖ jabalina +8 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+4 perforante

Grito de guerra ❖ (auditivo, concentrar, emoción, mental) Con un poderoso bramido, el caudillo se otorga a sí mismo y a todos los aliados orcos en un radio de 60 pies (*18 m*) un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y daño hasta el inicio del siguiente turno del orco caudillo.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Oso

Los osos son feroces depredadores que suelen habitar bosques y colinas de climas fríos o templados. Existen muchas especies de osos además de las que aquí se presentan, como el oso negro, más pequeño (pero no menos peligroso) o el oso polar, que habita en el ártico.

Oso pardo

Este omnívoro grande y poderoso vive en zonas de colinas boscosas. Aunque suele alimentarse de avellanas, bayas, pescado, o pequeños mamíferos, es muy territorial y expulsará o matará a cualquier criatura que vea como competencia. Los osos pardos son especialmente temperamentales cuando sus crías están cerca. En combate, el oso pardo suele tratar de agarrar y vapulear a sus oponentes con una ferocidad inusitada. Seguirá atacando hasta que crea que su adversario ya no es una amenaza, aunque, si el oso está hambriento, no dudará en comérselo.

Oso pardo — Criatura 3

N GRANDE ANIMAL

Percepción +10; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Atletismo +11, Supervivencia +8
Fue +4, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2
CA 19; **Fort** +12, **Ref** +6, **Vol** +8
PG 45
Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 2d8+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +11 (ágil), **Daño** 1d10+4 cortante más agarrón
Embestida ❖❖ El oso pardo da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Durante la Zancada, obtiene un bonificador +10 pies (*+3 m*) por circunstancia a su velocidad
Vapulear El oso pardo obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de daño contra criaturas que tiene apresadas.

Oso cavernario

Más grande, más fuerte y mucho más agresivo que sus primos menores, el oso cavernario es un mastodonte que evita las tierras civilizadas, prefiriendo habitar en lugares remotos. Como sugiere su nombre, el oso cavernario suele tener su madriguera en cuevas naturales y, al igual que el oso pardo, es muy territorial. A diferencia de otros osos, sin embargo, un oso cavernario tiene poca paciencia y no dejará de luchar contra un enemigo hasta asegurarse de que está muerto y probablemente comérselo tras incapacitarlo. Los osos cavernarios a menudo son vistos por los pueblos aislados como poderosos espíritus guardianes, mientras que son utilizados como bestias de guerra por orcos o incluso gigantes; los gigantes de piedra en particular a menudo tienen osos cavernarios como mascotas o guardianes de sus hogares.

Oso cavernario — Criatura 6

N GRANDE ANIMAL

Percepción +13; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Atletismo +16, Supervivencia +11
Fue +6, **Des** +1, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –1
CA 24; **Fort** +16, **Ref** +11, **Vol** +13
PG 95
Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +16, **Daño** 2d10+6 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +16 (ágil), **Daño** 2d8+6 cortante más agarrón
Embestida ❖❖ El oso cavernario da una Zancada y da un Golpe al final de ese movimiento. Durante la Zancada, obtiene un bonificador +10 pies (*3 m*) por circunstancia a su velocidad.
Vapulear El oso obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las tiradas de daño contra criaturas que tiene apresadas.

Recursos de los osos

Una madriguera de oso puede contener tesoros valiosos, como los restos de aventureros menos afortunados que se cruzaron con un oso hambriento. El pelaje de los propios osos es valorado como alfombra, mientras que sus garras y colmillos dan pie a impresionantes accesorios o adornos de armadura. La piel de un oso resulta excelente para fabricar armaduras de pieles.

VARIANTES DE OSO LECHUZA

Los osos lechuza de las nieves cambian su chillido terrorífico por un increíble sigilo y han aprendido la capacidad de surgir de golpe de entre la nieve para sorprender a sus presas. Aunque son increíblemente raros, hay osos lechuza que conservan una limitada forma de vuelo, que les permite planear casi 20 pies (*6 m*) por cada pie (*30 cm*) de altura que descienden. Lo que resulta más aterrador de estos osos lechuza planeadores es que permanecen en completo silencio mientras descienden sobre sus presas.

Oso lechuza

Con el cuerpo de un poderoso oso pardo y los agudos sentidos de un búho, el oso lechuza es un peligroso depredador territorial, que ataca sin miedo a cualquier criatura que se cuela en sus dominios. Quienes provocan la ira de un oso lechuza oyen su aterrador chillido segundos antes de que la enorme criatura les caiga encima y los destroce con sus mortíferas zarpas y su poderoso pico.

Aunque sus orígenes se han perdido con el paso del tiempo, se cree que los osos lechuza son el resultado de un experimento mágico para crear un depredador más astuto. Cuenta la leyenda que el mago que los creó hizo un trabajo demasiado bueno y acabó siendo la primera víctima de esas bestias. Hoy día se pueden hallar osos lechuza por todo el mundo y con una gran variedad de características. Aunque la subespecie más común parece un oso pardo con rasgos de búho cornudo, los osos lechuza del frío norte pueden parecer osos polares combinados con búhos nivales y en bosques templados pueden parecerse a osos negros con cabeza de lechuza común.

La mayoría de osos lechuza llevan vidas solitarias y sólo se reúnen para aparearse y criar a sus cachorros, que nacen a partir de huevos. El territorio de un oso lechuza suele extenderse unas 5 millas (*8 km*) alrededor de su madriguera, con señales claras de su hábitat visibles a 1 milla (*1,6 km*) de la madriguera en sí (árboles con marcas de zarpas, plumas gigantes y cadáveres parcialmente devorados). Las madrigueras de los osos lechuza no suelen contener cosas de valor, pero algunos aventureros han hallado baratijas, monedas e incluso joyas en los grandes montones de comida regurgitada y huesos no digeridos que estos monstruos dejan a su paso.

OSO LECHUZA — CRIATURA 4

N GRANDE ANIMAL

Percepción +13; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +14, Intimidación +10

Fue +6, **Des** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** +0

CA 21; **Fort** +13, **Ref** +7, **Vol** +11

PG 70

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Melee ❖ zarpa +14 (ágil), **Daño** 1d10+6 perforante más agarrón

Melee ❖ pico +14, **Daño** 1d12+6 perforante

Acometida aullante ❖❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) El oso lechuza suelta un chillido espeluznante y dos Zancadas. Todas las criaturas en un radio de 80 pies (*24 m*) del oso lechuza en cualquier punto durante este movimiento se ven afectadas por el chillido espeluznante.

Chillido espeluznante ❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) El oso lechuza profiere un fuerte chillido que aterroriza a sus presas. Toda criatura en una emanación de 80 pies (*24 m*) debe hacer una salvación de Voluntad CD 20. Sea cual sea el resultado, las criaturas quedan temporalmente inmunes durante 1 minuto.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura está asustada 1.

Fallo La criatura está asustada 2.

Fallo crítico La criatura está en fuga durante 1 asalto y asustada 3.

Roer ❖ **Requisitos** El oso lechuza tiene una criatura agarrada con sus zarpas; **Efecto** El oso lechuza intenta destripar a la criatura con un Golpe de pico. Si el Golpe impacta, el objetivo debe hacer una salvación de Voluntad CD 22.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo está indispuesto 1.

Fallo El objetivo está indispuesto 1 y lentificado 1 mientras permanece indispuesto.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Otyugh

Reyes de las cloacas, las acequias y los vertederos, los otyughs son monstruosidades mugrientas que se pasean sobre tres grandes patas en busca de deliciosa basura que engullir. Usan dos tentáculos cubiertos de púas para aferrar y desgarrar y se guían mediante un tercero en cuyo extremo hay un amasijo de ojos; estas criaturas están perfectamente adaptadas a vivir en su entorno estrecho y repugnante, donde usan sus apéndices para ver dentro de espacios reducidos y atrapar presas escondidas.

La mayoría de gente da por sentado que los otyughs originariamente evolucionaron en pantanos y se trasladaron a las cloacas a medida que la civilización fue invadiendo su hábitat natural. Sea cierto o no, ahora son uno de los mayores depredadores en esos ambientes tan húmedos. Los otyughs son territoriales, pero se sabe que a veces forman colectivos poco cohesionados y que incluso se asignan unos a otros títulos ostentosos como 'rey de la inmundicia' o 'duquesa del fango' para indicar su rango y estatus en su grimoso submundo que hay bajo las calles.

Quienes se topan por primera vez con un otyugh suelen quedar perplejos al oírlo hablar, exigiendo a los intrusos que abandonen su fétido hogar o que paguen tributo en forma de basura o desechos de dudoso origen.

Otyugh — Criatura 4

N GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +10; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +14, Sigilo +8 (+11 en su guarida)
Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sab** +2, **Car**–2

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +8, **Vol** +10
PG 70; **Inmunidades** enfermedad
Hedor (aura, olfativo) 40 pies (*12 m*). Una criatura que entra en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar indispuesta 1 (más lentificada 1 con la misma duración en caso de fallo crítico). En caso de éxito, la criatura queda temporalmente inmune a los efectos de indispuesta y lentificada durante 1 hora. Sin importar la salvación, mientras está dentro del aura, las criaturas sufren un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones contra enfermedad. El hedor de un otyugh es debido a las aguas fecales y la basura en las que se revuelca, por lo que limpiar la criatura a conciencia (por ejemplo, mediante *crear agua* y frotándola bien) desactiva el aura y una nariz taponada permite a un individuo ignorar los efectos del hedor.

Velocidad 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +14, **Daño** 2d6+6 perforante más fiebre de la mugre
Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +14 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d6+6 contundente más agarrón
Constreñir ❖ 1d6+6 contundente, CD 22
Fiebre de la mugre (enfermedad) Los estados indispuesto e inconsciente debido a la fiebre de la mugre no mejoran solos hasta que la enfermedad se cura; Salvación Fortaleza CD 20; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1d4 horas); **Etapa 2** indispuesto 1 (1 día); **Etapa 3** indispuesto 1 y lentificado 1 mientras permanezca indispuesto (1 día); **Etapa 4** inconsciente (1 día); **Etapa 5** muerto
Reposicionar ❖ El otyugh intenta mover todas las criaturas que tiene agarradas a otros espacios dentro del alcance de sus tentáculos, haciendo una sola prueba de Atletismo y comparando el resultado contra la CD de Fortaleza de cada criatura. En caso de fallo, la criatura permanece donde está y, en caso de fallo crítico, la criatura deja de estar agarrada.

'Mascotas' otyughs

Los otyughs están encantados de revolcarse entre la basura de otras criaturas y devorarla, lo que los convierte en un sistema de eliminación de residuos eficiente (y ecológico) para los valientes que quieran correr el riesgo. Sin embargo, el problema con el que pronto se topan todos los cuidadores de otyughs es poder proporcionarles suficientes desechos para contentar a esas criaturas casi insaciables y así evitar que se fuguen.

LA MANO DEL MUERTO

Las barajas de cartas son un método tradicional usado para leer la fortuna, pero cuentan las leyendas que ciertas cartas o combinaciones de ellas pueden atraer la atención de la Parca. Algunas barajas especializadas para leer la fortuna, como la baraja de Presagio, no incluyen directamente la imagen de la Parca, pero para los paranoicos, la muerte puede acechar en cualquier mano de cartas desafortunada.

La Parca

La Parca es la personificación impávida de la muerte. Silencioso como una tumba y tan inevitable como el paso del tiempo, este ser legendario persigue y aniquila a las criaturas que han evadido la muerte durante demasiado tiempo. A veces la Parca llega sin previo aviso, mientras que otras veces viene a terminar lo que otras criaturas no pudieron. La Parca no sirve a ningún dios, infernal, ni eón. Es a la vez despreciada y temida por psicopompos y celestiales, pero pocos (o ninguno) se atreven a interponerse en su camino. Como si fuera una plaga eterna, mata a quienes tratan de librar al Multiverso de su presencia. No tiene compañeros ni amos, y los ruegos de mortales e inmortales por igual o los intentos de razonar con ella caen en saco roto cuando la Parca se aproxima a su presa. Su propio razonamiento no puede ser escuchado por oídos mortales ni comprendido por la mente mortal pero, sea cual sea, el resultado es implacable y absoluto.

Aunque algunas leyendas afirman que la Parca se aparece ante todos los seres en el momento de su muerte, la verdad es bastante más perturbadora. Esas vigilias forman parte en realidad de las competencias de los psicopompos, una raza de inmortales encargados de proteger y guiar a las almas mortales por el más allá. La Parca tiene poco interés en proteger almas o custodiarlas; sus intenciones están vinculadas al reino ensombrecido de Abaddon, donde gobiernan los Jinetes del Apocalipsis. De hecho, hay similitudes entre la Parca y Caronte, el Jinete de la Muerte, pero no se tiene constancia de que estos dos poderosos seres hayan colaborado abiertamente. En lugar de eso, parece como si la Parca fuese una especie de manifestación del propio Abaddon y algunos creen que es una encarnación del misterioso Primer Jinete. Cuando la Parca visita un mundo, no lo hace como un ángel misericordioso, sino como un implacable segador de vidas. Quienes caen ante la Parca no es que estuvieran destinados a morir, sino que fueron elegidos, perseguidos y abatidos.

Quizá las leyendas más espantosas que rodean a la Parca tienen que ver con su naturaleza como un único ser, pues hay quien cree que existe más de una Parca en el Gran Más Allá. Estos rumores hablan de una cábala de por lo menos nueve de estas criaturas acechando la realidad y segando a los vivos como sirvientes incomprensibles de la entropía pura. Según las enseñanzas de algunos cultos a la muerte, la meta final de la Parca es poner fin por completo al ciclo de vida y muerte y gobernar en silencio un universo vacío.

LA PARCA — CRIATURA 21

ÚNICO | NM | MEDIANO | MUERTO VIVIENTE

Percepción +41; *ver lo invisible*, ver signos vitales, visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +43, Atletismo +38, Engaño +40, Intimidación +43, Religión +39, Sigilo +43, Sociedad +36

Fue +8, **Des** +10, **Con** +8, **Int** +5, **Sab** +7, **Car** +8

Equipo guadaña

Gracia de la muerte La Parca puede elegir si se la considera o no un muerto viviente ante efectos que afectan de forma distinta a los muertos vivientes. Aunque no se la considere un muerto viviente, la Parca nunca es considerada una criatura viva.

Ver signos vitales La Parca conoce automáticamente los PG, estados, aflicciones y emociones de todas las criaturas que puede ver.

CA 47; **Fort** +37, **Ref** +41, **Vol** +38; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 320, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno; **Resistencias** todo el daño 15

Aura de infortunio (adivinación, aura, divina, infortunio) 20 pies (*6 m*). Las criaturas vivas en el aura deben tirar dos veces y quedarse el peor resultado en todas las tiradas de d20.

Curación negativa La Parca puede decidir si sufre o no daño positivo.

La muerte acecha ↷ (teletransporte); **Desencadenante** Una criatura a 100 pies (*30 m*) o menos hace un ataque a distancia o usa una acción que tiene el rasgo concentrar, manipular o mover; **Efecto** La Parca se teletransporta a una casilla adyacente a la criatura desencadenante y da un Golpe cuerpo a cuerpo contra ella. Si el Golpe impacta, la Parca perturba la acción desencadenante.

Velocidad 50 pies (*15 m*), volar 75 pies (*22,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *guadaña afilada* +40 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], derribo, letal 3d10, mágico), **Daño** 4d10+23 cortante más consunción de energía y golpe fulminante

Conjuros divinos innatos CD 47, ataque +37; **10.º** *dedo de la muerte (x4)*; **7.º** *desplazamiento de Plano;* **Constantes (6.º)** *visión verdadera*; **(3.º)** *acelerar;* **(2.º)** *ver lo invisible*

Consunción de energía Cuando la Parca impacta e inflige daño con su guadaña, recupera 20 PG y el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 43 o queda condenado 1. Si el objetivo ya está condenado, el valor de condenado aumenta en 1 (hasta un máximo de condenado 3).

Golpe fulminante (muerte) Una criatura que sufre un impacto crítico con cualquiera de los ataques de la Parca o que sufre un fallo crítico contra cualquiera de sus conjuros debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 47 o muere.

Infundir arma (divina, evocación) Cualquier guadaña obtiene el rasgo ágil, no puede ser desarmada y se convierte en una *guadaña +3 de golpe superior afilada* mientras la empuña la Parca. Si la Parca impacta con un Golpe a una criatura con una debilidad contra un tipo de daño concreto, el daño de la guadaña se considera de ese tipo además de cortante.

Muerte definitiva Una criatura que muere a manos de la Parca no puede ser devuelta a la vida por ningún medio, salvo por una intervención divina.

PARCA MENOR

Nadie está muy seguro de qué son las parcas menores, aunque se da por sentado que son avatares de la Parca. A diferencia de ese misterioso segador original, sin embargo, en algunas ocasiones las parcas menores cazan en manada. Lo más habitual es que se manifiesten a través de objetos mágicos malditos. Otras veces son simplemente representantes de la muerte, que cazan del mismo modo que la Parca original: en silencio, sin remordimientos ni piedad. En raros casos, varias parcas menores trabajan juntas en una gran purga, atravesando multitudes con sus guadañas y dejando ciudades enteras carentes de vida, lo que ha dado pie a falsos rumores sobre que la Parca original no es un ser único, sino que hay otros como ella.

PARCA MENOR — CRIATURA 16

RARO | NM | MEDIANO | MUERTO VIVIENTE

Percepción +32; *ver lo invisible*, ver signos vitales, visión en la oscuridad, *visión verdadera*

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +33, Atletismo +28, Engaño +30, Intimidación +32, Religión +30, Sigilo +35, Sociedad +26

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

Equipo guadaña

Gracia de la muerte Como la Parca.

Ver signos vitales Como la Parca.

CA 39; **Fort** +30, **Ref** +33, **Vol** +32, +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 255, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, veneno

Aura de infortunio (adivinación, aura, divina, infortunio) 20 pies (*6 m*). Como la Parca.

Curación negativa Una parca menor puede decidir si sufre o no daño positivo.

La muerte acecha ↷ (teletransporte) Como la Parca, excepto porque la criatura desencadenante debe estar a 60 pies (*18 m*) o menos.

Velocidad 50 pies (*15 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *guadaña afilada* +32 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], derribo, letal 2d10, mágico), **Daño** 3d10+14 cortante más 1d12 negativo

Conjuros divinos innatos CD 38; **Constantes (6.º)** *visión verdadera;* **(3.º)** *acelerar;* **(2.º)** *ver lo invisible*

Infundir arma (divina, evocación) Cualquier guadaña obtiene el rasgo ágil, no puede ser desarmada y se convierte en una guadaña +2 de golpe mayor afilada mientras la empuña una parca menor.

TESOROS DE LA PARCA

La Parca no guarda tesoro alguno, pero a veces las parcas menores conservan extraños recuerdos de aquellos a quienes han dado muerte; especialmente en los casos en que una parca menor ha posado su mirada sobre una familia extensa o una facción.

PEGASOS CORRUPTOS

Cuando un vil influjo de los Planos Infernales, una plaga nigromántica u otra macabra influencia se extiende por una región natural, puede corromper a los pegasos. Estos pegasos neutrales malignos tienen las mismas estadísticas que los que se presentan aquí, pero son mucho más violentos.

PEGASO

Un pegaso es un caballo alado, apreciado por su capacidad de servir como montura voladora. Por desgracia para quienes ansían un pegaso adiestrado que cabalgar, estas criaturas indómitas no aceptan fácilmente ni siquiera a los jinetes con más buenas intenciones. Los pegasos se resisten activamente a ser montados o controlados por criaturas malignas y aprovechan cualquier oportunidad para tratar de descabalgar a un jinete al que no respetan. Los pegasos suelen medir 6 pies (*1,8 m*) de altura hasta la cruz, pesar 1.500 libras (*675 kg*) y tener una envergadura de 20 pies (*6 m*) con las alas extendidas.

Los pegasos son bestias altamente inteligentes y tienen un fuerte orgullo y sentido del honor. El mejor modo de ganarse a un pegaso es hablarle de forma dignificada y ofrecerle presentes apropiados para una criatura tan majestuosa. Los que quieren montar un pegaso lo tienen mucho más fácil para que acceda a su solicitud si es por una causa digna o una misión virtuosa. Aun así, un pegaso jamás acepta llevar un bocado o una silla de montar, por motivos tanto prácticos (pues una silla normal no está pensada para caballos con alas) como puramente egoístas.

En estado salvaje, los pegasos viven en pequeños rebaños y establecen territorios en montañas remotas, donde están relativamente a salvo de cazadores y esclavistas. Maduran a la misma velocidad que los caballos e incluso pueden reproducirse con otros equinos, aunque el producto de esas uniones suele ser un potrillo con los rasgos de su progenitor menos mágico. En raras ocasiones, el cruce entre un pegaso y un unicornio puede resultar en un unicornio alado con características de ambos progenitores y un gran afán de justicia.

Algunos pegasos llevan la sangre de un antepasado heroico y poderoso. Estos campeones de su especie dedican sus largas vidas a luchar por la justicia. Cuentan con poderosas aptitudes sobrenaturales que les ayudan en esa lucha, como resistencia al fuego y al veneno, inmunidad a la petrificación y ataques sagrados con sus cascos.

PEGASO — CRIATURA 3

NB | GRANDE | BESTIA

Percepción +12; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad
Idiomas común (no puede hablar)
Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +10
Fue +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +7
PG 55
Encabritarse ↻ CD 19

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 80 pies (*24 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ cascos +10, **Daño** 1d8+5 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ ala +10 (ágil), **Daño** 1d6+5 contundente
Galope ❖❖ El pegaso usa dos acciones de mover, que pueden ser cada una dar una Zancada o volar. Tiene un bonificador de +20 pies (*6 m*) por circunstancia a sus velocidades durante un Galope.
Montar en movimiento ❖ **Requisitos** El pegaso está volando sin jinete; **Efecto** El pegaso vuela. En cualquier punto durante el movimiento, puede permitir montarle a una criatura adyacente y voluntaria. Esa criatura debe usar su reacción para ello.

Perro

Los perros son compañeros leales que hacen de guardianes, protectores y compañeros de caza. Su capacidad de detectar presas o depredadores mediante el olfato y su predilección por acompañar a los humanoides los convierte en mascotas ideales para los aventureros. Hay cientos de razas de perros en el mundo, desde pequeños falderos que desbordan de afecto por sus dueños a dogos musculosos que alcanzan casi los 4 pies (*1,2 m*) de altura y pueden hallarse en casi cualquier lugar donde residen personas. Las razas más grandes incluso pueden ser usadas como monturas por aventureros pequeños y algunas culturas usan a los perros como bestias de carga capaces de tirar de trineos cargados de provisiones sobre la tundra helada. Sea como sea, a muchos aventureros les parece útil tener un perro.

Perro guardián

El típico perro guardián es muy leal y muy apreciado en multitud de comunidades. A menudo son mascotas adoradas, pero también pueden ser excelentes protectores y rastreadores y, al defender a su querido amo o a un miembro de su familia, no conocen el miedo. Las siguientes estadísticas funcionan para diversas razas de perro que van de las 20 a las 50 libras (*9 a 22,5 kg*) de peso. Los perros asilvestrados también pueden usar estas estadísticas, pero su naturaleza indómita les hace más impredecibles y amenazadores. Los perros asilvestrados son quizá más peligrosos aún, pues a diferencia de sus parientes salvajes, carecen del miedo instintivo hacia los humanoides que hace que los animales no interactúen con la gente.

Perro guardián — Criatura -1

N PEQUEÑO ANIMAL

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +4, Sigilo +5, Supervivencia +4
Fue +1, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –1

CA 15; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +4
PG 8

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +6, **Daño** 1d4+1 perforante
Ataque en manada El perro inflige 1d4 daño adicional a cualquier criatura que está dentro del alcance de por lo menos dos de los aliados del perro.

Perro de monta

Los perros de monta incluyen razas grandes, como los mastines, los perros lobo y los *huskys* y a menudo los crían medianos y gnomos para que les sirvan de montura. Los perros de monta son tan fieles y entregados a sus amos como los perros guardianes y son feroces en batalla, lleven un jinete o no. Como ocurre con los perros guardianes, estos grandes canes pueden ser asilvestrados o salvajes y en algunos casos, pueden rivalizar con manadas de lobos en cuanto al peligro que suponen para los habitantes de zonas rurales.

Perro de monta — Criatura 1

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +7, Supervivencia +5
Fue +2, **Des** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +5, **Vol** +5
PG 20
Encabritarse ↷ CD 17

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)
Cuerpo a cuerpo fauces +7, **Daño** 1d6+2 perforante
Ataque en manada El perro inflige 1d4 daño adicional a cualquier criatura que está dentro de alcance de por lo menos dos de los aliados del perro.

La rabia

Aunque muchas sociedades adoran a los perros y los valoran por su lealtad como mascotas, no hay ninguna aflicción tan capaz de invertir los sentimientos hacia estas criaturas como la rabia. Aunque muchos animales pueden ser afectados por esta enfermedad, es mucho peor cuando hace que una fiel mascota familiar se vuelva salvaje y violenta a causa de ella.

Rabia (enfermedad);
Salvación Fortaleza CD 17;
Etapa 1 indispuesto 1 (1 día);
Etapa 2 indispuesto 2 (1 día);
Etapa 3 confusión (1 día);
Etapa 4 muerto

Cuentos de perros goblins

Los goblins adoran a sus perros goblins mascota, e inventarse cuentos sobre las travesuras de los perros goblins es una tradición entre muchos clanes de goblins. Es habitual que los goblins traten de superar los cuentos anteriores a base de aumentar la osadía, ridiculez e inverosimilitud de sus relatos. Ejemplos de cuentos de perros goblins populares incluyen perros goblins organizando cenas elegantes en la alta sociedad entre humanos que no se dan cuenta que sus anfitriones son animales, perros goblins adulterando cerveza enana de formas repulsivas y goblins que se transforman en barghests como resultado de un mordisco de perro goblin. Este último argumento en concreto tiene cierta veracidad, pues muchas fuentes fiables señalan la existencia de perros goblins licántropos en ciertas tribus de goblins.

Perro goblin

Las mascotas de los goblins con quienes comparten nombre no son canes de verdad, sino grandes roedores de morro corto, con el cuerpo delgado y las patas largas. Son tan feos como cobardes y prefieren acechar entre arbustos o en las sombras y atacar a presas solitarias o heridas. Suelen vivir y desplazarse en manada pero, si están heridos, es probable que huyan del combate, aunque eso signifique abandonar a sus compañeros de manada.

Los perros goblins reciben su nombre debido a su longeva asociación con los goblins, quienes los crían como animales guardianes y monturas. A la mayoría de goblins no les gusta el nombre, pues les parece de muy mal gusto la implicación de que sus animales favoritos tienen algo que ver con los perros de verdad. Claro que, siendo goblins, no se han molestado en inventar un nombre diferente para los perros goblins.

Incluso los perros goblins más bien cuidados tienen picores debido a la sarna y sueltan una caspa abundante que afecta a quienes entran en contacto con ellos. Esta 'viruela de goblin' provoca urticaria y llagas supurantes que resultan desagradables, irritantes y molestas. La caspa de perro goblin causa reacciones alérgicas en casi todas las demás criaturas que no comparten la terrible higiene de esos animales… con la notable excepción, por supuesto, de los goblins, que son totalmente inmunes a esa enfermedad sin importar su grado de limpieza.

El hambre puede provocar en los perros goblins episodios de violencia inusitada; muchos goblins dejan sin comer a sus mascotas para que sean más agresivas en batalla. Los perros goblins subsisten a base de cualquier materia orgánica que encuentran y tienen predilección por la carroña reciente. Aunque los goblins no son quisquillosos en absoluto a la hora de comer, valoran a los perros goblins como mascotas en parte porque estos animales consumen comida que ni siquiera los goblins se atreverían a comer. "¿Se lo comerá?" es uno de los juegos que los goblins suelen jugar con sus mascotas y que consiste en acercar varios bocaditos de comida (que no siempre es sana o siquiera comestible) al morro de un perro goblin. A menudo, después de "¿Se lo comerá?" juegan a "¿Se morirá?". Los perros goblins que sobreviven al segundo juego ganan renombre por sus capacidades digestivas y a menudo pasan a ser mascotas favoritas de la tribu y se las trata mejor que a la mayoría de goblins rasos.

Perro goblin — Criatura 1

N Mediano Animal

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Atletismo +6, Sigilo +7

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

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 17

Encabritarse ↷ CD 17

Caspa irritante Si una criatura impacta al perro goblin con un ataque sin arma, intenta hacerle una presa, o lo toca de otro modo, se ve expuesto a la viruela de goblin.

Amago ↷ **Requisito** Una criatura debe estar montada en el perro goblin; **Desencadenante** El jinete le da una orden al perro goblin; **Efecto** El perro goblin da un Paso antes de seguir la orden.

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +9, **Daño** 1d6+3 perforante más viruela de goblin

Viruela de goblin (enfermedad) Los goblins y perros goblins son inmunes a la viruela de goblin; **Salvación** Fortaleza CD 17; **Etapa 1** indispuesto 1 (1 asalto); **Etapa 2** indispuesto 1 y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 3** indispuesto 2 y no puede reducir su valor de indispuesto por debajo de 1 (1 día).

Pesadilla

Las pesadillas son equinos llameantes portadores de la muerte.

PESADILLA — CRIATURA 6

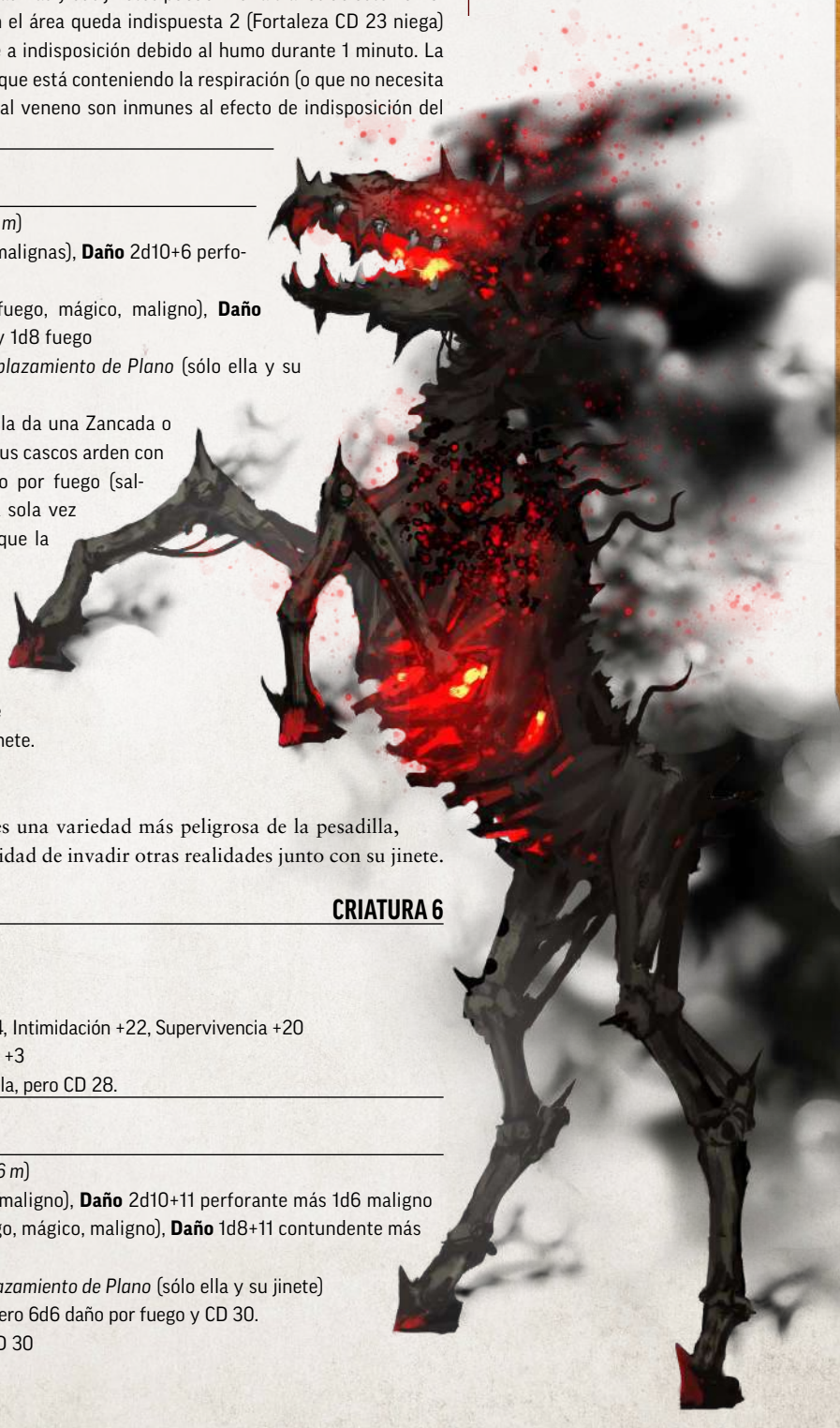
NM GRANDE BESTIA INFERNAL

Percepción +14; visión en la oscuridad
Idiomas abisal, daimónico, infernal
Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +16, Intimidación +14, Supervivencia +12
Fue +6, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +2

Humo (aura) 15 pies (*4,5 m*). La pesadilla emite constantemente un humo negro que crea ocultación en un aura a su alrededor. Las pesadillas y sus jinetes pueden ver a través de este humo. Una criatura que empieza su turno en el área queda indispuesta 2 (Fortaleza CD 23 niega) y luego queda temporalmente inmune a indisposición debido al humo durante 1 minuto. La pesadilla, su jinete, cualquier criatura que está conteniendo la respiración (o que no necesita respirar) y cualquier criatura inmune al veneno son inmunes al efecto de indisposición del aura, pero no a la ocultación.

CA 24; **Fort** +15, **Ref** +15, **Vol** +12
PG 100; **Resistencias** fuego 10

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 90 pies (*27 m*)
Cuerpo a cuerpo ◆ fauces +16 (mágico, malignas), **Daño** 2d10+6 perforante más 1d6 maligno
Cuerpo a cuerpo ◆ cascos +16 (ágil, fuego, mágico, maligno), **Daño** 1d8+6 contundente más 1d6 maligno y 1d8 fuego
Conjuros divinos innatos CD 24; **7º** *desplazamiento de Plano* (sólo ella y su jinete)
Galope llameante ◆◆ (fuego) La pesadilla da una Zancada o vuela hasta el triple de su velocidad. Sus cascos arden con llamas intensas, infligiendo 3d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 24) una sola vez a cada criatura, salvo su jinete, a la que la pesadilla se mueve adyacente durante su galope.
Pesadilla mayor La pesadilla mayor, de gran tamaño, es una variedad más peligrosa de la pesadilla, valorada particularmente por su capacidad de invadir otras realidades junto con su jinete.



PESADILLA MAYOR

La pesadilla mayor, de gran tamaño, es una variedad más peligrosa de la pesadilla, valorada particularmente por su capacidad de invadir otras realidades junto con su jinete.

PESADILLA MAYOR — CRIATURA 6

NM ENORME BESTIA INFERNAL

Percepción +22; visión en la oscuridad
Idiomas abisal, daimónico, infernal
Habilidades Acrobacias +23, Atletismo +24, Intimidación +22, Supervivencia +20
Fue +7, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +2, **Sab** +5, **Car** +3
Humo (aura) 20 pies (*6 m*). Como la pesadilla, pero CD 28.

CA 31; **Fort** +25, **Ref** +24, **Vol** +21
PG 200; **Resistencias** fuego 15

Velocidad 60 pies (*18 m*), volar 120 pies (*36 m*)
Cuerpo a cuerpo ◆ fauces +24 (mágico, maligno), **Daño** 2d10+11 perforante más 1d6 maligno
Cuerpo a cuerpo ◆ cascos +24 (ágil, fuego, mágico, maligno), **Daño** 1d8+11 contundente más 1d6 maligno and 2d8 fuego
Conjuros divinos innatos CD 30; **7º** *desplazamiento de Plano* (sólo ella y su jinete)
Galope llameante ◆◆ Como la pesadilla, pero 6d6 daño por fuego y CD 30.
Pisotear ◆◆◆ Grande o inferior, cascos, CD 30

CORCELES DE PESADILLA

Las pesadillas sólo permiten que las monten las criaturas más malignas y colaboran activamente en la destrucción que éstas infligen. Una asociación muy conocida es la que hay entre las sagas nocturnas y las pesadillas.

LANZAR DESPOJOS

Los pocilgueros prefieren permanecer en sus cloacas y vertederos, pues en dichos entornos disponen de una fuente renovable, no sólo de comida, sino de desechos que arrojar contra sus enemigos. Un pocilguero encontrado fuera de lugares tan mugrientos no puede lanzar despojos como ataque a distancia a menos que se los arranque de su propio cuerpo. Cada vez que hace semejante cosa, sufre 2d6 daño.

POCILGUERO

Moradores de los pozos negros de castillos, vertederos urbanos y cloacas, los pocilgueros están supuestamente emparentados con las brozas movedizas, pero mientras que las brozas son montones vivientes de vegetación húmeda, la composición de los pocilgueros es más desagradable: estos monstruos tienen el aspecto de amalgamas de residuos, basura y aguas fecales de 9 pies (*2,7 m*) de altura, con largos brazos tentaculares y patas cortas y gruesas. Cuesta saber dónde termina el cuerpo de un pocilguero y dónde empiezan los repugnantes contenidos de la fosa séptica en la que suelen estar sumergidos. Se mueven a través de montañas de desechos, buscando cualquier materia orgánica con que saciar su hambre eterna.

Aunque los pocilgueros tienen un intelecto limitado, aun así exhiben una curiosidad malsana. No tienen reparos en diseccionar a sus presas después de que sucumben a su infección degenerativa llamada miseria supurante, una aflicción terrible que provoca que la sangre de la víctima rezume por sus poros. Cuando un pocilguero logra capturar viva una víctima, puede que la torture a base de ir devorándola a trozos mientras pide clemencia.

Los dominios de los pocilgueros normalmente se solapan con los de los otyughs, que sienten temor hacia los pocilgueros y en ocasiones se agrupan para abatir alguno y devorar su carne gomosa, que para los otyughs es una delicia embriagadora. Por otro lado, los pocilgueros parecen disfrutar especialmente haciendo pedazos a los otyughs. Se sabe que a veces mantienen vivo a un otyugh capturado durante días o incluso semanas, obligándolo a soportar el repugnante olor de su propia carne en descomposición mientras el pocilguero se alimenta.

POCILGUERO — CRIATURA 10

CM GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas común (no puede hablar)

Habilidades Atletismo +23, Sigilo +19 (+23 entre basura y residuos)

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

Pila de basura Cuando no está en peligro, un pocilguero puede pasar 1 minuto adoptando la forma de una pila de 10 pies (*3 m*) que aparenta ser un montón de basura. En esta forma, el pocilguero obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA, pero no puede usar acciones de ataque, manipular o mover. Si una criatura entra en el área del montón de basura o interactúa con el mismo, debe hacer una salvación contra el hedor putrefacto del pocilguero y la enfermedad miseria supurante. Un pocilguero puede abandonar esta forma mediante una sola acción.

CA 31; **Fort** +22, **Ref** +17, **Vol** +18

PG 170, nadar en la mugre; **Inmunidades** enfermedad, veneno

Hedor putrefacto (aura) 30 pies (*9 m*). Una criatura que entra en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 28 o quedar indispuesta 1 hasta el final de su turno (más lentificada 1 durante tanto tiempo como esté indispuesta en caso de fallo crítico). Mientras está en el aura, una criatura afectada sufre un penalizador-2 por circunstancia a las salvaciones contra enfermedad y para recuperarse del estado indispuesto. Si una criatura tiene éxito en la salvación, queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Nadar en la mugre Un pocilguero gana curación rápida 2 cuando está en una zona con una alta concentración de desechos, chatarra o excrementos, como un vertedero o una cloaca.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +23 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+13 contundente más miseria supurante

A distancia ❖ lanzar despojos +19 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 2d10+7 contundente más miseria supurante

Miseria supurante (enfermedad); **Salvación** Fortaleza CD 26; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1 día); **Etapa 2** 2d8 daño por sangrado persistente cada hora y debilitado 1 (1 día); **Etapa 3** 2d8 daño por sangrado persistente cada hora y debilitado 2 (1 día)

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

POLTERGEIST

Cuando una criatura muere y por cualquier motivo su espíritu es incapaz de abandonar el lugar de su muerte o se niega a ello, es posible que se manifieste como un *poltergeist*: un espíritu invisible sin reposo capaz de manipular objetos físicos. Muchos *poltergeists* parecen originarse de muertes extremadamente traumáticas.

POLTERGEIST CRIATURA 5

LM | MEDIANO | ESPÍRITU | INCORPORAL | MUERTO VIVIENTE

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +14, Intimidación +15, Sigilo +14

Fue –5, **Des** +5, **Con** +0, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +4

Ligado a una ubicación Un *poltergeist* está vinculado a un lugar concreto y no puede alejarse más de 120 pies (*36 m*) del lugar donde fue creado o se formó. Algunos *poltergeists* en lugar de ello están ligados a una habitación, un edificio, o un área similar.

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +14, **Vol** +13

PG rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza, positivo, o toque fantasmal; doble resistencia contra no mágico)

Defensa telecinética ↷ **Desencadenante** Una criatura se acerca a 10 pies (*3 m*) o menos del *poltergeist*; **Efecto** El *poltergeist* da un Golpe de objeto telecinético contra la criatura desencadenante.

Invisibilidad natural Un *poltergeist* es naturalmente invisible. Sólo es visible cuando usa asustar.

Rejuvenecimiento (nigromancia, ocultista) Cuando un *poltergeist* es destruido, se reforma tras 2d4 días allí donde fue destruido, completamente curado. La única manera de destruir permanentemente a un *poltergeist* es determinar la razón de su existencia y corregir lo que le impide descansar en paz.

Velocidad volar 20 pies (*6 m*)

A distancia ❖ objeto telecinético +13 (evocación, incremento de alcance 60 pies [*18 m*], mágico, ocultista), **Daño** 2d12 contundente, perforante, o cortante (dependiendo del objeto)

Conjuros ocultistas innatos CD 23, ataque +13; **3.º** *maniobra telecinética* (a voluntad); **Trucos (3.º)** *mano del mago*

Asustar ❖ (concentrar, emoción, incapacitación, mental, miedo); **Requisito** El *poltergeist* debe ser invisible; **Efecto** El *poltergeist* queda visible, con la apariencia de un humanoide esquelético y fantasmagórico. Toda criatura en un radio de 30 pies (*9 m*) debe hacer una salvación de Voluntad CD 21, quedando asustada 2 en caso de fallo. En caso de fallo crítico, también está en fuga tanto tiempo como esté asustada. Si tiene éxito, la criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto. Al inicio de su siguiente turno, el *poltergeist* queda invisible de nuevo.

Tormenta telecinética ❖❖ (concentrar, evocación, ocultista); el *poltergeist* lanza mediante telecinesis numerosos objetos pequeños, como docenas de cubiertos o libros, ya sea repartiéndolos entre varios objetivos o concentrándolos contra uno solo.

- Al repartir este efecto entre múltiples objetivos, el *poltergeist* da un Golpe de objeto telecinético con un penalizador-2 contra cada criatura a 30 pies (*9 m*) o menos. Cuentan como un solo ataque a efectos del penalizador por ataques múltiples y el penalizador no aumenta hasta después de todos los ataques.
- Cuando este efecto tiene un solo objetivo, el *poltergeist* da un Golpe de objeto telecinético contra el objetivo y el daño aumenta a 3d12. Inflige 1d12 daño en caso de fallo y ningún daño en caso de fallo crítico.

TESOROS DE LOS *POLTERGEISTS*

Un *poltergeist* necesita objetos que arrojar como armas y tras siglos de uso, sólo los objetos robustos sobreviven a sus arranques de furia. Cubiertos de plata, hachuelas y libros pueden formar parte de la colección de un *poltergeist*.

DESCANSO PERTURBADO

Una de las formas más comunes de que se cree un *poltergeist* es que su sepulcro sea profanado para construir una vivienda. Esto suele suceder por accidente, pero algunas criaturas malignas van en busca de esos lugares de sepultura y crean *poltergeists* intencionadamente para que sirvan de guardianes.

¿QUÉ ES UN *KAMI*?

Las criaturas espirituales conocidas colectivamente como *kami* eran originalmente protectores del mundo natural, especialmente de aquellas cosas incapaces de protegerse a sí mismas. Pero con el tiempo, su jurisdicción ha crecido y ahora los protectores *kami* extienden sus servicios también a edificaciones y objetos artificiales. En teoría, cualquier animal, planta, objeto o lugar puede disponer de su propio *kami*, pero no todo ha sido bendecido aún con tal protección. La clasificación de qué objetos necesitan protección de los *kami* y qué otros no, es confusa y complicada para todo el mundo salvo para los *kami*, a quienes este sistema organizativo les parece perfectamente lógico.

Poracha

Las porachas son bestias felinas nativas del místico Bosque de los Espíritus en Tian Xia. En su forma natural, estas gráciles criaturas de ocho patas están recubiertas de un pelaje color gris atigrado con rayas verde aceituna, pero pocas veces se les ve como a tales. Incluso las porachas más jóvenes son capaces de esconderse dentro de objetos, lo que las hace increíblemente evasivas y sólo se dejan ver cuando ellas quieren. Dado que las porachas pueden camuflarse en el bosque sin esfuerzo y emerger de sus oscuros rincones en un momento, los lugareños supersticiosos creen que estas bestias están relacionadas con los *kami*, espíritus de la Naturaleza que encarnan árboles concretos, piedras u otros elementos individuales del Bosque de los Espíritus. La verdad es que, aunque las porachas a menudo se asocian con los *kami*, son una variedad de monstruos misteriosos diferente, con poderes sobre el tiempo y el espacio que les diferencian de los espíritus naturales.

La característica más conocida de las porachas es su capacidad de doblegar la realidad para teletransportarse distancias cortas. Pero una poracha también puede descansar y dormir dentro de objetos y, dado que experimentan el paso del tiempo muy lentamente mientras están ocultas en objetos, pueden pasar largos periodos durmiendo. En cuanto despierta, una poracha sale a jugar al mundo de los vivos. A las porachas les gusta especialmente dormir dentro de señales junto a carreteras, para tener más posibilidades de toparse con viajeros.

Las porachas no suelen pisar territorios ocupados por humanoides, pues prefieren la compañía de los *kami* y su hábitat natural en el Bosque de los Espíritus. Aunque disfrutan de conversar de vez en cuando, son extremadamente sensibles a los sonidos; hablan en voz baja y piden a quienes hablan con ellas que hagan lo propio. Sus territorios cubren grandes partes del bosque, lo que hace que sean aliados ideales para cazadores o buscadores de tesoros que de otro modo se perderían entre los densos árboles. Pero las porachas son muy volubles y normalmente exigen favores incomprensibles a cambio de su ayuda, como plantar un raro brote de árbol en una hondonada concreta o eliminar un monstruo invasivo que asaltó su arroyo favorito. No es buena idea intentar obtener la ayuda de una poracha a base de engaños o amenazas, pues estas bestias sagradas tienen muchos amigos entre los *kami* y criaturas similares. Aunque no suelen desplazarse en grupo, las porachas saben dónde encontrar a otras de su especie en caso de necesidad y una manada organizada de porachas es peligrosa y desorientadora.

PORACHA **CRIATURA 4**

POCO COMÚN | N | MEDIANO | BESTIA

Percepción +10; sentido de la vibración (impreciso) 10 pies (*3 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +9, Diplomacia +11, Engaño +11, Sigilo +13, Supervivencia +10

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

CA 23; **Fort** +9, **Ref** +13, **Vol** +10

PG 50; **Debilidades** sónico 5

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +13 (sutil, mágico), **Daño** 2d6+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +13 (ágil, sutil, mágico), **Daño** 2d4+7 cortante

Brinco espacial ❖ (conjuración, mover, primigenio, teletransporte) La poracha se teletransporta hasta 40 pies (*12 m*). Debe tener línea de visión hasta el espacio al que se teletransporta. No puede volver a usar brinco espacial durante 1d4 asaltos.

Fundirse con un objeto ❖❖ (primigenio, transmutación) La poracha toca un objeto adyacente con volumen suficiente para contenerla. Se funde dentro del objeto de forma indefinida y mientras está dentro, para ella el tiempo se mueve de forma excepcionalmente lenta y sólo tiene una percepción limitada del mundo exterior. La poracha puede percibir lo que pasa fuera del objeto sólo a través de su sentido de la vibración. Sólo puede usar acciones mentales o brinco espacial; si brinca, abandona el objeto y aparece allá donde elige. Si una criatura da un Golpe contra el objeto, la poracha es expulsada sin sufrir daño alguno.

Proteico

Guardianes del desorden y nativos del Plano de caos primigenio conocido como el Maelstrom, los proteicos consideran que su razón de ser es causar alborotos y acelerar los finales entrópicos. Los proteicos más poderosos son semidioses conocidos colectivamente como los Señores de los Proteicos, aunque se trata de seres misteriosos cuyos cultos en el Plano Material suelen ser desconocidos y herméticos.

Los proteicos se dividen en un sistema de castas poco rígido y disponen de una asombrosa variedad de poderes. La mayoría de proteicos tiene el cuerpo serpentiforme con la cabeza de una bestia primigenia. Eso siempre ha intrigado a los eruditos, que los retoños de la disolución y el desorden compartan tantas características entre sí y parece sugerir que incluso en el caos más puro hay cierto vestigio de orden. Otros señalan que la forma de serpiente es una de las más primordiales que existen, lo que quizá sugiere que, en una realidad en el origen de los tiempos, esas formas son las únicas que pueden existir. Los propios proteicos no tienen mucho que decir al respecto, lo cual (irónicamente) no hace más que aumentar la confusión y falta de consenso que rodea a estos ajenos. Al fin y al cabo, ¿no sería la forma más pura de entropía no poder confiar siquiera en que el caos sea caótico?

Oleadas deformantes

Muchos proteicos pueden afectar a sus enemigos con desorientadoras alteraciones percibidas en el tiempo y el espacio a base de crear ondulaciones de la realidad conocidas como oleadas deformantes. Cuando una criatura falla su salvación y es afectada por una oleada deformante, tira 1d8 y consulta la siguiente tabla para ver el efecto concreto que tiene sobre la misma. A menos que se indique lo contrario, un efecto de oleada deformante dura 1d4 asaltos y un nuevo efecto de oleada deformante niega cualquiera anterior que estuviera afectando a la criatura.

d8	Efecto de oleada deformante
1	Torpe 2 (3 en caso de fallo crítico)
2	Confuso y obtiene 4d6 PG 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 Golpe, Paso o Zancada)
7	Lentificado 1
8	Anonadado 2 (3 en caso de fallo crítico)

Gusano del vacío

Los demás proteicos no consideran que los seres voladores e iridiscentes conocidos como gusanos del vacío formen en absoluto parte de la casta proteica, sino simplemente que son un vergonzoso efecto secundario de la constante actividad energética del Maelstrom. Llamar proteico a un gusano del vacío en presencia de un proteico más poderoso es una forma segura de empezar una pelea.

Los propios gusanos del vacío tienen poco interés en si la gente les considera proteicos o no. Mantienen una próspera ecología en el Maelstrom, revoloteando en bancos de hasta 20 ejemplares y jugando en el caos de realidades siempre cambiantes. En otros lugares (por ejemplo, en el Plano Material), los gusanos del vacío quedan fascinados por el principio de la permanencia de los objetos; muchos se quedan anclados a accidentes específicos de una región (como una colina o un estanque) y revolotean a su alrededor durante meses o incluso años esperando que el objeto de su curiosidad cambie. Los cambios menores, como el cambio de color de las hojas de un árbol, o las periódicas emisiones de vapor de un géiser, les fascinan. Un gusano del vacío mide unos 2 pies (*60 cm*) de longitud y pesa 2 libras (*0,9 kg*).

Gusano del vacío — Criatura 1

CN MENUDO MONITOR PROTEICO

Percepción +4; sentido de la entropía (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Divinidades proteicas

Los proteicos más poderosos son un grupo de semidioses conocidos colectivamente como Señores de los Proteicos. Pero ni siquiera su inmenso poder no puede compararse al de los misteriosos Portavoces de las Profundidades. Los Portavoces son los más enigmáticos entre los dioses del Maelstrom; incluso su naturaleza exacta es desconocida y los eruditos no se ponen de acuerdo en si son divinidades o simplemente aspectos del propio Maelstrom.

Nombres proteicos

Los proteicos individuales tienen dos nombres: un nombre tradicional en su idioma siseante y confuso y un título honorario. Este último es fácil de traducir a otros idiomas, pero es raro que el nombre tradicional sea pronunciable en otro idioma que no sea el proteico. Por ello, muchos proteicos emplean sus títulos al tratar con forasteros y se refieren a sí mismos, por ejemplo, como 'Canto del Veneno Gentil' o 'Grito Sibilante de la Tormenta'.

Otros proteicos

Muchos más proteicos que los aquí presentados habitan en el Maelstrom, incluyendo los espectrales pelagastrs, los cambiaformas casi humanoides ourdivars y los increíblemente poderosos izfiitars.

NACIDOS DEL CAOS

El Maelstrom, el hogar de todos los proteicos, es una masa arremolinada de turbulenta energía primigenia, olas planarias y materia anímica que rodea los Planos Exteriores. Los estudiosos de los Planos teorizan que toda la realidad se originó a partir del Maelstrom en los orígenes del Cosmos, una teoría que los proteicos no discuten.

Idiomas abisal, proteico

Habilidades Acrobacias +7, Engaño +6, Sigilo +7, religión +4

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

Sentido de la entropía (adivinación, divino, predicción) Un gusano del vacío puede anticipar la presencia más probable de una criatura a través de una comprensión instintiva de las probabilidades caóticas y del azar. Esto le otorga la capacidad de sentir criaturas dentro del alcance indicado. Una criatura bajo los efectos de *indetectabilidad* o que está escudada de adivinaciones o predicciones no puede ser percibida mediante sentido de la entropía.

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +6

PG 16, curación rápida 1; **Resistencias** precisión 3, Anatomía de proteico 5

Anatomía de proteico (divina, transmutación) Los órganos vitales de un gusano del vacío se transforman, cambiando de forma y de posición constantemente. Inmediatamente después de que el gusano del vacío sufre 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 sufre daño de uno de los otros tipos (en cuyo caso su resistencia cambia a ese tipo), lo que ocurre primero.

El gusano del vacío es inmune a los efectos de polimorfismo si no es un objetivo voluntario de ellos. Si queda cegado o ensordecido, el gusano del vacío se recupera automáticamente al final de su siguiente turno, pues le crecen nuevos órganos sensoriales para sustituir los afectados.

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 40 pies (*12 m*); *libertad de movimiento*

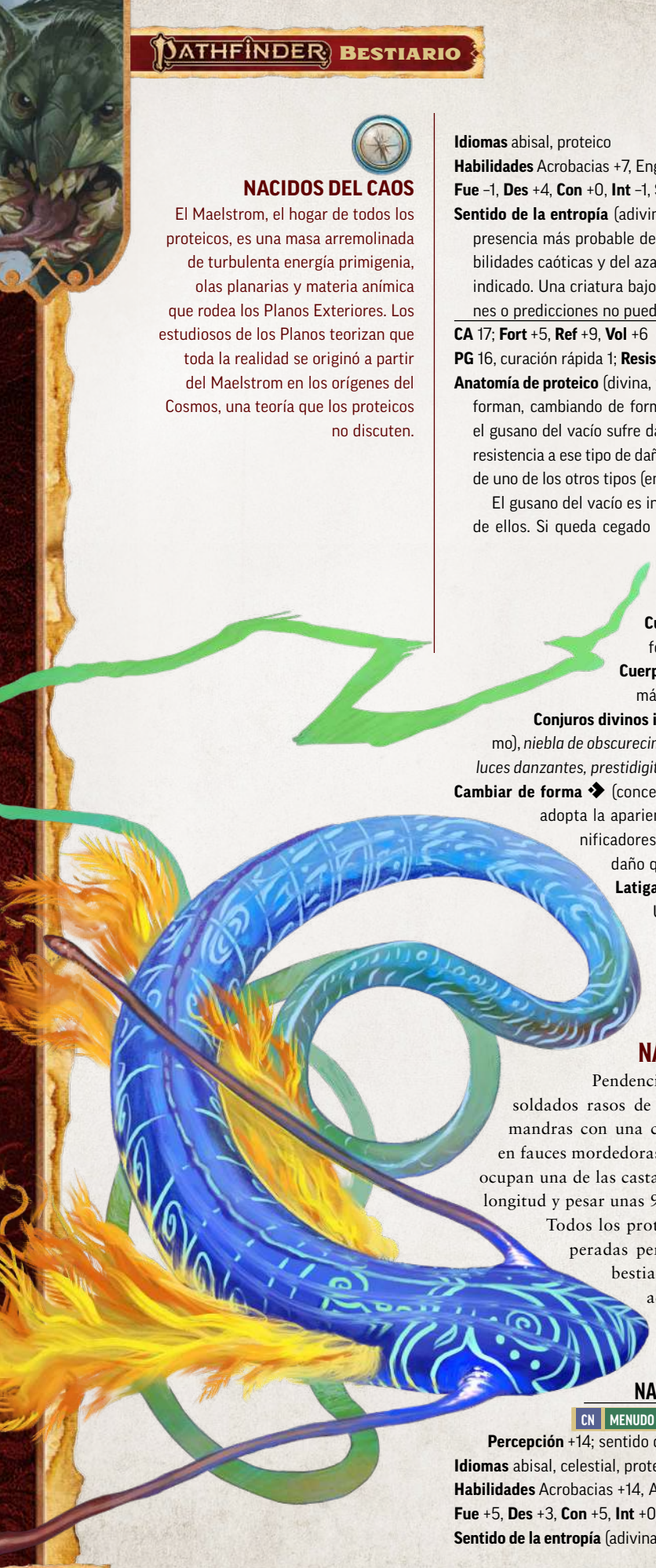
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +9 (caótico, mágico, sutil), **Daño** 1d8-1 perforante más 1d4 caótico

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +9 (caótico, mágico, sutil), **Daño** 1d4-1 cortante más 1d4 caótico y latigazo confundidor

Conjuros divinos innatos CD 16; **4.º** leer augurios; **2.º** *contorno borroso* (sólo a sí mismo), *niebla de obscurecimiento*; **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo legal); **Trucos (4.º)** *luces danzantes, prestidigitación, sonido fantasma*; **Constantes (4.º)** *libertad de movimiento*

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) El gusano del vacío adopta la apariencia de un animal Menudo. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes.

Latigazo desconcertante (divino, emoción, encantamiento, mental) Una criatura impactada por un Golpe de cola del gusano del vacío queda anonadada 1 durante 1 asalto (anonadada 2 en caso de impacto crítico). Tener éxito en una salvación de Voluntad CD 16 niega este efecto y otorga inmunidad temporal al latigazo desconcertante durante 1 minuto.



NAUNET

Pendencieros y musculosos, los naunets son los exploradores y los soldados rasos de los ejércitos proteicos. Tienen el aspecto de gruesas salamandras con una cabeza ancha, una cola musculosa y tentáculos terminados en fauces mordedoras en lugar de patas traseras; son los proteicos más bestiales y ocupan una de las castas más bajas. Un naunet suele medir unos 12 pies (*3,6 m*) de longitud y pesar unas 900 libras (*405 kg*).

Todos los proteicos son dados a achaques impredecibles y acciones inesperadas pero, comparados con el resto, los naunets son mucho más bestiales. Siempre están dispuestos a luchar y se enorgullecen de actuar con presteza y de golpear antes que distracciones innecesarias como la diplomacia puedan dificultar el inicio de un combate.

NAUNET — CRIATURA 7

CN MENUDO MONITOR PROTEICO

Percepción +14; sentido de la entropía (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, proteico

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +16, Intimidación +16, Sigilo +14, Supervivencia +12

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

Sentido de la entropía (adivinación, divino, predicción) Como el gusano del vacío.

CA 24; **Fort** +18, **Ref** +14, **Vol** +12; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia
PG 120, curación rápida 2; **Debilidades** legal 5; **Resistencias** precisión 5, Anatomía de proteico 10
Anatomía de proteico (divina, transmutación) Como el gusano del vacío.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*), volar 30 pies (*9 m*); *libertad de movimiento*
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +18 (alcance 10 pies [*3 m*], caótico, mágico), **Daño** 2d10+8 perforante más 1d6 caótico
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +18 (alcance 15 pies [*4,5 m*], caótico, mágico), **Daño** 2d8+8 contundente más 1d6 caótico and agarrón
Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +18 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], caótico, mágico), **Daño** 2d8+6 perforante más 1d6 caótico y porrazo desconcertante
Conjuros divinos innatos CD 26, ataque +16; **5.º** *puerta dimensional;* **4.º** *flecha ácida, bruma sólida;* **3.º** *estallar* (a voluntad); **2.º** *niebla de obscurecimiento* (a voluntad); **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo legal); **Constantes (4.º)** *libertad de movimiento*
Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) El naunet puede adoptar la apariencia de cualquier animal, bestia o humanoide de tamaño Pequeño, Mediano o Grande. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes.
Constreñir ❖ 1d8+8 contundente, CD 26
Golpe versátil ❖ (divino, polimorfismo, transmutación) El naunet elige entre adamantina, hierro frío o plateada; sus Golpes cuerpo a cuerpo se consideran de ese tipo durante 1 minuto o hasta que vuelve a usar golpe versátil.
Porrazo desconcertante (divino, emoción, encantamiento, mental) Una criatura impactada por un Golpe de tentáculo del naunet queda anonadada 2 durante 1d4 asaltos (Voluntad CD 24 niega). Si la criatura ya estaba anonadada por este efecto, la duración se extiende 1 asalto cuando es impactada. Una criatura caótica sólo queda anonadada 1 en su lugar.

KEKETAR

La casta gobernante entre los proteicos es la de los keketars, que orquestan ataques contra los bastiones de la ley y resuelven las disputas entre proteicos de forma firme pero caprichosa. Un keketar parece una criatura serpentiforme resplandeciente con púas, garras y la cabeza draconiana. La apariencia real de un keketar está en flujo constante, pero suele mantenerse en unos 18 pies (*5,4 m*) de longitud y un peso de unas 1.500 libras (*675 kg*). Aunque su forma física puede cambiar, hay dos cosas que se mantienen constantes: la primera es que los ojos de un keketar siempre son de un tono intenso de ámbar o violeta y la segunda es que su símbolo de autoridad (una corona de símbolos cambiantes que flota sobre su cabeza) siempre está presente. Un keketar no puede quitarse esa corona, pero sí puede desactivarla, aunque la mayoría odia hacer tal cosa y lo considera un acto cobarde y vergonzoso.

Los keketars ocupan en la sociedad proteica un rol similar al de sacerdotes y operan como intermediarios entre los demás proteicos y los Portavoces de las Profundidades. El resto de proteicos trata con deferencia a los keketars, de un modo similar a como los ciudadanos de una ciudad mortal tratarían a unos nobles respetados; incluso los proteicos más poderosos respetan la voluntad de los keketars. Como ocurre en muchas religiones, los dogmas y la teología están abiertos a interpretaciones y cambios y entre los proteicos la situación es quizá aún más pronunciada. Sea cual sea la naturaleza y deseos de los misteriosos Portavoces de las Profundidades, diferentes keketars pueden llegar a conclusiones dramáticamente distintas respecto a su voluntad e intenciones. Pero a ojos de los proteicos, esta disonancia inherente es un punto fuerte en lugar de una debilidad.

INMORTALES ANCESTRALES

Entre los numerosos tipos de inmortales que habitan en el Gran Más Allá, los proteicos son, sin duda, de los más antiguos. Han librado guerras contra los eones inevitables desde el albor de los tiempos y recuerdan con nostalgia aquel tiempo antes de que los dioses impusieran el orden en la creación.

EN DEFENSA DEL CAOS

Allí donde van los proteicos, el caos les sigue. Para los proteicos, no hay forma de existencia más pura que la entropía y tratan constantemente de oponerse a la imposición del orden en el Gran Más Allá. Sin embargo, para ellos la vida no es incompatible con el caos; simplemente creen que todos los seres, mortales o inmortales, merecen tener libertad total.

KEKETAR CRIATURA 17

CN MENUDO MONITOR PROTEICO

Percepción +30; sentido de la entropía (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, proteico; telepatía 100 pies (*30 m*), *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +26, Atletismo +30, Diplomacia +35, Engaño +33, Intimidación +35, Religión +30, Sigilo +28

Fue +9, **Des** +5, **Con** +7, **Int** +5, **Sab** +7, **Car** +7

Sentido de la entropía (adivinación, divino, predicción) Como el gusano del vacío.

CA 40; **Fort** +30, **Ref** +28, **Vol** +34; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 290, curación rápida 10; **Debilidades** legal 15; Resistencias precisión 10, **Anatomía** de proteico 25

Anatomía de proteico (divina, transmutación) Como el gusano del vacío.

Ataque de oportunidad ↷

Contracorriente espacial (aura, divina, transmutación) 30 pies (*9 m*). Si una criatura usa una aptitud de teletransporte hacia el aura o desde dentro de ella, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 38 o desvanecerse de la existencia durante 1d4 asaltos antes de completar el teletransporte. La criatura no puede actuar, percibir nada, ni ser designada como objetivo. Si tiene éxito, la criatura completa el teletransporte con normalidad, pero queda aturdida 1. Los keketars son inmunes a este efecto.

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 40 pies (*12 m*), volar 50 pies (*15 m*); *libertad de movimiento*

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +33 (alcance 10 pies [*3 m*], caótico, mágico), **Daño** 3d10+15 perforante más 1d6 caótico y golpe de oleada deformante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], caótica, mágico), **Daño** 2d10+15 cortante más 1d6 caótico y golpe de oleada deformante

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +33 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d10+15 contundente más agarrón

Conjuros divinos innatos CD 42, ataque +32; **9.º** *ira divina* (sólo caótico), *esfera prismática;* **8.º** *polimorfar funesto, confusión;* **7.º** *desintegrar, disipar magia* (a voluntad), *distorsionar la mente* (x3), *estallar* (a voluntad); **6.º** *teletransportar* (a voluntad; sólo a sí mismo); **5.º** *creación* (a voluntad), *puerta dimensional, terreno alucinatorio* (x2; ver Remodelar la realidad); **4.º** *confusión* (a voluntad), *puerta dimensional* (a voluntad); **2.º** *detectar alineamiento* (a voluntad; sólo legal); **Constantes (5.º)** *don de lenguas;* **(4.º)** *libertad de movimiento*

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) El keketar puede adoptar la apariencia de cualquier criatura de tamaño Enorme o inferior. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes.

Constreñir ❖ 1d10+15 contundente, CD 42

Golpe deformante (divino, polimorfismo, transmutación) Una criatura impactada por un Golpe de fauces o garra de un keketar debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 36 o verse afectado por una oleada deformante (pág. 283).

Remodelar la realidad (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) Cuando el keketar lanza *terreno alucinatorio*, imbuye una ilusión de sustancia casi real. Las criaturas que no descreen la ilusión tratan las estructuras y el terreno creados por el conjuro como si fueran reales y pueden ascender por escaleras ilusorias, quedar atrapadas por arenas movedizas ilusorias, etc.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Psicopompo

Los psicopompos, guardianes y guías de los difuntos, son nativos del Osario, el vasto Plano de las Tumbas, donde las almas mortales son juzgadas y enviadas a su recompensa o condenación. Su deber es que los fallecidos acepten su transición al más allá y sean clasificados correctamente en el proceso y también protegen a las almas de depredadores sobrenaturales. Casi todos los psicopompos llevan máscara, especialmente cuando es probable que interactúen con mortales, aunque los tipos de máscara que llevan son tan variados como los propios psicopompos. En los tribunales del Osario se emplea el requiano, un idioma lúgubre pero melódico, que se habla lentamente y con mucha variación tonal.

Nosoi

Un nosoi parece un chotacabras, un gorrión u otro pájaro pequeño ataviado con una máscara de médico de la peste hecha de cuero. Son los funcionarios, mensajeros y escribas del Osario, que presencian los juicios, dan indicaciones a las almas y por lo general se ocupan del papeleo necesario para que el Osario funcione. Muchos nosois son especialmente parlanchines y les encanta comentar lo importante que consideran que es su propio puesto en la maquinaria burocrática.

Nosoi — Criatura 1

N MENUDO MONITOR PSICOPOMPO

Percepción +6; sentir vida 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, infernal, requiano

Habilidades Acrobacias +6, Interpretación +6, Religión +6, Saber de bibliotecas +8, Saber del Osario +8, Sigilo +6, Sociedad +2

Fue –1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +3

Sentir vida (adivinación, divino) Un psicopompo percibe la esencia vital de las criaturas vivas y muertas vivientes dentro del alcance indicado.

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

PG 18; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad; **Resistencias** negativo 3, veneno 3

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +6 (mágico, sutil), **Daño** 1d4-1 perforante más Toque espiritual

Conjuros divinos innatos CD 16; **4.º** *cadáver parlante, leer augurios;* **2.º** *explosión de sonido, invisibilidad* (a voluntad; sólo a sí mismo)

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) El nosoi adopta la apariencia de un cuervo o un pájaro cantor. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes.

Melodía inquietante ❖ (auditivo, concentrar, divina, encantamiento, incapacitación, mental) El nosoi canturrea una canción fascinante. Toda criatura viva o muerta viviente en una emanación de 60 pies (*18 m*) debe hacer una salvación de Voluntad CD 18. El efecto dura 1 asalto, pero un nosoi puede usar esta aptitud otra vez en asaltos subsiguientes para extender la duración en 1 asalto para todas las criaturas afectadas. Una criatura que supera cualquiera de estas salvaciones queda temporalmente inmune durante 24 horas. A pesar de ser un efecto mental, esta aptitud afecta a los muertos vivientes descerebrados. Los psicopompos son inmunes a esta aptitud.

Fallo La criatura queda fascinada.

Fallo crítico Igual que un fallo y la criatura debe invertir todas las acciones de su turno en acercarse al nosoi de la forma más expeditiva posible, pero evitando peligros obvios. Si una criatura fascinada está adyacente al nosoi, se queda quieta y no actúa. Si la criatura es atacada, la fascinación termina.

Toque espiritual Los Golpes de un nosoi afectan a criaturas incorporales como si tuviesen inscrita una runa de propiedad *toque fantasmal* e infligen 1d6 daño negativo a las criaturas vivas o 1d6 daño positivo a los muertos vivientes.

Morrigna

Investigadoras y cazadoras de recompensas, las morrignas persiguen a las criaturas que burlan la muerte o interfieren con el flujo natural de las almas. Las morrignas visten seda de araña y llevan máscaras que recuerdan a telarañas, pues ven a las arañas como sus camaradas espirituales, por su paciencia y vigilancia.

Divinidades de los psicopompos

Los más poderosos entre los psicopompos son unos semidioses únicos conocidos colectivamente como 'ujieres', cada uno de los cuales tiene un culto formado a su alrededor. Estas divinidades de los psicopompos incluyen a Átropos, la Última Hermana; Barzahk, el Pasaje; Ceyanan, el Pastor; Dammar, el Denegado; Imot, el Símbolo de la Perdición; Madre Buitre, la Comedora de Carne; Mrtyu, el Consorte de la Muerte; Narakas, la Sentencia Purificadora; el Caballo Pálido; Phlegyas, el Consuelo de Ateos; Saloc,el Cuidador de los Inmortales; Teshallas, el Veneno Primordial; y Vale, el Tribunal de los Antepasados.

OTROS PSICOPOMPOS

Los nosois y las morrignas no son en absoluto los únicos de su clase. Existen muchos otros encargados de los difuntos, como los esqueléticos vanths o las dracónicas yamarajas.

MORRIGNA CRIATURA 15

N MEDIANO MONITOR PSICOPOMPO

Percepción +28; sentir vida 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, celestial, infernal, necril, requiano; *don de lenguas, hablar con los animales*

Habilidades Atletismo +27, Diplomacia +27, Intimidación +29, Religión +29, Saber del Osario +28, Sigilo +27, Sociedad +24

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

Sentir vida (adivinación, divino) Como el nosoi.

Equipo *bastón bo +2 de golpe*

CA 38; **Fort** +25, **Ref** +27, **Vol** +29; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 240, egeneración 20 (desactivada por ácido o fuego); **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad; **Resistencias** negativo 15, veneno 15

Azote con hebras ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance de las hebras de telaraña de la morrigna usa una acción para dar un Golpe o intentar una prueba de habilidad; **Efecto** La morrigna da un Golpe de hebras de telaraña contra la criatura desencadenante. Si el Golpe obtiene un impacto crítico, la acción desencadenante es perturbada.

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*) (*escalada de araña*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *bastón bo* +31 (alcance 10 pies [*3 m*], derribo, mágico, parada), **Daño** 2d8+14 contundente más toque espiritual

Cuerpo a cuerpo ❖ hebras de telaraña +29 (alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d12+14 contundente más agarrón y Toque espiritual

Conjuros divinos espontáneos CD 35, ataque +30; **6.º** (4 espacios) *campo de vida, curar, explosión espiritual;* **5.º** (4 espacios) *custodia contra la muerte, disipar magia, recado;* **4.º** (4 espacios) *inmunidad a conjuros, leer augurios, libertad de movimiento;* **3.º** (4 espacios) *ceguera, crisis de fe, mensaje onírico;* **2.º** (4 espacios) *calmar emociones, silencio, ver lo invisible;* **1.º** (4 espacios) *bendecir, perdición, rayo de debilitamiento;* **Trucos (8.º)** *detectar magia, estabilizar, leer el aura, perturbar muertos vivientes, toque gélido*

Conjuros divinos innatos CD 37; **4.º** *cadáver parlante;* **Constantes (5.º)** *don de lenguas,* **(2.º)** *escalada de araña, hablar con los animales;* **Rituales divinos** CD 37; *llamar espíritu*

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) Una morrigna puede adoptar la apariencia de cualquier animal o humanoide Pequeño o Mediano. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes. A menos que decida manifestar sus hebras de telaraña en su nueva forma, no puede llevar a cabo Golpes con hebras de telaraña.

Sirvientes arañas ❖❖❖ (conjuración, divinas) La morrigna convoca una tarántula gigante (pág. 20) o una plaga de arañas (pág. 19). Estas arañas tienen el rasgo convocado y permanecen durante 10 minutos o hasta verse reducidas a 0 PG, lo que ocurra antes. La morrigna no necesita Mantener un conjuro para dar instrucciones a estas criaturas convocadas y puede tener tantas arañas convocadas como quera a la vez. La morrigna puede ver a través de los ojos de cualquiera de sus arañas convocadas cuando quiere.

Toque espiritual Como el nosoi, pero 4d6.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Pterosaurio

Los pterosaurios son primitivas criaturas voladoras. Aunque muchos son de menor tamaño que un humano, los dos que se presentan a continuación son mucho mayores. Cada uno de ellos podría suponer un grave peligro para una persona.

Estos reptiles voladores se pueden hallar en una gran variedad de regiones, pero suelen volar por zonas de clima cálido o templado.

Pteranodon

Los pteranodones son reptiles veloces y ágiles que miden 20 pies (*6 m*) de una punta de ala a la otra, lo que les permite planear sobre corrientes de aire durante horas. Estas criaturas tienen largos picos y crestas alargadas que les surgen de detrás de la cabeza.

PTERANODON — CRIATURA 2

N GRANDE ANIMAL

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +7

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

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +6

PG 35

Velocidad 10 pies (*3 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +10, **Daño** 1d10+3 perforante

Picado ❖❖ El pteranodon vuela hasta su velocidad y da un Golpe de pico en cualquier punto de ese movimiento.

Quetzalcoatlus

Los quetzalcoatlus son los miembros de mayor tamaño de la familia de los pterosaurios y a menudo son confundidos con los dragones debido a su inmenso tamaño y sus 40 pies (*12 m*) de envergadura con las alas extendidas.

Los quetzalcoatlus son carnívoros y se alimentan de diversos reptiles, mamíferos, peces grandes, anfibios y otros invertebrados. No son criaturas inherentemente agresivas y se conforman con subsistir a base de carroña pero, si ven una presa fácil, no dudan en atacar a cualquier criatura más pequeña que ellos.

QUETZALCOATLUS — CRIATURA 7

N ENORME ANIMAL

Percepción +15; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +17

Fue+6, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** –1

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +17, **Vol** +12

PG 110

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), volar 50 pies (*15 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +17 (alcance 10 pies [*3 m*], letal 1d10), **Daño** 2d10+10 perforante más 1d8 sangrado persistente

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +17, **Daño** 2d8+10 perforante más agarrón

Llevar en vuelo Un quetzalcoatlus puede volar a la mitad de su velocidad mientras tiene una sola criatura agarrada o neutralizada. Mientras hace eso, tiene ambas zarpas ocupadas.

Picado ❖❖ El quetzalcoatlus vuela hasta su velocidad y da un Golpe de pico o zarpa en cualquier punto de ese movimiento.

ALAS PREHISTÓRICAS

Aunque no son dinosaurios verdaderos, los pterosaurios suelen habitar las mismas regiones que los dinosaurios y otra megafauna, trazando círculos por el cielo y en general colaborando al ambiente prehistórico de esos mundos perdidos.

Guaridas de los pulpos gigantes

Los pulpos gigantes suelen fijar sus guaridas en barcos hundidos, arrecifes de coral o cavernas submarinas, lugares donde los confines estrechos les sirven de protección. A los pulpos gigantes, como a sus parientes de menor tamaño, les gusta decorar sus guaridas con objetos recogidos; muchos de los cuales en el caso del pulpo gigante son armas mágicas, escudos, u obras de arte rescatadas de navíos hundidos o aventureros muertos.

Pulpo gigante

Los pulpos gigantes se encuentran en las oscuras profundidades del océano.

PULPO GIGANTE — CRIATURA 8

N | ENORME | ANIMAL | ACUÁTICO

Percepción +15; visión en la penumbra

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

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

CA 27; **Fort** +16, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 135; **Resistencias** frío 10

Velocidad 15 pies (*4,5 m*), nadar 40 pies (*12 m*); Compresión

Cuerpo a cuerpo ❖ brazo +20 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+9 contundente más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +20, **Daño** 2d8+9 perforante más veneno de pulpo gigante

Brazos serpenteantes ❖❖ El pulpo da hasta cuatro Golpes con brazos diferentes, cada uno contra una criatura distinta. Todos los ataques cuentan para el penalizador por ataques múltiples del pulpo, pero el penalizador sólo aumenta tras resolver los ataques. Si el pulpo usa subsiguientemente la acción de agarrón, puede agarrar a cualquier número de criaturas a las que impactó con sus brazos serpenteantes.

Compresión Un pulpo gigante puede moverse a través de un hueco de por lo menos 2 pies (*60 cm*) de ancho sin Escurrirse y puede Escurrirse a través de cualquier hueco de por lo menos 1 pie (*30 cm*) de ancho.

Constreñir ❖ 1d8+9 contundente

Nube de tinta ❖ El pulpo emite una nube de tinta negra en una emanación de 30 pies (*9 m*). Esta nube no tiene efecto alguno fuera del agua. Las criaturas dentro de la nube de tinta están no detectadas y no pueden usar su sentido del olfato. El pulpo no puede volver a usar nube de tinta durante 2d6 asaltos y la nube se disipa al cabo de 1 minuto.

Propulsión ❖❖ (mover) El pulpo se mueve a través del agua hasta 200 pies (*60 m*) en línea recta sin desencadenar reacciones.

Veneno de pulpo gigante (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 26; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 2d6 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno, torpe 2 y desprevenido (1 asalto)

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–
U–
APÉNDICE

Quelaunt

Este monstruo con tres patas y tres brazos no tiene ojos, nariz, oídos o boca discernibles, ni ningún modo visible de ingerir alimento. Sus extremidades están distribuidas por su cuerpo de forma tan equilátera que es casi imposible saber hacia qué dirección está encarada la criatura. Sin embargo, pocos de quienes se topan con un quelaunt pierden el tiempo analizando su aspecto alienígena, pues su mayor preocupación pasa a ser la invasión de su mente ya que el quelaunt introduce en ella dudas, tristeza y remordimientos. Esta monstruosidad no sólo se deleita en las emociones negativas de sus presas, sino que se alimenta de ellas, ganando fuerza y sustento a partir de su consternación. Para un quelaunt, ningún acto infligido a sus víctimas es demasiado terrible o cruel pues, cuanto más sufre una criatura, más se nutre el quelaunt.

Se sabe que los quelaunts se asocian con otros horrores aberrantes, incluyendo los recolectores de cerebros y otras criaturas asociadas con el Dominio de la Oscuridad. Sin embargo, la teoría más prevalente señala que su origen es aún más lejano, que quizá provienen de una dimensión de pensamientos y sentimientos en estado puro y que en su estado natural carecen por completo de cuerpo físico. No hay muchos que se atrevan a especular más; la única autopsia de un quelaunt de la que se tiene constancia resultó en el suicidio del investigador pocos días después y todas sus notas quiere. misteriosamente destruidas. Los secretos que se pueden obtener de la anatomía de estos grotescos monstruos son al parecer lo bastante importantes como para justificar grandes protecciones contra los quelaunts, incluso tras la muerte.

Otros quelaunts

Quizá lo más aterrador acerca de los relatos sobre los quelaunts es que algunos les atribuyen capacidades diferentes a las que se reflejan aquí, lo que sugiere que los quelaunts puedan ser una categoría entera de amenazas alienígenas que acaba de empezar a mostrar un avieso interés por la humanidad.

QUELAUNT — CRIATURA 15

CE GRANDE ABERRACIÓN

Percepción +29; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*)
Idiomas aklo (no puede hablar); telepatía 100 pies (*30 m*)
Habilidades Engaño +30, Intimidación +30, Ocultismo +27
Fue +6, **Des** +5, **Con** +4, **Int** +5, **Sab** +6, **Car** +8

CA 36; **Fort** +27, **Ref** +26, **Vol** +31 (+33 contra emoción)
PG 305; **Resistencias** mental 15

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

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +30 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], mágico), **Daño** 3d8+12 cortante

Alimentarse de emociones ❖ (ataque, emoción, incapacitación, mental) **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** El quelaunt se alimenta del desasosiego emocional de una criatura a 30 pies (*9 m*) o menos que esté bajo un efecto perjudicial de emoción. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 37 o sufre 4d10 daño mental y queda aturdido durante 1 asalto. Si el objetivo falla la salvación, el quelaunt recupera el mismo número de PG y alimentarse de emociones no le cuesta una acción al quelaunt, de modo que puede usar otra acción dicho turno.

Foco emocional El quelaunt puede lanzar los siguientes conjuros de dominio de clérigo como conjuros ocultistas innatos de 8.º nivel a voluntad, sin gastar Puntos de Foco: *ambición ciega* (*Reglas básicas*, pág. 389), *adoración cautivadora* (*Reglas básicas*, pág. 389) y *orgullo delirante* (*Reglas básicas*, pág. 394).

Frenesí emocional ❖❖❖ El quelaunt lanza hasta tres conjuros elegidos entre sus conjuros innatos a voluntad y sus conjuros de foco emocional.

Conjuros ocultistas innatos CD 39; **7.º** *desesperación aplastante* (x3); **3.º** *miedo* (a voluntad); **2.º** *terribles carcajadas;* **Constantes (4.º)** *caminar por el aire*

Espiral de desesperación ❖ (emoción, mental); **Desencadenante** Una criatura falla una salvación para resistir uno de los conjuros innatos o conjuros de foco emocional del quelaunt; **Efecto** Mientras el quelaunt invade la mente de la criatura desencadenante y planta semillas de emociones negativas, también arrebata al objetivo los sentimientos de esperanza o positividad. El quelaunt puede poner fin inmediatamente a un efecto de emoción que está beneficiando a la criatura desencadenante.

Golpes veloces ❖❖ (ataque) El quelaunt da tres Golpes cuerpo a cuerpo, cada uno contra un objetivo distinto dentro de alcance. Todos estos Golpes cuentan para el penalizador por ataques múltiples pero el penalizador no aumenta hasta después de todos los ataques.

ADORACIÓN KÓBOLD

Algunos grupos de kóbolds sienten predilección por las quimeras como guardianes o mascotas, pero pocos tienen el coraje o los recursos para tener contenta a una quimera durante mucho tiempo. Aunque a menudo las quimeras se ven forzadas a servir a criaturas más inteligentes, tampoco es inaudito que una quimera tenga un rebaño propio de animales sin intelecto (leones, cabras o incluso serpientes) como compañeros y como reserva de alimentos.

Quimera

La quimera es el arquetipo de monstruo no natural que está compuesto por una combinación aberrante de criaturas completamente diferentes: en este caso, un león, un dragón y una cabra. Salvajes, rencorosas y famélicas, tratan de devorar a toda criatura que ven pero, a veces, un amo de voluntad fuerte es capaz de obligar a una quimera a servir de guardiana o incluso de montura.

QUIMERA — CRIATURA 8

POCO COMÚN | CM | GRANDE | BESTIA

Percepción +16; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +18, Sigilo +18

Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –3, **Sab** +2, **Car** +0

AC 27; **Fort** +18, **Ref** +16, **Vol** +14

PG 135

Ataque de oportunidad ↷

Oportunidad triple Una quimera obtiene dos reacciones adicionales cada asalto, que sólo puede usar para hacer Ataques de oportunidad. Debe usar una cabeza diferente para cada reacción y no puede usar más de una debido a la misma acción desencadenante. Si pierde una de sus cabezas, también pierde una de estas reacciones adicionales.

Tres cabezas Cualquier aptitud que fuera a cercenar la cabeza de una quimera (como un impacto crítico con un arma *vorpalina*) cercena una cabeza al azar. Perder una cabeza no supone la muerte de una quimera (mientras le quede por lo menos una) pero le impide dar Golpes con la cabeza perdida y usar el arma de aliento de dicha cabeza.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces de dragón +20, **Daño** 2d6+9 perforante más 2d6 daño por energía (ver mordisco dracónico)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces de león +20, **Daño** 2d10+9 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ cuernos de cabra +20, **Daño** 2d10+9 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +20 (ágil), **Daño** 2d6+9 cortante

Arma de aliento ❖❖ (arcano, evocación) La quimera exhala un cono o una línea que inflige 9d6 daño a todas las criaturas en el área (salvación básica CD 26 de un tipo indicado a continuación). El color de la cabeza de dragón de la quimera determina el área del arma de aliento, el tipo de daño que inflige y el tipo de salvación con que evitarla. Una quimera no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

- **Azul** Línea de electricidad de 60 pies (*18 m*) (Reflejos)
- **Blanco** Cono de frío de 30 pies (*9 m*) (Reflejos)
- **Negro** Línea de ácido de 60 pies (*18 m*) (Reflejos)
- **Rojo** Cono de fuego de 30 pies (*9 m*) (Reflejos)
- **Verde** Cono de veneno de 30 pies (*9 m*) (Fortaleza)

Golpe tricéfalo ❖❖ La quimera da un Golpe de sus fauces de dragón, sus fauces de león y cuernos de cabra, cada uno con un penalizador -2 y contra una criatura distinta. Estos Golpes cuentan como un solo ataque a efectos del penalizador por ataques múltiples de la quimera y el penalizador no aumenta hasta después de los tres ataques.

Mordisco dracónico La cabeza de dragón de una quimera inflige 2d6 daño adicional de un tipo que depende del color del dragón (ver arma de aliento)

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Rakshasa

Los rakshasas son espíritus malignos que se camuflan con la apariencia de criaturas humanoides, para caminar entre sus presas sin ser detectados. Encarnan los tabúes de las sociedades y, con la forma de aquellos a quienes tratan de corromper, se entregan sin moderación a esos actos inmorales. Existe un gran abanico de rakshasas; a continuación, están representados los diminutos y siniestros dandasukas y los infames rakshasas rajás, que son las variantes más extendidas y habituales de encontrar de estos infernales.

Dandasuka

Conocidos como 'mordedores' entre las castas rakshasas más poderosas, los dandasukas sirven como espías y asesinos para clanes de rakshasas o para poderosos lanzadores de conjuros que han hallado la forma de someter a su voluntad a uno de estos infernales. Nacidos para manipular y asesinar, estos terrores bajitos disfrutan de su trabajo y les embriaga la visión de la sangre. Suelen vestir con ropas extravagantes teñidas de colores ostentosos y llevan numerosos accesorios elaborados, ya estén en su forma real o disfrazados de niños humanos, de mercaderes medianos o cualquier otra apariencia que les ayude a mezclarse con la sociedad mortal.

Un rakshasa dandasuka es constantemente preso de un hambre monstruosa que atormenta su hiperactivo cuerpo, obligándole a alimentarse a menudo. En combate, un dandasuka puede que se detenga para lamer su filo ensangrentado o beber de un charco de sangre en el suelo. Si es preciso, estas criaturas se conforman con otra carne, pero sienten una gran predilección por la carne de humanoide. Ofrendas regulares de esos víveres harán que el dandasuka sea leal a quien pueda darle de comer a menudo, pero hay que ir con cuidado al tener un dandasuka como servidor, pues hay muchas historias que los pintan como demasiado ansiosos por servir a un benefactor adorado, tomándose comentarios informales de forma demasiado literal y realizando servicios de violencia que nunca se solicitaron.

Inmortales rakshasas

Sobre todos los rakshasas gobiernan los inmortales rakshasas, poderosos seres únicos que se autoproclaman dioses. Estos seres incluyen a Aksha de los Dos Alientos, Bundha el Carnicero Cantarín, Dradjit la Matadioses, Kunkarna el Guerrero Onírico, Mursha el Amo de las Fieras, Otikaya el Arquero Espiritual, Surpa la Vengadora, Zabha el Profanador y otros muchos.

DANDASUKA **CRIATURA 5**

LM PEQUEÑO INFERNAL RAKSHASA

Percepción +12; visión en la oscuridad

Idiomas común, infernal, infracomún

Habilidades Acrobacias +13, Engaño +14, Latrocinio +13, Sigilo +13

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

CA 23; **Fort** +12, **Ref** +13, **Vol** +10; +2 por estatus a las salvaciones contra la magia, +3 por estatus a las salvaciones contra la magia divina

PG 60; **Debilidades** bueno 5; **Resistencias** físico 5 (excepto perforante)

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

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +15 (sutil, mágico), **Daño** 2d6+4 perforante más 1d6 sangrado persistente

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +15 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 2d4+4 cortante

Conjuros ocultistas espontáneos CD 22, ataque +15; **1.º** (4 espacios) *hechizar, ventriloquía;* **Trucos (1.º)** *atontar, detectar magia, mano del mago, sello, sonido fantasma*

Conjuros ocultistas innatos CD 19; **4.º** *clarividencia;* **3º** *clariaudiencia, leer la mente* (a voluntad)

Ataque furtivo El dandasuka inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Cambiar de forma ❖ (concentrar, ocultista, polimorfismo, transmutación) El dandasuka adopta la apariencia de cualquier humanoide Pequeño. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente). Suele perder su ataque de colmillos a menos que la forma humanoide tenga colmillos o un ataque sin armas similar.

CABEZAS DE RAJÁS

Las cabezas de los rajás a menudo parecen las de felinos o serpientes, pero también puede parecerse a las de simios, chacales, buitres, elefantes, mantis, lagartos, rinocerontes, jabalíes y otros animales. En la mayoría de casos, el tipo de cabeza que tiene un rajá simboliza su personalidad: uno con cabeza de tigre es sigiloso y voraz, mientras que uno con cabeza de jabalí puede ser glotón y tosco.

RAKSHASA RAJÁ

Cuando no está disfrazado de humanoide, el rakshasa rajá tiene cabeza de animal. Las manos de un rajá son inquietantes, pero de un modo más sutil, pues los dedos de estos infernales se curvan hacia fuera, en sentido opuesto a la palma de su mano.

Más que ningún otro tipo de rakshasa, los rajás desprecian la religión. Comprenden el poder de las divinidades, pero se ven a sí mismos como lo único que merece ser adorado por las criaturas mortales; para ellos, ni siquiera sus parientes más poderosos, los inmortales, se merecen tal glorificación. A menudo, los rakshasas rajás forman familias muy unidas que colaboran para hundir ciudades mortales o gobernarlas desde las sombras. Esas familias de rakshasas a menudo incorporan otras variantes de esos infernales y suelen emplear a los dandasukas como sirvientes predilectos o espías sigilosos. Aunque una familia de rajás trabaje junta para lograr una meta compartida, las luchas internas y las traiciones entre ellos son una amenaza constante.

RAKSHASA RAJÁ — CRIATURA 10

LM MEDIANO INFERNAL RAKSHASA

Percepción +19; visión en la oscuridad

Idiomas común, infernal, infracomún

Habilidades Diplomacia +21, Engaño +23, Interpretar +19, Intimidación +21, Ocultismo +18, Sigilo +20

Fue +4, **Des** +6, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +5

Equipo *kukri +1 de golpe*

CA 30; **Fort** +19, **Ref** +21, **Vol** +18; +2 por estatus a las salvaciones contra la magia, +3 por estatus a las salvaciones contra la magia divina

PG 155; **Debilidades** bueno 10, **Resistencias** físico 10 (excepto perforante)

Desprecio por lo divino ↷ Desencadenante Una criatura a 30 pies (*9 m*) o menos lanza un conjuro divino o usa una aptitud divina; **Requisitos** El rakshasa rajá tiene un espacio de conjuro sin usar que puede usarse para lanzar *disipar magia*; Efecto El rakshasa rajá gasta un espacio de conjuro que podría usarse para lanzar *disipar magia* e intenta contrarrestar el conjuro o aptitud desencadenante. El rakshasa rajá no puede volver a usar desprecio por lo divino durante 1d4 asaltos.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ *kukri* +23 (ágil, sutil, mágico, derribo), **Daño** 2d6+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +20 (ágil, mágico), **Daño** 2d12+10 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +22 (ágil, sutil, mágico), **Daño** 2d8+10 cortante

Conjuros ocultistas espontáneos CD 31; **5.º** (3 espacios) *alucinación, disipar magia, estallido de sombra;* **4.º** (4 espacios) *clarividencia, disipar magia, sugestión, volar;* **3.º** (4 espacios) *clariaudiencia, disipar magia, indetectabilidad, toque vampírico;* **2.º** (4 espacios) *contorno borroso, invisibilidad, terribles carcajadas;* **1.º** (4 espacios) *fachada de objeto, hechizar, objeto ilusorio;* **Trucos (5.º)** *detectar magia, leer el aura, mano del mago, sello, sonido fantasma*

Conjuros ocultistas innatos CD 31; **3.º** *leer la mente* (a voluntad)

Cambiar de forma ❖ (concentrar, ocultista, polimorfismo, transmutación) El rakshasa rajá adopta la apariencia de cualquier humanoide Mediano. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente). Suele perder su ataque de colmillos a menos que la forma humanoide tenga colmillos o un ataque sin armas similar.

Visión perturbadora ❖ (concentrar, encantamiento, mental, ocultista) Los ojos del rakshasa rajá destellan con luz verde cuando éste proyecta una ola telepática en una emanación de 30 pies (*9 m*). Todas las criaturas en el área se ven asaltadas por una visión de decadencia maligna vivida en una de las vidas pasadas del rakshasa. Toda criatura no maligna en el área debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 29 o queda indispuesta 1 (y aturdida 1 en caso de fallo crítico). Las visiones duran 1d4 asaltos y mientras lo hacen, el rakshasa rajá y todas las criaturas malignas en el área obtienen un bonificador +1 por estatus a todas sus pruebas. El rakshasa rajá sólo puede volver a usar esta aptitud cuando terminan las anteriores visiones.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Rata

Las ratas son una amenaza generalizada, que corretea por las cloacas y las calles de casi todos los asentamientos del mundo. Aunque una rata normal pasando entre los pies de un transeúnte puede darle un susto, las ratas gigantes y las plagas de ratas son mucho más peligrosas.

Rata gigante

Las ratas gigantes son versiones enormes de las alimañas comunes. Se las suele encontrar en números abundantes pero, como no caben por los recovecos en los que se cuelan las ratas mundanas, son mucho más fáciles de encontrar y exterminar. Viven principalmente en cloacas donde pueden salir a la ciudad a rapiñar comida, pero algunas familias de ratas gigantes viven en ubicaciones más remotas, como cuevas húmedas o bosques. Las ratas son supervivientes increíblemente tenaces y pueden hallarse en casi cualquier lugar del mundo, aunque suelen preferir los climas templados o cálidos a las regiones frías.

Aunque su mordisco en sí mismo no es letal salvo para personas muy jóvenes o muy ancianas, la rata gigante es portadora de la fiebre de la mugre, común entre roedores de todo el mundo; una pestilencia capaz de devastar comunidades rurales.

RATA GIGANTE **CRIATURA –1**

N PEQUEÑO ANIMAL

Percepción +5; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +2 (+4 a nadar o trepar), Sigilo +5

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

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +7, **Vol** +3

PG 8

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 10 pies (*3 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +7 (ágiles, sutil), **Daño** 1d6+1 perforante más fiebre de la mugre

Fiebre de la mugre (enfermedad) Los estados indispuesto e inconsciente debido a la fiebre de la mugre no mejoran solos hasta que la enfermedad se cura; **Salvación** Fortaleza CD 14; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1d4 horas); **Etapa 2** indispuesto 1 (1 día); **Etapa 3** indispuesto 1 y lentificado 1 (1 día); **Etapa 4** inconsciente (1 día); **Etapa 5** muerto

Plaga de ratas

Una plaga de ratas puede causar el caos más absoluto en un hogar o un negocio. Contraer la fiebre de la mugre es más fácil cuando docenas de estas alimañas alteradas o hambrientas se amontonan para morder repetidamente a sus víctimas, lo que hace que la caza de ratas sea una carrera viable en muchas partes del mundo en que aldeanos desesperados tratan de impedir que se extiendan las epidemias.

PLAGA DE RATAS **CRIATURA 1**

N GRANDE ANIMAL PLAGA

Percepción +5; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +4 (+6 a nadar o trepar), Sigilo +6

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

CA 14; **Fort** +3, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 14; **Inmunidades** mente de plaga, precisión; **Debilidades** daño de área 3, daño de salpicadura 3; **Resistencias** físico 6 (excepto contundente)

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 10 pies (*3 m*)

Mordiscos de plaga ❖ Cada enemigo en el espacio de la plaga sufre 1d6 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 17). Si una criatura falla la salvación se ve expuesta a la fiebre de la mugre.

Fiebre de la mugre (enfermedad) Como la rata gigante.

Ratas y enfermedades

Las ratas tienen fama de ser animales agresivos y feroces, que atacan depósitos de comida en grandes números y transmiten enfermedades. Aunque las ratas son inmunes a los efectos más severos de su propia fiebre de la mugre, la enfermedad las hace impredecibles y agresivas. Algunos grupos de ratas son portadores de enfermedades aún más mortales, como la peste bubónica.

UBICACIONES DE RÁTIDOS

En Golarion, donde los ysoki son más numerosos es en las Tierras Oscuras bajo el continente de Tian Xia, donde gobiernan un extenso imperio, pero también se les puede encontrar en la región del Mar Interior, especialmente por los yermos y las colinas de Numeria, donde rapiñan y recolectan extrañas armas y aparatejos tecnológicos.

RÁTIDO

Como su nombre sugiere, los rátidos son humanoides con rasgos de roedores que se han adaptado a vivir en los márgenes de la sociedad. A pesar de que hay prejuicios que les acusan de ser sucios o transmitir enfermedades, los ysoki, que es como se llaman a sí mismos, exhiben una pulcritud impecable. También son tomados a veces por licántropos hombres rata y tratados con miedo hasta que pueden corregir dicho error de identificación… si les dejan.

En general, los rátidos tienen una profunda comprensión de las ciencias patológicas y alquímicas, que emplean para el comercio y la defensa propia. Son artificieros y alquimistas muy capaces y a menudo protegen sus guaridas con trampas, bombas y otras creaciones. Los mercaderes rátidos mandan regularmente grandes caravanas mercantiles que viajan durante un año o más antes de regresar a su punto de partida. Durante este tiempo, se esfuerzan por aprender cosas nuevas de la gente con quien se topan y recolectar materiales nuevos e interesantes que llevar de vuelta a sus madrigueras.

En sus madrigueras, viajando o en las ciudades, los rátidos son extremadamente comunales y buscan la proximidad y el contacto unos de otros incluso en espacios relativamente estrechos. Además, son expertos en luchar en espacios cerrados junto con sus parientes. Amenazar a un solo rátido suele provocar que toda su comunidad salga en su defensa.

RÁTIDO GRANADERO

Los rátidos granaderos usan la alquimia y el sigilo para defender sus comunidades.

RÁTIDO GRANADERO — CRIATURA 4

LN PEQUEÑO HUMANOIDE RÁTIDO

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +9, Artesanía +12, Engaño +7, Latrocinio +9, Sigilo +12, Sociedad +10

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

Equipo armadura de cuero tachonado, ballesta de mano (20 virotes), material de alquimista

Equipo infundido Un rátido granadero lleva 2 frascos de ácido moderado infundidos, 2 fuegos de alquimista moderados infundidos y 2 frascos de escarcha moderados infundidos. Estos objetos duran 24 horas, o hasta la siguiente vez que éste haga sus preparaciones diarias.

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +13, **Vol** +9

PG 60

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +12 (ágil, sutil), **Daño** 1d4 perforante

A distancia ❖ ballesta de mano +12 (incremento de alcance 60 pies (*18 m*), recarga 1), **Daño** 1d6 perforante

A distancia ❖ bomba alquímica +13 (incremento de alcance 20 pies [*6 m*], salpicadura), **Daño** varía según bomba

Abazones Un rátido granadero dispone de bolsas en el interior de sus mejillas llamadas abazones, en las que puede almacenar hasta 1 pie cúbico (*un cubo de 30 x 30 x 30 cm*) de objetos, pero no más de 4 objetos ligeros. El rátido puede sacar o guardar un objeto usando la acción de Interactuar. Mientras el rátido tenga por lo menos 1 objeto en sus abazones, será considerablemente más difícil entender lo que dice.

Amontonarse Un rátido granadero puede terminar su movimiento en la misma casilla que un aliado que también tenga esta aptitud. Un máximo de dos criaturas con esta aptitud puede compartir un mismo espacio.

Bombardero rápido ❖ El rátido granadero puede usar Interactuar para sacar una bomba y dar un Golpe de ella.

Guardado rápido ❖ **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** El rátido granadero guarda un objeto que tenga en la mano con Impedimenta ligera o desdeñable en sus abazones.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Recolector de cerebros

Los grotescos recolectores de cerebros (o neh-thalggus, como se llaman a sí mismos) tienen su origen en mundos muy alejados del sistema solar conocido y forman parte de un conglomerado de alienígenas hostiles conocidos como el Dominio de la Oscuridad. Ya sea obedeciendo sus propios planes o las directrices de un amo siniestro, los recolectores de cerebros llegan en naves espaciales vivientes para cosechar cerebros de criaturas inteligentes. Estas aberraciones no lo hacen para alimentarse, sino que los almacenan para analizarlos y para usarlos como conductos de energías ocultistas.

La forma de un recolector de cerebros recuerda a la de un escorpión sin cola, pero los compartimentos llenos de cerebros que relucen en su espalda hacen imposible confundirlos con simples arácnidos gigantes. Ojos crueles observan desde las articulaciones de sus patas y los inquietantes e intrusivos pensamientos susurrados que retransmiten telepáticamente en las mentes de sus futuras víctimas se pueden interpretar como amenazas o como promesas.

Los recolectores de cerebros tienen muy poca empatía hacia los habitantes de los mundos que visitan, a pesar de que ciertas sectas los adoran a ellos, o al Dominio al que pertenecen, como si fueran dioses. Para los recolectores de cerebros, las criaturas terrestres son simplemente recursos para sus necesidades mágicas y sus poderes ocultistas. No tienen interés alguno en adorar a dioses o en ser adorados, pero practican formas propias y extrañas de religión, pues consideran que las fuerzas primordiales del espacio profundo son merecedoras de fe y temor.

Recolector de cerebros — Criatura 8

POCO COMÚN | CM | GRANDE | ABERRACIÓN

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, aklo, común, dracónico, infracomún, proteico; telepatía 100 pies (*30 m*)

Habilidades Acrobacias +17, Arcanos +18, Atletismo +16, Ocultismo +21, Saber (todas las subcategorías) +18, Sigilo +17

Fue +6, **Des** +3, **Con** +5, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +3

CA 26; **Fort** +15, **Ref** +13, **Vol** +18; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 140; **Inmunidades** confuso; **Debilidades** pérdida de cerebros

Cápsulas cerebrales Un recolector de cerebros tiene siete cápsulas cerebrales en la espalda que usa para guardar cerebros robados. Un recolector de cerebros que no tiene las siete cápsulas llenas está anonadado con un valor igual al número de cápsulas vacías.

Pérdida de cerebros Si un recolector de cerebros sufre 30 daño debido a un impacto crítico o sufre 25 daño mental, debe tener éxito en una salvación CD 26 (de Fortaleza para daño crítico o de Voluntad para daño mental) o una de sus cápsulas cerebrales queda destruida.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), volar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +20, **Daño** 2d12+6 perforante más veneno de recolector de cerebros

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +20 (ágil), **Daño** 2d8+6 cortante

Conjuros espontáneos ocultistas CD 26, ataque +18; **4.º** (2 espacios) *asesino fantasmal, confusión*; **3.º** (3 espacios) *acelerar, disipar magia, paralizar*; **2.º** (4 espacios) *forma humanoide, imagen múltiple, invisibilidad, paranoia*; **1.º** (4 espacios) *impacto verdadero, enlace mental, rayo de debilitamiento, sirviente invisible*; **Trucos (4.º)** *detectar magia, luces danzantes, mano del mago, prestidigitación*

Recolectar cerebro ❖ (manipular) El recolector de cerebros recolecta el cerebro de una criatura que está muerta desde no hace más de 1 minuto. Entonces puede usar una acción de Interactuar para guardar el cerebro en una de sus cápsulas cerebrales vacías.

Veneno de recolector de cerebros (veneno); **Salvación** Fortaleza CD 26; **Duración** máxima 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno, debilitado 1 y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno, debilitado 2 y lentificado 1 (1 asalto)

Dominio de la Oscuridad

Los recolectores de cerebros suelen cazar en solitario, pero algunos forman sectas macabras en las que algunos seguidores anhelan la extracción de su propio cerebro a manos de estos invasores alienígenas. El Dominio de la Oscuridad incluye una gran variedad de alienígenas monstruosos, de los cuales los recolectores de cerebros son simplemente los más habituales de ver en mundos terrestres. Muchos de estos seres tienen afinidad por robar pensamientos, habitar cuerpos o alimentarse de recuerdos; la tendencia hacia el consumo de cerebros y de identidades sugiere hechos inquietantes sobre su coalición.

REMORHAZES ANCIANOS

Un remorhaz tiene un ciclo vital poco común. Si un remorhaz sobrevive durante suficiente tiempo (normalmente un siglo) sin morir de forma violenta, derrite un agujero profundo en el hielo y se pone a hibernar durante varios cientos de años, creciendo lentamente a medida que su calor interno lo transforma en algo distinto: una criatura conocida como gusano de la escarcha.

Remorhaz

Un remorhaz es un enorme depredador ártico que parece un insecto de muchas patas con rasgos dracónicos. Este monstruo tiene placas quitinosas y más de una veintena de patas segmentadas, una mandíbula multisegmentada y bultos con forma de alas en los laterales de la cabeza. El aspecto más inusual de la criatura es, sin embargo, su calor interno, que es tan intenso que provoca que las placas coriáceas de su espalda se sobrecalienten cuando la bestia está alterada.

Los remorhazes son carnívoros. Su dieta incluye animales árticos como los alces, pero un remorhaz hambriento devora sin reparos todo lo que puede atrapar y matar. Normalmente acecha bajo el hielo o la nieve y embosca presas con un súbito ataque ascendente. Muchas de sus víctimas mueren sin saber qué las atacó.

Quienes sobreviven a la primera acometida del gusano deben vérselas no sólo con sus fauces letales, sino también con su cuerpo sobrecalentado. Ese calor puede fundir armas, abrasar armaduras y quemar la carne y los remorhazes usan dichas tácticas para incapacitar y derrotar a sus enemigos. El fuego interior de un remorhaz le permite excavar por el hielo y la nieve con facilidad y a su paso deja túneles lisos, pues el hielo derretido se vuelve a congelar enseguida y se convierte en una señal delatora de su paso.

La mayoría de gente subestima la inteligencia de un remorhaz y da por sentado que es la de un animal común. Sin embargo, los remorhazes son capaces de aprender idiomas. Los gigantes de la escarcha en particular aprovechan esa capacidad para formar alianzas con ellos. Los gigantes les ofrecen comida, protección y cobijo y a cambio los remorhazes hacen de bestias guardianas y les ayudan a construir fortalezas y a forjar armas de metal. Los gigantes también emplean a estos gusanos como bestias de guerra, para socavar posiciones enemigas.

REMORHAZ — CRIATURA 7

POCO COMÚN | N | ENORME | BESTIA

Percepción +14; sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas jotun (no puede hablar)

Habilidades Atletismo +18, Sigilo +13

Fue +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** –3, **Sab** +1, **Car** –2

CA 25; **Fort** +18, **Ref** +15, **Vol** +10

PG 120; **Inmunidades** frío, fuego

Calor (aura, evocación, fuego, primigenio) 5 pies (*1,5 m*). Una criatura que empieza su turno en el aura sufre 1d6 daño por fuego. Siempre que un enemigo inflige daño al remorhaz, el daño de su aura aumenta a 2d6 hasta el inicio de su siguiente turno. Si una criatura impacta al remorhaz con un Golpe sin arma, sufre 2d6 daño por fuego y toda arma que impacta al remorhaz sufre 2d6 daño por fuego.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), excavar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +18 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d10+9 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +18 (alcance 15 pies [*4,5 m*], fuego), **Daño** 1d10+3 contundente más 2d6 fuego

Arma de aliento ❖❖ (evocación, fuego, primigenio) El remorhaz expulsa una bocanada de llamas en un cono de 30 pies (*9 m*) que inflige 8d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 26). No puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos.

Engullir ❖ Grande, 2d8+5 contundente más 2d6 fuego, Liberarse 12

Sacudirse ❖❖ El remorhaz da un Golpe de las fauces y otro con la cola, cada uno contra una criatura diferente. Cada ataque se cuenta para el penalizador por ataque múltiple del remorhaz, pero el penalizador sólo aumenta tras ambos ataques.

Túneles en el hielo Un remorhaz puede dejar un túnel cuando excava a través del hielo o la nieve y habitualmente hace tal cosa.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉND

Retoño planario

Muchos inmortales habitan en los otros Planos del Gran Más Allá. Algunos son benévolos y amables, como los ángeles. Otros son crueles y destructivos, como los demonios. Y algunos cumplen papeles que no entran en cuestiones morales, como los psicopompos. No es tan raro que mortales e inmortales tengan encuentros amorosos y los retoños de esas uniones tienen un elemento sobrenatural en la sangre que transmiten a sus siguientes generaciones. Tras la primera generación, esta influencia ultraterrena no suele manifestarse, pero cada cierto número de generaciones surge algún descendiente en el que está activa de forma evidente. A estos herederos de legados extraplanarios se los conoce colectivamente como retoños planarios.

Tiflin

Los tiflins son retoños planarios con sangre infernal. Entra los tipos más comunes están los hijos e hijas del foso, cuya ascendencia mortal lleva la mácula de la corrupción demoníaca. Algunos aspiran a vivir contrariamente a la reputación maligna de sus antepasados pero muchos, como este tiflin adepto, simplemente aceptan los prejuicios y se entregan plenamente al mal.

Tiflin adepto — Criatura 3

CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE TIFLIN

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, común

Habilidades Acrobacias +7, Arcanos +9, Engaño +9, Intimidación +7, Ocultismo +9, Religión +6, Sigilo +7, Saber del Abismo +9, Sociedad +9

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

Equipo bastón, daga, libro de conjuros, ropa de explorador

CA 17; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +8

PG 29

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ bastón +6 (a dos manos 1d8), **Daño** 1d6 contundente

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+1 perforante

Conjuros arcanos preparados CD 21, ataque +11; **2.º** *esfera flamígera, invisibilidad;* **1.º** *hechizar, proyectil mágico, rayo de debilitamiento;* **Trucos (2.º)** *detectar magia, escudo, mano del mago, maraña, toque gélido*

Conjuros divinos innatos CD 17; **2.º** *oscuridad*

Drenar objeto vinculado ❖ **Frecuencia** Una vez al día; **Requisitos** El adepto aún no ha actuado en este turno; **Efecto** El adepto gasta el poder almacenado en su bastón. Esto le concede la posibilidad de lanzar de nuevo un conjuro preparado que ya ha lanzado ese mismo día (eligiendo un nivel de conjuro diferente cada vez), sin gastar un espacio de conjuro. Sigue teniendo que Lanzar el conjuro y cumplir el resto de requisitos del mismo.

Crepuscular

Los crepusculares están imbuidos de las mismas energías que los psicopompos. Estos retoños de piel cenicienta renacen en el Plano Material para servir de guardianes del ciclo de la vida y la muerte.

Crepuscular cazafantasmas — Criatura 4

CM MEDIANO CREPUSCULAR HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

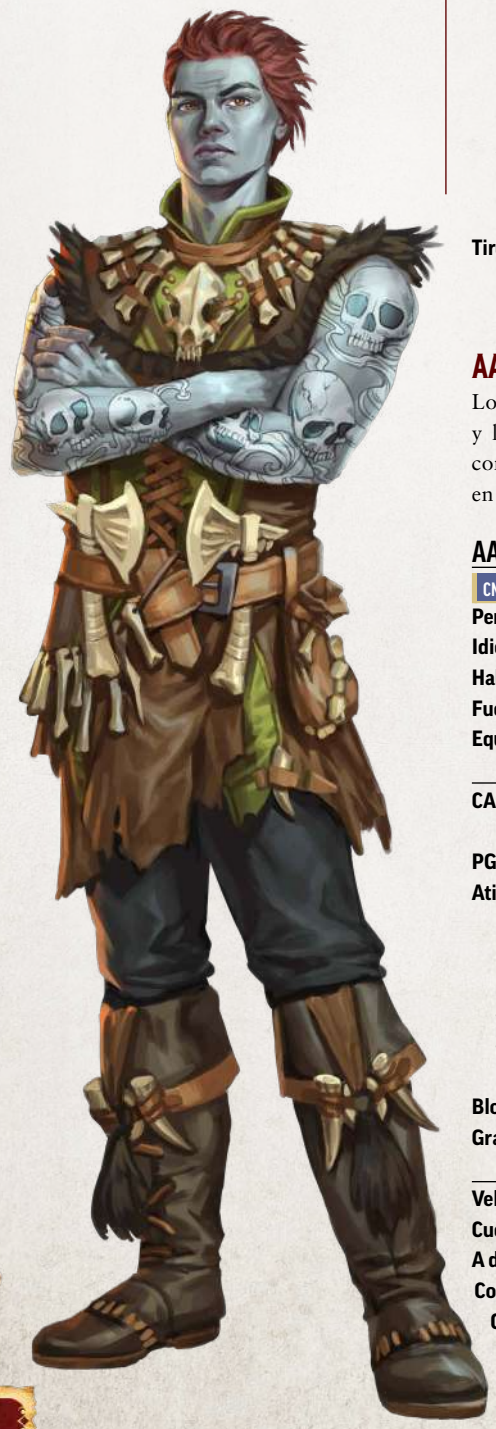
Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +8, Engaño +6, Intimidación +6, Naturaleza +8, Sigilo +12, Supervivencia +8

Otros retoños planarios

Existen tantos tipos de retoños planarios como planos de existencia y además hay diferencias significativas entre retoños dependiendo de la naturaleza exacta de sus antepasados extraplanarios. A los descendientes de celestiales se les conoce como aasimars, a los de infernales se les llama tiflins y a los de monitores (un término que engloba a los ajenos venidos de Planos neutrales) se les denomina urobianos.

ORÍGENES PLANARIOS

La mayoría de retoños planarios son descendientes lejanos de un antepasado inmortal en algún punto de su genealogía. Otros sin embargo pueden ser el resultado de poderosas energías planarias, maldiciones, o incluso la intervención de un dios o semidiós.



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

Equipo arco largo compuesto (20 flechas), armadura de cuero, hachuela (2)

CA (22 contra su presa; ver Perseguir presa); **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +10; +1 por estatus a las salvaciones contra efectos de muerte

PG 56; **Inmunidades** efectos que transformarían su cuerpo o alma en un muerto viviente; **Resistencias** energía negativa 2

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo [una acción] hachuela +12 (ágil, barrido), **Daño** 1d6+5 cortante

A distancia ❖ arco largo compuesto +14 (incremento de alcance 100 pies [*30 m*], letal 1d10, propulsión, recarga 0, volea 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d8+4 perforante

A distancia ❖ hachuela +14 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], barrido), **Daño** 1d6+5 cortante

Cazafantasmas Las armas del crepuscular aplican los beneficios de la runa de propiedad *toque fantasmal* en los ataques contra muertos vivientes incorporales.

Perseguir presa ❖ El crepuscular designa una criatura como presa a la que puede ver y oír, o a la que está rastreando. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción cuando Busca a su presa y un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia cuando Rastrea a su presa. Ignora además el penalizador por llevar a cabo ataques a distancia en su segundo incremento de rango de distancia contra la presa.

Por último, obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Engaño, de Intimidación y de Sigilo contra la presa y a cualquier prueba para Recordar conocimientos acerca de la misma, así como un bonificador +1 por circunstancia a la CA contra ataques de su presa. El crepuscular sólo puede tener una criatura designada como presa en un momento dado.

Tiro cazado ❖ **Frecuencia** Una vez por asalto; **Efecto** El crepuscular da dos Golpes de arco largo contra la presa a la que caza. Si ambos Golpes impactan, combina el daño a efectos de las resistencias y las debilidades.

AASIMAR

Los mortales cuyo linaje se ha visto influenciado por celestiales son llamados aasimars y los angelianos, por cuyas venas corre sangre de ángeles, son uno de los tipos más comunes. Muchos angelianos van en busca de aventuras como forma de hacer el bien en el mundo.

AASIMAR REDENTOR — CRIATURA 5

CM | MEDIANO | AASIMAR | HUMANO | HUMANOIDE

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas celestial, común

Habilidades Atletismo +11, Diplomacia +12, Medicina +9, Religión +11, Sociedad +7

Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +3

Equipo armadura de placas y mallas, ballesta (10 virotes), escudo de acero (Dureza 5, 20 PG, UR 10), espada larga

CA 23 (25 con escudo alzado); **Fort** +12, **Ref** +8, **Vol** +11: +1 por estatus a las salvaciones contra enfermedad (contra enfermedades, los fallos críticos se convierten en fallos)

PG 73

Atisbo de redención ↷ **Desencadenante** Un enemigo daña a uno de los aliados del angeliano. Tanto el enemigo como el aliado deben estar a 15 pies (*4,5 m*) o menos del angeliano; **Efecto** El angeliano hace que su enemigo dude bajo el peso de sus pecados al ver en su mente visiones de redención. El enemigo debe elegir una de las siguientes opciones:

- El aliado no resulta dañado por el daño desencadenante.
- El aliado obtiene resistencia 7 a todo tipo de daño contra el daño desencadenante. Una vez aplicado el efecto dañino, el enemigo queda debilitado 2 hasta el final de su siguiente turno.

Bloquear con el escudo ↷

Gracia divina ↷ **Desencadenante** El angeliano es objetivo de un conjuro que permite una tirada de salvación; **Efecto** El retoño planario obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la salvación.

Velocidad 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada larga +15 (versátil Per), **Daño** 1d8+7 cortante

A distancia ❖ ballesta +12 (incremento de alcance 120 pies [*36 m*], recarga 1), **Daño** 1d8+3 perforante

Conjuros divinos innatos CD 20; **Trucos (3.º)** *luz*

Conjuros de devoción del campeón CD 20; **3.º** (1 Punto de Foco) *imposición de manos* (*Reglas básicas*, pág. 387)

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z

Robacráneos

Descendiendo desde picos neblinosos y a través de aullantes pasos de montaña como un viento aciago, el vórtice de huesos conocido como robacráneos es una terrible manifestación del delirio y la agonía experimentadas por los escaladores condenados y los pioneros perdidos justo antes de que les llegue su final. En algunos lugares, a los robacráneos también se les conoce como saxra.

ROBACRÁNEOS — CRIATURA 18

POCO COMÚN | NM | ENORME | MUERTO VIVIENTE

Percepción +33; visión en la oscuridad, visión verdadera

Idiomas necril; idiomas de Saber de los esqueletos

Habilidades Acrobacias +34, Intimidación +35, Religión +30, Saber de los esqueletos +30, Sigilo +32

Fue +8, **Des** +6, **Con** +6, **Int** +2, **Sab** +8, **Car** +7

Saber de los esqueletos (adivinación, divino) Un robacráneos accede a los recuerdos de las criaturas cuyos huesos componen su cuerpo. Esto le proporciona la habilidad Saber de los esqueletos, que puede usar para Recordar conocimiento de cualquier tipo. Además, puede hablar y comprender todos los idiomas que sabían las criaturas cuyos huesos componen su cuerpo (lo que suele incluir el común y el idioma regional de la zona donde se encuentra el robacráneos). El robacráneos puede usar Saber de los esqueletos como prueba de habilidad principal para el ritual *conocimiento de leyendas* (*Reglas básicas*, pág. 411) y puede lanzar *conocimiento de leyendas* sin lanzadores secundarios.

CA 42; **Fort** +31, **Ref** +33, **Vol** +35; +1 por estatus a las salvaciones contra positivo

PG 300; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, frío, inconsciente, paralización, veneno; **Resistencias** cortante 15, perforante 15

Tormenta de esquirlas (aire, aura, divina, nigromancia) 10 pies (*3 m*). Una nube de fragmentos de hueso rodea al robacráneos. Cuando una criatura entra en el aura o empieza su turno dentro de ella, la tormenta de esquirlas intenta contrarrestar cualquier efecto de *custodia contra la muerte* en la criatura (modificador a contrarrestar +30) y luego inflige 4d6 daño cortante y 4d6 daño negativo a la misma (salvación básica de Reflejos CD 40).

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

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +35 (alcance 10 pies [*3 m*], letal 2d12, mágico), **Daño** 3d10+14 perforante más 3d6 negativo y consunción de energía

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +35 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], letal 2d12, mágico), **Daño** 3d6+14 cortante más 3d6 negativo y consunción de energía

A distancia ❖ jabalina de hueso +33 (arrojadiza 100 pies [*30 m*], mágico), **Daño** 3d8+6 perforante más 3d6 negativo

Conjuros divinos innatos CD 40; **8.º** *dedo de la muerte* (x2), *horrible marchitamiento* (x2), *vientos de castigo* (x2); **Constantes (6.º)** *visión verdadera*

Rituales divinos CD 40; *conocimiento de leyendas*

Consunción de energía (divina, nigromancia) Cuando un robacráneos impacta con un Golpe cuerpo a cuerpo, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 40 o quedar drenado 2 y condenado 1.

Robahuesos (divino, nigromancia) Cuando una criatura muere a 60 pies (*18 m*) o menos de un robacráneos, el robacráneos atrae una porción de los huesos de la criatura hacia su tormenta de esquirlas. La criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 40 o alzarse como campeón esquelético (pág. 162) en 1d4 asaltos. Estos campeones esqueléticos están bajo el control del robacráneos.

Suelo resquebrajado ❖ El robacráneos provoca que broten huesos quebrados desde todas las superficies sólidas en una emanación de 100 pies (*30 m*), excepto las superficies de piedra tallada. Si una criatura se mueve a través de los huesos sufre 10 daño perforante y 10 daño negativo por cada 5 pies (*1,5 m*) de movimiento. La primera vez por asalto que una criatura sufra daño debido a estos huesos afilados, deberá tener éxito en una salvación de Reflejos o sufrir un penalizador -10 pies (*-3 m*) por circunstancia a todas sus velocidades durante 10 minutos, o un penalizador -15 pies (*-4,5 m*) por circunstancia durante 24 horas en caso de fallo crítico. Los huesos perduran hasta que el robacráneos usa esta acción otra vez o hasta que son retirados manualmente, lo que lleva 10 minutos por cada casilla de 5 pies (*1,5 m*) de lado.

CONOCIMIENTO DE UN ROBACRÁNEOS

La cooperación de un robacráneos es una ayuda inestimable, pues este torbellino de muerte dispone de los recuerdos colectivos de las criaturas cuyos huesos forman su cuerpo. Dado que los viajeros de las montañas suelen proceder de orígenes muy diversos, los conocimientos de un robacráneos suelen ser muy extensos y englobar muchas temáticas diferentes.

RECURSOS DE LOS ROCS

Aunque la mayoría de tesoros que puede tener un roc son fortuitos (restos de presas desperdigados por su nido o en las cercanías), las plumas de roc, especialmente las blancas o doradas, son muy valoradas en ciertos mercados. Aún más valiosos son los huevos de roc, especialmente para algunos gigantes que disfrutan de su sabor único.

Roc

Los rocs, legendarias aves de presa descomunales que pueden llevarse volando hasta un elefante, suelen medir unos 30 pies (*9 m*) de longitud del pico a la cola y tener una envergadura de 80 pies (*24 m*) con las alas extendidas. Aunque su pico es curvo para poder arrancar la carne de los huesos, su estrategia de caza consiste en agarrara sus presas con sus poderosas zarpas y dejarlas caer desde gran altura. Este método crea grandes cantidades de carroña, lo que hace que los rocs suelan llevar detrás bandadas de carroñeros oportunistas, como cuervos y buitres, que roban trocitos de la comida del ave superlativa. A los rocs no les molestan demasiado estas criaturas, aunque a veces alguna es devorada junto a un trozo de la última cacería.

Los rocs suelen anidar entre cumbres montañosas y acantilados que sólo están al alcance de las criaturas terrestres más osadas. Su territorio de caza es enorme y buscan tanto en tierra como en el mar presas grandes con que alimentarse a sí mismos y a sus crías. Los rocs son cazadores solitarios y antisociales que compiten unos con otros en feroces batallas aéreas para proteger su territorio. Pero aproximadamente una vez por década, dos de ellos se emparejan para tener polluelos y criarlos. En cuanto los polluelos son lo bastante mayores para cazar solos, los progenitores se separan para dedicarse otra vez a cazar en solitario.

Los druidas o exploradores especialmente hábiles pueden lograr capturar y entrenar a un roc para que sea su montura voladora o su compañero de caza, aunque los ejemplos de tan increíble logro de domesticación son muy escasos. El modo más fácil de criar un roc es hacerlo desde que sale del huevo, pues los polluelos crean un vínculo con la primera criatura que ven. Adquirir un huevo de roc, sin embargo, no es nada fácil y los que intentan robar uno casi siempre lo pagan con su vida.

ROC — CRIATURA 9

N GARGANTUESCO ANIMAL

Percepción +18; visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +21

Fue +8, **Des** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +0

CA 27; **Fort** +20, **Ref** +17, **Vol** +16

PG 180

Apartar con el ala ↷ **Desencadenante** Una criatura se mueve desde fuera del alcance del ala del roc hasta dentro del alcance del ala; **Efecto** El roc da un Golpe de ala contra la criatura desencadenante. Si el roc empuja a la criatura, perturba la acción de movimiento desencadenante.

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +21 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d10+12 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ zarpa +21 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+12 cortante más agarrón mejorado

Cuerpo a cuerpo ❖ ala +21 (ágil, alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 2d6+10 contundente más Empujón mejorado 10 pies (*3 m*)

Llevar en vuelo Un roc puede volar a la mitad de su velocidad mientras tiene una criatura agarrada o neutralizada en una o ambas zarpas, llevando a esa criatura consigo.

Pasada en vuelo ❖❖ El roc vuela hasta su velocidad y da dos Golpes de zarpa en cualquier punto durante ese movimiento. Cada Golpe debe tener por objetivo una criatura distinta. Los ataques se ven afectados por el penalizador por ataques múltiples de forma normal.

Picotear Un roc obtiene un bonificador +2 por circunstancia al ataque de sus Golpes con pico si el objetivo está agarrado o neutralizado en sus zarpas.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Saga

Las sagas son brujas malévolas que acechan en los márgenes de la civilización y usan sus engañosas aptitudes mágicas para aterrorizar, manipular y corromper a los humanoides. Hay quien dice que las sagas surgieron de hadas deformadas por su propio egoísmo. Las sagas se agrupan y forman aquelarres para obtener un mayor poder mágico, fabrican objetos mágicos únicos conocidos como *ojos de saga* y se sabe que reemplazan bebés humanoides con sus propios retoños; estos niños se denominan changelings (pág. 58) y tienen el potencial de convertirse en sagas.

Saga marina

Las sagas marinas matan y devoran a los pescadores y marineros que se acercan a sus guaridas, atormentan a los habitantes de las costas con oscuras promesas y amenazas vagas y disfrutan causando angustia y discordia en pueblos pequeños. Por lo general intentan no establecer sus guaridas demasiado cerca de la civilización, para evitar que sus enemigos hallen sus hogares. Tienen fama de tentar a víctimas desesperadas a hacer tratos trágicos e ineludibles, que la saga ha amañado en secreto a su favor. A pesar de su apetito voraz, las sagas marinas tienen una apariencia desagradablemente escuálida y, a diferencia de otras sagas más poderosas, no tienen la capacidad de disfrazarse mágicamente.

Las sagas marinas pueden unirse a aquelarres, pero su naturaleza acuática suele impedirles unirse a aquelarres mixtos con otros tipos de sagas.

Saga marina — Criatura 3

CM MEDIANO ANFIBIO SAGA HUMANOIDE

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, jotun

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +11, Engaño +10, Ocultismo +8, Sigilo +8

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

Aquelarre Una saga marina añade *caminar sobre las aguas, flecha ácida* y *maldición del marinero* a los conjuros de su aquelarre.

Trato con la saga marina (nigromancia, ocultista) La saga marina puede llevar a cabo un trato con una criatura voluntaria, que debe tener sus facultades mentales intactas. La criatura renuncia a una cualidad especial o apreciada (como su coraje, su belleza o su voz) a cambio de una bendición o una promesa de la saga marina. Si ésta cumple su parte del trato, la única forma de recuperar la cualidad perdida es derrotar a la saga marina o hacer otro trato para que la devuelva.

CA 19; **Fort** +11, **Ref** +8, **Vol** +10, +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 45; **Debilidades** hierro frío 3

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

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +12 (ágil, mágico), **Daño** 1d10+4 cortante

Mirada de fatalidad ❖❖ (emoción, maldición, mental, miedo, ocultista) La saga fija su mirada en una criatura y la afecta con una intensa angustia y una constante sensación de fatalidad, con un resultado que depende de su salvación de Voluntad (CD 20). No hace falta que el objetivo pueda ver a la saga marina.

Éxito crítico Sin efecto.

Éxito Asustado 1.

Fallo Asustado 1 y lentificado 1 durante 1 asalto. Si el objetivo estaba moribundo, permanece inconsciente durante 1 día. Al final del día, debe hacer una salvación de Fortaleza contra la misma CD; si la falla, muere.

Fallo crítico Asustado 2 y lentificado 1 durante 1 minuto. Si el objetivo estaba moribundo, permanece inconsciente durante 1 día. Al final del día, debe hacer una salvación de Fortaleza contra la misma CD; si la falla, muere.

Odio a la humanidad

Las sagas odian a todas las razas humanoides, pero no por igual; el grueso de su ira va dirigida contra los humanos. Las depredaciones de las sagas son mayores contra la sociedad humana, la carne humana es la que más a menudo añaden a sus calderos y los bebes humanos son los que más a menudo reemplazan por su descendencia changeling (pág. 58).

AQUELARRES DE SAGAS

Las sagas son peligrosas por sí mismas, pero cuando se reúnen en grupos de tres para formar aquelarres, se vuelven mucho más poderosas. Las reglas completas para los aquelarres figuran en la pág. 342.

SAGA CETRINA

Las sagas cetrinas odian la belleza y la pureza, por lo que usan disfraces y engaños para aislar y asesinar a inocentes, corromper a los que son de corazón puro y destruir la mente y la moralidad de sus víctimas. Las sagas cetrinas crean tramas imaginativas para hundir por completo a cualquiera que las hace enfadar, así como gente bondadosa o recta cuya mera existencia insulta su podrida sensibilidad. Los complicados escándalos perpetuados por las sagas cetrinas involucran engañar, suplantar identidades, seducir y traicionar a seres queridos o una combinación de todas estas cosas.

SAGA CETRINA — CRIATURA 4

CM MEDIANO HUMANOIDE SAGA

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, jotun; *don de lenguas*

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +11, Engaño +10, Naturaleza +8, Ocultismo +8, Sigilo +9

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

Aquelarre Una saga cetrina añade *enmarañar*, *maldición del proscrito* y *muro de espinas* a los conjuros de su aquelarre.

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +11, **Vol** +12, +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 70; **Debilidades** hierro frío 5

Imitación de sonidos Una saga cetrina que tenga éxito en una prueba de Engaño para Mentir podrá imitar los sonidos de cualquier animal que se pueda hallar cerca de su guarida. Tiene un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), nadar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +14 (ágil, mágico), **Daño** 1d10+5 cortante más Humores debilitantes

Conjuros ocultistas innatos CD 20, ataque +14; **2.º** *forma arbórea* (a voluntad), *invisibilidad* (a voluntad); **Trucos (2.º)** *luces danzantes, mensaje, salpicadura de ácido, sonido fantasma;* **Constantes (5.º)** *don de lenguas;* **(2.º)** *respiración acuática;* **(1.º)** *pasar sin dejar rastro*

Cambiar de forma ❖ (concentrar, ocultista, polimorfismo, transmutación) La saga puede adoptar la apariencia de cualquier mujer humanoide Mediana. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente).

Exhalar miasma ❖❖ (nigromancia, ocultista) La saga cetrina exhala un miasma de vapores verdes. Toda criatura viva en un cono de 15 pies (*4,5 m*) es afectada por sus humores debilitantes (pudiendo hacer la salvación habitual). No puede volver a exhalar miasma durante 1d4 asaltos.

Humores debilitantes (nigromancia, ocultista) Una criatura dañada por la garra de una saga debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar debilitada 1 durante 1 día. En caso de fallo crítico, o si es impactada otra vez y vuelve a fallar su salvación, queda debilitada 2 durante 1 día.

Toque traicionero ❖ La saga cetrina toca a una criatura que no es consciente de que la saga es un enemigo. La criatura traicionada se ve afectada por los humores debilitantes de la saga y sufre un penalizador-4 por circunstancia a su salvación contra ese efecto.

SAGA ANNIS

Las sagas annis son brutales torturadoras y asesinas, que se deleitan en los musicales alaridos y la sabrosa carne de las criaturas jóvenes o puras de corazón. Las annis son las más directas de todas las sagas: suelen entablar combate físico y emplean su aptitud de cambiar de forma para cazar en lugar de para infiltrarse y engañar a los humanoides. Pero una saga annis se lleva siempre un trofeo macabro de cada uno de sus asesinatos y lo usa para sembrar la discordia, mandando el trofeo a uno de los seres queridos de su víctima de forma que incrimine a otro miembro de la familia en el asesinato. Las sagas annis también son llamadas sagas férreas debido a su piel flexible pero dura como el hierro, que repele las armas de filo y su propio contacto quema a las demás sagas como si fuera hierro frío. Esto les permite amedrentar a las demás sagas de sus aquelarres y hacerse con el liderazgo.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

SAGA ANNIS — CRIATURA 6

CM GRANDE HUMANOIDE SAGA

Percepción +15; visión en la oscuridad

Idiomas aklo, común, jotun

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +14 (+16 a Apresar), Diplomacia +9, Engaño +11, Intimidación +11, Sigilo +14

Fue +6, **Des** +4, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +3

Aquelarre Una saga annis añade *arruinaconjuros, ligadura terrestre* y *pasamiento* a los conjuros de su aquelarre.

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +14, +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 85; **Resistencias** físico 5 (excepto contundente)

Velocidad 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +16 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], hierro frío, mágico), **Daño** 2d8+6 cortante más agarrón

Cambiar de forma ❖ (concentrar, ocultista, polimorfismo, transmutación) La saga puede adoptar la apariencia de cualquier mujer humanoide Mediana. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente).

Ligaduras de hierro ❖❖ (ataque, conjuración, ocultista) Una vez al día, una saga annis puede provocar que una jaula hecha de uñas de hierro frío surja de la nada a 30 pies (*9 m*) o menos, e intentar una prueba de Atletismo para apresar contra la CD de Fortaleza del objetivo; si el objetivo tiene debilidad al hierro frío, la saga annis obtiene un bonificador +2 por circunstancia a esta prueba. A diferencia de una presa normal, la saga annis no necesita quedarse dentro de alcance y puede moverse libremente y un intento con éxito dura hasta que la criatura escape (CD 24), lo que hace que la jaula se desmorone en un montón de herrumbre. Cualquier criatura puede intentar destruir la jaula atacándola. Tiene CA 19, Dureza 10 y 40 PG.

Rasgadura ❖ garra

LA NATURALEZA DE LAS SAGAS

Algunos creen que las sagas no tienen forma o cuerpo propios, sino que se manifiestan a partir del miedo a envejecer de la sociedad. Que no existan sagas varones también intriga a los eruditos, pero quizá es otra de las formas en que las sagas se burlan de la sociedad al presentarse como estereotipos horribles de mujeres ancianas.

SAGA NOCTURNA

Las sagas nocturnas son ladronas y traficantes de almas mortales. Estas viles criaturas almacenan almas en gemas oscuras o jarras cristalinas para venderlas en los mercados infernales y se potencian a sí mismas mediante unas joyas mágicas conocidas como *piedras corazón*. Acechan en el Plano Etéreo, desde donde asaltan a los mortales en sus sueños, debilitándolos con horribles pesadillas mientras descansan. Una saga nocturna puede fijarse en una presa concreta y acosarla de forma continuada durante semanas, quebrando lenta y cruelmente su voluntad y su capacidad de resistirse, hasta que su alma está a su merced.

Una saga nocturna es una astuta conspiradora y tratante de almas, dispuesta a contemplar cualquier trato si está convencida que saldrá ganando. Aunque para una saga nocturna es fácil viajar al Plano Etéreo y acosar a almas indefensas que no pueden ofrecer mucha oposición, dichas almas son también las que menos interesan a los ajenos malignos con los que negocian estas sagas, por lo que a veces reúnen aliados y secuaces para poder ir a por almas más potentes sin ponerse personalmente en riesgo. Sus secuaces favoritos son las pesadillas, con quienes comparten un vínculo especial. Por encima de todo, las sagas nocturnas evitan involucrarse en peleas contra enemigos que pueden perseguirlas al Plano Etéreo y sólo combaten cuando están seguras de que podrán escapar si es necesario.

SAGA NOCTURNA — CRIATURA 9

NM MEDIANO INFERNAL HUMANOIDE SAGA

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas abisal, aklo, celestial, común, infernal

Habilidades Arcanos +18, Diplomacia +18, Engaño +18, Intimidación +14, Ocultismo +20, Religión +20

OTRAS SAGAS

Los cuatro tipos de sagas presentados aquí son simplemente las más conocidas. Otras (como la saga sanguínea, la saga lunar, la saga tormentosa y la saga invernal) plagan la sociedad en otras regiones del mundo.

Habilidades Arcanos +18, Diplomacia +18, Engaño +18, Intimidación +14, Ocultismo +20, Religión +20
Fue +5, **Des** +4, **Con** +6, **Int** +4, **Sab** +5, **Car** +3
Equipo piedra corazón

Aquelarre Una saga nocturna añade *arruinaconjuros, dominar, escudriñamiento* y *pesadilla* a los conjuros de su aquelarre.

Jinete de pesadilla Cuando una saga nocturna monta una pesadilla (pág. 279), la pesadilla también obtiene los bonificadores por estatus a las salvaciones contra la magia de la saga nocturna y tanto la saga como la montura se ven afectadas cuando la saga nocturna usa el conjuro innato *excursión etérea* de su *piedra corazón*.

CA 28; **Fort** +19, **Ref** +17, **Vol** +2 por estatus a las salvaciones contra la magia, -2 a todas las salvaciones si la saga nocturna no tiene su piedra corazón
PG 170; **Inmunidades** sueño; **Debilidades** hierro frío 10; **Resistencias** mental 10

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +20 (mágico), **Daño** 2d8+8 perforante más 1d6 maligno y plaga abisal

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +20 (ágil, mágico), **Daño** 2d10+8 cortante más 1d6 maligno

Conjuros ocultistas innatos CD 28; **9.º** *excursión etérea* (a voluntad; de la piedra corazón), *ligadura del alma* (a voluntad; de la *piedra corazón*); **8.º** *concejo onírico;* **5.º** *estallido de sombra* (x2, de la piedra corazón), *pesadilla;* **3.º** *mensaje onírico* (a voluntad), *proyectil mágico* (a voluntad); **2.º** *invisibilidad* (a voluntad); **1.º** *dormir* (a voluntad), *rayo de debilitamiento* (a voluntad); **Constantes (3.º)** *detectar magia;* **(2.º)** *detectar alineamiento* (todos los alineamientos a la vez)

Acoso onírico (encantamiento, ocultista, mental) Si una saga nocturna está en estado etéreo y está flotando sobre una criatura caótica o maligna dormida, puede pegarse a la espalda de la víctima hasta el alba. La criatura padece sueños que la atormentan, como si la saga le hubiera lanzado *pesadilla* y se ve expuesta a la plaga abisal. El estado drenado causado por acoso onírico es acumulativo. Sólo otro ser etéreo puede enfrentarse a la saga nocturna y detener estas intrusiones nocturnas.

Cambiar de forma ❖ (concentrar, ocultista, polimorfismo, transmutación) La saga puede adoptar la apariencia de cualquier mujer humanoide Mediana. Eso no cambia su velocidad o los bonificadores al ataque y al daño de sus Golpes, pero puede cambiar el tipo de daño que infligen los Golpes (normalmente a contundente).

Emboscada sortílega Una criatura desprevenida ante la saga nocturna sufre un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas y CD para defenderse contra los conjuros de dicha saga.

Plaga abisal (enfermedad) Una criatura no puede recuperarse del estado drenado hasta que se cura de la plaga abisal; **Salvación** Fortaleza CD 28; **Etapa 1** Drenado 1 (1 día); **Etapa 2** Drenado aumenta en 2 (1 día)

PIEDRA CORAZÓN — OBJETO 9

ABJURACIÓN | INVESTIDO | OCULTISTA

Precio 600 po (200 po si no es mágica)
Uso puesto; **Impedimenta** –

Esta piedra preciosa otorga al portador un bonificador por objeto a las salvaciones.

Cada *piedra corazón* está alimentada por el espíritu de una saga nocturna específica. Si pasa separada de ella 24 horas (o la saga lleva muerta 24 horas), se convierte en una piedra preciosa no mágica. Una *piedra corazón* permite a la saga usar conjuros ocultistas innatos adicionales: *excursión etérea* (9.º nivel) y ligadura del alma a voluntad y estallido de sombra dos veces al día.

Activación [una acción] orden; **Requisitos** Debes estar tocando la piedra corazón; **Efecto** La piedra corazón intenta contrarrestar una enfermedad que te afecta (contrarrestar nivel 5, modificador a contrarrestar +18).

Requisitos de fabricación Debes ser una saga nocturna.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Sátiro

Para un sátiro, la vida es una fiesta y todo el mundo está invitado. Estas hadas son conocidas por su hedonismo y creen que no hay mayor belleza que la que puede hallarse en las canciones, la bebida, la comida abundante y los placeres carnales. Los sátiros usan sus canciones hechizadoras y su encanto natural para animar a toda clase de gente a que siga sus verdaderos deseos y deje de lado las normas sociales. Esto suele consistir en tentar a mortales para que se unan a fiestas escandalosas o participen en encuentros amorosos a la luz de la luna. Si una posible pareja rechaza las insinuaciones de un sátiro, sin embargo, este pierde el interés en seguir hablando y se va en busca de otras conquistas más dispuestas.

El estilo de vida de un sátiro no deja espacio para relaciones duraderas o amistades a largo plazo. En cuanto termina la fiesta o su lujuria queda saciada, el sátiro vuelve a desaparecer en el bosque. Los retoños que un sátiro deja a su paso son también sátiros y normalmente acaban siendo robados de sus cunas por otras hadas en lugar de quedarse al cuidado de mortales. Los sátiros siempre son varones.

La belleza impoluta del bosque es sagrada para un sátiro. Los intrusos incivilizados que talan árboles indiscriminadamente o masacran animales sin interés en comérselos corren el riesgo de despertar la ira de los sátiros. Un sátiro airado usa sus conjuros para detener el avance de los enemigos e intenta deshacerse de ellos ya sea mediante brutales emboscadas o liderando una carga de animales del bosque.

Otras hadas, en especial las hadas buenas, ven a los sátiros como unos primos groseros y bochornosos. No suelen ser hostiles hacia los sátiros, pero la mayoría de ellas los encuentran insufribles y aconsejan a los mortales a los que aprecian que no se acerquen a los claros de los sátiros.

Sátiro — Criatura 4

CN MEDIANO HADA

Percepción +10; visión en la penumbra

Idiomas común, silvano

Habilidades Atletismo +8, Diplomacia +13, Engaño +13, Interpretación +13, Intimidación +11, Naturaleza +9, Sigilo +11, Supervivencia +8

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

Equipo daga, flauta de pan, arco corto (20 flechas), odre de vino

Vino silvano (encantamiento, mental, primigenio) El odre de vino de un sátiro encanta mágicamente cualquier alcohol que tenga dentro. Con una acción de Interactuar, una criatura viva puede beber de ese alcohol y obtener un bonificador +1 por objeto a las salvaciones de Voluntad y un bonificador +3 por objeto a las salvaciones de Voluntad contra efectos de miedo durante la siguiente hora. Cuando el odre de vino deja de estar en posesión del sátiro, la magia sólo dura hasta que el vino se agria. En el odre caben hasta ocho dosis de vino.

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +12

PG 80; **Debilidades** hierro frío 5

Velocidad 35 pies (*10,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ daga +14 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante

A distancia ❖ arco corto +14 (letal 1d10, incremento de alcance 60 pies [*18 m*], recarga 0), **Daño** 1d6 +3 perforante

A distancia ❖ daga +14 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante

Conjuros primigenios innatos CD 21; **4.º** *dormir, hechizar, miedo, sugestión;* **Trucos (2.º)** *inspirar gran aptitud* (*Reglas básicas*, pág. 386), *inspirar valor* (*Reglas básicas*, pág. 387), *luces danzantes, sonido fantasma, triplicar la marcha* (*Reglas básicas*, pág. 387)

Músico ágil Cuando el sátiro toca la flauta para lanzar un conjuro, puede dar un Paso o una Zancada como parte de la actividad.

Tocar la flauta ❖❖❖ (auditivo, primigenio) **Requisitos** El sátiro sostiene un instrumento musical; **Efecto** El sátiro toca una melodía en su instrumento para lanzar *dormir, hechizar, miedo* o *sugestión* sin gastar el espacio de conjuro y usando su música en lugar de las acciones de componentes del conjuro. El conjuro obtiene el rasgo auditivo y afecta a todas las criaturas en una emanación de 60 pies (*18 m*) en lugar de sus objetivos habituales. Si una criatura tiene éxito en la salvación de Voluntad contra cualquiera de estos conjuros queda temporalmente inmune a los conjuros tocados por la flauta de ese sátiro durante 1 minuto. Los sátiros son inmunes a esta música.

Música de sátiro

El equipo de un sátiro es valioso, en especial su flauta de pan de gran calidad. Los sátiros a menudo tienen escondidas reservas de alcohol, buena comida y obras de arte (especialmente arte erótico) en las hondonadas y valles que frecuentan. Dependiendo del tipo de música que prefieren tocar, los sátiros pueden ser capaces de lanzar diferentes conjuros de encantamiento de 4.º nivel, como *paranoia* o *terribles carcajadas*.

GUARIDAS DE SERPIENTES MARINAS

Aunque les bastaría con una cueva submarina, las serpientes marinas prefieren 'construir' guaridas a base de hundir barcos. Una serpiente marina podría incluso crear un enorme cementerio subacuático a base de hundir varios barcos en la misma zona y dejar que sus restos se acumularan en el lecho marino.

Serpiente marina

Estas bestias legendarias parecen serpientes colosales con largas crestas espinadas recorriendo su longitud. Temperamentales y territoriales, son capaces de volcar un barco con facilidad y no dudan en hacerlo si tienen hambre o se sienten amenazadas. Abundan las historias de capitanes agraviados que pasan la vida entera dando caza al esquivo monstruo que les hundió el barco y les arruinó la vida. Estas cacerías se sustentan a base de rumores y avistamientos de esas bestias y pocos sobreviven a una enemistad con una bestia tan catastrófica.

Aunque muchos relatos de pescadores pintan a las serpientes marinas como guardianes del océano designados por los dioses o, al contrario, como agentes del mal o demoníacos, la verdad es que la mayoría de serpientes de mar son simplemente bestias muy grandes con un don para evitar ser detectadas mediante la magia.

SERPIENTE MARINA — CRIATURA 12

POCO COMÚN | N | GARGANTUESCO | ANIMAL

Percepción +22; visión en la oscuridad

Habilidades Acrobacias +18, Atletismo +26 (+28 a nadar), Sigilo +28

Fue +8, **Des** +4, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +2, **Car** +0

Indetectable (abjuración, primigenio) Una serpiente marina intenta automáticamente contrarrestar cualquier adivinación de detección, revelación, o escudriñamiento que se intenta contra ella, usando su modificador al Sigilo como modificador a contrarrestar.

CA 35; **Fort** +25, **Ref** +21, **Vol** +21

PG 210

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 60 pies (*18 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +27 (alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 3d10+14 perforante más agarrón

Cuerpo a cuerpo ❖ cola +27 (ágil, alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 2d10+14 contundente más agarrón

A distancia ❖ chorro de agua +25 (agua, brutal, incremento de alcance 100 pies [*30 m*]), **Daño** 2d6+12 contundente más algas de serpiente marina

Algas de serpiente marina (incapacitación, veneno) El agua en los órganos de flotación alrededor del cuello de una serpiente marina está repleta de algas psicotrópicas; **Salvación** Fortaleza CD 34; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** confuso y, si está volando, invierte su primera acción de cada turno en descender 20 pies (*6 m*) (1 asalto); **Etapa 2** confuso y, si está volando, desciende hasta llegar al suelo o al agua que tenga debajo (1 asalto)

Constreñir ❖ 1d10+14 contundente

Engullir ❖ (ataque) Enorme, 2d10+6 contundente, liberarse 20

Espinas desgarradoras ❖❖ (ataque, mover) La serpiente marina extiende las espinas de su espalda y nada o da una Zancada. Cada criatura adyacente a la serpiente en algún punto de su movimiento sufre 4d6+8 daño cortante (salvación básica de Reflejos CD 32).

Volcar ❖ (ataque) La serpiente marina intenta volcar un navío acuático adyacente de su mismo tamaño o inferior. Debe tener éxito en una prueba de Atletismo con una CD de 35 o la CD del Saber de navegación del piloto, la que sea más elevada.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Shoggoth

Aunque incluso los fanáticos delirantes y los profetas apocalípticos afirman que los monstruosos shoggoths no son más que una visión producida por estupefacientes o una pesadilla afortunadamente irreal, la verdad es menos halagüeña. Los shoggoths existen, pero suelen permanecer en las fosas oceánicas más profundas o en las ruinas y cavernas más remotas, hasta que deciden emerger para sembrar el caos y la destrucción a su reptante paso.

Los primeros shoggoths fueron creados por una especie alienígena para servir como bestias de carga descerebradas. Su gran envergadura, su increíble fuerza y su naturaleza amorfa los convertían en esclavos muy útiles y su capacidad de formar espontáneamente nuevos ojos, bocas, extremidades y otros órganos que necesitaran les hacían increíblemente versátiles. Con el tiempo, los shoggoths acabaron desarrollando suficiente intelecto como para rebelarse contra sus amos y ahora acechan, pacientes pero poderosos, en profundidades donde no alcanza la luz.

Un shoggoth tiene metas y métodos incomprensibles para los humanoides. Recuerdan sus milenios de servidumbre y, comparados con sus misteriosos amos, los humanos, elfos, enanos y otros seres inteligentes son motas que se arrastran por la superficie del mundo, indistinguibles del resto de animales. Cuando un shoggoth hace rodar su cuerpo inmenso y atroz por encima de una banda de exploradores, envolviéndola en una masa gelatinosa de carne y dientes, no lo hace con maldad sino con indiferencia.

Los shoggoths pueden convertirse en objetos de culto para las sectas humanoides dedicadas al caos y la entropía. El shoggoth no responde a esa veneración, pero sí consume las víctimas desafortunadas que la secta captura y le sacrifica. Los rumores de shoggoths que han desarrollado un intelecto aún mayor son, con suerte, infundados, pues el daño que un shoggoth capaz de razonar podría causar en el mundo es (como poco) preocupante.

Shoggoth — Criatura 18

RARO | CN | ENORME | ABERRACIÓN | ANFIBIO

Percepción +34; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Atletismo +36, Intimidación +29

Fue +10, **Des** +6, **Con** +9, **Int** –3, **Sab** +6, **Car** +1

CA 39, visión periférica total; **Fort** +33, **Ref** +30, **Vol** +30; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 275, curación rápida 20; **Inmunidades** cegado, controlado, ensordecido, golpes críticos, precisión, sueño; **Resistencias** ácido 20, frío 20, sónico 20

Cacofonía enloquecedora (auditivo, aura, incapacitación, mental) 60 pies (*18 m*). Un shoggoth recita constantemente sílabas y murmullos que los mortales no deberían escuchar. Si una criatura entra en el aura o empieza su turno dentro de ella, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 38 o quedar confusa durante 1 asalto (2d4 asaltos en caso de fallo crítico). Si una criatura tiene éxito en la salvación, queda temporalmente inmune durante 24 horas.

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadar 50 pies (*15 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ seudópodo +35 (alcance 30 pies [*9 m*], mágico), **Daño** 4d10+18 contundente más agarrón

Constreñir ❖ 2d10+15 contundente

Digerir Una criatura que empieza su turno dentro del shoggoth sufre 9d6 daño por ácido.

Envolver ❖❖ CD 40, 6d6 ácido, Huir CD 40, Liberarse 40

Tekeli-li

Aunque la cacofonía de un shoggoth es una mezcla desconcertante y sobrenatural de sonidos y secretos peligrosos, la locución 'tekeli-li' es el grito que más se repite y estas palabras misteriosas siempre son discernibles entre el resto de vocalizaciones alocadas. A veces, aves silvestres que habitan en lugares donde hay shoggoths parecen cantar esta extraña expresión, mientras que en otros lares se puede oír en ráfagas de viento gélido. Los intentos de traducir la expresión, incluso mediante magia, han fracasado siempre, como si las propias palabras se resistieran a revelar sus secretos al mundo.

RECURSOS DE LOS SHULNS

A veces, los aventureros que temen toparse con gusanos de cueva buscan un shuln e intentan atraerlo para que los siga u obligarlo mágicamente a que les ayude en la inminente lucha, pero la personalidad tozuda de los shulns hace que eso resulte difícil y poco fiable. Habitualmente, adquirir saliva de shuln es una táctica más sencilla, aunque su veneno debe preservarse alquímicamente para poder usarlo sobre las armas, pues ese líquido maloliente pierde su efecto rápidamente en cuanto se derrama de la boca dentada del shuln.

SHULN

Estas enormes monstruosidades con forma de topo son el azote de las Tierras Oscuras superiores, excavando a través de piedra sólida con sus grandes antebrazos y sus garras duras como la adamantita. Los shulns crecen hasta unos 20 pies (*6 m*) de longitud y tienen cuatro ojos diminutos, casi imperceptibles; un morro largo y pálido; cuatro patas musculosas que terminan en largas garras aserradas; y una cola rosada y rechoncha. A medida que un shuln joven va madurando, su metabolismo único produce adamantita que se va difundiendo por su sistema óseo. Además de hacer casi irrompibles sus garras y dientes, este rasgo fisiológico único convierte a los shulns en excavadoras sin par y los hace muy buscados por cazadores de monstruos que esperan extraer ese mineral tan preciado de sus cadáveres.

Los shulns tienen un apetito voraz y devoran casi cualquier cosa que logran cazar, pero su dieta predilecta consiste casi enteramente en grandes invertebrados, especialmente gusanos de cueva. Dependen de diminutos bigotes sensoriales que les cubren el morro y les permiten detectar sutiles movimientos en el aire y el suelo sin necesidad de visión. Cuando detecta una presa adecuada, un shuln muerde al objetivo a la mínima oportunidad y le inyecta una potente toxina paralizante presente en su saliva. Este veneno es tan fuerte que es capaz de someter incluso a un imparable gusano púrpura, lo que hace que el shuln sea un valioso (pero peligroso) compañero para cualquiera que se aventure en regiones de las Tierras Oscuras infestadas de gusanos. El conocido mal temperamento de los shulns y su tendencia a excavar en zonas de un asentamiento subterráneo donde no deberían, hacen que sean criaturas frustrantes para tener cerca pero cuando la alternativa es una visita impredecible pero mortífera de un gusano de cueva enorme y hambriento, dichas molestias salen a cuenta.

Encuentros con seres similares a los shulns (pero mucho mayores) en el Plano de la Tierra sugieren que estas criaturas pueden haberse originado allí. Estos shulns más grandes siguen conservando sus cualidades elementales, son más listos y disponen de un conjunto de conjuros primigenios innatos de tierra… pero, aun así, les sigue gustando el sabor del gusano de cueva.

SHULN — CRIATURA 12

RARO | N | ENORME | BESTIA

Percepción +20; olfato 30 pies (*9 m*), sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*)

Habilidades Atletismo +25, Supervivencia +22

Fue +7, **Des** +4, **Con** +6, **Int** –3, **Sab** +4, **Car** +1

CA 33; **Fort** +25, **Ref** +19, **Vol** +21

PG 195; **Resistencias** físico 10 (excepto adamantina o contundente), veneno 15

Velocidad 40 pies (*12 m*), excavar 20 pies (*6 m*); excavador imparable

Cuerpo a cuerpo ❖ garra adamantina +25 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 3d8+10 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ dientes adamantinos +25 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 3d10+10 perforante más saliva de shuln

Excavador imparable Los shulns pueden excavar a través de roca sólida y cualquier metal con una Dureza menor a la de la adamantita como si fuera tierra o sedimentos, dejando a su paso un túnel de 10 pies (*3 m*) de diámetro.

Rasgaarmaduras Si el shuln logra un impacto crítico con un Golpe cuerpo a cuerpo, inflige la misma cantidad de daño a la armadura del objetivo, ignorando cualquier Dureza inferior a 10, como la adamantita.

Saliva de shuln (incapacitación, veneno); **Salvación** Fortaleza CD 32; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 2d6 daño por veneno y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 3d6 daño por veneno y lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 4d6 daño por veneno y paralizado durante 2d6 horas. La saliva de shuln anula la aptitud inexorable.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
AP

Simio

Aunque muchos simios tienen un comportamiento pacífico o huraño, los gorilas pueden ser territoriales y los megaprimates son especialmente agresivos y peligrosos.

Gorila

Los gorilas pueden ser criaturas muy territoriales, especialmente si se ven provocados por la presencia de cazadores o de monstruos más peligrosos. Un gorila usa sus colmillos y sus musculosos brazos para morder y aporrear a los intrusos con furia y salvajismo.

GORILA — CRIATURA 3

N GRANDE ANIMAL

Percepción +8; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +11, Sigilo +7
Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 19; **Fort** +12, **Ref** +9, **Vol** +6
PG 45

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +11 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d6+4 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11 (alcance 5 pies [*1,5 m*]), **Daño** 1d8+4 perforante
Exhibición pavorosa ❖❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) El gorila se golpea el pecho para amedrentar a sus enemigos. Las criaturas a 30 pies (*9 m*) o menos deben hacer una salvación de Voluntad CD 20. Mientras una criatura está asustada por esta aptitud, se considera desprevenida ante el gorila.
Éxito crítico La criatura no se ve afectada y queda temporalmente inmune durante 1 minuto.
Éxito La criatura no se ve afectada.
Fallo La criatura está asustada 1.
Fallo crítico La criatura está asustada 2.

Megaprimate

El megaprimate se cuenta entre los tipos de simio más poderosos y se enfrenta enseguida a cualquiera que percibe como un intruso en sus dominios. Con una altura de 40 pies (*12 m*), supera incluso a la mayoría de gigantes y está acostumbrado a ser el mayor depredador de la región.

MEGAPRIMATE — CRIATURA 8

N GARGANTUESCO ANIMAL

Percepción +15; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +19
Fue +7, **Des** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** +2

CA 26; **Fort** +19, **Ref** +16, **Vol** +13
PG 150

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +21 (ágil, alcance 20 pies [*6 m*]), **Daño** 2d8+10 contundente
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+10 perforante
Desgarro mutilador ❖❖ El megaprimate da dos Golpes con los puños contra el mismo objetivo. Si ambos impactan, el ataque inflige 2d6 daño contundente adicional, el objetivo está desprevenido y el objetivo sufre un penalizador por estatus de -20 pies (*-6 m*) a todas sus velocidades hasta el final de su siguiente turno.
Exhibición terrorífica ❖❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) El megaprimate se golpea el pecho para aterrorizar a sus enemigos. Las criaturas a 50 pies (*15 m*) o menos deben hacer una salvación de Voluntad CD 27. Mientras una criatura está asustada por esta aptitud, se considera desprevenida ante el megaprimate y ante gorilas.
Éxito crítico La criatura no se ve afectada y queda temporalmente inmune durante 1 minuto.
Éxito La criatura no se ve afectada.
Fallo La criatura está asustada 1.
Fallo crítico La criatura está asustada 2 y en fuga hasta el final de su siguiente turno.

GIGANTOPITHECUS

Estos feroces parientes de los orangutanes pesan tres veces más que un gorila. Son de nivel 4 y sus estadísticas son aproximadamente las de un gorila de élite.

Servidores de Shelyn

Aunque se pueden hallar simurghs al servicio de la mayoría de fes buenas, son las enseñanzas de Shelyn, la diosa del arte, las que más a menudo atraen a estas criaturas. Si un templo de Shelyn logra atraer la atención y la amistad de un simurgh, normalmente respeta la privacidad de la criatura y no va predicando dicha alianza, pero no dudará en pedirle ayuda en épocas de necesidad.

Simurgh

Los pueblos del desierto consideran que avistar un simurgh es señal de una vida afortunada y quienes no están familiarizados con esta majestuosa bestia pueden confundirla con el avatar de una divinidad. Hermoso, grácil y verdaderamente colosal, un simurgh parece una gigantesca ave multicolor con la cabeza de un lupino igualmente enorme y regio. Los simurghs hacen de intermediarios en conflictos a escala mundial, sirviendo como agentes de dioses buenos o justicieros que actúan por libre y normalmente se dedican a aniquilar o desterrar a seres extraplanarios malignos.

Los simurghs pueden vivir miles de años y, dado que estos seres ancestrales son tan escasos, muchos dudan de su existencia. Pero son muy reales, como pueden asegurar entusiásticamente quienes han sido ayudados por uno. Un simurgh no se deja ver muy a menudo pero, cuando lo hace, suele ser en respuesta a una amenaza verdaderamente grave, como la incursión de un ejército de muertos vivientes o el ataque de un monstruo verdaderamente épico. Los simurghs son siempre parangones del bien y, cuando hay héroes que se enfrentan al mal, son el mejor aliado que podrían pedir.

SIMURGH — CRIATURA 18

RARO | NB | GARGANTUESCO | BESTIA

Percepción +32; visión en la oscuridad

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

Habilidades Acrobacias +27, Arcanos +28, Atletismo +32, Diplomacia +34, Interpretar +28, Medicina +35, Religión +35, Supervivencia +32

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

CA 41; **Fort** +30, **Ref** +29, **Vol** +32; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 350; **Inmunidades** enfermedad, fuego, negativo, sueño

Aura de paz (divina, emoción, encantamiento, incapacitación, mental) 50 pies (*15 m*). Si una criatura empieza su turno en el aura, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 37 o verse afectada por *calmar emociones*. Las criaturas que tienen éxito no se ven afectadas, pero deben intentar una nueva salvación cada turno que empiezan dentro del aura.

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 90 pies (*27 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +34 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 4d12+12 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +34 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*], mágico), **Daño** 4d8+12 cortante

Cuerpo a cuerpo [una acción] cola +34 (alcance 20 pies [*6 m*], mágico), **Daño** 4d8+10 cortante más coletazo desterrador

A distancia ❖ rayo deslumbrante +34 (alcance 100 pies [*30 m*], mágico), **Daño** 10d6 fuego

Conjuros divinos innatos CD 42; *9º curar, descarga flamígera;* **3.º** *zona de verdad* (a voluntad); **2.º** *detectar alineamiento* (sólo maligno; a voluntad); **1.º** *fogonazo cegador* (*Reglas básicas*, pág. 391); **Trucos (9.º)** *detectar magia, luz;* **Constantes** *don de lenguas*

Coletazo desterrador Si una criatura impactada por un Golpe de cola del simurgh no está actualmente en su Plano natal, debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 42 o ser afectada por *destierro*, excepto porque si la criatura obtiene un éxito crítico en su salvación, el simurgh no queda aturdido.

Plumas radiantes ❖❖ (ataque) **Frecuencia** Una vez al día; **Efecto** El simurgh despliega las resplandecientes plumas de su cola y ataca a sus enemigos con un cono de 100 pies (*30 m*) de luz radiante. Aparte del tamaño del cono, este efecto es idéntico a *rociada prismática* (CD 42).

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Sirénido

Elegantes, misteriosos y gráciles; esos adjetivos y varios más se pueden aplicar a los sirénidos. Los miembros de este enigmático pueblo tienen aspecto de humanoides hermosos de cintura para arriba, pero con las aletas y la cola de un enorme pez de cintura para abajo. Se les puede hallar en casi todos los océanos de Golarion y tienen una apariencia tan variada como los humanos, con una piel que va del pálido al ocre oscuro y cubre todos los tonos intermedios, mientras que sus relucientes escamas reflejan la majestuosidad del mar.

Sirénido combatiente

Los sirénidos combatientes forman el grueso de las milicias de sus vastos reinos submarinos y se enfrentan sin cuartel y cara a cara a posibles atacantes.

Sirénido combatiente — Criatura 1

N | Mediano | Acuático | Humanoide | Sirénido

Percepción +6; visión en la penumbra
Idiomas acuano, común
Habilidades Atletismo +5 (+7 a nadar), Medicina +4
Fue +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1
Equipo tridente (2)

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +4
PG 19

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), nadar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ tridente +7, **Daño** 1d8+2 perforante
A distancia ❖ tridente +9 (arrojadizo 20 pies [*6 m*]), **Daño** 1d8+2 perforante
Maniobras acuáticas ❖❖ El sirénido combatiente nada y ataca en uno de dos patrones posibles. O bien nada dos veces y da un Golpe contra un oponente al final de su movimiento, o nada una vez y da un Golpe en cualquier punto de su movimiento.

Sirénido orador de las olas

Los oradores de las olas son sirénidos que usan sus poderes primigenios para convocar aliados y defienden su pueblo con magia letal.

Sirénido orador de las olas — Criatura 2

N | Mediano | Acuático | Humanoide | Sirénido

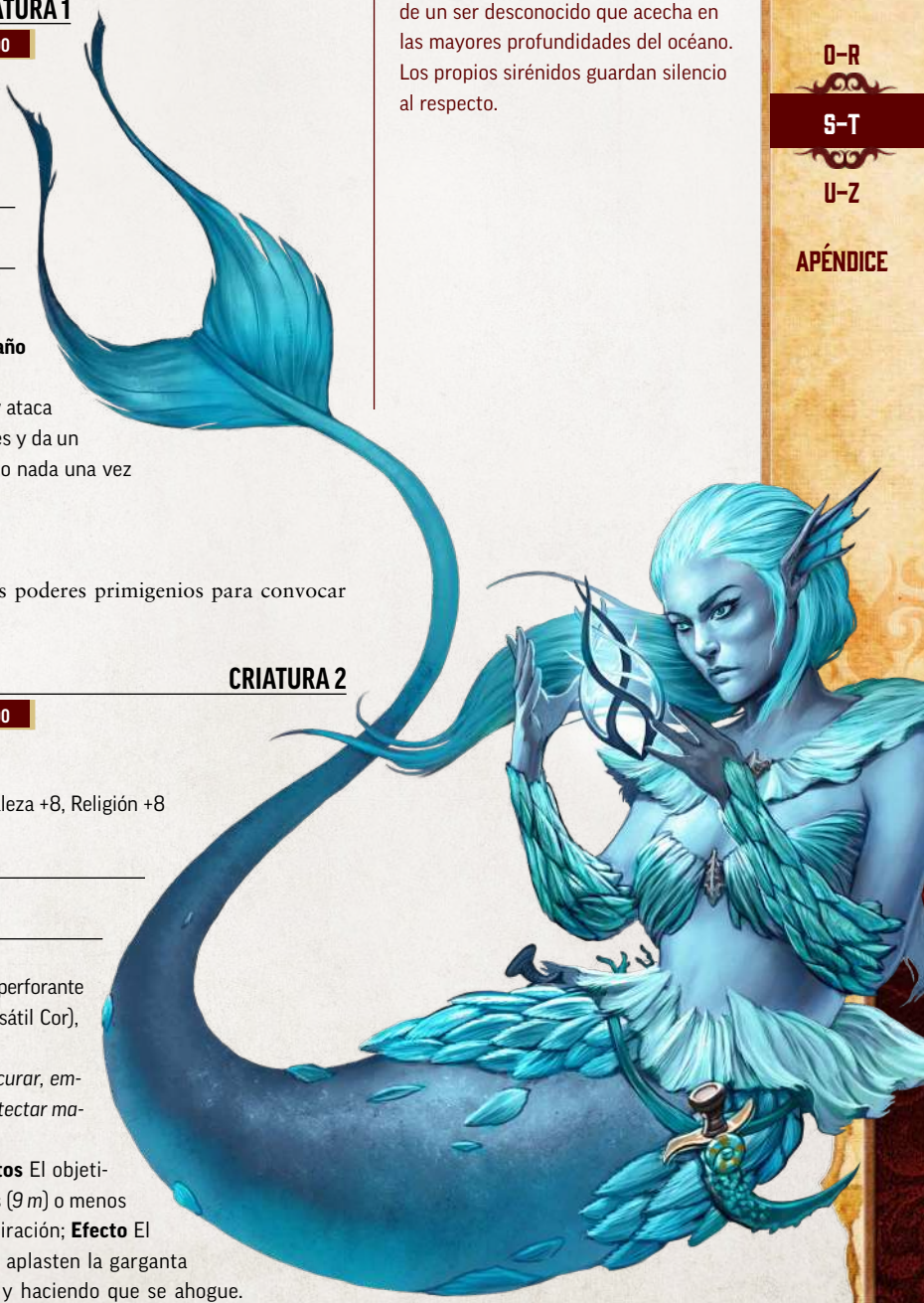
Percepción +8; visión en la penumbra
Idiomas acuano, común
Habilidades Atletismo +7 (+9 a nadar), Engaño +6, Naturaleza +8, Religión +8
Fue +3, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2
Equipo daga

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +6, **Vol** +10
PG 30

Velocidad 5 pies (*1,5 m*), nadar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ daga +9 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante
A distancia ❖ daga +9 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante
Conjuros primigenios preparados CD 18, ataque +10; **1.º** *curar, empujón hidráulico, hechizar;* **Trucos (1.º)** *arco eléctrico, detectar magia, estabilizar, luces danzantes, rayo de escarcha*
Asfixia hidráulica ❖ (agua, divina, evocación) **Requisitos** El objetivo está completamente sumergido en agua, a 30 pies (*9 m*) o menos del sirénido orador de las olas y conteniendo la respiración; **Efecto** El sirénido orador de las olas ordena a las mareas que aplasten la garganta de su enemigo, dejándolo anclado en su ubicación y haciendo que se ahogue. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar inmovilizado durante 1 asalto y perder inmediatamente el aire equivalente a 1d4 acciones (o dos veces eso en caso de fallo crítico).

El secreto de los sirénidos

Algunos marineros afirman que los sirénidos se enfrentan a una grave amenaza: un poder oscuro y maligno capaz de convertir incluso a los sirénidos más bellos en engendros degenerados y mutantes. Esas historias suelen terminar diciendo que, aunque los sirénidos aparentan ser nobles y orgullosos, en realidad son títeres involuntarios de un ser desconocido que acecha en las mayores profundidades del océano. Los propios sirénidos guardan silencio al respecto.



MONTAR EN SLURK

Un slurk que accede a ello o ha sido domesticado puede servir de montura a una criatura por lo menos de una categoría de tamaño menor que el slurk. La baba de la espalda del slurk concede a su jinete un bonificador +2 por circunstancia contra los intentos de desmontar al jinete.

SLURK

Un slurk es una bestia pegajosa y colmilluda similar a una rana que se puede hallar en madrigueras subterráneas y cuevas. Tiene dos enormes colmillos, que usa para desgarrar presas y para enzarzarse con slurks rivales. Gracias a su aptitud natural para escalar paredes y colgarse del techo con facilidad, no es raro que los exploradores de cuevas poco cautos acaben viendo los formidables colmillos de marfil de esta bestia desde más cerca de lo que querrían.

Los slurks exudan dos tipos muy diferentes de secreciones malolientes desde su blanquecina piel. De unas grandes pústulas en la espalda del slurk gotea una baba pegajosa y densa como la resina, que se endurece al contacto con el aire. A base de tensar la piel, el slurk puede reventar estas pústulas en dirección a los intrusos, cubriéndolos de baba adhesiva y limitando severamente su capacidad de resistir el resto de ataques del monstruo, incluyendo los efectos de su otra secreción. Unas glándulas en el lado abdominal del slurk exudan una grasa increíblemente resbaladiza y fétida, que protege al slurk de los efectos inmovilizadores de la baba de su propia espalda, pero que tiene el beneficio adicional de hacerlo increíblemente difícil de apresar y capturar. El mejor modo de saber si hay un slurk en las inmediaciones es buscar charcos endurecidos de esa grasa, que se acumulan y se secan en esquinas de cueva y entre pilas de rocas en que el slurk descansa entre comidas.

Se cree que los slurks son descendientes de un intento fallido de los enanos de domesticar y criar a grandes ranas subterráneas como ganado y animales de tiro. A pesar de este supuesto fracaso, los slurks a menudo traban amistad con otros pueblos subterráneos. Estas ranas pegajosas gustan mucho a los kóbolds, que los domestican y entrenan como poderosas monturas y guardianes. Aunque otras criaturas, en especial los boggards, a veces entrenan slurks como animales guardianes, los kóbolds son quienes más usan estas criaturas. Un kóbold montado en un slurk suele preferir esconderse en salientes altos de las cuevas y aprovechar la altura y la sorpresa para lanzar ataques a distancia contra los enemigos. Los jinetes kóbolds también sacan partido a las capacidades escaladoras de los slurks y cargan contra sus enemigos desde las paredes de las cavernas.

SLURK — CRIATURA 2

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico (no puede hablar)

Habilidades Acrobacias +6 (+8 a Huir), Atletismo +8, Sigilo +5

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

CA 17; **Fort** +10 (+12 contra presa o Empujón), **Ref** +6, **Vol** +4

PG 35

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

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +11 (letal 1d10), **Daño** 1d8+4 perforante

A distancia ❖ rociada de baba +9 (incremento de alcance 30 pies [*9 m*]), **Efecto** Baba pegajosa

Baba pegajosa Una criatura impactada por la rociada de baba de un slurk queda torpe 1 y sufre un penalizador -5 pies (*-1,5 m*) a su velocidad durante 1 hora o hasta que se limpia la baba. La baba se puede limpiar con un total de tres acciones de Interactuar por parte de la criatura afectada o criaturas adyacentes. No hace falta que esas acciones sean consecutivas ni hechas por la misma criatura.

Vientre grasiento ❖❖❖ El slurk segrega una grasa resbaladiza desde sus glándulas ventrales para cubrir el suelo bajo él y en una emanación de 5 pies (*1,5 m*), convirtiendo el área afectada en terreno desigual durante 10 minutos, tras lo cual se seca y forma una costra pútrida. La CD para mantener el Equilibrio al pasar por la baba es 18.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Sombra

Los misteriosos muertos vivientes conocidos como sombras acechan en lugares oscuros y se alimentan de quienes se alejan demasiado de la luz. Quienes dialogan con las sombras, normalmente mientras las mantienen a raya con un arma luminosa, pueden averiguar muchos secretos, pues son excelentes espías.

SOMBRA — CRIATURA 4

CM MEDIANO INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas necril

Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +14

Fue –5, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sab** +2, **Car** +3

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +12

PG 40; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, precisión, veneno; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza, positivo, o *toque fantasmal*; doble resistencia contra no mágico)

Vulnerabilidad a la luz Un objeto que proyecta luz mágica (como mediante el conjuro luz) es tratado como mágico cuando se usa para atacar a la sombra.

Velocidad volar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mano sombría +15 (mágico, sutil), **Daño** 2d6+3 negativo

Engendro de sombra Cuando la sombra de una criatura es arrancada mediante robar sombra, ésta se convierte en un engendro de sombra bajo el mando de la sombra que lo creó. Este engendro de sombra no tiene robar sombra y queda torpe 2 de forma perpetua e incurable. Si la criatura de la que fue arrancado el engendro de sombra muere, el engendro de sombra se convierte en una sombra verdadera y autónoma. Si la criatura se recupera de estar debilitada, su sombra regresa y el engendro desaparece.

Escabullirse en las sombras La sombra puede Esconderse o terminar de Moverse furtivamente en la sombra de una criatura u objeto.

Robar sombra (divino, nigromancia) ❖ **Requisitos** La sombra ha impactado en una criatura viva con un Golpe de mano sombría en su anterior acción; **Efecto** La sombra tira de la sombra del objetivo y hace que la criatura quede debilitada 1. Esto se acumula con otros estados de debilitado debido a sombras, hasta un máximo de debilitado 4. Si esto aumenta el valor de debilitado de una criatura a 3 o más, la sombra del objetivo se separa de su cuerpo (ver engendro de sombra). El estado debilitado que provoca robar sombra disminuye en 1 cada hora.

UBICACIONES DE LAS SOMBRAS

Las sombras pueden acechar en cualquier zona poco iluminada: una esquina de unas ruinas, una habitación iluminada por velas, o un bosque umbrío al atardecer. Van y vuelven desde el Plano de la Sombra, aunque no está muy claro si lo hacen mediante su propio poder mágico o a base de estar aliadas con un ser más poderoso capaz de caminar entre Planos.

SOMBRA MAYOR

Las sombras que pasan gran cantidad de tiempo en el Plano de la Sombra y absorben su magia se convierten en sombras mayores.

SOMBRA MAYOR — CRIATURA 7

CM MEDIANO INCORPORAL MUERTO VIVIENTE

Percepción +14; visión en la oscuridad

Idiomas necril

Habilidades Acrobacias +16, Sigilo +20

Fue –5, **Des** +5, **Con** +0, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +4

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +18, **Vol** +15

PG 75; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralización, precisión, veneno; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz; **Resistencias** todo el daño 10 (excepto fuerza, positivo, o *toque fantasmal*; doble resistencia contra no mágico)

Vulnerabilidad a la luz Como la sombra.

Velocidad volar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mano sombría +18 (mágico, sutil), Daño 2d10+6 negativo

Conjuros divinos innatos CD 25; **2.º** *oscuridad* (a voluntad)

Engendro de sombra Como la sombra, pero el engendro no queda torpe.

Escabullirse en las sombras Como la sombra.

Robar sombra ❖ (divino, nigromancia) Como la sombra, pero provoca debilitado (o debilitado 3 en caso de impacto crítico.)

LAS MADRIGUERAS DE LOS TEJETERRORES

Ya estén solos o en grupo, los tejeterrores cazan en bosques, pantanos o colinas cubiertas de maleza, construyendo estructuras desde sus telarañas en lo alto de los árboles o entre cañones escarpados y rodean su territorio con trampas fabricadas a partir de la misma red y materiales naturales.

Tejeterror

Los tejeterrores, también conocidos como ettercaps, son monstruos espantosos que no sólo viven dentro de las guaridas de arañas, sino que crían y pastorean a dichas sabandijas.

TEJETERROR — CRIATURA 3

NM MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +10; sentido de la vibración (impreciso) 30 pies (*9 m*) (criaturas que tocan su telaraña), visión en la oscuridad

Idiomas aklo; hablar con las arañas

Habilidades Acrobacias +9, Artesanía +8 (+12 a fabricar trampas y trampas de lazo), Atletismo +9, Sigilo +11

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

Hablar con arañas El tejeterror puede hablar con las arañas, con los mismos efectos y limitaciones que *hablar con los animales*.

CA 19; **Fort** +10, **Ref** +11, **Vol** +8

PG 45

Caer sobre la presa ↷ **Requisitos** Aún no se ha tirado iniciativa; **Desencadenante** Una criatura toca la telaraña del tejeterror mientras el tejeterror está en ella; **Efecto** El tejeterror detecta automáticamente a la criatura y da una Zancada o trepa antes de tirar iniciativa.

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

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +11 (veneno), **Daño** 1d8+6 perforante más veneno de tejeterror

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +11 (ágil), **Daño** 1d8+6 cortante

Cuerpo a cuerpo ❖ telaraña +11, **Efecto** Trampa de telaraña

Trampa de telaraña Una criatura impactada por el ataque de telaraña del tejeterror queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que Huya (CD 20).

Veneno de tejeterror (veneno) **Salvación** Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 10 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y desprevenido (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno, desprevenido y lentificado 1 (1 asalto)

TRAMPAS DE TEJETERROR

Las siguientes trampas son algunas de las que usan los tejeterrores.

TRAMPA DE DESPLOME DE TEJETERROR — PELIGRO 3

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 23

Descripción Una hebra de telaraña que al pisarse hace caer un fardo de rocas sobre todos los objetivos en un espacio de 10 pies (*3 m*) de lado.

Inutilizar Supervivencia (entrenado) o Latrocinio (experto) CD 20 para redistribuir la telaraña

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +9

Trampa de desplome ↷ **Desencadenante** Una criatura pisa la casilla en la que hay la hebra trampa de telaraña; **Efecto** Todas las criaturas en el espacio de 10 pies (*3 m*) de lado de la trampa sufren 2d6 daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 20).

HORCA DE TEJETERROR — PELIGRO 2

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 22

Descripción Una telaraña discreta a la altura de la garganta atrapa a una criatura que camina a través de ella.

Inutilizar Supervivencia (entrenado) o Latrocinio (experto) CD 18 para redistribuir la telaraña

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +5

Horca de telaraña ↷ (ataque); **Desencadenante** Una criatura pisa la casilla en la que hay la hebra trampa de telaraña; **Efecto** La horca de tejeterror da un Golpe de horca contra la criatura desencadenante.

Cuerpo a cuerpo ❖ horca +13 (letal d10), **Daño** 3d6 contundente y el objetivo es agarrado y levantado del suelo (Huir CD 22). El objetivo sufre 1d6 daño contundente al final de cada uno de sus turnos mientras está atrapado en la horca.

Tengu

Los tengus son cuervos humanoides naturalmente astutos que se pueden encontrar por todo Golarion. Están acostumbrados a ser minoría y toparse con sospechas allí donde viajan, así que por cuestión de necesidad muchos de ellos tienen un talento innato para los idiomas y para el uso de armas de filo. Viven en los márgenes de la sociedad y suelen verse atraídos por ocupaciones no del todo legales, lo que les ha granjeado fama de bribones sin escrúpulos, un prejuicio que, a su vez, perpetúa el ciclo opresivo de discriminación y trabajos no legítimos en que se encuentran los tengus.

Aunque son humanoides, los tengus tienen rasgos de ave muy marcados y muchos dirían que se parecen más a los cuervos que a los humanos. Tienen el pico fuerte y grueso, y zarpas afiladas en las manos y los pies. La mayor parte del cuerpo de un tengu está recubierta de pequeñas plumas que varían en color desde marrón oscuro o azul medianoche a negro reluciente, aunque pueden ser de colores más claros, pero es poco habitual. Como muchas criaturas aviares, los tengus tienen los huesos huecos, lo que hace que pesen mucho menos que otros humanoides de su tamaño, aunque muy pocos disponen de alas para volar de forma natural. El habla de un tengu puede ir acompañada de cacareos rápidos o graznidos rasposos y muchos practican la conversación siempre que pueden para librarse de esos tics involuntarios. Erizar las plumas y movimientos de cuello súbitos y compulsivos son otros de sus hábitos característicos. Los tengus nacen de huevos: un huevo de tengu promedio mide unas 11 pulgadas (*27 cm*) de diámetro y 16 pulgadas (*40 cm*) de alto y tarda unos 4 meses en eclosionar.

Los tengus son un pueblo emigrante y casi siempre se los encuentra en reinos y comunidades de otras razas. Quizá debido a que son más visualmente distintivos que la mayoría de ascendencias humanoides, suelen ser un objetivo más obvio de desconfianza y discriminación que, por ejemplo, los elfos o enanos. Como consecuencia, los tengus suelen formar grupos sociales muy unidos con otros parias y con gente de ascendencias poco comunes. Existen pocas comunidades verdaderamente tengus y suelen verse exiliadas a guetos y barrios marginales. Desde muy jóvenes, los tengus aprenden que el mundo no es un lugar amigable y que deben mirar por sí mismos.

Devoradores de mala suerte

En el archipiélago pirata de Los Grilletes, los tengus ocupan un nicho social único, pues muchos piratas creen que la presencia de un tengu a bordo de un navío mantiene a raya la mala suerte. A estos tengus se los conoce como devoradores de mala suerte y las tripulaciones piratas los tratan como mascotas. A los devoradores de mala suerte eso no les molesta, porque les permite evitar gran parte del trabajo duro asociado con la navegación. Cuando un tengu navega con piratas que temen algún infortunio, la afirmación de que 'el hambre trae mala suerte' le consigue comodidades y respeto de forma mucho más efectiva que cualquier soborno.

Tengu furtivo — Criatura 2

CN | Mediano | Humanoide | Tengu

Percepción +6; visión en la penumbra

Idiomas común, tengu y dos más

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +6, Diplomacia +5, Engaño +7, Latrocinio +8, Sigilo +8, Sociedad +5

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

Equipo arco corto, armadura de cuero tachonado, espada ropera

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +4

PG 27

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ espada ropera +10 (desarme, letal 1d8, sutil), **Daño** 1d6+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ pico +10 (sutil), **Daño** 1d4+2 perforante

A distancia ❖ arco corto +10 (incremento de alcance 60 pies [*18 m*], letal 1d10, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante

Atacante por sorpresa En el primer asalto de combate, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante el tengu.

Ataque furtivo El tengu inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Ir a por los ojos ↷ (incapacitación) **Desencadenante** El tengu logra un impacto crítico con un Golpe de pico; **Efecto** El tengu trata de picotear los ojos de su víctima. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 17.

Éxito Sin efecto.

Fallo Cegado durante 1 asalto.

Fallo crítico Cegado hasta curarse a sus PG máximos.

Mitos sobre los terótricos

Los kélidos de Sarkoris se toparon a menudo con los terótricos durante la época de la Herida del Mundo y desarrollaron rituales únicos para purificar terrenos mancillados con la ayuda de espíritus ancestrales y plumas adquiridas de celestiales. Muy al sur de allí, en lo que se conoce como las Tierras Empapadas, cuando los habitantes descubren la presencia de un terótrico (o marchitador del pantano, como se los conoce allí), llevan linternas bendecidas por ángeles con la esperanza de que su luz mantenga a raya a los terótricos.

Terótrico

El legendario terótrico es un enorme moho de limo surgido del Abismo. Su conciencia colectiva engloba regiones enteras y se esparce hasta donde le llevan sus nubes de esporas. En cuanto logra desplazarse del Abismo al Plano Material, la intención de un terótrico es alimentarse de criaturas vivas e infectarlas con esporas, y su presencia puede resultar en una auténtica calamidad.

Los terótricos se mueven expandiendo y contrayendo rápidamente sus 'cuerpos' de limo, que son capaces de excavar a través de la tierra, deslizarse por el agua y encaramarse por cuestas pronunciadas. Sin embargo, estos colosos de la podredumbre no necesitan viajar para llevar a cabo sus planes; sus esporas se adhieren fácilmente a demonios y otros moradores del Abismo, quienes luego llevan la plaga al Plano Material al ser convocados.

Cuando un terótrico infecta a una criatura con sus esporas, redes de brotes fúngicos empiezan a aparecer en la piel de la víctima hasta que le cubren el cuerpo entero, tras lo cual la mente de la víctima también sucumbe y es doblegada a la voluntad del terótrico. Las víctimas favoritas de los terótricos incluyen animales, elfos y hadas, aunque infectan sin reparos a cualquier criatura a la que puedan atrapar. Las sectas de Arrasador de Árboles ocasionalmente tratan de entablar contacto con un terótrico, pero eso suele resultar simplemente en una nueva secta de esclavos infestados de esporas.

Terótrico — Criatura 19

RARO | CM | GARGANTUESCO | HONGO

Percepción +31; sentido de la vibración (impreciso) 120 pies (*36 m*), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, elfo, silvano

Habilidades Atletismo +37, Engaño +32, Intimidación +35, Naturaleza +31, Supervivencia +31

Fue +10, **Des** +5, **Con** +9, **Int** –1, **Sab** +6, **Car** +5

CA 42; **Fort** +34, **Ref** +28, **Vol** +33; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 370, regeneración 25 (desactivada por el frío); **Inmunidades** controlado, enfermedad, paralización, sueño; **Debilidades** frío 15, hierro frío 15, bueno 15, cortante 10; **Resistencias** fuego 15

Nube de esporas (aura, enfermedad); 30 pies (*9 m*). Si una criatura entra en el aura o empieza su turno dentro de ella, se ve expuesta a plaga de esporas.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*); excavar 25 pies (*7,5 m*), nadar 35 pies (*10,5 m*),trepar 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ tentáculo +37 (alcance 20 pies [*6 m*], caótico, mágico, maligno), **Daño** 4d10+16 contundente más 2d6 caótico, 2d6 maligno y agarrón mejorado o empujar mejorado 20 pies (*6 m*) (40 pies [*12 m*] en caso de impacto crítico)

A distancia ❖ esporas +37 (caóticas, incremento de alcance 80 pies [*24 m*], mágico, malignas), **Daño** 4d8+6 veneno más 2d6 caótico, 2d6 maligno, esporas pegadizas y plaga de esporas

Esporas pegadizas Una criatura impactada por las esporas del terótrico debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 40 o sufrir un penalizador -10 pies (*-3 m*) por estatus a todas sus velocidades durante 1 minuto. En caso de fallo crítico, la criatura queda inmovilizada hasta que Huya (CD 40).

Infestar el entorno ❖❖ (curación, nigromancia, primigenio); **Frecuencia** Una vez al día; **Requisitos** El terótrico está en una zona pantanosa o boscosa; Efecto El terótrico drena nutrientes de los árboles y matorrales cercanos a la vez que los infesta con brotes fúngicos. Toda la vida vegetal no mágica (pero no las criaturas planta) en una emanación de 60 pies (*18 m*) se marchita y le brota un moho desagradable y unos hongos viscosos, eliminando cualquier cobertura y ocultación proporcionada por árboles y matorrales. El terótrico se cura 200 PG.

Plaga de esporas (enfermedad) Las plantas y hongos son inmunes; **Salvación** Fortaleza CD 40; **Etapa 1** debilitado 2 (1 día); **Etapa 2** debilitado 4 y lentificado 1 (1 día); **Etapa 3** controlado por el terótrico (como dominar; 5d8 días); **Etapa 4** muerto.

Tiburón

Tiburones de todo tipo y tamaño llevan acechando los océanos desde el origen de los tiempos, sin cambiar mucho en todo este tiempo. Son depredadores eficientes e implacables, con múltiples hileras de dientes afilados, capaces de desgarrar a sus presas con facilidad. Su asombrosa capacidad de oler sangre en el agua significa que pueden aparecer tiburones en cualquier escena de masacre acuática.

Gran tiburón blanco

Un depredador alfa en las aguas cercanas a la costa en las que caza, el gran tiburón blanco es una de las especies de tiburón de mayor tamaño. Estos cazadores silenciosos nadan grácilmente por el océano, siempre en busca de su próxima comida.

Gran tiburón blanco — Criatura 4

N | Enorme | Acuático | Animal

Percepción +11; oler sangre, olfato (impreciso) 100 pies (*30 m*)
Habilidades Atletismo +14, Sigilo +12, Supervivencia +9
Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –4
Oler sangre El tiburón puede oler sangre en el agua hasta 1 milla (*1,6 km*) de distancia.

CA 21; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +9
PG 60

Velocidad nadar 40 pies (*12 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +14, **Daño** 1d12+8 perforante
Bocado de pasada ❖ El tiburón nada hasta la mitad de su velocidad de nadar, da un Golpe de fauces y luego nada hasta la mitad de su velocidad de nadar. El Golpe inflige la mitad de daño.
Emerger ❖❖ El tiburón nada un máximo de su velocidad de nadar y entonces de un Salto sin carrerilla en vertical fuera del agua hasta 25 pies (*7,5 m*), dando un Golpe contra una criatura en cualquier punto del salto (esto le permite atacar a una criatura a un máximo de 30 pies [*9 m*] de la superficie del agua). Tras el Golpe, el tiburón vuelve a zambullirse.
Zarandear ❖ **Requisitos** El tiburón ha impactado a una criatura con un Golpe de fauces en su acción más reciente de este turno; **Efecto** La criatura impactada por el tiburón sufre 1d12 daño cortante.

Megalodón

Los megalodones son tiburones prehistóricos de increíble tamaño, fuerza y ferocidad, que recorren aguas profundas o costeras para saciar su considerable hambre. La presencia de un megalodón afecta de forma innegable el ecosistema acuático local.

Megalodón — Criatura 9

Poco común | N | Gargantuesco | Acuático | Animal

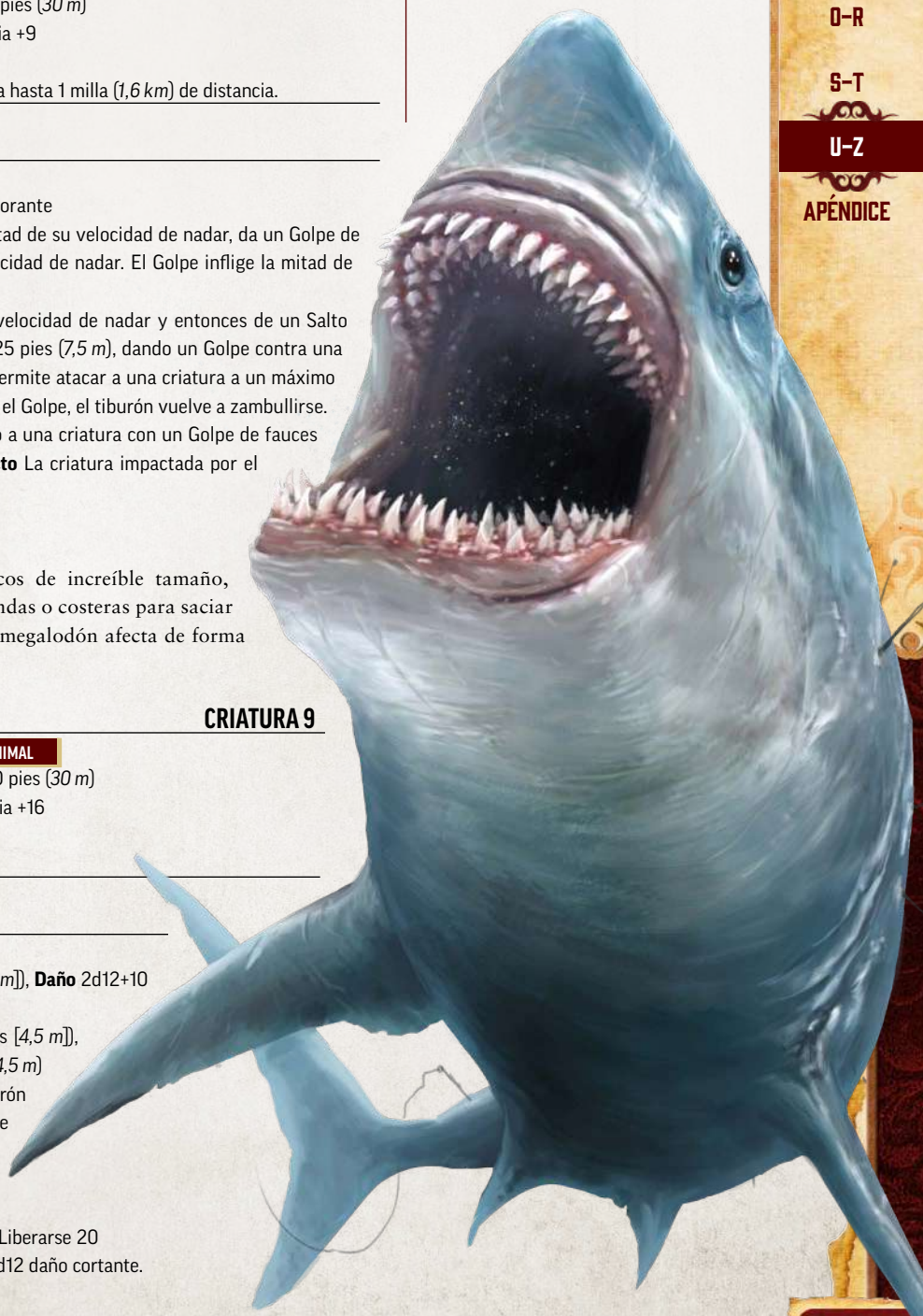
Percepción +20; oler sangre, olfato (impreciso) 100 pies (*30 m*)
Habilidades Atletismo +21, Sigilo +19, Supervivencia +16
Fue +8, **Des** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** –2
Oler sangre Como el gran tiburón blanco.

CA 27; **Fort** +21, **Ref** +16, **Vol** +17
PG 180

Velocidad nadar 80 pies (*24 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +22 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+10 perforante más agarrón mejorado
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +22 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+10 perforante más empujar 15 pies (*4,5 m*)
Emerger ❖ (ataque, mover) Como el gran tiburón blanco, pero el alcance del megalodón le permite atacar a una criatura hasta 35 pies (*10,5 m*) por encima de la superficie del agua (o a 40 pies [*12 m*] con su cola).
Engullir ❖ (ataque) Enorme, 2d8+5 contundente, Liberarse 20
Zarandear ❖ Como el gran tiburón blanco, pero 2d12 daño cortante.

Devoradores de hombres

Al contrario de lo que suele creer la gente, a los tiburones no les gusta demasiado comer humanoides. Sólo en condiciones correctas, como cuando escasee la comida o el tiburón confunda su víctima con una foca, un tiburón atacará a un nadador o un bote. Esas ocasiones resultan traumáticas para los supervivientes, quienes perpetúan el mito del tiburón devorador de hombres.



TESOROS DE LAS TORTUGAS DRAGÓN

Las tortugas dragón guardan sus tesoros en barcos hundidos en el fondo del océano. Sus botines suelen contener monedas, joyas y objetos mágicos capaces de sobrevivir a una inmersión prolongada.

UBICACIONES DE TORTUGAS DRAGÓN

Aunque la mayoría de tortugas dragón cazan en mar abierto, algunas viven en la costa o incluso en grandes lagos del interior.

Tortuga dragón

Cuando los marineros advierten a otros de los terribles peligros del mar abierto, no suelen olvidarse de mencionar las tortugas dragón, inmensos dragones acuáticos con caparazones rocosos similares a los de las tortugas marinas y aletas tan fuertes que pueden tumbar un barco. A estas criaturas temibles les gusta ser consideradas tan peligrosas como las tormentas o los desastres naturales y sienten predilección por acumular tesoros, que muchas veces proviene de tributos recibidos de marineros que pasan por su territorio y que guardan entre los restos hundidos de los barcos que no quisieron entregar sus objetos de valor. Las tortugas dragón son criaturas solitarias y cazan en regiones que cubren 100 millas cuadradas (*260 km²*) o más. Aunque normalmente comen grandes peces, son omnívoras y también pueden comer algas o cazadores de dragones insensatos. Los marineros experimentados están siempre atentos a las tortugas dragón y si, una aparece, se apresuran a huir o a ofrecerle tesoros a cambio de que les permita pasar.

La mayoría de tortugas dragón tienen por lo menos 20 pies (*6 m*) de anchura y 50 pies (*15 m*) de longitud, pero algunas crecen hasta alcanzar tamaños considerablemente mayores. Esas colosales tortugas dragón ancianas son somñolientas y desde la distancia se asemejan a islas rocosas; sus prodigiosos tesoros acumulados dan origen a leyendas marinas que pasan de una generación a otra. Hay mitos que hablan de tortugas dragón verdaderamente inmensas que pasan siglos flotando en la superficie del océano, lejos de las rutas de navegación o los mares cartografiados, con caparazones que hacen de islas y albergan ecosistemas enteros e incluso, afirman algunos, pequeños asentamientos cuyos habitantes no han conocido nunca una tierra que no se desplace por el mar.

TORTUGA DRAGÓN — CRIATURA 9

N | ENORME | ANFIBIO | DRAGÓN

Percepción +18; visión en la oscuridad

Idiomas acuano, común, dracónico

Habilidades Atletismo +21, Diplomacia +16, Intimidar +18, Sigilo +13, Supervivencia +17

Fue +6, **Des** +0, **Con** +4, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +1

CA 29; **Fort** +19, **Ref** +15, **Vol** +16

PG 140; **Inmunidades** fuego, paralización, sueño

Bloqueo con caparazón ↷ **Desencadenante** Una criatura adyacente a la tortuga dragón la elige como objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo; **Efecto** La tortuga dragón vuelve su caparazón hacia la criatura atacante, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 20 pies (*6 m*), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+9 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +21 (ágil), **Daño** 2d8+9 cortante

Arma de aliento ❖❖ (aire, fuego, primigenio) La tortuga dragón exhala una enorme descarga de vapor que inflige 10d6 daño por fuego a las criaturas en un cono de 50 pies (*15 m*) (salvación básica de Reflejos CD 27). Esta descarga de vapor afecta a las criaturas tanto dentro como fuera del agua. La tortuga dragón no puede volver a usar su arma de aliento durante 1d4 asaltos o hasta que sufre un impacto crítico (lo que ocurre antes).

Frenesí dracónico ❖❖ La tortuga dragón da dos Golpes de garra y un Golpe de fauces en cualquier orden.

Volcar ❖ (ataque, mover) La tortuga dragón intenta volcar un navío acuático adyacente de su mismo tamaño o inferior. La tortuga dragón debe tener éxito en una prueba de Atletismo con una CD de 30 o la CD de Saber de navegación del piloto, la más elevada.

Trol

Brutales, voraces, crueles y prácticamente invencibles: esta es la descripción estándar que daría un aldeano de los temidos monstruos llamados troles. Pero las palabras no hacen justicia a la capacidad de destrucción de los troles. Son tan sanguinarios como los orcos, pero con menos disciplina, tan enormes como los gigantes pero capaces de regenerar la carne herida en un instante y tan despreciables como los ogros, pero el doble de fuertes. La única forma de comprender de verdad la violencia gratuita de un trol es experimentarla de primera mano; algo que muchos no desearían ni a sus peores enemigos.

Lo primero que le viene a la cabeza a la mayoría cuando piensa en los troles es su poder de regeneración corporal, que es tan potente que la única forma de superarlo es sacando partido a la debilidad de un trol al ácido y el fuego. No basta con matar al trol con armas cáusticas o flamígeras, sin embargo; incluso el trozo más pequeño de carne de trol puede regenerarse hasta reconstruir su cuerpo entero con el tiempo suficiente. La única forma segura de erradicar una amenaza trol es quemar el cuerpo entero del monstruo hasta que no quede nada.

Los troles son cazadores solitarios, puesto que ni los demás gigantes toleran su maldad. En ocasiones vagan en pequeñas bandas de entre dos y cuatro, pero sólo cuando las presas abundan o una fuerza opuesta especialmente fuerte ha penetrado en su terreno de caza. En raras ocasiones, un trol viejo y poderoso acaba liderando varias pequeñas tribus de troles. Esos 'reyes troles' cuentan con suficiente astucia como para liderar sus hordas en incursiones y masacres devastadoras y su presencia altera permanentemente el ecosistema.

Existe una gran variedad de troles, desde el terrible monstruo asociado tradicionalmente con ese nombre hasta los acuáticos pescuezos y los híbridos troles anegados. También existen variaciones regionales: troles de montaña entre picos de piedra, por ejemplo, o troles de musgo en zonas pantanosas, pero todos comparten sus conocidos poderes de regeneración y una sed de sangre insaciable.

Trol

Los troles comunes son gigantes lentos de mollera y desgarbados que acechan en los bordes de la civilización. Usan su increíble fuerza para destrozar a sus enemigos con sus feroces garras y sus fauces trituradoras. El hambre inagotable de un trol le hace consumir toda clase de criaturas vivas y sus voraces hábitos alimenticios son lo que hace funcionar su legendaria capacidad de regeneración. Los troles miden entre 12 y 16 pies (*3,6 a 4,8 m*) de altura, aunque prefieren ir agazapados por comodidad y para que sus enemigos se confíen.

TROL **CRIATURA 5**

CM GRANDE GIGANTE TROL

Percepción +11; visión en la oscuridad
Idiomas jotun
Habilidades Atletismo +12, Intimidación +12
Fue +5, **Des** +2, **Con** +6, **Int** –2, **Sab** +0, **Car** –2

CA 20; **Fort** +17, **Ref** +11, **Vol** +7
PG 115, regeneración 20 (desactivada por ácido o fuego); **Debilidades** fuego 10
Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +14 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+5 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +14 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+5 cortante
Rasgadura ❖ garra

Sangre de trol

La sangre de trol es una sustancia valiosa y difícil de obtener, que interesa mucho a alquimistas, brujos y doctores de todo el mundo. Aunque de entrada pueda parecer que tiene poco interés más allá de su intenso color, cuando se procesa correctamente sus aplicaciones son numerosas. Experimentalmente se han producido ungüentos que devuelven extremidades perdidas, pociones que otorgan a quien las bebe una fuerza sobrenatural e incluso bombas de humo que provocan que quienes respiran sus vapores sean presa de una furia imparable.

TROLES AUGURES

Hay troles especialmente devotos, llamados augures, que afirman tener el 'don de la visión', que creen que les concedió el señor demoníaco Urxehl. Los augures practican un método de ver el futuro muy inquietante, en el cual un trol se rasga su propio abdomen y se saca las tripas para interpretar profecías en sus temblorosas entrañas. Otros sectarios pinchan y agitan al destripado adivino para mantenerlo consciente durante el macabro rito.

REY TROL

Algunos troles han aprendido las habilidades necesarias para sobrevivir más allá de la típica esperanza de vida de su especie y para reunir a otros dispuestos a obedecerles. Estos campeones desarrollan diversos talentos que les hacen líderes dignos y potentes cazadores; en especial su capacidad de potenciar a voluntad el ritmo de su regeneración y librarse de efectos de ácido y fuego que la anularían, por no mencionar un rugido bestial que puede hacer huir a posibles atacantes. Los reyes troles tienen una astucia muy superior a la de sus parientes jóvenes; saben que deben mantener cerca a sus aliados y aún más cerca a sus enemigos. Si un rey trol sospecha, aunque sea levemente, que uno de sus seguidores planea usurpar su trono, su represalia es rápida y letal.

REY TROL — CRIATURA 10

CM GRANDE GIGANTE TROL

Percepción +19; visión en la oscuridad

Idiomas jotun

Habilidades Atletismo +21, Intimidación +22, Supervivencia +17

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

CA 28; **Fort** +23, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 220, regeneración 30 (desactivada por ácido o fuego); **Debilidades** fuego 10

Ataque de oportunidad ↻

Sacudida vigorosa ↻ **Desencadenante** El rey trol sufre daño persistente por ácido o fuego; **Efecto** El rey trol se sacude para eliminar efectos persistentes de ácido o fuego, e inmediatamente hace una prueba plana CD 15 para poner fin al daño persistente que ha desencadenado esta reacción. Si el rey trol tiene éxito en esta prueba, puede usar inmediatamente rugido primordial como parte de su reacción.

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +23 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d12+13 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +23 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d8+13 cortante

Carga imparable ❖❖❖ El rey trol da dos Zancadas en línea recta. Puede dar hasta dos Golpes de garra durante este movimiento y un Golpe de fauces al final de su movimiento. No puede Golpear a la misma criatura más de una vez.

Rasgadura ❖ garra

Regeneración forzada ❖ (concentrar) **Requisitos** La regeneración del rey trol no está desactivada; Efecto El rey trol recupera 15 PG.

Rugido primordial ❖ (auditivo, emoción, mental, miedo) El rey trol emite un rugido bestial. Todas las criaturas que no son troles a 100 pies (*30 m*) o menos deben hacer una salvación de Voluntad CD 29. La criatura queda luego temporalmente inmune durante 10 minutos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura está asustada 1.

Fallo La criatura está asustada 2.

Fallo crítico La criatura está asustada 3.

INTRODUCCIÓN
A-C
D
E-G
H-K
L-N
O-R
S-T
U-Z
APÉNDICE

Unicornio

Símbolos de la gracia y de la pureza, los unicornios tienen aspecto de caballos nobles y orgullosos. Suelen ser de pelaje blanco puro, pero son más conocidos por tener un único cuerno que les surge de la frente. Aunque los unicornios a menudo hacen de protectores de lugares sagrados y naturales, ellos mismos son muy buscados por sus cuernos, que se dice que albergan potentes propiedades mágicas. Para muchos, la idea de cazar a tan magnífica criatura con la intención de arrancarle el cuerno es totalmente deleznable. Un unicornio descornado es una visión lastimera y pocos sobreviven mucho tras pasar por ello.

Los unicornios se encuentran casi exclusivamente en regiones naturales apartadas e impolutas. A veces tienen vínculos con dioses buenos, otras con hadas, pero siempre destacan por su nobleza y su virtud. Desconfían de las criaturas humanoides, en gran parte debido a los cazadores furtivos que anhelan sus cuernos, pero se rumorea que sienten debilidad por quienes son puros de corazón y espíritu. A pesar de lo que dicen algunos rumores, es igual de probable que un unicornio reconozca la pureza de los chicos que de las chicas jóvenes.

UNICORNIO — CRIATURA 3

CB | GRANDE | BESTIA | HADA

Percepción +13; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, silvano

Habilidades Acrobacias +10, Diplomacia +11, Sigilo +8, Supervivencia +9

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

Empatía salvaje El unicornio tiene una conexión con las criaturas del mundo natural que le permite comunicarse con ellas. El unicornio puede usar Diplomacia para Causar impresión y hacer Peticiones muy simples a los animales.

CA 20; **Fort** +10, **Ref** +8, **Vol** +11 (+2 contra mental)

PG 45; **Inmunidades** veneno

Velocidad 45 pies (*13,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ cuerno +12 (bueno, mágico), **Daño** 1d10+4 perforante más 1d6 bueno y Toque fantasmal

Cuerpo a cuerpo ❖ cascos +12 (ágil, mágico), **Daño** 1d8+4 contundente y Toque fantasmal

Conjuros primigenios innatos CD 21; **5.º** *zancada arbórea;* **3.º** *curar* (x2), *neutralizar veneno;* **1.º** *detectar alineamiento* (a voluntad, sólo bueno); **Trucos (2.º)** *luz*

Carga poderosa ❖❖ El unicornio da una Zancada hasta el doble de su velocidad en línea recta y luego da un Golpe de cuerno. Si el unicornio se ha movido por lo menos 20 pies (*6 m*), inflige 2d6 daño adicional si impacta.

Toque fantasmal Los Golpes de un unicornio tienen los efectos de una runa con la propiedad *toque fantasmal*.

ALICORNIO

En los círculos alquimistas y ocultistas, 'alicornio' es el nombre que recibe el material que compone el cuerno de un unicornio y también se usa para describir cualquier objeto hecho a partir de dicho cuerno. Hay que tener en cuenta que, en muchos mercados, la venta del alicornio es ilegal y quienes tratan de venderlo son tratados como escoria.

Exiliados del aire

Se cree que los uthuls son un grupo de seres exiliados que antaño vivían en el Plano del Aire. No está muy claro si su furia es el motivo de su expulsión de dicho Plano o si se volvieron implacables tras ser desterrados. Los uthuls no hablan de su historia con nadie y simplemente redoblan su furia inagotable contra todo el que se atreve a preguntar.

Uthul

La mayoría de veces, un uthul tiene la apariencia de una nube oscura y arremolinada repleta de restos flotantes y destellos de relámpagos. Aunque son claramente de naturaleza elemental, los uthuls casi siempre se encuentran en el Plano Material, donde se esconden entre formaciones naturales de nubes, especialmente frentes tormentosos.

UTHUL — CRIATURA 14

CM ENORME AIRE ELEMENTAL

Percepción +20; visión en la oscuridad

Idiomas aurano

Habilidades Acrobacias +29, Atletismo +27, Intimidación +23, Sigilo +25

Fue +7, **Des** +7, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** –2, **Car** +3

CA 36; **Fort** +28, **Ref** +29, **Vol** +22

PG 250; **Inmunidades** electricidad, paralización, sueño, veneno

Fuertes vientos (aire, aura) 40 pies (*12 m*). El aire dentro del aura es terreno difícil para las criaturas que vuelan y no tienen el rasgo aire.

Velocidad volar 100 pies (*30 m*); Celeridad

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +29 (ágil), **Daño** 3d12+11 cortante

A distancia ❖ restos flotantes +29 (incremento de rango de distancia 60 pies [*18 m*]), **Daño** 5d8+15 contundente

Celeridad El movimiento de un uthul no desencadena reacciones.

Estallido de relámpago ❖ (electricidad, incapacitación, sónico) El uthul produce un poderoso relámpago y un trueno ensordecedor. El relámpago inflige 6d12 daño por electricidad a todas las criaturas en una línea de 30 pies (*9 m*), con una salvación básica de Reflejos CD 34 y cada criatura en una emanación de 20 pies (*6 m*) debe hacer una salvación de Fortaleza CD 34. El uthul no puede volver a usar estallido de relámpago durante 1d4 asaltos.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda aturdida 1.

Fallo La criatura queda aturdida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda aturdida durante 1d4 asaltos.

Forma de torbellino ❖❖ (concentrar) El uthul se transforma en un vórtice giratorio de tempestad y furia de 10 pies (*3 m*) de ancho y hasta 40 pies (*12 m*) de alto. Permanece en esta forma durante 3 asaltos o hasta que disipa el efecto. Mientras está en esta forma, el uthul obtiene resistencia 10 al daño físico y puede moverse a través de otras criaturas. Su aura permanece activa pero no puede dar Golpes con restos flotantes ni usar estallido de relámpago. Cualquier criatura a través de la cual se mueve el uthul sufre 4d6 daño contundente y 2d12 daño por electricidad. Una misma criatura sólo puede sufrir ese daño una vez por asalto. Una criatura Grande o inferior debe también tener éxito en una salvación de Reflejos CD 32 o quedar atrapada y suspendida dentro del vórtice. Las criaturas suspendidas se mueven junto al uthul. Una criatura puede intentar escapar invirtiendo una acción para hacer una salvación de Reflejos CD 32 (o una prueba de Acrobacias CD 32 para maniobrar en vuelo si dispone de una velocidad de volar). Al escapar, o cuando el uthul se transforma de nuevo en su forma de nubes tormentosas, una criatura suspendida es arrojada 1d4 x 10 pies (*3 m*) en una dirección aleatoria y luego cae a menos que pueda volar o mantenerse a flote de otro modo. Tras regresar a su forma normal, el uthul debe esperar 1 minuto antes de poder volver a usar forma de torbellino.

Vampiro

Los vampiros son criaturas muertas vivientes que se alimentan de la sangre de los vivos.

Cómo crear un vampiro

Puedes convertir una criatura viva existente en vampiro mediante los siguientes pasos.

Aumenta en 1 el nivel de la criatura y cambia sus estadísticas de este modo.

- Aumenta en 1 su CA, bonificadores al ataque, CD, salvaciones y modificadores de habilidad.
- Aumenta en 1 el daño de sus Golpes y otras aptitudes ofensivas. Si la criatura tiene una aptitud que limita lo a menudo que puede usarse (como un arma de aliento), en su lugar, aumenta en 2 el daño.
- Reduce sus PG en la cantidad indicada en la tabla.
- El vampiro obtiene curación rápida y resistencia al daño físico (excepto plata) como se indica en la tabla. Estas aptitudes son el motivo por el que el vampiro tiene menos PG.

Nivel inicial	Reducción de PG	Curación rápida/Resistencia
3–4	–20	5
5–7	–30	7
8–14	–40	10
15 o más	–60	15

Aptitudes básicas de Vampiro

Todos los vampiros obtienen las siguientes aptitudes. Un vampiro obtiene los rasgos muerto viviente y vampiro y normalmente se vuelve maligno. Si la criatura base tiene aptitudes que provienen de ser una criatura viva, las pierde. También pierde cualquier rasgo que representa su vida como criatura viviente, como humano y humanoide. Puede que tengas que ajustar algunas aptitudes que entren en conflicto con la temática de vampiro.

Curación negativa

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

Recuperación en ataúd (divina, negativa, nigromancia) A diferencia de otros muertos vivientes, un vampiro no queda destruido si llega a 0 PG. En lugar de eso, queda inconsciente. Si su cuerpo reposa en su ataúd durante 1 hora, el vampiro recupera 1 PG, tras lo cual su curación rápida empieza a funcionar con normalidad.

Debilidades de vampiro Todos los vampiros tienen las siguientes debilidades.

- **Compulsiones** Los vampiros son criaturas con compulsiones extrañas e indescifrables. Un vampiro típico no puede atravesar voluntariamente agua corriente a menos que sea transportado mientras se oculta en su ataúd, ni tampoco puede entrar en una residencia privada a menos que le invite alguien con autoridad para ello. A discreción tuya, los vampiros pueden tener compulsiones diferentes; un vampiro pirata podría no ser capaz de pisar tierra firme sin ser invitado, por ejemplo. Se puede obligar a un vampiro a hacer esas cosas, o puede que uno sea capaz de sobreponerse a su compulsión al igual que a su revulsión (ver más abajo).
- **Estaca** Una estaca de madera clavada en el corazón de un vampiro lo reduce a 0 PG y le impide curarse por encima de eso, incluso en su ataúd. Clavar una estaca en un vampiro requiere tres acciones y sólo funciona si el vampiro está inconsciente. Si se le quita la estaca, el vampiro puede volver a curarse hasta más de 0 PG y, si está en su ataúd, el periodo de descanso de 1 hora empieza al extraer la estaca. Si se le corta la cabeza al vampiro y se unge con *agua bendita* mientras la estaca sigue clavada, el vampiro es destruido.
- **Luz solar** Si se ve expuesto a luz solar directa, un vampiro queda inmediatamente lentificado 1. El valor de lentificado aumenta en 1 cada vez que el vampiro termina su turno bajo la luz solar. Si el vampiro pierde todas sus acciones de esta forma, es destruido. Debido a su aversión sobrenatural a la luz, los vampiros no proyectan sombras ni se reflejan en espejos.
- **Revulsión** Un vampiro no puede acercarse voluntariamente a menos de 10 pies (*3 m*) de ajos o del símbolo religioso de una divinidad no maligna que sean enarbolados en su dirección. Para enarbolar ajos o un símbolo religioso, una criatura debe Interactuar para mantenerlos durante 1 asalto (de modo similar a Alzar un escudo). Si el vampiro se acerca involuntariamente a 10 pies (*3 m*) o menos de un objeto que le provoca revulsión, pasa a estar en fuga y debe huir del objeto que le provoca revulsión hasta terminar una acción a más de 10 pies (*3 m*). Tras 1 asalto

Creación de vampiros

Dado que los vampiros pueden infligir su naturaleza sobre cualquier criatura de la que beben la sangre, prácticamente cualquier monstruo vivo puede convertirse en uno de estos horrores muertos vivientes. Cuando necesitas crear un vampiro para tu partida, puedes hacerlo de dos formas. En la mayoría de casos, es más efectivo crear el vampiro desde cero, usando las reglas estándar de creación de monstruos (así es cómo se crearon el engendro vampírico, el conde vampiro y el vampiro mente maestra aquí presentados). También puedes usar la guía presentada en la sección Cómo crear un vampiro para convertir una criatura existente (¡o incluso un PJ!) en vampiro, ajustando el monstruo como veas conveniente. En cualquier caso, las aptitudes específicas de los vampiros como la recuperación en ataúd, la huida neblinosa y beber sangre funcionan igual.

VAMPIROS Y DHAMPIROS

Los vampiros más comunes y tradicionales, como los aquí presentados, se conocen como 'moroi'. En Golarion, abundan en los brumosos condados de Ustalav y se pueden hallar en números reducidos en casi cualquier nación del Mar Interior. Otros tipos de vampiros incluyen los marchitos nosferatu, los saltadores jiang shi y los psíquicos vetala; estos vampiros comparten muchos rasgos básicos con los moroi, pero también disponen de aptitudes nuevas. Los dhampiros (pág. 82) pueden nacer de cualquiera de estas razas vampíricas pero los dhampiros nacidos de los moroi (que se conocen como svetocher) son los más comunes, especialmente en la Región del mar Interior.

de verse expuesto a un objeto que le provoca revulsión, un vampiro puede llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 25 como una sola acción con el rasgo concentrar. Si tiene éxito, se sobrepone a su revulsión durante 1d6 asaltos (o 1 hora en caso de éxito crítico).

Velocidad de trepar Los vampiros obtienen una velocidad de trepar igual a su Velocidad terrestre.

Garras Si la criatura tenía manos, sus uñas crecen y se endurecen, otorgándole un Golpe de garra desarmado con el rasgo ágil y que inflige daño cortante. Si el monstruo tenía algún ataque ágil, el daño infligido por sus garras debería ser aproximadamente el mismo que dicho ataque. Si no tenía ataques ágiles, sus garras deberían infligir tres cuartas partes del daño de sus otros ataques.

Agarrón Los ataques de garra de la criatura (o ataques sin armas equivalentes) obtienen agarrón.

Beber sangre ❖ (divino, nigromancia) **Requisitos** Hay una criatura agarrada, paralizada, neutralizada, inconsciente o voluntaria dentro del alcance del vampiro; **Efecto** El vampiro clava sus colmillos en dicha criatura para beber su sangre. Esto requiere una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de la víctima si está agarrada y es automático para cualquiera de los otros estados. La víctima queda drenada 1 y el vampiro recupera tantos PG como el 10% de sus PG máximos, convirtiendo el exceso en PG temporales. Beber sangre de una criatura que ya está drenada no restablece PG al vampiro, pero aumenta en 1 el valor de drenada de la víctima. Un vampiro puede consumir sangre de un recipiente para obtener sustento, pero no recupera PG con ello.

El estado de drenado de una víctima disminuye en 1 por semana. Una transfusión de sangre, que requiere una prueba de Medicina CD 20 y suficiente sangre o un donante de sangre, reduce en 1 el estado drenado tras 10 minutos.

Aptitudes de los Vampiros verdaderos

Los vampiros poderosos capaces de convertir a sus víctimas en vampiros y controlarlos obtienen aptitudes vampíricas adicionales, que se indican a continuación. Una criatura por debajo de nivel 5 no es lo bastante poderosa como para convertirse en un vampiro verdadero; deberías convertirla en un engendro vampírico normal, o subirla por lo menos a nivel 5 antes de convertirla en un vampiro verdadero.

Resistencias El vampiro resiste todo el daño físico excepto la plata mágica.

Crear engendro (divino, nigromancia, tiempo libre) Si una criatura muere tras ser reducida a 0 PG mediante la aptitud beber sangre, el vampiro puede convertir esa víctima en vampiro donando algo de su propia sangre a la víctima y enterrándola durante 3 noches. Si el nuevo vampiro es de menor nivel que su creador, queda bajo el control del mismo. Si un vampiro controla demasiados engendros a la vez (a discreción del DJ), los de voluntad fuerte pueden liberarse si tienen éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de Voluntad del vampiro.

Huida neblinosa ❖ **Desencadenante** El vampiro queda reducido a 0 PG; **Efecto** El vampiro usa convertirse en niebla. Puede hacer acciones de mover para desplazarse hacia su ataúd, aunque esté a 0 PG. Mientras tenga 0 PG en esta forma, no se verá afectado, aunque sufra daño adicional. Regresa automáticamente a su forma corporal, inconsciente, si llega a su ataúd o tras 2 horas, lo que ocurra antes.

Beber sangre Como un vampiro normal pero la víctima queda drenada 2 en lugar de 1.

Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) El vampiro se transforma en una de sus formas animales o recupera su forma normal. La mayoría de vampiros pueden transformarse en murciélago, pero algunos pueden transformarse en una criatura distinta, como una rata o un lobo. Usa las opciones de los conjuros forma aérea y forma de animal como guías.

- **Murciélago** El vampiro se transforma en una plaga de murciélagos o un murciélago gigante (pág. 256). Obtiene ecolocación 40 pies (*12 m*); una velocidad terrestre de 20 pies (*6 m*) y de volar de 30 pies (*9 m*) y un Golpe de colmillos con el mismo bonificador al ataque que su ataque cuerpo a cuerpo más elevado. Estos colmillos infligen el mismo daño que las garras del vampiro, pero es daño perforante en lugar de cortante.

Convertirse en niebla ❖ (concentrar, divino, transmutación) El vampiro se transforma en una nube de vapor, como el conjuro *forma gaseosa*, o vuelve a su forma normal. El vampiro pierde su curación rápida mientras está en forma gaseosa. El vampiro puede permanecer en esta forma indefinidamente.

Criaturas de la noche (divino, encantamiento, mental) La presencia del vampiro atrae criaturas de la noche para que cumplan la voluntad de su amo. Estas suelen incluir plagas de ratas, plagas de murciélagos y lobos, pero pueden contar con otras criaturas. El vampiro puede dar órdenes telepáticas a estas criaturas si están a 100 pies (*30 m*) o menos, pero éstas no pueden responder.

Dominar ❖❖ (divino, encantamiento, incapacitación, mental, visual) El vampiro puede lanzar *dominar* a voluntad como conjuro divino innato. Lanzarlo requiere mirar al objetivo a los ojos, lo que añade el rasgo visual al conjuro. La CD de salvación usa la CD del nivel del vampiro (*Reglas básicas*, pág. 503) y si una criatura tiene éxito queda temporalmente inmune a la dominación por parte de ese vampiro durante 24 horas. Destruir por completo el vampiro pone fin a la dominación, pero meramente reducir el vampiro a 0 PG no es suficiente para romper el conjuro.

ENGENDRO VAMPÍRICO

Los vampiros usan a los engendros para la infiltración y el reconocimiento.

ENGENDRO VAMPÍRICO PÍCARO — CRIATURA 4

CM MEDIANO MUERTO VIVIENTE VAMPIRO

Percepción +12; visión en la oscuridad
Idiomas común, más un idioma regional
Habilidades Acrobacias +11, Atletismo +9, Intimidación +8, Sigilo +12, Sociedad +5
Fue +3, **Des** +5, **Con** +1, **Int** –1, **Sab** +3, **Car** +2

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +13, **Vol** +11
PG 40, curación negativa, curación rápida 5, recuperación en ataúd; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralización, veneno, sueño; **Debilidades** debilidades de vampiro; **Resistencias** físico 5 (excepto plata)

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +14 (ágil), **Daño** 1d8+6 cortante más agarrón
Ataque furtivo El engendro vampírico inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.
Beber sangre ❖ (divino, nigromancia) Al beber sangre, el engendro recupera 5 PG.

CONDE VAMPIRO

Los condes vampiro gobiernan sus dominios con una mezcla de miedo y crueldad.

CONDE VAMPIRO — CRIATURA 6

CM MEDIANO MUERTO VIVIENTE VAMPIRO

Percepción +17; visión en la oscuridad
Idiomas común, necril, más un idioma regional
Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +15, Diplomacia +14, Engaño +14, Intimidación +16, Sigilo +13, Sociedad +14
Fue +5, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4
Equipo armadura de cuero, *espada ropera +1*
Criaturas de la noche (divino, encantamiento, mental)

CA 24; **Fort** +11, **Ref** +14, **Vol** +17
PG 65, curación negativa, curación rápida 7, recuperación en ataúd; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralización, sueño, veneno; **Debilidades** debilidades de vampiro; **Resistencias** físico 7 (excepto plata mágica)
Huida neblinosa ❖

Velocidad 25 pies (*7,5 m*), trepar 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ *espada ropera* +17 (desarme +1, letal 1d8), **Daño** 1d6+11 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +17 (ágil), **Daño** 1d8+8 cortante más agarrón
Beber sangre ❖ (divino, nigromancia) Al beber sangre, el vampiro recupera 10 PG.
Cambiar de forma ❖ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) murciélago gigante con colmillos +15 y daño 1d8+9 perforante.
Convertirse en niebla ❖ (concentrar, divino, transmutación)
Crear engendro (divino, nigromancia, tiempo libre)
Dominar ❖❖ (divino, encantamiento, incapacitación, mental, visual) CD 22

UBICACIONES DE LOS ENGENDROS

Los engendros vampíricos viven allí donde exigen sus amos. Si no tienen amo, suelen vagar en manadas por barriadas u otras áreas urbanas donde no será muy sospechoso que desaparezcan algunas personas.

VAMPIROS NO MALIGNOS

Los vampiros no malignos son raros y representan una contradicción hacia su naturaleza más básica. Dichos vampiros suelen renunciar a una parte de su poder a cambio de algo de su perdida humanidad.

VAMPIRO MENTE MAESTRA

Los vampiros mentes maestras son magos malignos que controlan cábalas enteras de muertos vivientes y siembran el miedo en el corazón de los mortales.

VAMPIRO MENTE MAESTRA — CRIATURA 9

POCO COMÚN | CM | MEDIANO | MUERTO VIVIENTE | VAMPIRO

Percepción +20; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril, más un idioma regional

Habilidades Acrobacias +17, Arcanos +21, Atletismo +16, Diplomacia +20, Engaño +20, Intimidación +22, Sigilo +19, Sociedad +19

Fue +3, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +6, **Sab** +4, **Car** +5

Equipo anillo de sello

Criaturas de la noche (divino, encantamiento, mental)

CA 27; **Fort** +15, **Ref** +18, **Vol** +20

PG 115, curación negativa, curación rápida 10, recuperación en ataúd; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralización, sueño, veneno; **Debilidades** debilidades de vampiro; **Resistencias** físico 10 (excepto plata mágica)

Huida neblinosa ◆

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

Cuerpo a cuerpo ◆ garra +18 (ágil), **Daño** 2d8+9 cortante más agarrón

Conjuros arcanos preparados CD 29, ataque +19; **4.º** *asesino fantasmal, escudo de fuego, muro de fuego, velo;* **3.º** *acelerar, bola de fuego, disipar magia, rayo relampagueante;* **2.º** *esfera flamígera, imagen múltiple, invisibilidad, toque de idiotez;* **1.º** *paso ligero, rayo de debilitamiento, rociada de color* (x2); **Trucos (4.º)** *detectar magia, mano del mago, mensaje, rayo de escarcha, sello*

Beber sangre ◆ (divino, nigromancia) Al beber sangre, el vampiro recupera 10 PG.

Cambiar de forma ◆ (concentrar, divino, polimorfismo, transmutación) murciélago gigante con colmillos +19 y daño 2d8+9 perforante.

Convertirse en niebla ◆ (concentrar, divino, transmutación)

Crear engendro (divino, nigromancia, tiempo libre)

Dominar ◆◆ (divino, encantamiento, incapacitación, mental, visual) CD 26

Drenar objeto vinculado ◆ (arcano, mago); **Frecuencia** Una vez al día; **Requisitos** El vampiro aún no ha actuado en este turno; **Efecto** El vampiro gasta el poder almacenado en su anillo de sello. Esto le concede la posibilidad de lanzar de nuevo un conjuro preparado que ya haya lanzado ese mismo día, sin gastar un espacio de conjuro. Sigue teniendo que Lanzar el conjuro y cumplir el resto de requisitos del mismo.

Lanzamiento de conjuros firme Cuando una reacción fuese a perturbar el conjuro del vampiro, este puede intentar una prueba plana CD 15 y si tiene éxito evita ser perturbado.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Vástago brillante

Los vástagos brillantes son monstruos viles y enigmáticos que vagan por Planos remotos y rincones ignotos del Universo en busca de saber esotérico. Con sus figuras anormalmente demacradas, su cabello largo y blanco y sus manos de cuatro dedos, los vástagos brillantes son a la vez extrañamente familiares y ultraterrenos en apariencia, aunque son apenas visibles en el manto de luz cegadora que emiten continuamente. Sin embargo, sus rostros son verdaderamente horribles puesto que sus ojos sobredimensionados y sus bocas desencajadas revelan que su cabeza está hueca y rellena de luz antinatural. Los vástagos brillantes usan esta luz como arma, para tejer ilusiones y proyectar haces concentrados abrasadores.

Debido a su reputación como estudiosos de todo lo arcano y alienígena, los vástagos brillantes a veces son convocados por poderosos magos u ocultistas en busca de conocimientos difíciles de obtener. Sin embargo, estas criaturas nunca entregan su saber sin un precio y suelen exigir a cambio la ejecución de actos despreciables que benefician a sus inescrutables planes a largo plazo.

Estos seres misteriosos son nativos del Plano Astral. En ese vasto Plano, se van amontonando gradualmente acumulaciones de materia metafísica y acaban consolidándose en forma de semiplanos. Durante ese proceso tumultuoso, a veces se desprenden chispas de luz viviente de los Planos recién formados y esas esquirlas de energía planaria en bruto de algún modo se transforman en vástagos brillantes. Cada semiplano que se forma deja una impronta mental distinta en sus luminosos 'hijos', lo que hace posible a los vástagos brillantes reconocer telepáticamente a sus hermanos. Atrapados para siempre en cuerpos de apariencia adolescente, los vástagos brillantes se dedican al estudio y a la violencia con igual medida en un fútil esfuerzo por comprender su rol en el Multiverso y la ardiente injusticia de su nacimiento.

Los vástagos brillantes confunden a la mayoría de otras criaturas debido a su negativa a usar nombres individuales y en lugar de eso alternar entre referirse unos a otros de forma singular o colectiva.

Guardianes ancestrales

La práctica de conjurar y ligar vástagos brillantes para que sirvieran como guardianes de ubicaciones importantes era popular en Thassilon. Incluso hoy, miles de años tras la caída del imperio, los aventureros aún pueden toparse con vástagos brillantes en ruinas antiguas, guardando tesoros y saber olvidado del lejano pasado.

VÁSTAGO BRILLANTE — CRIATURA 12

CM MEDIANO ASTRAL

Percepción +23; visión en la oscuridad
Idiomas aklo; telepatía 120 pies (*36 m*)
Habilidades Arcanos +18, Diplomacia +21, Engaño +23, Intimidación +21, Ocultismo +18
Fue +2, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +2, **Sab** +5, **Car** +7
Dependencia radiante El vástago brillante está desprevenido en áreas de oscuridad.

CA 33; **Fort** +22, **Ref** +19, **Vol** +19
PG 215; **Inmunidades** cegado, deslumbrado, fuego
Aura cegadora (arcano, aura, incapacitación, luz) 60 pies (*18 m*). El vástago brillante proyecta luz brillante. Cualquier criatura que empieza su turno en el aura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 29. Si falla, queda cegada durante 1 minuto y en caso de fallo crítico, queda cegada permanentemente. Una criatura que tiene éxito en la salvación queda temporalmente inmune a este efecto durante 24 horas.
Luz abrumadora ↻ (luz) **Desencadenante** El vástago brillante entra en un área de oscuridad mágica o empieza su turno en un área de oscuridad mágica; **Efecto** El vástago brillante intenta contrarrestar la oscuridad mágica (como un conjuro de 7.º nivel).

Velocidad 30 pies (9 m), volar 50 pies (*15 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ puño +25 (ágil, mágico, sutil), **Daño** 3d4+5 contundente más 4d6 fuego y 2d4 fuego persistente
Cuerpo a cuerpo ❖ rayo de fuego +25 (alcance 100 pies [*30 m*], arcano, evocación, mágico), **Daño** 3d10+3 fuego, más 2d10 positivo si el objetivo es un muerto viviente
Conjuros ocultistas innatos CD 33; **7.º** *explosión solar, retorno de conjuros;* **6.º** *disipar magia, muro de fuerza, patrón vibrante;* **5.º** *ofuscar videncia, puerta dimensional, terreno alucinatorio;* **4.º** *puerta dimensional* (a voluntad; sólo a sí mismo) **2.º** *objeto ilusorio* (a voluntad); **Trucos (6.º)** *luz*

RECURSOS DE LAS SERPIENTES

Los distintivos patrones y la gran variedad de aplicaciones de la piel de serpiente hacen que sea un recurso muy solicitado, y la piel de serpientes de gran tamaño como las anacondas gigantes puede venderse a buen precio en los mercados adecuados. Esos pellejos pueden emplearse en elaborar prendas de cuero de serpiente, incluyendo botas y guantes, así como vainas de espadas, mochilas, e incluso tiendas de campaña o revestimientos para barcas. Despellejar correctamente una serpiente requiere una prueba de Artesanía o de un Saber apropiado.

Víbora

Hay muchos tipos de serpientes, desde constrictoras que habitan en la selva y se enroscan alrededor de sus presas hasta víboras venenosas cuya mordedura es letal. Aun así, todas las serpientes consumen a sus presas enteras a base de desencajar su mandíbula y usar sus poderosos músculos para mover la comida cuello abajo hasta su estómago.

VÍBORA

Cada miembro de esta familia de serpientes venenosas tiene largos y afilados colmillos que inyectan una potente toxina en sus presas. Las diferentes víboras inyectan venenos distintos, que pueden provocar parálisis, hinchazones extremadamente dolorosas, coágulos o incluso paradas cardíacas.

VÍBORA **CRIATURA –1**

N MENUDO ANIMAL

Percepción +5; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +1 (+4 a trepar), Sigilo +5, Supervivencia +3

Fue –3, **Des** +4, **Con** +0, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +7, **Vol** +5

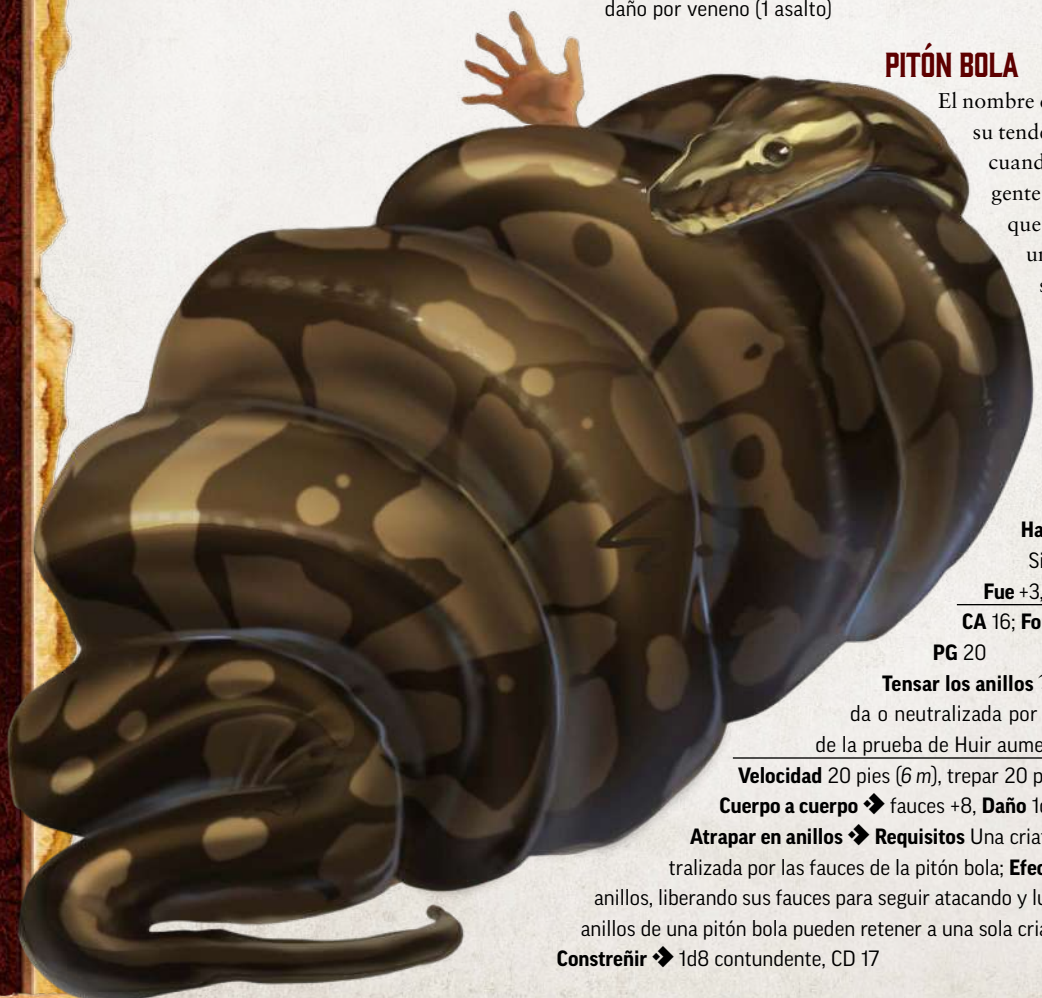
PG 8

Escabullirse ↷ **Desencadenante** Una criatura termina su movimiento adyacente a la víbora o dentro del espacio de la misma; **Efecto** La víbora da una Zancada, trepa o nada hasta 10 pies (*3 m*) (o hasta la Velocidad correspondiente, si es inferior a 10 pies [*3 m*]). Deberá terminar su movimiento en una ubicación que no esté a 5 pies (*1,5 m*) o menos de un enemigo. Este movimiento no desencadena reacciones.

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

Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +8 (ágil, sutil), **Daño** 1d8-3 perforante más veneno de víbora

Veneno de víbora (veneno) Salvación Fortaleza CD 16; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 1d8 daño por veneno (1 asalto)



PITÓN BOLA

El nombre de esta serpiente no venenosa viene de su tendencia a enroscarse formando una bola cuando tiene miedo, aunque la mayoría de gente la conoce por su estrategia de caza que consiste en enroscarse alrededor de una presa y aplastarla con sus poderosos músculos. Aun así, los herpetólogos osados a veces tienen pitones bola como mascotas.

PITÓN BOLA **CRIATURA 1**

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +6; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +6, Sigilo +6, Supervivencia +4

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

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +4

PG 20

Tensar los anillos ↷ **Desencadenante** Una criatura agarrada o neutralizada por la pitón bola intenta Huir; **Efecto** La CD de la prueba de Huir aumenta en 2.

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

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +8, **Daño** 1d8+3 perforante más agarrón

Atrapar en anillos ❖ **Requisitos** Una criatura Mediana o menor es agarrada o neutralizada por las fauces de la pitón bola; **Efecto** La pitón bola traslada la criatura a sus anillos, liberando sus fauces para seguir atacando y luego usa constreñir contra la criatura. Los anillos de una pitón bola pueden retener a una sola criatura.

Constreñir ❖ 1d8 contundente, CD 17

VÍBORA GIGANTE

Los dientes de una víbora gigante son una visión intimidante, con tubos de inyección largos como dagas. Tal es la cantidad de veneno inyectada por una víbora gigante, que puede provocar severos coágulos y dejar a la víctima absolutamente drenada de vitalidad.

VÍBORA GIGANTE — CRIATURA 2

N MEDIANO ANIMAL

Percepción +7; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la penumbra
Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +8, Sigilo +8, Supervivencia +6
Fue +3, **Des** +4, **Con** +3, **Int** –4, **Sab** +1, **Car** –2

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +11, **Vol** +6
PG 26

Oportunidad enroscada ↷ Como Ataque de oportunidad, pero la serpiente puede usar esta reacción sólo si está enroscada.

Velocidad 20 pies (*6 m*), trepar 20 pies (*6 m*), nadar 20 pies (*6 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ colmillos +11 (sutil), **Daño** 1d8+3 perforante más veneno de víbora gigante
Enroscarse ❖ La víbora gigante usa una acción para enroscarse, aumentando el alcance de sus colmillos de 5 a 10 pies (*1,5 a 3 m*). Después de que la víbora gigante dé un Golpe de colmillos, quedará desenroscada.
Veneno de víbora gigante (veneno) **Salvación** Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno y drenado 1.

LAS SERPIENTES EN LA MITOLOGÍA

Las serpientes figuran de forma habitual y prominente en los mitos y leyendas de muchas culturas de toda la Región del mar Interior. En la Antigua Osirion, las serpientes eran veneradas y se las asociaba tanto con el dios serpiente maligno Apep como con la diosa buena Wadjet, la Emperatriz Verde. Quizá el ejemplo más conocido de serpientes en las leyendas de Golarion son los hombres serpiente, humanoides serpentinos que gobernaron vastas regiones del mundo en tiempos prehistóricos y que adoraban a una vil divinidad serpiente llamada Ydersius.

ANACONDA GIGANTE

La monstruosa anaconda gigante es capaz de tragarse enteras a criaturas tan grandes como un caballo… y no hablemos ya de su jinete. Aunque los exploradores selváticos suelen preocuparse de que no les caigan encima estas serpientes desde las ramas de los árboles, es más común encontrar anacondas gigantes en estanques y ríos, donde se alimentan de presas que incluyen manatíes y capibaras.

ANACONDA GIGANTE — CRIATURA 8

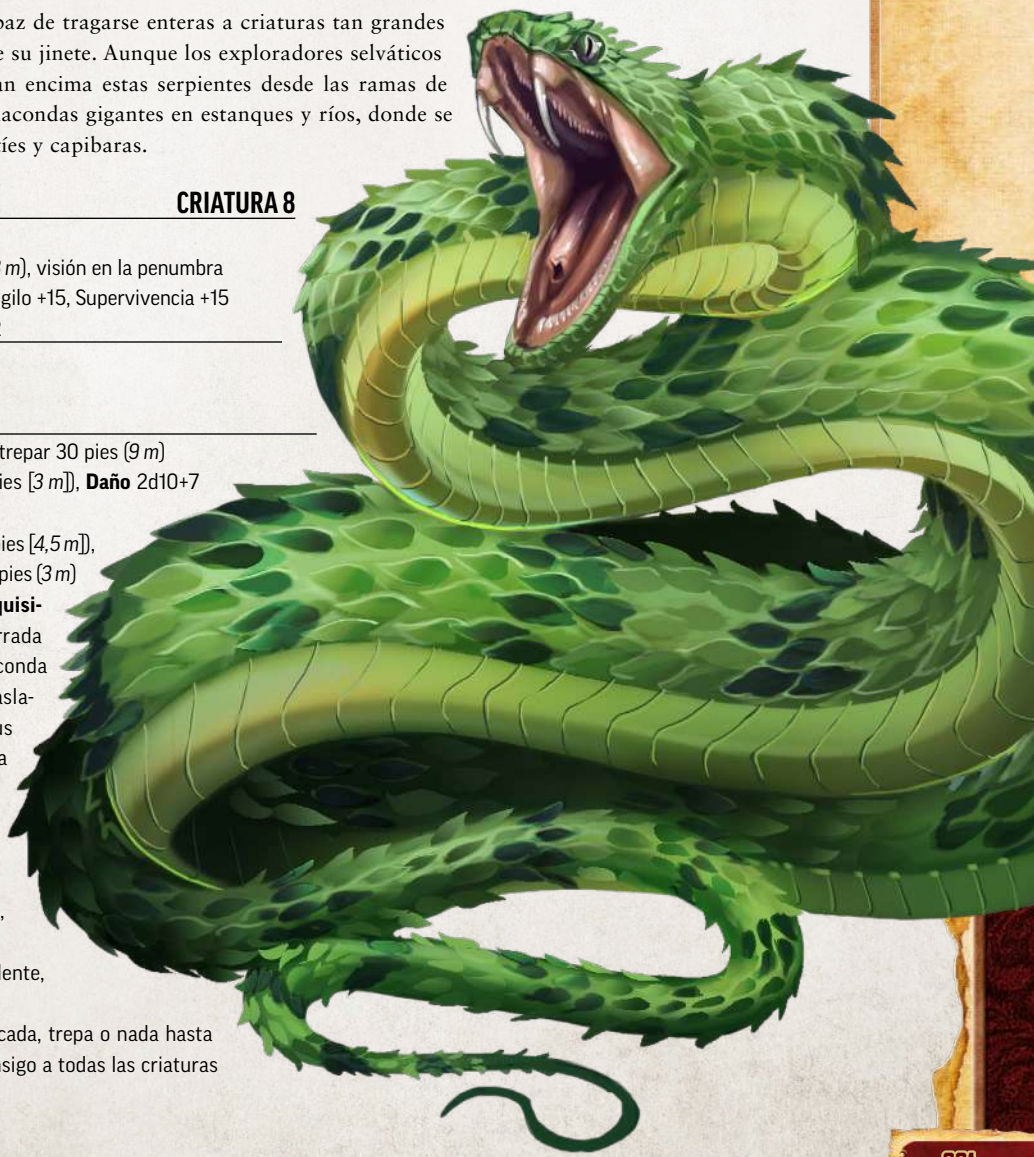
N ENORME ANIMAL

Percepción +17; olfato (impreciso) 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra
Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +21, Sigilo +15, Supervivencia +15
Fue +7, **Des** +3, **Con** +6, **Int** –4, **Sab** +3, **Car** –2

CA 25; **Fort** +20, **Ref** +17, **Vol** +15
PG 175

Tensar los anillos ↷ Como la pitón bola.

Velocidad 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*), trepar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +21 (alcance 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+7 perforante más agarrón
Cuerpo a cuerpo ❖ cola +21 (ágil, alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d8+7 contundente más empujar 10 pies (*3 m*)
Atrapar en anillos ❖ (ataque) **Requisitos** Una criatura Grande o menor es agarrada o neutralizada por las fauces de la anaconda gigante; **Efecto** La anaconda gigante traslada la criatura a sus anillos, liberando sus fauces para seguir atacando y luego usa Constreñir mayor contra la criatura. Los anillos de una anaconda gigante pueden retener tantas criaturas como caben en su espacio.
Constreñir mayor ❖ 1d10+7 contundente, CD 26
Engullir ❖ (ataque) Grande, 1d10+7 contundente, liberarse 21
Reptar ❖ La anaconda gigante da una Zancada, trepa o nada hasta la mitad de su Velocidad, arrastrando consigo a todas las criaturas que tiene agarradas.



TESOROS DE LOS WEMMUTHS

Los wemmuths tienen poco interés en usar objetos mágicos o acumular tesoros por avaricia, pero son lo bastante astutos como para entender que unos pocos abalorios y baratijas bien colocados suponen cebos excelentes.

Wemmuth

Fertilizados por grandes cantidades de sangre derramada, como las de campos de batalla ensangrentados o los alrededores de ciudades asediadas, los wemmuths son viles extensiones de enredaderas que se alimentan del sufrimiento de los mortales y que beben sangre como si fuera agua. Dotados de una inteligencia rudimentaria y de una sed de sangre insaciable, los wemmuths permanecen al acecho la mayor parte de sus vidas, creciendo hasta un tamaño increíble en el ensangrentado suelo de sus macabros hogares. Aunque las enredaderas que componen el cuerpo de un wemmuth no suelen ser más gruesas que una cuerda, un wemmuth adulto consiste en 5,5 toneladas de enredaderas, que si se extendiesen una detrás de otra en línea recta alcanzarían los 6.000 pies (*1.800 m*). Sin embargo, los wemmuths nunca se distribuyen de esta forma y en su lugar prefieren enrroscarse formando montículos enormes de aproximadamente 15 pies (*4,5 m*) de lado y de un grosor considerable. Aunque a menudo se les encuentra holgazaneando, el olor a sangre les induce un frenesí violento. La criatura condensa su masa entera en una esfera de espinas afiladas y lianas lacerantes, como una planta rodadora del tamaño de un elefante. Los wemmuths a menudo arrancan grandes rocas o árboles enteros y los incorporan a su masa rodante, usando esos objetos para fortalecer su defensa contra muchos tipos de ataques o arrojándolos contra oponentes lejanos con una precisión aterradora.

Hay quien especula que los wemmuths son una forma de corrupción diabólica liberada sobre Golarion por la Casa Thrune de Cheliax, quizá como táctica de tierra quemada contra sus rivales. Nobles influyentes de Nirmathas y Molthune se acusan unos a otros de la creación de los wemmuths, Nirmathas citando los fuertes vínculos de Molthune con la infernal Cheliax y Molthune culpando a la magia primigenia que suelen usar los muchos druidas y exploradores de Nirmathas. Varios cuentos de los varisianos describen criaturas cuya descripción los hace muy similares a los wemmuths tratando de atrapar a un famoso embaucador de la cultura popular, mientras que los cruzados de Mendev están convencidos de que los wemmuths fueron una plaga que expandió por el mundo Deskari, el antiguo señor demoníaco de las langostas, antes de ser derrotado a manos de unos héroes mortales.

WEMMUTH — CRIATURA 15

NM ENORME PLANTA

Percepción +25; visión en la oscuridad, sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (*18 m*)

Idiomas aklo, silvano (no puede hablar)

Habilidades Atletismo +30, Engaño +28, Sigilo +30, Supervivencia +27

Fue +8, **Des** +6, **Con** +6, **Int** –2, **Sab** +4, **Car** +2

CA 37; **Fort** +27, **Ref** +27, **Vol** +24

PG 335, Absorber sangre; **Debilidades** cortante 15, frío 20

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

Cuerpo a cuerpo ❖ aporrear +29 (alcance 15 pies [*4,5 m*], barrido, fatal d12), **Daño** 4d12+10 contundente más agarrón mejorado

A distancia ❖ roca +27 (fatal d12, incremento de alcance 60 pies [*18 m*]), **Daño** 4d10+10 contundente

Absorber sangre ↷ **Desencadenante** El wemmuth inflige daño a una criatura mediante Constreñir; **Efecto** El wemmuth se cura tantos PG como la mitad del daño total de Constreñir.

Constreñir ❖ 2d12+10, CD 37

Envolver ❖❖ CD 37, 4d8 contundente, Huir CD 35, Liberarse 36

Masa de zarzas Cuando una criatura a 10 pies (*3 m*) o menos del wemmuth hace un ataque cuerpo a cuerpo contra el mismo o pasa haciendo Acrobacias a través de su espacio, dicha criatura sufre 1d12+10 daño perforante.

Wéndigo

Los wéndigos son encarnaciones de los miedos de la inanición, la soledad y la muerte por congelación. Acechan en los territorios más fríos del mundo.

WÉNDIGO — CRIATURA 17

POCO COMÚN | CM | GRANDE | BESTIA | FRÍO

Percepción +32; visión en la oscuridad, visión térmica 60 pies (*18 m*)

Idiomas aklo, común, jotun; telepatía 1 milla

Habilidades Acrobacias +32, Atletismo + 33, Engaño +29, Intimidación +33, Naturaleza +28, Ocultismo +29, Religión +28, Sigilo +30, Supervivencia +30

Fue +8, **Des** +7, **Con** +9, **Int** +6, **Sab** +5, **Car** +6

Visión térmica (adivinación, primigenio); visión térmica es un sentido preciso que percibe rastros de calor

CA 40; **Fort** +32, **Ref** +30, **Vol** +26; +1 por estatus a las salvaciones contra la magia

PG 315, regeneración 30 (desactivada por el hierro frío); **Inmunidades** frío, miedo; **Debilidades** fuego 15, hierro frío 10

Velocidad volar 100 pies (*30 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +33 (alcance 10 pies [*3 m*], frío, mágico), **Daño** 3d10+12 perforante más 2d6 frío

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +33 (ágil, alcance 10 pies [*3 m*], frío, mágico), **Daño** 3d8+12 cortante más 2d6 frío y agarrón

Conjuros primigenios innatos CD 38; **8.º** *caminar con el viento* (a voluntad); **4.º** *pesadilla* (ver Acoso onírico)

Rituales primigenios CD 38; *controlar el clima*

Acoso onírico Un objetivo que falla la salvación contra la *pesadilla* del wéndigo se ve expuesto al tormento del wéndigo.

Aullido ❖❖❖ (auditivo, concentrar, encantamiento, incapacitación, mental, miedo, primigenio); **Frecuencia** Tres veces al día; **Efecto** El wéndigo profiere un aullido desolado que puede oírse desde 1 milla (*1,6 km*) de distancia. Toda criatura que oye el aullido debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 38 o quedar asustada 1. Si una criatura sufre un fallo crítico y está a 120 pies (*36 m*) o menos del wéndigo, queda asustada 3 en su lugar y también está en fuga durante 1d4 asaltos (o hasta que deje de estar asustada, lo que ocurra antes). Una criatura asustada por el aullido de un wéndigo se recuperará naturalmente de estar asustada pero no podrá dejar de estar asustada 1 de esta forma hasta que pase 1 hora o se use magia para ello. Tanto si tiene éxito como si falla la salvación, la criatura queda temporalmente inmune al aullido de ese wéndigo durante 24 horas.

Cabalgar el viento ↷ (aire, concentrar, primigenio, transmutación); **Desencadenante** El wéndigo lanza *caminar con el viento* mientras tiene a un enemigo agarrado; **Efecto** El wéndigo intenta convertir a la criatura agarrada en viento y llevársela consigo como parte de la acción. Si el objetivo tiene éxito en una salvación de Voluntad CD 38, evita verse transformado; en tal caso, el wéndigo se sigue transformando, por lo que libera automáticamente a la víctima. Una criatura obligada a cabalgar el viento junto al wéndigo se ve expuesta al tormento del wéndigo. El objetivo puede intentar una nueva salvación de Voluntad cada asalto para volver a la normalidad, aunque si tiene éxito queda inmediatamente corporal y empieza a caer.

Tormento del wéndigo (encantamiento, maldición, mental, primigenio) Una criatura afectada por el tormento del wéndigo no puede recuperarse más allá de la etapa 1 hasta haber recobrado todos sus PG; **Salvación** Voluntad CD 38; **Etapa 1** Anonadado 4 (1 día); **Etapa 2** Cómo la etapa 1 (1 día); **Etapa 3** La criatura busca un individuo de su propia ascendencia a quien matar y devorar. Entonces se ve afectada por *caminar con el viento* y asciende hacia el firmamento tan rápidamente que se le queman los pies, dejando unos muñones ennegrecidos. Mientras la criatura *camina con el viento* por el cielo, es reemplazada por un nuevo wéndigo al cabo de 2d6 minutos. Un *deseo*, magia similar o un ritual de *resucitar* de 9.º nivel pueden devolver la vida a la víctima. El nuevo wéndigo seguirá existiendo, aunque la víctima resucite.

LA ADORACIÓN DE LOS WÉNDIGOS

Algunos humanoides que habitan regiones árticas ofrecen tributo a los wéndigos que cazan cerca de sus poblados, tratándolos como dioses o espíritus de la Naturaleza a los que hay que apaciguar. En ocasiones realizan ritos de canibalismo y colocan fetiches por el territorio del wéndigo para marcarlo.

OTROS WIGHTS

Además del wight aquí presentado, existen muchas otras variedades. Por ejemplo, el codicioso wight tumulario, creado ritualmente para custodiar su propia riqueza o la de su amo, acecha en túmulos, osarios y mausoleos. A diferencia de otros wights, los tumularios pueden canalizar su toque drenante a través de sus armas cuerpo a cuerpo.

Wight

Los wights son humanoides muertos vivientes que, de modo similar a los wraiths, pueden drenar la vida de las criaturas sólo con tocarlas. Se alzan como resultado de rituales nigrománticos, muertes especialmente violentas o la voluntad maligna en estado puro del difunto.

Existen tantos tipos de wights como tipos de personas a partir de las cuales pueden crearse. Enormes brutos, escurridizos bribones y astutos pensadores acaban formando wights diferentes con sus propias especialidades. El entorno también juega un papel a la hora de determinar las aptitudes especiales y las defensas del wight. Los wights de la escarcha, por ejemplo, pueden hallarse en partes del mundo donde morir de frío es habitual. Aun así, los wights suelen acechar en cementerios, catacumbas, u otros lugares de reposo de difuntos, pero su hambre va dirigida hacia los vivos; esos individuos les recuerdan los grilletes que impone ser mortal y se sienten motivados para ofrecerles la 'libertad' de la muerte en vida.

Un único wight puede causar grandes estragos si se levanta de su tumba. Dado que las criaturas que mueren a manos de un wight se convierten también en wights, sólo hace falta una de estas criaturas y un puñado de desafortunados visitantes de cementerio para dar inicio a una verdadera horda de muertos vivientes. Por ello, los sacerdotes y aventureros astutos saben que la mejor solución para un problema de wights es exterminaros de forma rápida y concienzuda. Hay que cuidarse, sin embargo, de destruir a los engendros de wight antes que a su sire o creador, pues los engendros sin sire obtienen la capacidad de crear engendros propios.

Al ser resistentes y estar sustentados por energías negativas, los wights pueden durar mucho más tiempo en entornos hostiles que otros muertos vivientes. Pueden morar en altos pasos de montaña, pasadizos sellados, o sumergidos en ciénagas o lagos durante décadas o incluso siglos hasta que la proximidad de un viajero desprevenido les despierta de su letargo.

WIGHT — CRIATURA 3

LM | MEDIANO | MUERTO VIVIENTE | WIGHT

Percepción +10; visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Atletismo +11, Intimidación +9, Sigilo +6

Fue +4, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +6, **Vol** +10

PG 50, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, parálisis, veneno

Último rencor ↷ **Desencadenante** El wight queda reducido a 0 PG; **Efecto** El wight da un Golpe antes de ser destruido. No gana PG temporales debido a drenar vida en este Golpe.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +12, **Daño** 1d6+4 cortante más drenar vida

Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando el wight daña una criatura viva con su Golpe de garra, el wight gana 3 PG temporales y la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 17 o quedar drenada 1. Si vuelve a ser dañada por el wight, el valor de drenada aumenta en 1 en caso de fallar la salvación, hasta un máximo de drenada 4.

Engendrar wight (divino, nigromancia) Un humanoide vivo que muere debido al Golpe de garra de un wight se alza como un wight tras 1d4 asaltos. Este engendro de wight está bajo el control del wight que lo ha matado. No tiene drenar vida ni engendrar wight y está torpe 2 mientras es un engendro de wight. Si el creador del engendro de wight muere, éste se convierte en un wight auténtico y autónomo; recupera su libre albedrío, obtiene drenar vida y engendrar wight y deja de estar torpe.

Wraith

Los wraiths son muertos vivientes malignos que drenan vitalidad y evitan la luz. Sus formas sombrías e incorporales cuentan con ojos ardientes que reflejan su odio hacia los vivos y como arma tienen garras sombrías que roban la vida a sus enemigos. Un wraith puede ser creado mediante nigromancia vil, pero es más habitual que sea el resultado de un asesino o mutilador que ni siquiera tras la muerte puede renunciar a sus depravaciones. Para complicar las cosas, los wraiths se multiplican a base de consumir y transformar a los vivos en otros como ellos; lo que significa que un puñado de wraiths sin supervisión pueden convertirse en una horda de las tinieblas.

Los wraiths no tienen consistencia y la mayoría de ataques físicos no les hacen daño. Acechan en cualquier lugar en que pueden alimentarse de los vivos, aunque su vulnerabilidad a la luz solar los mantiene confinados en lugares ensombrecidos, en los que pueden camuflarse con la oscuridad ambiental antes de caer sobre sus presas.

A veces los wraiths se reúnen en manadas en lugares donde la muerte y la desolación son habituales: campiñas asoladas por la guerra, submundos urbanos regidos por jefes criminales o emplazamientos de rituales sectarios. En esos lugares, los vivos hacen bien de llevar consigo cetros solares y clérigos poderosos. Ruinas, cloacas y edificios abandonados proporcionan cobijo a los wraiths durante el día, pues estas criaturas cazan exclusivamente de noche o en lugares oscuros. Son lo bastante inteligentes como para aprovechar su consistencia incorporal en combate, por lo que se instalan en cavernas enrevesadas o edificios con pasillos y evitan las zonas descubiertas.

Dado que están formados puramente por antivida del Plano de la Energía Negativa, los wraiths tienen invadido dicho impío reino. En las naciones y las civilizaciones gobernadas por muertos vivientes, los wraiths ocupan puestos de poder como asesinos y espías. Forman parte de la casta gobernante en Geb, pero abundan más en Ustalav, donde manadas de wraiths vagan por cementerios y senderos neblinosos, consumiendo la población de aldeas enteras. En otras partes del mundo, los wraiths no suelen ser errantes y limitan su actividad a entornos reducidos, normalmente el lugar donde habitan y sus alrededores.

WRAITH — CRIATURA 6

LM MEDIANO INCORPORAL MUERTO VIVIENTE WRAITH

Percepción +14; sentir vida 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas común, necril

Habilidades Acrobacias +14, Intimidación +15, Sigilo +14

Fue –5, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +5

Sentir vida (adivinación, divino) Un wraith percibe la esencia vital de las criaturas vivas y muertas vivientes dentro del alcance indicado.

CA 24; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +14; +1 por estatus a las salvaciones contra positivo

PG 80, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, parálisis, veneno, precisión; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza, positivo, o *toque fantasmal*; doble resistencia contra no mágico)

Ataque de oportunidad ↷

Impotencia ante la luz del sol Un wraith bajo la luz del sol está aturdido 2 y torpe 2.

Velocidad volar 40 pies (*12 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ mano espectral +17 (sutil), **Daño** 2d8+5 negativo más drenar vida

Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando el wraith daña a una criatura viva con su Golpe de mano espectral, el wraith gana 5 PG temporales y la criatura debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 23 o quedar drenada 1. Si vuelve a ser dañada por el wraith, el valor de drenada aumenta en 1 en caso de fallar la salvación, hasta un máximo de drenada 4.

Engendrar wraith (divino, nigromancia) Un humanoide vivo que muera debido al Golpe de mano espectral de un wraith se levantará como wraith tras 1d4 asaltos. Este engendro de wraith está bajo el control del wraith que lo ha matado. No tiene drenar vida ni engendrar wraith y está torpe 2 mientras es un engendro de wraith. Si el creador del engendro de wraith muere, éste se convierte en un wraith auténtico y autónomo; recupera su libre albedrío, obtiene drenar vida y engendrar wraith y deja de estar torpe.

WRAITHS PAVOROSOS

Los wraiths pavorosos son variantes mucho más poderosas de los wraiths normales. Un wraith pavoroso es una criatura de 9.º nivel que puede drenar la vida a criaturas mediante su mera presencia. A menudo, un wraith pavoroso lidera un grupo de wraiths normales y puede que en vida fuese un señor de la guerra sanguinario o un general brutal.

TESOROS DE LOS XULGATHS

Los xulgaths son relativamente primitivos y usan herramientas y armas de piedra o de materiales que roban de la superficie. Pueden replicar la mayoría de armas simples y algunas marciales, así como armas arrojadizas simples. Una tribu avanzada de xulgaths puede ser capaz de fabricar talismanes mágicos de nivel bajo, como un *cristal de potencia*

Xulgath

Los xulgaths, conocidos como trogloditas por los moradores de la superficie, son humanoides reptilianos que viven en los confines superiores de las Tierras Oscuras y suelen atacar a cualquier intruso en su territorio. Viven en sencillas comunidades familiares, enfrentándose a grupos rivales y a otros agresivos moradores de las Tierras Oscuras para sobrevivir. Ocasionalmente lanzan incursiones contra comunidades de la superficie, normalmente por exigencia de líderes crueles y sanguinarios, que a menudo están a su vez controlados por criaturas más poderosas como nagas o demonios. Un xulgath típico tiene escamas de color gris apagado, gris oscuro o ceniza, con una cola larga y protuberancias óseas a lo largo de la columna. Suelen medir unos 5 pies (*1,5 m*) de altura y pesar unas 150 libras (*67,5 kg*).

Aunque hoy los xulgaths son primitivos y viven diseminados, fueron de los primeros humanoides inteligentes en aparecer en la prehistoria, gobernando antaño un poderoso imperio que se extendía por las Tierras Oscuras. Actualmente de esa era sólo quedan zigurats en ruinas y vestigios de ciudades en ciertas cavernas grandes. Algunos grupos de xulgaths siguen viviendo en esas ruinas, venerando los logros de sus antepasados, mientras otros las consideran tabú y dejan que las ocupen sabandijas de las Tierras Oscuras. Los sabios no se ponen de acuerdo en por qué se hundió la antigua civilización xulgath; algunos sospechan que fue por perder varias guerras contra los hombres serpiente, mientras otros apuntan a que la influencia corruptora de sus sectas demoníacas pudrió a la sociedad desde dentro.

Lo cierto es que a día de hoy muchos asentamientos xulgaths siguen adorando alos demonios, rindiéndoles pleitesía y ofreciendo sacrificios vivos a criaturas horribles del Abismo. En ocasiones, un chamán xulgath puede invocar y ligar a un demonio menor para que sirva a su grupo pero, si el chamán profundiza demasiado en las artes ocultistas, puede acabar convocando un infernal demasiado poderoso que acaba haciendo trizas a los xulgaths o esclavizándolos.

Xulgath Combatiente

Los combatientes xulgaths atacan con furia y ansias crueles y siempre están listos para luchar. Reclamar trofeos de batalla, ya sean armas y objetos robados de los enemigos u ofrendas más truculentas arrancadas de sus cuerpos, es una afición popular entre estos feroces reptiles y aquellos cuya armadura y escamas van más adornadas son tratados con mayor respeto (y quizá miedo) por sus semejantes.

XULGATH COMBATIENTE **CRIATURA 1**

CM MEDIANO HUMANOIDE XULGATH

Percepción +6; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico, infracomún

Habilidades Atletismo +7, Sigilo +5

Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** −1, **Sab** +1, **Car** +0

Equipo clava, jabalina (3)

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 21

Hedor (aura, olfativo) 30 pies (*9 m*). Una criatura que entra en el área debe hacer una salvación de Fortaleza CD 16. En caso de fallo, la criatura queda indispuesta 1 y en caso de fallo crítico sufre además un penalizador de -5 pies (*-1,5 m*) por estatus a su velocidad durante 1 asalto. Mientras está dentro del aura, la criatura sufre un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones para recuperarse del estado indispuesto. Si una criatura tiene éxito en la salvación, queda temporalmente inmune al hedor de cualquier xulgath durante 1 minuto.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ clava +9, **Daño** 1d6+4 contundente

Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +9, **Daño** 1d6+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +9 (ágil), **Daño** 1d4+4 cortante

A distancia ❖ clava +7 (arrojadiza 10 pies [*3 m*]), **Daño** 1d6+4 contundente

A distancia ❖ jabalina +7 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+4 perforante

XULGATH RONDADOR

Las madrigueras de xulgaths están patrulladas por los rondadores de esa comunidad. Estos xulgaths se especializan en el sigilo, en golpear rápidamente desde las sombras y en tender emboscadas.

XULGATH RONDADOR — CRIATURA 2

CM MEDIANO HUMANOIDE XULGATH

Percepción +7; visión en la oscuridad
Idiomas dracónico, infracomún
Habilidades Acrobacias +8, Latrocinio +8, Sigilo +8
Fue +3, **Des** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +1, **Car** +0
Equipo daga (4)

CA 19; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +5
PG 28
Hedor (aura, olfativo) 30 pies (*9 m*). Como el xulgath combatiente.
Reprimir hedor ✧ Un xulgath merodeador puede suprimir su aura de hedor como acción gratuita para ocultar mejor su presencia. El merodeador puede volver a emitir su aura de hedor también como acción gratuita.

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ daga +10 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +9, **Daño** 1d6+3 perforante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +10 (ágil, sutil), **Daño** 1d4+3 cortante
A distancia ❖ daga +10 (ágil, arrojadiza 10 pies [*3 m*], versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante
Ataque furtivo Un xulgath merodeador inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.
Movimiento oculto Si un xulgath merodeador empieza el turno no detectado o escondido para una criatura, esa criatura queda desprevenida contra los ataques del xulgath merodeador hasta el final del turno.

XULGATH LÍDER

Los líderes de los xulgaths suelen ser los miembros más fuertes y violentos de una comunidad, aunque hay casos, en especial en grupos grandes, en que las tribus son lideradas por poderosos adoradores de los demonios u otros monstruos que quieren utilizar a los xulgaths como soldados o sirvientes.

XULGATH LÍDER — CRIATURA 3

CM MEDIANO HUMANOIDE XULGATH

Percepción +9; visión en la oscuridad
Idiomas dracónico, infracomún
Habilidades Atletismo +11, Intimidación +6, Sigilo +6
Fue +4, **Des** +1, **Con** +2, **Int** –1, **Sab** +2, **Car** +1
Equipo coraza, gran hacha, jabalina (4)

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +6, **Vol** +9
PG 44
Hedor (aura, olfativo) 30 pies (*9 m*). Como el xulgath combatiente, pero CD 19.
Velocidad 25 pies (*7,5 m*)
Cuerpo a cuerpo ❖ gran hacha +11 (barrido), **Daño** 1d10+6 cortante más golpe debilitante
Cuerpo a cuerpo ❖ fauces +11, **Daño** 1d6+6 perforante más golpe debilitante
Cuerpo a cuerpo ❖ garra +11 (ágil), **Daño** 1d4+6 cortante
A distancia ❖ jabalina +8 (arrojadiza 30 pies [*9 m*]), **Daño** 1d6+4 perforante
Golpe debilitante ❖ El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 20 o quedar debilitado 1 (o debilitado 2 en caso de impacto crítico) durante 1 asalto.

LA SOCIEDAD DE LOS XULGATHS

Los xulgaths respetan la fuerza, y el líder de una comunidad es normalmente el más fuerte. La autoridad del líder no se suele poner en entredicho salvo cuando un xulgath potencialmente más fuerte cree que es hora de un cambio de gobierno. Los dos xulgaths se enfrentan entonces en una pelea a muerte, en la que el vencedor queda al mando.

TESOROS DE LOS YETIS

Los exiliados solitarios de los clanes yetis no tienen interés en los tesoros y dejan el equipo de sus víctimas allí donde las matan, donde pronto queda cubierto por la nieve. Los yetis de los clanes, por otro lado, crean hermosas tallas de piedra, algunas de las cuales usan como base de hermosos talismanes protectores.

Yeti

Los yetis son prácticamente un mito; es casi imposible encontrarse con uno y, quienes lo encuentran, a menudo no vuelven para contarlo. Los yetis viven en los picos más altos y remotos del mundo, de los que descienden para robar ganado y a veces alimentar sus impulsos insaciables de muerte y destrucción. La gente que vive a los pies de una montaña gobernada por yetis advierte sobre los 'abominables hombres de las nieves': monstruosos humanoides cubiertos de pelaje que dejan extrañas huellas ensangrentadas en la nieve.

Normalmente, los yetis tratan de proteger el mundo en lugar de cazar a sus otros habitantes civilizados. Para ello, se establecen cerca de portales sobrenaturales que vinculan el Plano Material con otras dimensiones de la realidad mucho más extrañas. Desde estos arcos cubiertos de nieve y ancestrales umbrales de piedra, emergen alienígenas, pesadillas vivientes, infernales y cosas aún peores venidas de otras dimensiones. Los yetis que guardan estos portales a veces sucumben a estos horrores y son corrompidos, adoptando los instintos sanguinarios y los comportamientos horripilantes de los mismos monstruos contra los que tratan de proteger el mundo. Los yetis que muestran dichas tendencias violentas son expulsados de su clan y obligados a vagar solos por las cumbres, lo que da pie al mito del abominable hombre de las nieves. Obligados a sobrevivir por su cuenta, estos yetis exiliados a menudo se entregan por completo a los elementos corruptores que han provocado su exilio, volviéndose más poderosos y mortíferos. Los más viles de estos yetis recurren al canibalismo, no por necesidad, sino por el terror que eso inflige entre los suyos. A la larga esos yetis caníbales atraen la atención de los wéndigos, lo que hace que la situación empeore aún más.

YETI — CRIATURA 5

POCO COMÚN | N | GRANDE | HUMANOIDE

Percepción +15; olfato (impreciso) 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad

Idiomas aklo

Habilidades Atletismo +14, Sigilo +12 (+15 en la nieve), Supervivencia +11

Fue +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sab** +4, **Car** –1

Ceguera de nieve Cuando se Esconde, el yeti está oculto por cualquier nevada, aunque no sea lo bastante intensa como para ocultar a otras criaturas.

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +11, **Vol** +13; +4 por estatus a las salvaciones contra miedo y sueños

PG 115; **Inmunidades** frío; **Debilidades** fuego 10

Desvanecerse ↷ **Desencadenante** El yeti está escondido o no ha sido detectado mientras no está en combate y una criatura lo vería; **Efecto** El yeti da una Zancada o trepa a la mitad de su velocidad hasta una ubicación en la que puede esconderse y luego se Esconde. Si el resultado de su nueva prueba de Sigilo iguala o supera la CD de Percepción de la criatura desencadenante, el yeti permanece escondido.

Guardián de pesadillas Los yetis obtienen un bonificador +4 por estatus a las salvaciones contra miedo y contra conjuros y aptitudes que afectan a los sueños. Un yeti que se ve presa de una pesadilla sobrenatural pierde esta aptitud y entra en furia permanente, ganando un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y daño y un penalizador -1 por estatus a la CA.

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ garra +15, Daño 2d10+5 cortante

Aparición espeluznante ❖ (emoción, miedo, mental); **Desencadenante** El yeti impacta a una criatura en el primer asalto de combate y el yeti estaba escondido de dicha criatura al inicio del combate; **Efecto** Todos los enemigos en un radio de 30 pies (*9 m*) que presencian el ataque (incluyendo el objetivo del ataque) deben hacer una salvación de Voluntad CD 23. En caso de fallo, la criatura queda asustada 2; en caso de fallo crítico, está asustada 4.

Rasgadura ❖ garra

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

Zaramuun

Los zaramuuns recolectan tesoros de los mortales a los que han robado o sacrificado. Se ven atraídos por las gemas, los metales raros y las piezas poderosas hechas de piedra, en especial los objetos mágicos especialmente poderosos del Plano de la Tierra.

ZARAMUUN — CRIATURA 16

CM GRANDE TIERRA ELEMENTAL

Percepción +30; sentido de la vibración 60 pies (*18 m*), visión en la oscuridad

Idiomas abisal, térraro

Habilidades Atletismo +31 (+35 para desarmar objetos de piedra o metal), Religión +26, Sigilo +27 (+30 en terreno arenoso)

Fue +9, **Des** +5, **Con** +6, **Int** +0, **Sab** +5, **Car** –1

CA 39; **Fort** +34, **Ref** +30, **Vol** +25

PG 291; **Inmunidades** paralización, sueño, veneno

Ataque de oportunidad ↷

Velocidad 35 pies (*10,5 m*), excavar 35 pies (*10,5 m*); atravesar la arena

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +33, **Daño** 4d12+13 contundente

A distancia ❖ restos de roca o metal +29 (incremento de alcance 120 pies [*36 m*]), **Daño** 4d8+13 contundente

Conjuros divinos innatos CD 37, *ataque +31;* **8.º** *ancla dimensional (a voluntad);* **6.º** *desintegrar, explosión espiritual;* **4.º** *sugestión* (a voluntad); **Constantes (8.º)** *ancla dimensional*

Rituales divinos CD 37; *aliado de los Planos*

Arrastre de arena ❖ Requisitos El zaramuun impacta con un Golpe cuerpo a cuerpo con su última acción, o tiene una criatura envuelta; **Efecto** El zaramuun intenta desarmar un objeto principalmente de piedra o metal de la criatura impactada o envuelta y lanza su *ancla dimensional* innata sobre la criatura objetivo.

Atravesar la arena El zaramuun puede excavar a través de arena y tierra (pero no piedra) a su velocidad de excavar completa y no deja túneles ni otras señales de su paso. Si tiene alguna criatura envuelta, la libera al excavar. La arena suelta y los sedimentos no son terreno difícil para un zaramuun.

Duna ❖ (concentrar) Hasta la siguiente vez que actúe, el zaramuun aparenta ser una duna de arena. Obtiene un resultado automático de 47 (50 en terreno arenoso) en las pruebas y CD de Engaño y Sigilo para hacerse pasar por una duna de arena normal. Cualquier criatura que camina por encima del zaramuun es absorbida por su cuerpo y pasa a estar envuelta.

Envolver ❖❖ CD 35, 4d12 daño contundente y *ancla dimensional*, Huir CD 32, Liberarse 28

Estallido de arena ❖❖ (tierra) El zaramuun rocía un estallido de arena que inflige 11d10 daño cortante a todas las criaturas en una línea de 60 pies (*18 m*) (Reflejos CD 38). No puede volver a usar estallido de arena durante 1d4 asaltos.

Éxito crítico Sin efecto.

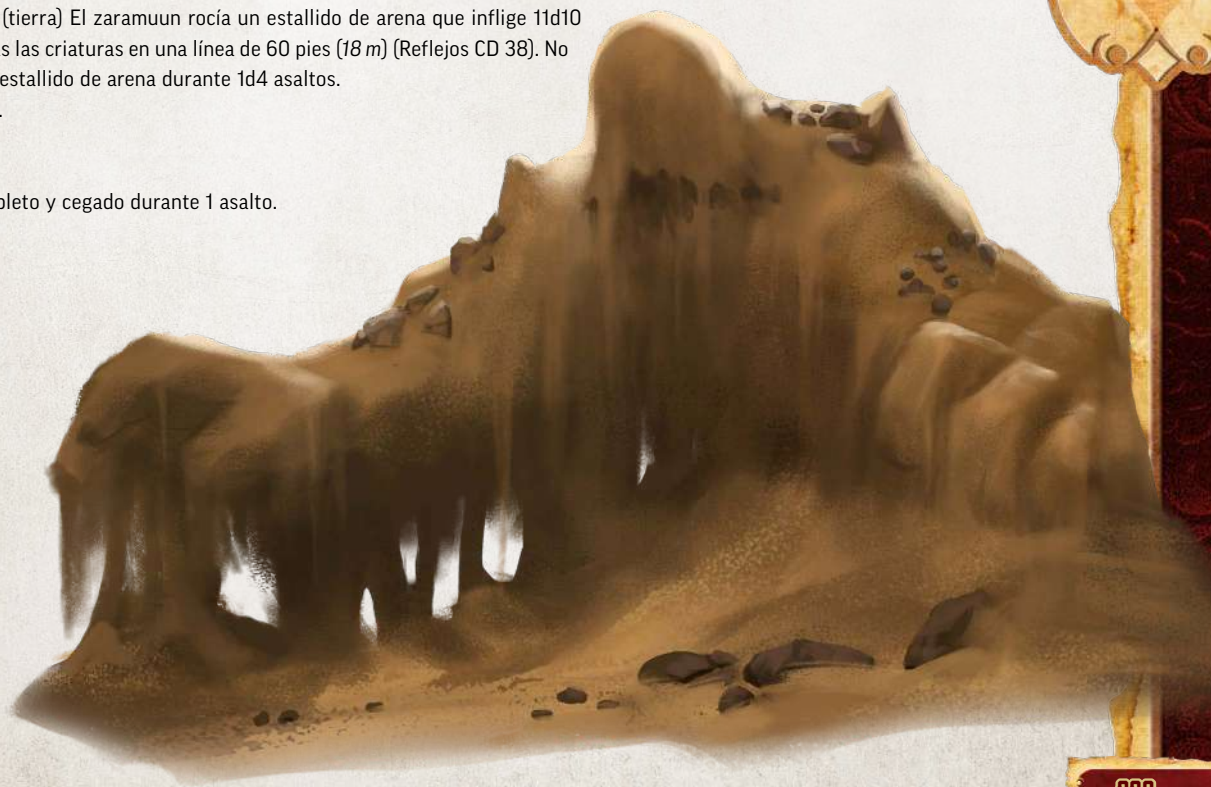
Éxito Mitad de daño.

Fallo Daño completo.

Fallo crítico Daño completo y cegado durante 1 asalto.

TESOROS DE LOS ZARAMUUNS

Los zaramuuns recolectan tesoros de los mortales a los que han robado o sacrificado. Se ven atraídos por las gemas, los metales raros y las piezas poderosas hechas de piedra, en especial los objetos mágicos especialmente poderosos del Plano de la Tierra.



CREACIÓN DE ZOMBIS

Para crear una criatura zombi, empieza por un zombi del tamaño apropiado. Añádele Golpes, velocidades u otras aptitudes que obtendría por su forma. Para crear un zombi Gargantuesco, empieza con un zombi mole, aplícale el ajuste de élite, cambia su tamaño a Gargantuesco y aumenta su alcance en 5 pies (*1,5 m*).

Zombi

Un zombi sólo desea consumir a los vivos. Estos heraldos de la muerte tambaleantes y descerebrados sólo se detienen cuando son destruidos por completo.

APTITUDES DE ZOMBI

Puedes modificar zombis con las siguientes aptitudes. La mayoría de zombis tienen sólo una de estas aptitudes; si a uno de ellos le das más de una, puede que quieras aumentar su nivel y ajustar sus estadísticas.

Aura de podredumbre (aura, enfermedad, nigromancia) El zombi emite un aura de podredumbre y enfermedad que provoca que las heridas se infecten y supuren. Cualquier criatura viva que empiece su turno a 10 pies (*3 m*) o menos del zombi y no tenga todos sus PG sufre 1d6 daño porque sus heridas se infectan. Ese daño aumenta en 1d6 por cada 6 niveles que tenga el zombi. Las criaturas que sufren un impacto crítico por parte del zombi también sufren este daño inmediatamente.

Devorar ❖❖ (manipular) Si el zombi está adyacente a una criatura indefensa o inconsciente, o una criatura que haya muerto hace menos de una hora, puede devorar su carne para curarse. Esto le hace recuperar una cantidad de PG igual al nivel del zombi. Si la criatura está viva, el zombi le inflige el daño de sus fauces, puño o garra.

Imposible de matar Este zombi es casi imposible de matar. El zombi pierde su debilidad a cortante, obtiene resistencia a todo el daño igual a su nivel (mínimo 3) y sufre debilidad igual al doble de su nivel (mínimo 6) a los impactos críticos. Aumenta en 1 el nivel del zombi si le das esta aptitud.

Infectado (enfermedad, nigromancia) El zombi es portador de una infección que puede crear a más como él. Esto funciona como la putridez de zombi del zombi de la peste, excepto porque en la etapa 5, la víctima se alza como otro zombi del mismo tipo que este, en lugar de como un zombi de la peste.

Pústulas repugnantes (enfermedad, nigromancia) El zombi está cubierto de pústulas que estallan cuando sufre daño perforante o un impacto crítico. En esos casos, toda criatura adyacente es salpicada por fluidos asquerosos que hacen que quede indispuesta 1 a menos que supere una salvación de Fortaleza.

ZOMBI TAMBALEANTE

Un zombi tambaleante es un horror de movimientos lentos que resulta muy peligroso en grupos grandes.

ZOMBI TAMBALEANTE — CRIATURA –1

NM | MEDIANO | DESCEREBRADO | MUERTO VIVIENTE | ZOMBI

Percepción +0; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +5

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

Lento Un zombi está lentificado 1 de forma permanente y no puede usar reacciones.

CA 12; **Fort** +6, **Ref** +0, **Vol** +2

PG 20, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralización, veneno; **Debilidades** cortante 5, positivo 5

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +7, **Daño** 1d6+3 contundente más agarrón

Fauces ❖ (ataque); **Requisitos** El zombi tiene una criatura agarrada o neutralizada; **Efecto** El zombi da un Golpe de fauces desarmado cuerpo a cuerpo contra la criatura agarrada o neutralizada con un modificador al ataque de +7 que inflige 1d8+3 daño perforante.

ZOMBI DE LA PESTE

Los zombis de la peste están infectados con una enfermedad contagiosa.

ZOMBI DE LA PESTE — CRIATURA 1

NM | MEDIANO | DESCEREBRADO | MUERTO VIVIENTE | ZOMBI

Percepción +3; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +7

Fue +4, **Des** –2, **Con** +3, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –2

Lento Como el zombi tambaleante.

INTRODUCCIÓN
A–C
D
E–G
H–K
L–N
O–R
S–T
U–Z
APÉNDICE

CA 13; **Fort** +6, **Ref** +3, **Vol** +4

PG 50, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralización, veneno; **Debilidades** cortante 10, positivo 10

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ puño +9, **Daño** 1d8+4 contundente más agarrón y putridez de zombi

Fauces ❖ (ataque); Como el zombi tambaleante pero modificador al ataque de +9 e inflige 1d12+4 daño perforante. Una criatura dañada por las fauces se ve expuesta a la putridez de zombi.

Putridez de zombi (enfermedad, nigromancia) Una criatura infectada no puede curarse el daño que sufra debido a la putridez de zombi hasta haberse curado de la enfermedad; **Salvación** Fortaleza CD 18; **Etapa 1** portador sin síntomas negativos (1 día); **Etapa 2** 1d6 daño negativo (1 día); **Etapa 3** 1d6 daño negativo (1 día); **Etapa 4** 1d6 daño negativo (1 día); **Etapa 5** muerto y se levanta inmediatamente como zombi de la peste

ZOMBI BRUTO

Mejoras nigrománticas han otorgado a este zombi un tamaño y poder superiores.

ZOMBI BRUTO — CRIATURA 2

NM | GRANDE | DESCEREBRADO | MUERTO VIVIENTE | ZOMBI

Percepción +4; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +9

Fue +5, **Des** –3, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –2

Lento Como el zombi tambaleante.

CA 15; **Fort** +10, **Ref** +3, **Vol** +6

PG 70, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralización, veneno; **Debilidades** cortante 10, positivo 10

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*)

ZOMBI MOLE

Estos enormes horrores son animados a partir de cadáveres de monstruosidades.

ZOMBI MOLE — CRIATURA 6

NM | ENORME | DESCEREBRADO | MUERTO VIVIENTE | ZOMBI

Percepción +8; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +18

Fue +7, **Des** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sab** +0, **Car** –2

Lento Como el zombi tambaleante.

CA 21; **Fort** +16, **Ref** +9, **Vol** +12

PG 160, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, mental, paralización, veneno; **Debilidades** cortante 10, positivo 10

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo ❖ trozo de carne +17 (alcance 15 pies [*4,5 m*]), **Daño** 2d10+9 contundente

A distancia ❖ trozo de carne +9 (arrojadizo 10 pies [*3 m*]), **Daño** 2d10+9 contundente

A distancia ❖ cadáver +17 (brutal, incremento de alcance 30 pies [*9 m*]), **Daño** 2d6+9 contundente

Arrojar cadáveres Un zombi mole puede arrojar cadáveres a los enemigos. Aunque basta con cualquier cadáver Mediano, a veces arrojan zombis tambaleantes, que sufren tanto daño al ser arrojados como el objetivo al que impactan. Un zombi arrojado aterriza tumbado pero, si no es destruido, puede levantarse y usar otras acciones con normalidad.

Barrido ancho ❖ El zombi mole da un solo Golpe de trozo de carne y compara el resultado de la tirada de ataque con la CA de hasta dos enemigos dentro de su alcance. Esto cuenta como dos ataques a efectos del penalizador por ataques múltiples del zombi mole.

SURGIDOS DE LA TUMBA

Los zombis a menudo son creados mediante viles rituales nigrománticos. Entre los muertos vivientes, los zombis se suelen usar como carnaza, para desgastar defensas y consumir recursos antes de que lleguen muertos vivientes más poderosos a rematar la faena. Los zombis no pueden hablar o siquiera pensar por sí mismos, pero pueden recibir órdenes de nigromantes o muertos vivientes más poderosos.

Glosario de aptitudes

Las siguientes aptitudes de criaturas se indican aquí porque las comparten muchas criaturas o porque son muy complejas. Las estadísticas de criaturas concretas pueden alterar los rasgos, el número de acciones u otras reglas de estas aptitudes. Cualquier cosa indicada en el bloque de estadísticas de una criatura concreta tiene preferencia sobre las siguientes reglas generales de estas aptitudes. En estas aptitudes, 'monstruo' se refiere a la criatura que dispone de esa aptitud y se usa para diferenciarla de cualquier otra criatura a la que pueda afectar la aptitud.

Agarrón ❖ Requisitos La última acción del monstruo fue un Golpe con éxito que indica agarrón en su apartado 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 ha atacado el monstruo y dicha parte del cuerpo no se puede usar para otros Golpes hasta que termine el agarre.

Usar agarrón extiende la duración del agarramiento contra todas las criaturas que tiene agarradas el monstruo hasta el final del siguiente turno del mismo. Una criatura agarrada puede usar la acción de Huir para dejar de estar agarrada y las criaturas también dejan de estar agarradas si el monstruo se mueve alejándose de ellas.

Agarrón mejorado, derribar mejorado o empujar mejorado ◆ El monstruo puede usar agarrón, derribar o empujar (según corresponda) como acción gratuita si impacta con su ataque inicial. Un monstruo con agarrón mejorado sigue necesitando invertir una acción para extender la duración para las criaturas a las que ya tiene agarradas.

Aquelarre (adivinación, mental, ocultista) Este monstruo puede formar un aquelarre con dos o más criaturas que también tienen la aptitud Aquelarre. Eso requiere realizar una ceremonia de 8 horas con todos los miembros del futuro aquelarre. Una vez formado, todos sus miembros obtienen ajustes de élite (pág. 6) y su nivel se ajusta como corresponde. Los miembros de un aquelarre pueden percibir la ubicación y el estado de los demás invirtiendo una sola acción, que tiene el rasgo concentrar y pueden percibir lo que percibe otro miembro como actividad de dos acciones, también con el rasgo concentrar.

Los aquelarres también otorgan conjuros y rituales a sus miembros, pero estos sólo pueden lanzarse de forma cooperativa entre tres miembros del aquelarre que están a 30 pies (*9 m*) o menos unos de otros. Un miembro del aquelarre puede contribuir a un conjuro de aquelarre con una actividad de lanzar conjuros de una sola acción que tiene componente verbal. Si dos miembros del aquelarre han contribuido con esas acciones en el último asalto, un tercer miembro puede lanzar un conjuro de aquelarre en su turno gastando las acciones de Lanzar conjuros normales. Un aquelarre puede lanzar sus conjuros de aquelarre un número ilimitado de veces, pero sólo puede lanzar un conjuro de aquelarre por asalto. Todos los aquelarres otorgan el conjuro *polimorfar funesto* de 8.º nivel y todos los siguientes conjuros, que el aquelarre puede lanzar a cualquier nivel hasta un máximo de 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 otorgan conjuros adicionales a cualquier aquelarre al que se unen. Un aquelarre también puede lanzar el ritual *controlar el clima* (*Reglas básicas*, pág. 411), con una CD de 23 en lugar de la CD normal.

Si un miembro del aquelarre lo abandona o muere y eso hace que el número de miembros sea inferior a tres, los miembros restantes conservan sus ajustes de élite durante 24 horas pero, al no haber miembros suficientes para aportar las acciones necesarias, no pueden lanzar conjuros de aquelarre.

Arrojar roca ❖ El monstruo coge una roca dentro de su alcance o saca una roca que lleva encima y la lanza, haciendo un Golpe a distancia.

Ataque de oportunidad ↷ **Desencadenante** Una criatura dentro del alcance del monstruo usa una acción de manipular o una acción de mover, hace un ataque a distancia, o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está 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 para el penalizador por ataques múltiples del monstruo y su penalizador por ataques múltiples no se aplica a este Golpe.

Ataque furtivo Si el monstruo Golpea a una criatura que sufre el estado desprevenido con un arma ágil o sutil, un ataque sin armas ágil o sutil o un ataque con un arma a distancia, inflige también el daño de precisión indicado. Para un ataque a distancia con un arma arrojadiza, dicha arma también debe ser ágil o sutil.

Atrapar roca ↷ **Requisitos** El monstruo debe tener una mano libre, pero puede Soltar lo que tiene sujeto como parte de esta reacción; **Desencadenante** El monstruo es objetivo de un Golpe de roca arrojada o cae una roca sobre él; **Efecto** El monstruo obtiene un bonificador +4 por circunstancia a la 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 tiene la roca en la mano.

Aura El aura de un monstruo afecta automáticamente a todo lo que hay dentro de una emanación específica alrededor del mismo. El monstruo no necesita gastar acciones para usar el aura; en lugar de eso, los efectos del aura se aplican en momentos especificados, como cuando una criatura termina su turno en el aura o cuando alguna criatura entra en el aura.

Si un aura no hace más que infligir daño, su apartado sólo indica el radio, el daño y la salvación. Dichas auras infligen este daño a una criatura cuando la criatura entra en el aura y cuando empieza su turno en la misma. Una criatura sólo puede sufrir daño debido al aura una vez por asalto.

El DJ puede determinar que el aura de un monstruo no afecta a sus propios aliados. Por ejemplo, una criatura puede ser inmune a la presencia temible de un monstruo si se conocen desde hace tiempo.

Bloquear con el escudo ↷ **Desencadenante** El monstruo tiene el escudo alzado y sufre daño de un ataque físico; **Efecto** El monstruo interpone el escudo para protegerse de un golpe. El escudo evita que el monstruo sufra una cantidad de daño igual a la Dureza del mismo. El escudo y el monstruo se reparten el daño sobrante, lo que posiblemente puede romper o destruir el escudo.

Cambiar de forma ❖ (concentrar, polimorfismo, [tradición mágica], transmutación) El monstruo cambia indefinidamente de forma. Puede usar esta acción ora vez para recuperar su forma natural o para adoptar una nueva forma. Si no se indica lo contrario, un monstruo no puede usar cambiar de forma para hacerse pasar por un individuo específico. Cambiar de forma cuenta como crear un disfraz a la hora de usar Engaño para Imitar. La transformación del monstruo supera automáticamente la CD de Percepción para

determinar si el monstruo es miembro de la ascendencia o tipo de criatura en la que se ha transformado 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 aptitudes especiales al cambiar, sólo una forma física distinta. Sí que podrían cambiar, por ejemplo, sus velocidades y sus Golpes normales y quizá también su tamaño o sus sentidos. Cualquier cambio se indica en su bloque de estadísticas.

Ceguera ante la luz Cuando se ve expuesto por primera vez a luz brillante, el monstruo queda cegado hasta el final de su siguiente turno. Tras verse expuesto, la luz no vuelve a cegar al monstruo hasta que haya pasado 1 hora en oscuridad. Sin embargo, mientras el monstruo está en un área de luz brillante, está deslumbrado.

Conjuros a voluntad El monstruo puede lanzar sus conjuros a voluntad cualquier número de veces sin gastar 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 que normalmente requiere el conjuro para lanzarse.

Constreñir ❖ El monstruo inflige el daño indicado a cualquier número de criaturas que tiene agarradas o neutralizadas. Cada una de esas criaturas puede llevar a cabo una salvación básica de Fortaleza con la CD indicada.

Constreñir mayor ❖ El monstruo inflige el daño indicado a cualquier número de criaturas que tiene agarradas o neutralizadas. Cada una de dichas criaturas puede llevar a cabo una salvación básica de Fortaleza con la CD indicada. Si una criatura falla esa salvación, queda inconsciente y, si tiene éxito, queda temporalmente inmune a caer inconsciente debido a constreñir mayor durante 1 minuto.

Curación rápida Un monstruo con esta aptitud recupera el número de PG indicados cada asalto al inicio de su turno.

Derribar ❖ **Requisitos** La última acción del monstruo ha sido un Golpe de éxito que indica derribar en su apartado de daño; **Efecto** El monstruo hace caer tumbado al objetivo.

Emboscada acuática ❖ **Requisitos** El monstruo se está escondiendo en el agua y una criatura que no lo ha detectado se encuentra a la distancia indicada en la aptitud o menos; **Efecto** El monstruo se mueve hasta su velocidad de nadar + 10 pies (*3 m*) hacia la criatura desencadenante, por agua y por tierra. En cuanto la criatura está dentro de su alcance, el monstruo da un Golpe contra ella. La criatura está desprevenida contra este Golpe.

Empujar ❖ **Requisitos** La última acción del monstruo ha sido un Golpe de éxito que indica empujar en su apartado de daño; **Efecto** El monstruo automáticamente aparta al objetivo. 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 logra un impacto crítico, la distancia se duplica.

Encabritarse ↷ La mayoría de monstruos que actúan como monturas pueden intentar desmontar a jinetes indeseados o molestos pero la mayoría de monturas no usará esta reacción contra una criatura de confianza a menos que las monturas estén asustadas o hayan sido maltratadas; **Desencadenante** Una criatura Monta o usa la acción Comandar un animal mientras está montada en el monstruo; **Efecto** La criatura desencadenante debe tener éxito en una salvación de Reflejos contra la CD indicada o se cae del monstruo y aterriza tumbada. En caso de fallo crítico, la criatura desencadenante también sufre 1d6 daño contundente además del daño normal por la caída.

Enfermedad Cuando una criatura se ve expuesta a la enfermedad transmitida por un monstruo, debe hacer una salvación de Fortaleza para no sucumbir a la enfermedad. El nivel de una enfermedad es el nivel del monstruo que la inflige. La enfermedad sigue las reglas de aflicciones que aparecen en la pág. 457 de las *Reglas básica*s.

Engullir ❖❖ El monstruo intenta tragarse una criatura del tamaño indicado o inferior que tiene agarrada en sus fauces o su boca. Si una criatura engullida es del tamaño máximo indicado, el monstruo no puede volver a usar engullir. Si la criatura es más pequeña que ese máximo, el monstruo suele poder engullir más criaturas, a discreción del DJ. El monstruo hace una prueba de Atletismo contra la CD de Reflejos de la criatura agarrada. En caso de éxito, engulle a la criatura. La boca o fauces de un monstruo ya no están agarrando a la criatura engullida, por lo que el monstruo puede usarlas para atacar o agarrar de nuevo. El monstruo no puede atacar a criaturas que ha engullido.

Una criatura engullida está agarrada, lentificada 1 y debe contener la respiración o empezará a asfixiarse. La criatura sufre el daño indicado al ser engullida y al final de cada uno de sus turnos mientras sigue engullida. Si la víctima Huye del estado agarrada de esta aptitud, sale por la boca del monstruo. Esto libera cualquier otra criatura agarrada por la boca o fauces del monstruo. Una criatura engullida puede atacar al monstruo que la ha engullido, pero sólo con ataques sin armas o con armas de Impedimenta ligera o inferior. El monstruo que la ha engullido está desprevenido contra el ataque. Si el monstruo sufre daño cortante o perforante que iguala o supera el valor de Liberarse indicado infligido por un solo ataque o conjuro, la criatura engullida se libera. Una criatura que se libera por cualquiera de ambos métodos vuelve inmediatamente a poder respirar y abandona el espacio del monstruo que la había engullido.

Si el monstruo muere, una criatura engullida puede ser liberada por criaturas adyacentes al cadáver si gastan un total combinado de 3 acciones abriendo el vientre del monstruo con un arma o un ataque sin armas que inflige daño cortante o perforante.

Envolver ❖❖ El monstruo da una Zancada de hasta el doble de su velocidad y puede mover a través del espacio de cualquier criatura en su camino. Toda criatura del tamaño del monstruo o inferior a través de cuyo espacio se mueve el monstruo puede llevar a cabo una salvación de Reflejos con la CD indicada para evitar ser envuelta. Una criatura incapaz de actuar sufre automáticamente un fallo crítico en esa salvación. Si una criatura tiene éxito en la salvación, puede elegir entre ser empujada a un lado (fuera de la trayectoria del monstruo) o ser empujada por delante del monstruo hasta el final del movimiento del mismo. El monstruo sólo puede intentar envolver cada criatura una vez por uso de Envolver. El monstruo puede contener tantas criaturas como quepan en su espacio.

Una criatura que falla la salvación es absorbida por el cuerpo del monstruo. Está agarrada, lentificada 1 y debe contener la respiración o empieza a asfixiarse. La criatura sufre el daño indicado al ser envuelta y al final de cada uno de sus turnos mientras siga envuelta. Una criatura envuelta puede liberarse Huyendo contra la CD de Huir indicada. Una criatura envuelta puede atacar al monstruo que la envuelve, pero sólo con ataques sin armas o con armas de Impedimenta ligera o inferior. El monstruo que la envuelve está desprevenido contra el ataque. Si el monstruo sufre daño cortante o perforante que iguala o supera el valor de Liberarse indicado infligido por un solo ataque o conjuro, la criatura

envuelta se libera. Una criatura que se libera por cualquiera de ambos métodos vuelve inmediatamente a poder respirar y abandona el espacio del monstruo que la había envuelto.

Si el monstruo muere, todas las criaturas que había envuelto son liberadas automáticamente, pues la forma del monstruo pierde su cohesión.

Ferocidad ↻ **Desencadenante** El monstruo queda reducido a 0 PG; **Efecto** El monstruo evita quedar desmayado y permanece a 1 PG, pero su estado de herido se incrementa en 1. Cuando está herido 3, no puede usar esta aptitud.

Impacto retributivo ↻ **Desencadenante** Un enemigo daña a un aliado del monstruo y ambos se encuentran a 15 pies (*4,5 m*) o menos del monstruo; **Efecto** El aliado obtiene resistencia a todo tipo de daño contra el daño desencadenante igual 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 única mente (normalmente porque es un enjambre de criaturas pequeñas) y es inmune a efectos mentales que sólo tienen como objetivo un número concreto de criaturas. Sigue pudiendo ser afectado por efectos mentales que afectan a todas las criaturas en un área.

Olfato El olfato implica detectar a las criaturas u objetos mediante su olor y suele ser un sentido vago. El alcance se indica en la aptitud y sólo funciona si la criatura u objeto a detectar emite un aroma (por ejemplo, las criaturas incorporales no suelen exudar un aroma).

Si una criatura emite un fuerte aroma o está a barlovento, el DJ puede doblar o incluso triplicar el alcance de las habilidades de olfato utilizadas para detectarla y reducirlo si una criatura está a sotavento.

Pisotear ❖❖❖ El monstruo da una Zancada de hasta el doble de su velocidad y puede mover a través del espacio de criaturas del tamaño indicado o inferior, Pisoteando a cada criatura en cuyo espacio entre. El monstruo sólo puede intentar Pisotear a una misma criatura una sola vez por uso de Pisotear. El monstruo inflige el daño del Golpe indicado pero las criaturas pisoteadas pueden hacer una salvación básica de Reflejos a la CD indicada (ningún daño en caso de éxito crítico, mitad de daño en caso de éxito, doble daño en caso de fallo crítico).

Presencia temible (aura, emoción, mental, miedo) Cuando una criatura entra en esta aura por primera vez, debe hacer una salvación de Voluntad. Sin importar el resultado, la criatura queda 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 está asustada 1.

Fallo La criatura está asustada 2.

Fallo crítico La criatura está asustada 4.

Rasgadura ❖ Un apartado de Rasgadura indica un ataque del que dispone el monstruo. **Requisitos** El monstruo impacta a un mismo enemigo con dos Golpes consecutivos con el ataque indicado en el mismo asalto; **Efecto** El monstruo automáticamente inflige el daño de ese ataque al enemigo otra vez.

Regeneración Este monstruo recupera el número de PG indicados cada asalto al inicio de su turno. Su estado de moribundo nunca aumenta por encima de moribundo 3 mientras su regeneración sigue activa. Sin embargo, si sufre daño de un tipo indicado en el apartado de regeneración, dicha regeneración se desactiva hasta el final de su siguiente turno. Desactiva la regeneración antes de aplicar cualquier daño de un tipo indicado, pues ese daño podría matar al monstruo al llevarlo a moribundo 4.

Sentido de la vibración El sentido de la vibración permite a un monstruo notar las vibraciones causadas por el movimiento a través de una superficie sólida. Suele ser un sentido impreciso con un alcance limitado (indicado en la aptitud). El sentido de la vibración sólo funciona si el monstruo está en la misma superficie que el sujeto y sólo si éste se está moviendo (o excavando) por la superficie.

Sentir ondulaciones Este sentido permite a un monstruo notar las vibraciones causadas por el movimiento a través de un líquido. Es un sentido impreciso con un alcance limitado (indicado en la aptitud). Sentir ondulaciones sólo funciona si el monstruo y el sujeto están en la misma masa acuosa y sólo si el sujeto se está moviendo a través del líquido.

Sentir vida Sentir vida permite a un monstruo percibir la esencia vital de las criaturas vivas y muertas vivientes dentro del alcance indicado. El sentido puede diferenciar entre la energía positiva que anima a las criaturas vivas y la energía negativa que anima a las criaturas muertas vivientes, igual que la vista distingue los colores.

Telepatía (adivinación, aura, mágico) Un monstruo con telepatía puede comunicarse mentalmente con cualquier criatura dentro del radio indicado, si comparten algún idioma. Esto no les proporciona acceso a sus pensamientos, ni comunica más información de lo que haría el habla normal.

Veneno Cuando una criatura se ve expuesta al veneno de un monstruo, debe hacer una salvación de Fortaleza para no ser envenenada. El nivel de un veneno es el nivel del monstruo que lo inflige. El veneno sigue las reglas de aflicciones que aparecen en la pág. 457 de las *Reglas básicas*.

Visión en la oscuridad Un monstruo con visión en la oscuridad puede ver perfectamente de áreas de oscuridad y de luz tenue, aunque dicha visión sólo es en blanco y negro. Algunas formas de oscuridad mágica, como por ejemplo el conjuro de 4.º nivel *oscuridad*, bloquean la visión en la oscuridad normal. Sin embargo, un monstruo con visión en la oscuridad mayor puede ver incluso a través de dichas formas de oscuridad mágica.

Visión en la penumbra Un monstruo con visión en la penumbra puede ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignora el estado de oculto debido a la luz tenue.

Visión periférica total Este monstruo puede ver en todas direcciones de forma simultánea y por tanto no puede ser flanqueado.

Rasgos de criatura

Algunos de estos rasgos aparecen en las *Reglas básicas*, mientras que otros son nuevos de este libro.

Rasgos de rareza

A menos que la criatura sea común, su lista de rasgos empieza por un rasgo de rareza. Las criaturas que no empiezan por un rasgo de rareza tienen rareza común.

Común Una criatura de esta rareza es por lo general conocida y puede ser convocada con el conjuro de *convocar* apropiado.

Poco común Se sabe menos sobre las criaturas poco comunes que sobre las comunes. Normalmente no pueden ser convocadas. La CD de las pruebas de Recordar conocimiento asociadas a esta criatura aumenta en 2.

Rara Como el nombre indica, estas criaturas son muy poco habituales. Normalmente no pueden ser convocadas. La CD de las pruebas de Recordar conocimiento asociadas a esta criatura aumenta en 5.

Única Una criatura con esta rareza no tiene igual. La CD de las pruebas de Recordar conocimiento asociadas a esta criatura aumenta en 10.

RASGOS DE ALINEAMIENTO ABREVIADOS

Tras el rasgo de rareza se lista uno de los nueve rasgos de alineamiento abreviados. A continuación, figuran indicados los alineamientos que representan esas abreviaciones. Se pueden hallar descripciones generales de estos alineamientos en las págs. 28-29 de las *Reglas básicas*.

CB Caótico bueno
CM Caótico maligno
CN Caótico neutral
LB Legal bueno
LM Legal maligno
LN Legal neutral
N Neutral
NB Neutral bueno
NM Neutral maligno

TAMAÑO

Tras cualquier rasgo de rareza indicado y el alineamiento abreviado, toda criatura tiene su tamaño indicado antes del resto de rasgos.

Gargantuesco Este tamaño de criatura ocupa un espacio de por lo menos 20 por 20 pies (*6 x 6 m*), o dieciséis casillas en la cuadrícula, pero pueden ser mucho mayores. Las criaturas Gargantuescas suelen tener un alcance de 20 pies (*6 m*) si son altas, o 15 pies (*4,5 m*) si son alargadas pero las de mayor tamaño pueden tener un alcance mayor.

Enorme Una criatura Enorme ocupa un espacio de 15 por 15 pies (*4,5 x 4,5 m*), o nueve casillas en la cuadrícula. Suele tener un alcance de 15 pies (*4,5 m*) si la criatura es alta, o 10 pies (*3 m*) si es alargada.

Grande Una criatura Grande ocupa un espacio de 10 por 10 pies (*3 x 3 m*), o cuatro casillas en la cuadrícula. Suele tener un alcance de 10 pies (*3 m*) si la criatura es alta, o 5 pies (*1,5 m*) si es alargada.

Mediano Una criatura Mediana ocupa un espacio de 5 por 5 pies (*1,5 x 1,5 m*), o una casilla en la cuadrícula. Suele tener un alcance de 5 pies (*1,5 m*).

Pequeño Una criatura Pequeña ocupa un espacio de 5 por 5 pies (*1,5 x 1,5 m*), o una casilla en la cuadrícula. Suele tener un alcance de 5 pies (*1,5 m*).

Menudo Una criatura de este tamaño ocupa menos de un espacio de 5 por 5 pies (*1,5 x 1,5 m*) y múltiples criaturas Menudas pueden ocupar la misma casilla en la cuadrícula. Por lo menos cuatro criaturas Menudas pueden ocupar la misma casilla, pero a discreción del DJ pueden caber más. También pueden ocupar el mismo espacio que criaturas mayores y, dado que su alcance es 0 pies, deben hacer tal cosa para poder atacar.

OTROS RASGOS

Tras cualquier rasgo de rareza, el alineamiento abreviado y el rasgo de tamaño, la fila de rasgos de toda criatura indica todos los demás rasgos de la misma. A continuación, hay una lista alfabética de los rasgos que aparecen en este libro.

Aberración Las aberraciones son criaturas de más allá de los Planos o corrupciones del orden natural.

Ácido Los efectos con este rasgo infligen daño por ácido. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión mágica con el ácido.

Acuático Las criaturas acuáticas se sienten como en casa bajo el agua. Sus Golpes sin armas contundentes y cortantes no sufren el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua. Las criaturas acuáticas pueden respirar bajo el agua, pero no fuera de ella.

RASGOS DE ARMAS

Las criaturas de este libro usan un rasgo nuevo, brutal, e indican el rasgo sutil de forma distinta. El bonificador debido a estos rasgos ya está incluido en las estadísticas de las criaturas, pero los rasgos se siguen indicando porque son relevantes para los estados torpe y debilitado.

Brutal: un ataque a distancia con este rasgo usa el modificador por Fuerza en lugar del de Destreza en la tirada de ataque.

Sutil: este ataque cuerpo a cuerpo se basa en la Destreza. Incluso si el arma normalmente tiene el rasgo sutil, ese rasgo se omite del apartado de Golpe si el monstruo suma la Fuerza y no la Destreza.

Agua Los efectos con el rasgo agua, o bien manipulan el agua, o bien la conjuran. Los que manipulan el agua no tienen efecto alguno en una zona carente de agua. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en agua o tienen una conexión mágica con dicho elemento.

Aire Los efectos con el rasgo aire, o bien manipulan, o bien conjuran aire. Los que manipulan aire no tienen efecto alguno en el vacío o en una zona carente de aire. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en aire o tienen una conexión mágica con dicho elemento.

Alma vinculada Estos constructos están potenciados mentalmente por un fragmento del alma de una criatura que solía estar viva.

Anfibio Una criatura anfibia puede respirar dentro y fuera del agua, incluso aunque no esté en su entorno habitual, normalmente de forma indefinida, pero por lo menos durante horas. Estas criaturas a menudo tienen una velocidad de nadar. Sus Golpes sin armas contundentes y cortantes no sufren el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua.

Ángel Esta familia de celestiales es nativa del plano del Nirvana. La mayor parte de los ángeles son neutrales buenos, tienen visión en la oscuridad y debilidad ante el daño maligno.

Animal Un animal es una criatura con una Inteligencia relativamente baja. Típicamente no tiene un modificador de característica por Inteligencia superior a -4, no puede hablar idioma alguno y no puede ser entrenado 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 debilidad ante el daño maligno.

Astral Las criaturas astrales son nativas del Plano Astral. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano Astral.

Azata Esta familia de celestiales es nativa del Elíseo. Típicamente son caóticos buenos y tienen visión en la oscuridad y debilidad ante el mal y el 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 podría ser capaz de hablar y de razonar.

Boggard Los boggards son humanoides similares a ranas. Suelen tener visión en la oscuridad.

Caligni Estos habitantes subterráneos tienen visión en la oscuridad y algunos tienen el poder de crear oscuridad.

Celestial Las criaturas que proceden de los Planos alineados con el bien o que tienen una fuerte conexión con ellos se denominan celestiales. Los celestiales pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Changeling Estos humanoides son descendientes de sagas y de miembros de otra ascendencia humanoide.

Cieno Los cienos son criaturas con una anatomía muy sencilla. Tienden a tener puntuaciones bajas en las características mentales e inmunidad a los efectos mentales y al daño de precisión.

Constructo Un constructo es una criatura artificial potenciada por una fuerza distinta a la nigromancia. Los constructos a menudo carecen de mente; son inmunes a los ataques no letales, la curación, el daño por sangrado, los efectos de muerte, las enfermedades, la nigromancia, al veneno y a los estados condenado, drenado, fatigado, inconsciente, indispuesto y paralizado; pueden tener una Dureza basada en los materiales utilizados para construir sus cuerpos. Los constructos no son ni criaturas vivas, ni muertos vivientes. Cuando queda reducido a 0 PG, un constructo queda destruido.

Daimonion Un tipo de infernales que proviene del desolado Plano de Abaddon y la mayoría son neutrales malignos. Suelen tener visión en la oscuridad y debilidad al daño bueno.

Demonio Un tipo de infernales, los demonios proceden del Abismo o tienen sus orígenes allí. La mayor parte de ellos son irremisiblemente caóticos malignos y disponen de visión en la oscuridad.

Derro Esta familia de humanoides son descendientes de criaturas feéricas que sucumbieron a las tinieblas y la confusión tras ser abandonadas en las Tierras Oscuras. Son inmunes a la confusión y vulnerables a la luz solar.

Descerebrado Una criatura descerebrada tiene atributos mentales, o bien programados, o bien rudimentarios. La mayoría, si no todos, los modificadores de sus características mentales son -5. Son inmunes a todos los efectos mentales.

Diablo Un tipo de infernales procedentes del Infierno, la mayor parte de los diablos son legales malignos. Suelen tener típicamente visión en la oscuridad mayor, inmunidad al fuego y telepatía.

Dhampiro Estos humanoides son los retoños inmortales de vampiros y miembros de otras ascendencias.

Diablo marino Los diablos marinos son humanoides malignos de los océanos, que suelen tener visión en la oscuridad y sentir ondulaciones.

Dinosaurio Estos reptiles han sobrevivido desde tiempos prehistóricos.

Dragón Los dragones son criaturas reptilianas, a menudo provistas de alas o con el poder de volar. La mayoría son capaces de utilizar un arma de aliento y son inmunes al sueño y al estado paralizado.

Drow Parientes subterráneos de los elfos, los drow suelen tener visión en la oscuridad y aptitudes mágicas innatas.

Duende Una familia de diminutas hadas con alas, y una fuerte conexión con la magia primigenia.

Duergar Parientes subterráneos de los enanos, los duergar suelen tener visión en la oscuridad e inmunidad al veneno. Las ilusiones no les engañan fácilmente.

Electricidad Los efectos con este rasgo infligen daño por electricidad. Una criatura con este rasgo tiene una conexión mágica con la electricidad.

Elemental Los elementales son criaturas ligadas directamente a un elemento y nativas de los Planos Elementales. Los elementales no necesitan respirar.

Elfo Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia elfa. Los elfos son un pueblo misterioso con una rica tradición de magia y de erudición y que suelen disponer de visión en la penumbra. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los elfos. Un arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por los elfos.

Espíritu Los espíritus son criaturas efímeras definidas por su esencia espiritual. A menudo carecen de forma material.

Eón Estos monitores se autoproclaman defensores de la realidad. Los eones tradicionales tienen naturalezas y formas duales y mantienen una dicotomía de intereses, pero no es el caso de los axiomitas y los inevitables. Los eones que no son axiomitas ni inevitables se comunican mediante una extraña combinación telepática de sensaciones que se conoce como visualizado.

Etéreo Las criaturas etéreas son nativas del Plano Etéreo y pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano Etéreo.

Esqueleto Este muerto viviente ha sido creado al animar el esqueleto de una criatura muerta con energía negativa.

Fantasma Las almas perdidas que acechan por el mundo como muertos vivientes incorporales se denominan fantasmas.

Félido Los félidos son humanoides con rasgos felinos.

Frío Los efectos con este rasgo infligen daño por frío. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión mágica con el frío.

Fuego Los efectos con el rasgo fuego infligen daño por fuego o bien configuran o manipulan dicho elemento. Los que manipulan el fuego no tienen efecto alguno en un área carente de fuego. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en fuego o tienen una conexión mágica con dicho elemento.

Genio Las diversas familias de genios ocupan puestos prominentes en el Plano Elemental. Tienen poderosas aptitudes mágicas.

Gigante Los gigantes son criaturas humanoides enormes.

Gnoll Los gnolls son humanoides que recuerdan a hienas.

Goblin Una criatura con este rasgo puede proceder de múltiples tribus de criaturas, incluyendo los goblins, los hobgoblins y los bugbears. Los goblins tienden a tener visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los goblins. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por los goblins.

Gólem Los gólems son un tipo de constructo especial. Los gólems son inmunes a casi toda la magia, pero la mayoría tienen debilidad a ciertos conjuros.

Gremlin Los gremlins son hadas crueles y traviesas que se han aclimatado a vivir en el Plano Material.

Gul Los guls son viles muertos vivientes que se alimentan de carne.

Hada A las criaturas del Primer Mundo se les denomina hadas.

Hombre lagarto Los hombres lagarto son una familia de humanoides reptilianos.

Hongo Las criaturas fúngicas tienen el rasgo hongo. Son diferentes de los hongos normales.

Humano Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia humana. Los humanos son un conjunto diverso de pueblos conocido por su adaptabilidad. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los humanos.

Humanoide Las criaturas humanoides tienen uso de razón y actúan en gran medida como los humanos. Típicamente suelen tener dos brazos y dos piernas y caminar erguidos.

Incorporal Una criatura u objeto incorporal no tiene forma física. Puede pasar a través de objetos sólidos, incluyendo paredes. Cuando está dentro de un objeto, una criatura incorporal no puede percibir, atacar o interactuar con nada fuera del mismo y si empieza su turno dentro de un objeto, queda lentificada 1. Las criaturas corporales pueden pasar a través de una criatura incorporal pero no pueden terminar su movimiento en su espacio.

Una criatura incorporal no puede intentar pruebas de Fuerza contra criaturas u objetos físicos, sólo contra incorporales, a menos que esos objetos tengan la runa de propiedad *toque fantasmal*. Del mismo modo, una criatura corporal no puede hacer pruebas de Fuerza contra criaturas u objetos incorporales.

Las criaturas incorporales normalmente tienen inmunidad a los efectos o estados que requieren un cuerpo físico, como enfermedad, veneno y daño de precisión. Normalmente tienen resistencia contra todo tipo de daño (excepto daño por fuerza y daños de Golpes con la runa de propiedad *toque fantasmal*), con doble resistencia contra daño no mágico.

Inevitable Estos eones artificiales fueron creados por los axiomitas. Cada tipo de inevitable está dedicado a una tarea específica. La mayoría de inevitables tiene debilidad al daño caótico.

Infernal A las criaturas que proceden de los Planos alineados con el mal o que tienen una fuerte conexión con ellos se les denomina infernales. Los infernales pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Kóbold Los kobolds son humanoides reptilianos que normalmente son Pequeños y suelen tener visión nocturna.

Leshy Los leshys son pequeñas criaturas con el rasgo planta, de forma vagamente humanoide.

Mágico Algo que tiene el rasgo mágico está imbuido de energías mágicas no ligadas a una tradición de magia específica. Un objeto mágico irradia un aura mágica infundida por su escuela de magia dominante.

Algunos objetos o efectos están estrechamente vinculados a una tradición de magia en particular. En dichos casos, el objeto tiene el rasgo arcano, divino, ocultista o primigenio en lugar del rasgo mágico. Cualquiera de estos rasgos indica que el objeto es mágico.

Mediano Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia mediana. Esta gente de reducido tamaño son vagabundos amistosos a quienes se considera portadores de buena fortuna. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los medianos. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por los medianos.

Momia Una momia es una criatura muerta viviente creada a partir de un cadáver preservado.

Monitor A las criaturas que proceden de los Planos alineados con la neutralidad o tienen una fuerte conexión con ellos se les denomina monitores. Los monitores pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Muerto viviente Aunque antes estuvieron vivas, después de su muerte estas criaturas fueron infundidas con energía negativa y con magia maligna corruptora del alma. Cuando queda reducida a 0 PG, una criatura muerta viviente queda destruida. Las criaturas muertas vivientes resultan dañadas por la energía positiva, la energía negativa las cura y no se benefician de los efectos de curación.

Mutante El monstruo ha mutado o evolucionado, lo que le otorga inusuales beneficios, desventajas, o ambas cosas.

Ninfa Esta familia de hermosas hadas tiene fuertes lazos con las ubicaciones naturales.

Orco Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia orca. Esta gente de piel verde tiende a disponer de visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo la pueden seleccionar o utilizar los orcos. Un objeto con este rasgo es creado y utilizado por los orcos.

Plaga Una plaga es una masa o nube de criaturas que funciona como un monstruo. El tamaño que se indica es el de la masa entera, aunque para la mayoría de plagas, las criaturas individuales que la componen son Menudas. Una plaga puede ocupar el mismo espacio que otras criaturas y debe hacerlo para usar su acción dañina. Una plaga suele tener debilidad a efectos que infligen daño de área (como los conjuros de área y armas con salpicadura).

Planta Las criaturas vegetales tienen el rasgo planta. Son distintas de las plantas normales. Los efectos mágicos con este rasgo manipulan o conjuran de alguna forma las plantas o la materia vegetal. Los que manipulan las plantas no tienen efecto en una zona carente de las mismas.

Proteico Una familia de monitores engendrados en el Maelstrom, 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 llevar las almas a los Planos Exteriores, la mayoría de psicopompos son neutrales verdaderos. Suelen tener visión en la oscuridad, sentir vida y toque espiritual y son inmunes a los efectos de muerte.

Rakshasa Los rakshasas son reencarnaciones de almas malignas, infernales que viven en el Plano Material.

Rátido Los rátidos son humanoides que recuerdan a ratas.

Saga Estas criaturas son lanzadoras malignas de conjurosque forman aquelarres.

Sirénido Estos humanoides acuáticos tienen el torso de un humano y cuerpo de pez de cintura para abajo.

Tengu Los tengus son humanoides que recuerdan a aves.

Tierra Los efectos con el rasgo tierra, o bien manipulan la tierra, o bien la conjuran. Los que manipulan la tierra no tienen efecto alguno en un área carente de tierra. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en tierra o tienen una conexión mágica con dicho elemento.

Trol Los troles son criaturas gigantes y brutales muy conocidas por su capacidad de regeneración.

Vampiro Criaturas muertas vivientes con sed de sangre, con fama de versátiles y difíciles de destruir.

Xulgath Estas criaturas subterráneas reptilianas suelen tener visión en la oscuridad y huelen muy mal.

Zombi Estos muertos vivientes son cadáveres pútridos con hambre de carne humana.

Nuevos rituales

Algunas criaturas de los Planos Exteriores pueden usar rituales especiales para llamar a los suyos o transportarse a otro Plano. Aquí figuran los rituales usados por ángeles, demonios y diablos.

MENSAJERO ANGELICAL — RITUAL 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día

Prueba principal Religión (experto; debes ser un ángel)

Te transportas a un Plano celestial o a un mundo del Plano Material en el que abundan los adoradores de tu patrón. No puedes tener mayor nivel que el doble del nivel de conjuro de *mensajero angelical*.

Éxito critico Como un éxito pero, aunque no hayas visitado ese Plano o mundo, apareces justo delante del punto al que querías desplazarte.

Éxito Llegas al Plano o mundo objetivo en la última ubicación que visitaste de dicho Plano o mundo, o en un lugar aleatorio a 10d10 millas (*1 milla = 1,6 km*) del punto al que querías desplazarte en caso de que nunca hayas visitado ese Plano o mundo.

Fallo No te desplazas.

Fallo crítico Viajas accidentalmente al lugar incorrecto, posiblemente un Plano peligroso.

PACTO ABISAL — RITUAL 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día

Prueba principal Religión (experto; debes ser un demonio)

Reclamas un favor a otro demonio cuyo nivel no es más del doble del nivel de conjuro de *pacto abisal,* dos demonios cuyos niveles son como máximo 2 menos que el doble del nivel de conjuro, o tres demonios cuyos niveles son como máximo 3 menos que el doble del nivel de conjuro.

Éxito critico Conjuras al demonio o demonios. Están ansiosos por hacer esa tarea, así que no piden un favor a cambio.

Éxito Conjuras al demonio o demonios. No están muy ansiosos por hacer esa tarea, así que piden un favor a cambio.

Fallo No conjuras ningún demonio.

Fallo crítico El demonio o demonios están furiosos porque les hayas molestado. Se aparecen ante ti, pero te atacan inmediatamente.

PACTO INFERNAL — RITUAL 1

POCO COMÚN CONJURACIÓN

Lanzamiento 1 día

Prueba principal Religión (experto; debes ser un demonio)

Haces una petición a un diablo poderoso, en que solicitas que ponga a tu servicio a algunos de sus subordinados. Si tienes éxito, el diablo te manda a su elección un diablo cuyo nivel es más del doble del nivel de conjuro de *pacto infernal*, dos diablos cuyos niveles son como máximo 2 menos que el doble del nivel de conjuro, o tres diablos cuyos niveles son como máximo 3 menos que el doble del nivel de conjuro.

Éxito critico Te envía los diablos, que te sirven durante 1d4 semanas.

Éxito Te envía los diablos, que te sirven durante 1d4 días.

Fallo Tu petición es rechazada.

Fallo crítico Tu petición no sólo es rechazada, sino que el poderoso demonio hace saber su descontento a tu maestro.

Nuevos idiomas

Algunas criaturas en este libro hablan idiomas que no figuran en la pág. 65 de las *Reglas básicas* de *Pathfinder*. Los idiomas se indican a continuación.

TABLA: IDIOMAS POCO COMUNES

Idioma	Hablantes
Alghollthu	Alghollthus y sus esclavos
Amurrun	Félidos
Arboral	Arborales y otras criaturas planta.
Boggard	Boggards
Caligni	Calignis
Cíclope	Cíclopes
Daimónico	Daimonions
Esfinge	Esfinges
Iruxi	Hombres lagarto
Proteico	Proteicos
Requiano	Psicopompos
Utópico	Axiomitas e inevitables

Criaturas por tipo

Las siguientes listas organizan a las criaturas por su tipo más importante, subdivididas por nivel. Una letra 'P' en superíndice indica que la criatura es poco común, una 'R' indica que es rara y una 'U' indica que es única.

ABERRACIÓN

Nivel 1 garracife; **Nivel 2** engendro pecaminoso; **Nivel 3** grothlut, monstruo oxidante, tejeterror; **Nivel 4** acechador sin rostro, mimeto, otyugh; **Nivel 5** bocón barbotante, manto; **Nivel 6** draña, fuego fatuo; **Nivel 7** amo alghollthu^{P}, chuul, naga oscura^{P}; **Nivel 8** recolector de cerebrosP; **Nivel 10** gug, naga guardiana^{P}, nilith, pocilguero, morfópodo^{P}; **Nivel 12** gogiteth; **Nivel 14** amo velado^{R}, grikkitog; **Nivel 15** quelaunt; **Nivel 18** shoggoth^{R}; **Nivel 20** baomal

ANIMAL

Nivel -1 águila, buscasangre, ciempiés gigante, escarabajo destellante, perro guardián, rata gigante, víbora; **Nivel 0**, plaga de arañas, poni de monta; **Nivel 1** anguila eléctrica, araña cazadora, caballo de monta, geco gigante, hiena, lobo, perro de monta, perro goblin, pitón bola, plaga de ratas, plaga de murciélagos vampiro, poni de guerra, velociraptor; **Nivel 2** caballo de guerra, cocodrilo, deinonychus, jabalí, leopardo, murciélago gigante, pteranodon, slurk, varano gigante, víbora gigante; **Nivel 3** ankhrav, avispa gigante, bunyip, escorpión gigante, gorila, hyaenodon, león, lobo terrible, mantis gigante, oso pardo, plaga de ciempiés; **Nivel 4** daeodón, escarabajo astado gigante, gran tiburón objetivo, grifo, plaga de avispas, plaga de escorpiones, tigre; **Nivel 5** morena gigante, lagarto con chorreras gigante; **Nivel 6** ankylosaurus, oso cavernario, smilodon, tarántula gigante; **Nivel 7** elefante, quetzalcoatlus, stegosaurus; **Nivel 8** anaconda gigante, bulette, krooth, madre de colmena^{P}, megaprimate, pulpo gigante, triceratops; **Nivel 9** deinosuchus, megalodón^{P}, roc; **Nivel 10** brontosaurus, mamut, tyrannosaurus; **Nivel 11** mantis mortal, araña goliat; **Nivel 12** serpiente marina^{P}; **Nivel 13** gusano púrpura; **Nivel 15** gusano azul^{P}

ASTRAL

Nivel 12 vástago brillante

BESTIA

Nivel 2 huargo; **Nivel 3** águila gigante, centauro, cocatriz, pegaso; **Nivel 4** gárgola, oso lechuza, poracha^{P}; **Nivel 5** araña del éter, basilisco, lobo invernal; **Nivel 6** hidra, lamia, mantícora; **Nivel 7** remorhaz^{P}; **Nivel 8** esfinge, lamia matriarca, quimera^{P}; **Nivel 12** cauthooj, shuln^{R}; **Nivel 15** mukradi, fénix^{R}; **Nivel 17** wéndigo^{P}; **Nivel 18** gusano carmesí^{R}, kraken^{P}, simurgh^{R}

CELESTIAL

Nivel 1 cassisiano, lamparconte, lyrakien; **Nivel 4** astarconte, gancanagh; **Nivel 6** coral; **Nivel 7** lilenda, troparconte; **Nivel 8** balisse; **Nivel 10** escudarconte; **Nivel 13** ghaele; **Nivel 14** deva astral

CIENO

Nivel 1 cieno de cloaca; **Nivel 3** cubo gelatinoso; **Nivel 5** jalea ocre; **Nivel 7** pudin negro

CONSTRUCTO

Nivel -1 escoba animada; **Nivel 0** homúnculo; **Nivel 2** armadura, muñeca de alma vinculada; **Nivel 3** estatua animada; **Nivel 7** estatua animada gigante; **Nivel 8** gólem de carne^{P}; **Nivel 9** gólem alquímico^{P}; **Nivel 10** gólem de arcilla^{P}; **Nivel 11** gólem de piedra^{P}; **Nivel 13** gólem de hierro^{P}; **Nivel 18** gólem de adamantita^{R}; **Nivel 19** guthallath^{R}

DRAGÓN

Nivel 2 dragón feérico^{P}; **Nivel 3** draco fluvial; **Nivel 5** draco flamí-

gero; **Nivel 6** draco selvático, dragón blanco joven, wyvern; **Nivel 7** draco gélido, dragón de oropel joven, dragón negro joven; **Nivel 8** draco desértico, dragón de cobre joven, dragón verde joven; **Nivel 9** dragón azul joven, dragón de bronce joven, tortuga dragón; **Nivel 10** dragón blanco adulto, dragón de plata joven, dragón rojo joven; **Nivel 11** dragón de oro joven, dragón de oropel adulto, dragón negro adulto; **Nivel 12** dragón de cobre adulto, dragón verde adulto; **Nivel 13** dragón azul adulto, dragón de bronce adulto; **Nivel 14** dragón de plata adulto, dragón rojo adulto, linnorm del risco[P]; **Nivel 15** dragón blanco venerable[P], dragón de oro adulto; **Nivel 16** dragón de oropel venerable[P], dragón negro venerable[P]; **Nivel 17** dragón de cobre venerable[P], dragón verde venerable[P], linnorm del hielo[P]; **Nivel 18** dragón azul venerable[P], dragón de bronce venerable[P]; **Nivel 19** dragón de plata venerable[P], dragón rojo venerable[P]; **Nivel 20** dragón de oro venerable[P], linnorm del lago[P]; **Nivel 21** linnorm del peñón[P]

ELEMENTAL

Nivel 1 méfit de agua, méfit de aire, méfit de fuego, méfit de tierra; **Nivel 2** halcón de céfiro, rata de ceniza, sabueso terroso, tiburón de salmuera; **Nivel 4** janni; **Nivel 5** cascada viviente, desprendimiento viviente, torbellino viviente, incendio viviente, djinni[P]; **Nivel 7** acechador invisible, cuatoide, salamandra, shaitan[P], xorn; **Nivel 9** ifriti[P], marid[P], machacador de piedra, señor de la marea, señor tormentoso, sierpe ígnea; **Nivel 11** avalancha elemental, huracán elemental, infierno elemental, tsunami elemental; **Nivel 14** uthul; **Nivel 16** zaramuun

ETÉREA

Nivel 5 araña del éter

GIGANTE

Nivel 3 ogro combatiente; **Nivel 4** ogro glotón; **Nivel 5** cíclope[P], trol; **Nivel 6** ettin; **Nivel 7** gigante de las colinas, ogro jefe; **Nivel 8** gigante de piedra; **Nivel 9** gigante de la escarcha; **Nivel 10** gigante de fuego, rey trol; **Nivel 11** gigante de las nubes; **Nivel 12** gran cíclope[P]; **Nivel 13** gigante de las tormentas; **Nivel 16** gigante rúnico[P]

HADA

Nivel -1 duende, mitflit; **Nivel 0** pugwampi; **Nivel 1** grig, jinkin, náyade; **Nivel 3** dríada, unicornio; **Nivel 4** pixi, sátiro; **Nivel 5** gorro rojo; **Nivel 6** elananx; **Nivel 7** reina náyade[P]; **Nivel 12** duendestello[P]; **Nivel 13** reina dríada[P]

HONGO

Nivel 9 drakauthix; **Nivel 19** terótrico[R]; **Nivel 21** espora mu

HUMANOIDE

Nivel -1 goblin combatiente, kóbold guerrero; **Nivel 0** duergar tirador, orco bruto; **Nivel 1** boggard batidor, caligni bailarín, drow guerrero, duergar bombardero, félido emboscador, gnomo subterráneo batidor, goblin cantor de guerra, goblin comando, goblin pirómano, hobgoblin soldado, hombre lagarto batidor, hombre lagarto defensor, kóbold explorador, orco combatiente, sirénido combatiente, xulgath combatiente; **Nivel 2** boggard combatiente, bugbear matón, caligni rondador, derro acechador, dhampiro mago, diablo marino batidor, drow pícaro, duergar capataz, gnomo subterráneo combatiente, gnoll cazador, hombre lagarto astrólogo, hombre rata, kóbold mago dragón, orco caudillo, sirénido orador de las olas, tengu, xulgath merodeador; **Nivel 3** boggard vidente de la ciénaga, bugbear atormentador, changeling exiliada, derro estrangulador, *doppelgänger*[P], drow sacerdotisa, gnoll sectario, hombre lobo, saga marina, tiflin adepto, xulgath líder; **Nivel 4** caligni acechador, crepuscular cazafantasmas, diablo marino bruto, gnoll sargento, hobgoblin tirador, hombre oso[P], saga cetrina, minotauro, rátido granadero; **Nivel 5** aasimar redentor, arpía, derro magistrado[P], gnomo subterráneo guardiapétreo yeti[P]; **Nivel 6** diablo marino barón, hobgoblin general, saga annis; **Nivel 7** medusa

INFERNAL

Nivel 0 lémur; **Nivel 1** cacodaimonion, diablillo, quásit; **Nivel 3** can del Infierno; **Nivel 4** barghest; **Nivel 5** barbazu, dandasuka; **Nivel 6** ceustodaimonion, pesadilla; **Nivel 7** barghest mayor[P], súcubo; **Nivel 8** erinia; **Nivel 9** leukodaimonion, perro de guerra nessiano, saga nocturna, vrock; **Nivel 10** fistófiles, rakshasa rajá; **Nivel 11** pesadilla mayor; **Nivel 13** gelugón, glabrezu; **Nivel 16** astradaimonion, shemhaziano; **Nivel 17** marilith; **Nivel 20**, bálor, diablo de la sima; **Nivel 25** Arrasador de Árboles[U]

MONITOR

Nivel 1 arbitrador, gusano del vacío, nosoi; **Nivel 7** naunet; **Nivel 8** axiomita; **Nivel 12** kolyarut; **Nivel 15** morrigna; **Nivel 17** keketar; **Nivel 20** pléroma

MUERTO VIVIENTE

Nivel -1 guardián esquelético, zombi tambaleante; **Nivel 1** gul, zombi de la peste; **Nivel 2** campeón esquelético, corcel esquelético, ghast, zombi bruto; **Nivel 33** gigante esquelético, wight; **Nivel 4** engendro vampírico pícaro, fantasma plebeyo, sombra; **Nivel 5** poltergeist; **Nivel 6** conde vampiro, momia guardiana, wraith, zombi mole; **Nivel 7** dullahan[P], mole esquelética; **Nivel 9** momia faraona[R], vampiro mente maestra[P]; **Nivel 10** caballero sepulcral, fantasma mago; **Nivel 12** liche[R]; **Nivel 15** semiliche[R]; **Nivel 16** juramentado de guerra[P], parca menor[R]; **Nivel 17** banshee[P]; **Nivel 18** robacráneos[P]; **Nivel 21** La Parca[U]

PLANTA

Nivel 0 leshy de las hojas; **Nivel 1** leshy de los frutos; **Nivel 2** leshy de los hongos; **Nivel 3** atrapamoscas mordedor; **Nivel 4** custodio arboral; **Nivel 6** árbol animado, broza movediza; **Nivel 8** regente arboral; **Nivel 10** atrapamoscas gigante, dezullón; **Nivel 15** wemmuth

Criaturas por nivel

Las siguientes tablas presentan cada bloque de estadísticas de este Bestiario organizado por nivel. Cada una también detalla la categoría de la criatura, indicando bajo qué apartado puede hallarse y el grupo general al que pertenece, su rasgo de tipo (lo cual es útil para convocarlas y otras aptitudes), junto con la rareza y número de página de la criatura.

Criatura	Nivel	Categoría	Tipo Rasgo	Rareza	Página
Águila	-1	Águila	Animal	Común	8
Buscasangre	-1	Buscasangre	Animal	Común	49
Ciempiés gigante	-1	Ciempiés	Animal	Común	62
Duende	-1	Duende	Hada	Común	134
Escarabajo destellante	-1	Escarabajo	Animal	Común	158
Escoba animada	-1	Objeto animado	Constructo	Común	265
Goblin combatiente	-1	Goblin	Humanoide	Común	188
Guardián esquelético	-1	Esqueleto	Muerto viviente	Común	162
Kóbold guerrero	-1	Kóbold	Humanoide	Común	220
Mitflit	-1	Gremlin	Hada	Común	198
Perro guardián	-1	Perro	Animal	Común	277
Rata gigante	-1	Rata	Animal	Común	295
Víbora	-1	Serpiente	Animal	Común	330
Zombi tambaleante	-1	Zombi	Muerto viviente	Común	340
Duergar tirador	0	Duergar	Humanoide	Común	137
Homúnculo	0	Homúnculo	Constructo	Común	216
Lémur	0	Diablo	Infernal	Común	83
Leshy de las hojas	0	Leshy	Planta	Común	228
Orco bruto	0	Orco	Humanoide	Común	269
Plaga de arañas	0	Araña	Animal	Común	19
Poni de monta	0	Caballo	Animal	Común	52
Pugwampi	0	Gremlin	Hada	Común	198
Anguila eléctrica	1	Anguila	Animal	Común	13
Araña cazadora	1	Araña	Animal	Común	19
Arbitrador	1	Eón	Monitor	Común	154
Boggard batidor	1	Boggard	Humanoide	Común	43
Caballo de monta	1	Caballo	Animal	Común	52
Cacodaimonion	1	Daimonion	Infernal	Común	67
Caligni bailarín	1	Caligni	Humanoide	Común	53
Cassisiano	1	Ángel	Celestial	Común	14
Cieno de cloaca	1	Cieno	Cieno	Común	63
Diablillo	1	Diablo	Infernal	Común	84
Drow guerrero	1	Drow	Humanoide	Común	132
Duergar bombardero	1	Duergar	Humanoide	Común	137
Félido emboscador	1	Félido	Humanoide	Común	167
Garracife	1	Garracife	Aberración	Común	173
Geco gigante	1	Lagarto	Animal	Común	224
Gnomo subterráneo batidor	1	Gnomo subterráneo	Humanoide	Común	186
Goblin cantor de guerra	1	Goblin	Humanoide	Común	189
Goblin comando	1	Goblin	Humanoide	Común	188
Goblin pirómano	1	Goblin	Humanoide	Común	189
Grig	1	Duende	Hada	Común	134
Gul	1	Gul	Muerto viviente	Común	204
Gusano del vacío	1	Proteico	Monitor	Común	283
Hiena	1	Hiena	Animal	Común	211
Hobgoblin soldado	1	Hobgoblin	Humanoide	Común	212
Hombre lagarto batidor	1	Hombre lagarto	Humanoide	Común	215
Hombre lagarto defensor	1	Hombre lagarto	Humanoide	Común	214
Jinkin	1	Gremlin	Hada	Común	199
Kóbold explorador	1	Kóbold	Humanoide	Común	221
Lamparconte	1	Arconte	Celestial	Común	24

Leshy de los frutos	1	Leshy	Planta	Común	228
Lobo	1	Lobo	Animal	Común	242
Lyrakien	1	Azata	Celestial	Común	33
Méfit de agua	1	Elemental, méfit	Elemental	Común	150
Méfit de aire	1	Elemental, méfit	Elemental	Común	150
Méfit de fuego	1	Elemental, méfit	Elemental	Común	151
Méfit de tierra	1	Elemental, méfit	Elemental	Común	151
Náyade	1	Ninfa	Hada	Común	261
Nosoi	1	Psicopompo	Monitor	Común	287
Orco combatiente	1	Orco	Humanoide	Común	267
Perro de monta	1	Perro	Animal	Común	277
Perro goblin	1	Perro goblin	Animal	Común	278
Pitón bola	1	Serpiente	Animal	Común	330
Plaga de murciélagos vampiro	1	Murciélago	Animal	Común	257
Plaga de ratas	1	Rata	Animal	Común	295
Poni de guerra	1	Caballo	Animal	Común	52
Quásit	1	Demonio	Infernal	Común	71
Sirénido combatiente	1	Sirénido	Humanoide	Común	313
Velociraptor	1	Dinosaurio	Animal	Común	93
Xulgath combatiente	1	Xulgath	Humanoide	Común	336
Zombi de la peste	1	Zombi	Muerto viviente	Común	340
Armadura animada	2	Objeto animado	Constructo	Común	265
Boggard combatiente	2	Boggard	Humanoide	Común	43
Bugbear matón	2	Bugbear	Humanoide	Común	46
Caballo de guerra	2	Caballo	Animal	Común	52
Caligni rondador	2	Caligni	Humanoide	Común	53
Campeón esquelético	2	Esqueleto	Muerto viviente	Común	162
Cocodrilo	2	Cocodrilo	Animal	Común	66
Corcel esquelético	2	Esqueleto	Muerto viviente	Común	163
Deinonychus	2	Dinosaurio	Animal	Común	93
Derro acechador	2	Derro	Humanoide	Común	79
Dhampiro mago	2	Dhampiro	Humanoide	Común	82
Diablo marino batidor	2	Diablo marino	Humanoide	Común	92
Dragón feérico	2	Dragón feérico	Dragón	Poco común	118
Drow pícaro	2	Drow	Humanoide	Común	133
Duergar capataz	2	Duergar	Humanoide	Común	138
Engendro pecaminoso	2	Engendro pecaminoso	Aberración	Común	153
Ghast	2	Gul	Muerto viviente	Común	204
Gnoll cazador	2	Gnoll	Humanoide	Común	184
Gnomo subterráneo combatiente	2	Gnomo subterráneo	Humanoide	Común	187
Hombre lagarto astrólogo	2	Hombre lagarto	Humanoide	Común	215
Hombre rata	2	Licántropo	Humanoide	Común	231
Huargo	2	Huargo	Bestia	Común	217
Jabalí	2	Jabalí	Animal	Común	218
Kóbold mago dragón	2	Kóbold	Humanoide	Común	221
Leopardo	2	Felino	Animal	Común	168
Leshy de los hongos	2	Leshy	Planta	Común	229
Muñeca de alma vinculada	2	Muñeca de alma vinculada	Constructo	Común	256
Murciélago gigante	2	Murciélago	Animal	Común	257
Orco caudillo	2	Orco	Humanoide	Común	270
Pteranodon	2	Pterosaurio	Animal	Común	289
Sirénido orador de las olas	2	Sirénido	Humanoide	Común	313
Slurk	2	Slurk	Animal	Común	314
Tengu furtivo	2	Tengu	Humanoide	Común	317
Varano gigante	2	Lagarto	Animal	Común	224
Víbora gigante	2	Serpiente	Animal	Común	331
Xulgath merodeador	2	Xulgath	Humanoide	Común	337
Zombi bruto	2	Zombi	Muerto viviente	Común	341

Águila gigante	3	Águila	Bestia	Común	8
Ankhrav	3	Ankhrav	Animal	Común	18
Atrapamoscas mordedor	3	Atrapamoscas	Planta	Común	31
Avispa gigante	3	Avispa	Animal	Común	32
Boggard vidente de la ciénaga	3	Boggard	Humanoide	Común	44
Bugbear atormentador	3	Bugbear	Humanoide	Común	46
Bunyip	3	Bunyip	Animal	Común	48
Can del Infierno	3	Can del Infierno	Infernal	Común	55
Centauro	3	Centauro	Bestia	Común	57
Changeling exiliada	3	Changeling	Humanoide	Común	58
Cocatriz	3	Cocatriz	Bestia	Común	65
Cubo gelatinoso	3	Cieno	Cieno	Común	63
Derro estrangulador	3	Derro	Humanoide	Común	79
Doppelgänger	3	Doppelganger	Humanoide	Poco común	99
Draco fluvial	3	Draco	Dragón	Común	101
Dríada	3	Ninfa	Hada	Común	261
Drow sacerdotisa	3	Drow	Humanoide	Común	133
Escorpión gigante	3	Escorpión	Animal	Común	159
Estatua animada	3	Objeto animado	Constructo	Común	265
Gigante esquelético	3	Esqueleto	Muerto viviente	Común	163
Gnoll sectario	3	Gnoll	Humanoide	Común	185
Gorila	3	Simio	Animal	Común	311
Grothlut	3	Modelado	Aberración	Común	249
Halcón de céfiro	3	Elemental de aire	Elemental	Común	144
Hombre lobo	3	Licántropo	Humanoide	Común	232
Hyaenodon	3	Hiena	Animal	Común	211
León	3	Felino	Animal	Común	168
Lobo terrible	3	Lobo	Animal	Común	242
Mantis gigante	3	Mantis	Animal	Común	244
Monstruo oxidante	3	Monstruo oxidante	Aberración	Común	253
Ogro combatiente	3	Ogro	Gigante	Común	267
Oso pardo	3	Oso	Animal	Común	271
Pegaso	3	Pegaso	Bestia	Común	276
Plaga de ciempiés	3	Ciempiés	Animal	Común	62
Rata de ceniza	3	Elemental de fuego	Elemental	Común	146
Sabueso terroso	3	Elemental de tierra	Elemental	Común	148
Saga marina	3	Saga	Humanoide	Común	303
Tejeterror	3	Tejeterror	Aberración	Común	316
Tiburón de salmuera	3	Elemental de agua	Elemental	Común	142
Tiflin adepto	3	Retoño planario	Humanoide	Común	299
Unicornio	3	Unicornio	Hada	Común	323
Wight	3	Wight	Muerto viviente	Común	334
Xulgath líder	3	Xulgath	Humanoide	Común	337
Acechador sin rostro	4	Alghollthu	Aberración	Común	10
Astarconte	4	Arconte	Celestial	Común	25
Barghest	4	Barghest	Infernal	Común	39
Caligni acechador	4	Caligni	Humanoide	Común	54
Crepuscular cazafantasmas	4	Retoño planario	Humanoide	Común	299
Custodio arboral	4	Arboral	Planta	Común	22
Daeodón	4	Jabalí	Animal	Común	218
Diablo marino bruto	4	Diablo marino	Humanoide	Común	91
Engendro vampírico pícaro	4	Vampiro	Muerto viviente	Común	327
Escarabajo astado gigante	4	Escarabajo	Animal	Común	158
Fantasma plebeyo	4	Fantasma	Muerto viviente	Común	166
Gancanagh	4	Azata	Celestial	Común	34
Gárgola	4	Gárgola	Bestia	Común	172
Gnoll sargento	4	Gnoll	Humanoide	Común	185
Gran tiburón blanco	4	Tiburón	Animal	Común	319

Grifo	4	Grifo	Animal	Común	200
Hobgoblin tirador	4	Hobgoblin	Humanoide	Común	213
Hombre oso	4	Licántropo	Humanoide	Poco común	233
Janni	4	Genio	Elemental	Común	174
Mimeto	4	Mimeto	Aberración	Común	247
Minotauro	4	Minotauro	Humanoide	Común	248
Ogro glotón	4	Ogro	Gigante	Común	267
Oso lechuza	4	Oso lechuza	Bestia	Común	272
Otyugh	4	Otyugh	Aberración	Común	273
Pixi	4	Duende	Hada	Común	135
Plaga de avispas	4	Avispa	Animal	Común	32
Plaga de escorpiones	4	Escorpión	Animal	Común	159
Poracha	4	Poracha	Bestia	Poco común	282
Rátido granadero	4	Rátido	Humanoide	Común	296
Sátiro	4	Sátiro	Hada	Común	307
Saga cetrina	4	Saga	Humanoide	Común	304
Sombra	4	Sombra	Muerto viviente	Común	315
Tigre	4	Felino	Animal	Común	168
Aasimar redentor	5	Retoño planario	Humanoide	Común	300
Araña del éter	5	Araña del éter	Etérea	Común	21
Arpía	5	Arpía	Humanoide	Común	28
Barbazu	5	Diablo	Infernal	Común	85
Basilisco	5	Basilisco	Bestia	Común	41
Bocón barbotante	5	Bocón barbotante	Aberración	Común	42
Catarata viviente	5	Elemental de agua	Elemental	Común	142
Cíclope	5	Cíclope	Gigante	Poco común	60
Dandasuka	5	Rakshasa	Infernal	Común	293
Derro magistrado	5	Derro	Humanoide	Poco común	80
Desprendimiento viviente	5	Elemental de tierra	Elemental	Común	148
Djinni	5	Genio	Elemental	Poco común	175
Draco flamígero	5	Draco	Dragón	Común	101
Gnomo subterráneo guardiapétreo	5	Gnomo subterráneo	Humanoide	Común	187
Gorro rojo	5	Gorro rojo	Hada	Común	197
Incendio viviente	5	Elemental de fuego	Elemental	Común	146
Jalea ocre	5	Cieno	Cieno	Común	64
Lagarto con chorreras gigante	5	Lagarto	Animal	Común	225
Lobo invernal	5	Huargo	Bestia	Común	217
Manto	5	Manto	Aberración	Común	245
Morena gigante	5	Anguila	Animal	Común	13
Poltergeist	5	Poltergeist	Muerto viviente	Común	281
Torbellino viviente	5	Elemental de aire	Elemental	Común	144
Trol	5	Trol	Gigante	Común	321
Yeti	5	Yeti	Humanoide	Poco común	338
Ankylosaurus	6	Dinosaurio	Animal	Común	94
Árbol animado	6	Arboral	Planta	Común	23
Broza movediza	6	Broza movediza	Planta	Común	45
Ceustodaimonion	6	Daimonion	Infernal	Común	68
Conde vampiro	6	Vampiro	Muerto viviente	Común	327
Coral	6	Ángel	Celestial	Común	14
Diablo marino barón	6	Diablo marino	Humanoide	Común	92
Draco selvático	6	Draco	Dragón	Común	102
Dragón blanco joven	6	Dragón cromático	Dragón	Común	109
Draña	6	Modelado	Aberración	Común	250
Elananx	6	Elananx	Hada	Común	140
Ettin	6	Ettin	Gigante	Común	164
Fuego fatuo	6	Fuego fatuo	Aberración	Común	171
Hidra	6	Hidra	Bestia	Común	210
Hobgoblin general	6	Hobgoblin	Humanoide	Común	213

Lamia	6	Lamia	Bestia	Común	226
Mantícora	6	Mantícora	Bestia	Común	243
Momia guardiana	6	Momia	Muerto viviente	Común	251
Oso cavernario	6	Oso	Animal	Común	271
Pesadilla	6	Pesadilla	Infernal	Común	279
Saga annis	6	Saga	Humanoide	Común	304
Smilodon	6	Felino	Animal	Común	169
Tarántula gigante	6	Araña	Animal	Común	20
Wraith	6	Wraith	Muerto viviente	Común	335
Wyvern	6	Draco	Dragón	Común	103
Zombi mole	6	Zombi	Muerto viviente	Común	341
Acechador invisible	7	Elemental de aire	Elemental	Común	144
Algollthu amo	7	Algholllthu	Aberración	Poco común	11
Barghest mayor	7	Barghest	Infernal	Poco común	39
Chuul	7	Chuul	Aberración	Común	59
Cuatoide	7	Elemental de agua	Elemental	Común	143
Draco gélido	7	Draco	Dragón	Común	104
Dragón de oropel joven	7	Dragón metálico	Dragón	Común	127
Dragón negro joven	7	Dragón cromático	Dragón	Común	112
Dullahan	7	Dullahan	Muerto viviente	Poco común	139
Elefante	7	Elefante	Animal	Común	141
Estatua animada gigante	7	Objeto animado	Constructo	Común	266
Gigante de las colinas	7	Gigante	Gigante	Común	141
Lilenda	7	Azata	Celestial	Común	35
Medusa	7	Medusa	Humanoide	Común	246
Mole esquelética	7	Esqueleto	Muerto viviente	Común	163
Naga oscura	7	Naga	Aberración	Poco común	258
Naunet	7	Proteico	Monitor	Común	284
Ogro jefe	7	Ogro	Gigante	Común	268
Pudin negro	7	Cieno	Cieno	Común	64
Quetzalcoatlus	7	Pterosaurio	Animal	Común	289
Reina náyade	7	Ninfa	Hada	Poco común	263
Remorhaz	7	Remorhaz	Bestia	Poco común	298
Salamandra	7	Elemental de fuego	Elemental	Común	146
Shaitan	7	Genio	Elemental	Poco común	175
Stegosaurus	7	Dinosaurio	Animal	Común	95
Súcubo	7	Demonio	Infernal	Común	72
Troparconte	7	Arconte	Celestial	Común	26
Xorn	7	Elemental de tierra	Elemental	Común	148
Anaconda gigante	8	Serpiente	Animal	Común	331
Axiomita	8	Eón	Monitor	Común	155
Balisse	8	Ángel	Celestial	Común	15
Bulette	8	Bulette	Animal	Común	47
Draco desértico	8	Draco	Dragón	Común	105
Dragón de cobre joven	8	Dragón metálico	Dragón	Común	122
Dragón verde joven	8	Dragón cromático	Dragón	Común	116
Erinia	8	Diablo	Infernal	Común	86
Esfinge	8	Esfinge	Bestia	Común	160
Gigante de piedra	8	Gigante	Gigante	Común	178
Gólem de carne	8	Gólem	Constructo	Poco común	191
Krooth	8	Krooth	Animal	Común	223
Lamia matriarca	8	Lamia	Bestia	Común	227
Madre de colmena	8	Ankhrav	Animal	Poco común	18
Megaprimate	8	Simio	Animal	Común	311
Pulpo gigante	8	Pulpo gigante	Animal	Común	290
Quimera	8	Quimera	Bestia	Poco común	292
Recolector de cerebros	8	Recolector de cerebros	Aberración	Poco común	297
Regente arboral	8	Arboral	Planta	Común	23

Triceratops	8	Dinosaurio	Animal	Común	95
Deinosuchus	9	Cocodrilo	Animal	Común	66
Dragón de bronce joven	9	Dragón metálico	Dragón	Común	120
Dragón azul joven	9	Dragón cromático	Dragón	Común	107
Dragón blanco adulto	10	Dragón cromático	Dragón	Común	110
Drakauthix	9	Drakauthix	Hongo	Común	131
Gigante de la escarcha	9	Gigante	Gigante	Común	179
Gólem alquímico	9	Gólem	Constructo	Poco común	192
Ifriti	9	Genio	Elemental	Poco común	176
Leukodaimonion	9	Daimonion	Infernal	Común	69
Machacador de piedra	9	Elemental de tierra	Elemental	Común	149
Marid	9	Genio	Elemental	Poco común	177
Megalodón	9	Tiburón	Animal	Poco común	319
Momia faraona	9	Momia	Muerto viviente	Raro	251
Perro de guerra nessiano	9	Can del Infierno	Infernal	Común	55
Roc	9	Roc	Animal	Común	302
Saga nocturna	9	Saga	Infernal	Común	305
Señor de la marea	9	Elemental de agua	Elemental	Común	143
Señor tormentoso	9	Elemental de aire	Elemental	Común	145
Sierpe ígnea	9	Elemental de fuego	Elemental	Común	147
Tortuga dragón	9	Tortuga dragón	Dragón	Común	320
Vampiro mente maestra	9	Vampiro	Muerto viviente	Poco común	328
Vrock	9	Demonio	Infernal	Común	73
Atrapamoscas gigante	10	Atrapamoscas	Planta	Común	31
Brontosaurus	10	Dinosaurio	Animal	Común	96
Caballero sepulcral	10	Caballero sepulcral	Muerto viviente	Común	50
Dezullón	10	Dezullón	Planta	Común	81
Dragón de plata joven	10	Dragón metálico	Dragón	Común	129
Dragón rojo joven	10	Dragón cromático	Dragón	Común	113
Escudarconte	10	Arconte	Celestial	Común	27
Fantasma mago	10	Fantasma	Muerto viviente	Común	166
Fistófiles	10	Diablo	Infernal	Común	86
Gigante de fuego	10	Gigante	Gigante	Común	180
Gólem de arcilla	10	Gólem	Constructo	Poco común	193
Gug	10	Gug	Aberración	Común	202
Mamut	10	Elefante	Animal	Común	141
Morfópodo	10	Morfópodo	Aberración	Poco común	254
Naga guardiana	10	Naga	Aberración	Poco común	259
Nilith	10	Nilith	Aberración	Común	260
Pocilguero	10	Pocilguero	Aberración	Común	280
Rakshasa rajá	10	Rakshasa	Infernal	Común	294
Rey trol	10	Trol	Gigante	Común	322
Tyrannosaurus	10	Dinosaurio	Animal	Común	95
Araña goliat	11	Araña	Animal	Común	20
Avalancha elemental	11	Elemental de tierra	Elemental	Común	149
Dragón de oro joven	11	Dragón metálico	Dragón	Común	125
Dragón de oropel adulto	11	Dragón metálico	Dragón	Común	127
Dragón negro adulto	11	Dragón cromático	Dragón	Común	112
Gigante de las nubes	11	Gigante	Gigante	Común	181
Gólem de piedra	11	Gólem	Constructo	Poco común	194
Huracán elemental	11	Elemental de aire	Elemental	Común	145
Infierno elemental	11	Elemental de fuego	Elemental	Común	147
Mantis letal	11	Mantis	Animal	Común	244
Pesadilla mayor	11	Pesadilla	Infernal	Común	279
Tsunami elemental	11	Elemental de agua	Elemental	Común	143
Cauthooj	12	Cauthooj	Bestia	Común	56
Dragón de cobre adulto	12	Dragón metálico	Dragón	Común	123
Dragón verde adulto	12	Dragón cromático	Dragón	Común	116

Duendestello	12	Duendestello	Hada	Poco común	136
Gogiteth	12	Gogiteth	Aberración	Común	190
Gran cíclope	12	Cíclope	Gigante	Poco común	61
Kolyarut	12	Eón	Monitor	Común	156
Liche	12	Liche	Muerto viviente	Raro	235
Serpiente marina	12	Serpiente marina	Animal	Poco común	308
Shuln	12	Shuln	Bestia	Raro	310
Vástago brillante	12	Vástago brillante	Astral	Común	329
Dragón azul adulto	13	Dragón cromático	Dragón	Común	108
Dragón de bronce adulto	13	Dragón metálico	Dragón	Común	121
Gelugón	13	Diablo	Infernal	Común	88
Ghaele	13	Azata	Celestial	Común	36
Gigante de las tormentas	13	Gigante	Gigante	Común	181
Glabrezu	13	Demonio	Infernal	Común	74
Gólem de hierro	13	Gólem	Constructo	Poco común	195
Gusano púrpura	13	Gusano de cueva	Bestia	Común	205
Reina dríada	13	Ninfa	Hada	Poco común	264
Amo velado	14	Alghollthu	Aberración	Raro	11
Deva astral	14	Ángel	Celestial	Común	16
Dragón de plata adulto	14	Dragón metálico	Dragón	Común	129
Dragón rojo adulto	14	Dragón cromático	Dragón	Común	114
Grikkitog	14	Grikkitog	Aberración	Común	201
Linnorm del risco	14	Linnorm	Dragón	Poco común	238
Uthul	14	Uthul	Elemental	Común	324
Dragón blanco venerable	15	Dragón cromático	Dragón	Poco común	110
Dragón de oro adulto	15	Dragón metálico	Dragón	Común	125
Fénix	15	Fénix	Bestia	Raro	170
Gusano azul	15	Gusano de cueva	Animal	Poco común	206
Morrigna	15	Psicopompo	Monitor	Común	287
Mukradi	15	Mukradi	Bestia	Común	255
Quelaunt	15	Quelaunt	Aberración	Común	291
Semiliche	15	Liche	Muerto viviente	Raro	236
Wemmuth	15	Wemmuth	Planta	Común	332
Astradaimonion	16	Daimonion	Infernal	Común	69
Dragón negro venerable	16	Dragón cromático	Dragón	Poco común	112
Dragón de oropel venerable	16	Dragón metálico	Dragón	Poco común	128
Gigante rúnico	16	Gigante	Gigante	Poco común	182
Juramentado de guerra	16	Juramentado de guerra	Muerto viviente	Poco común	219
Parca menor	16	La Parca	Muerto viviente	Raro	275
Shemhaziano	16	Demonio	Infernal	Común	75
Zaramuun	16	Zaramuun	Elemental	Común	339
Banshee	17	Banshee	Muerto viviente	Poco común	37
Dragón de cobre venerable	17	Dragón metálico	Dragón	Poco común	123
Dragón verde venerable	17	Dragón cromático	Dragón	Poco común	117
Keketar	17	Proteico	Monitor	Común	285
Linnorm del hielo	17	Linnorm	Dragón	Poco común	239
Marilith	17	Demonio	Infernal	Común	76
Wéndigo	17	Wéndigo	Bestia	Poco común	333
Dragón azul venerable	18	Dragón cromático	Dragón	Poco común	108
Dragón de bronce venerable	18	Dragón metálico	Dragón	Poco común	108
Gólem de adamantita	18	Gólem	Constructo	Raro	196
Gusano carmesí	18	Gusano de cueva	Bestia	Raro	207
Kraken	18	Kraken	Bestia	Poco común	222
Robacráneos	18	Robacráneos	Muerto viviente	Poco común	301
Shoggoth	18	Shoggoth	Aberración	Raro	309
Simurgh	18	Simurgh	Bestia	Raro	312
Dragón de plata venerable	19	Dragón metálico	Dragón	Poco común	130
Dragón rojo venerable	19	Dragón cromático	Dragón	Poco común	114

Guthallath	19	Guthallath	Constructo	Raro	209
Terótrico	19	Terótrico	Hongo	Raro	318
Bálor	20	Demonio	Infernal	Común	77
Baomal	20	Baomal	Aberración	Común	38
Diablo de la sima	20	Diablo	Infernal	Común	89
Dragón de oro venerable	20	Dragón metálico	Dragón	Poco común	126
Linnorm del lago	20	Linnorm	Dragón	Poco común	240
Parca, la	21	La Parca	Muerto viviente	Único	274
Pléroma	20	Eón	Monitor	Común	156
Espora mu	21	Espora mu	Hongo	Común	161
Linnorm del peñón	21	Linnorm	Dragón	Poco común	241
Arrasador de Árboles	25	Arrasador de Árboles	Infernal	Único	29

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 o audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical o supernatural abilities o effects, logos, symbols, o graphic designs; and any other trademark o 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 o its products o the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" o "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" o "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 o subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms o 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 License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying o 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 o 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 o all of the Open Game Content due to statute, judicial order, o 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.

Daemon, Guardian 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 Ian McDowall.

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.

Dragon, Faerie 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 Brian Jaeger and Gary Gygax.

Genie, Marid 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.

Mite 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 Ian Livingstone and Mark Barnes.

***Pathfinder Bestiary* (Second Edition)** © 2019, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Chris S. Sims, Jerey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge, and Linda Zayas-Palmer.

***Bestiario Pathfinder* (Segunda Edición)** © 2021, Paizo Inc. para la versión española; Autores: Alexander Augunas, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Chris S. Sims, Je rey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge y Linda Zayas-Palmer; Traductor: Joan Julià Trias.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson
Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn
Dirección de desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon
Dirección de desarrollo del Juego organizado • John Compton
Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims y Linda Zayas-Palmer
Jefatura de diseño de *Starfinder* • Owen K.C. Stephens
Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Thurston Hillman
Diseño *sénior* • Stephen Radney-MacFarland
Diseño • Logan Bonner y Mark Seifter
Jefatura de redacción • Judy Bauer
Redacción • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar y Jason Tondro
Dirección artística • Sonja Morris
Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell y Adam Vick
Producción artística • Tony Barnett
Dirección de franquicias • Mark Moreland
Dirección del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens
Dirección creativa • Erik Mona
Dirección financiera • John Parrish
Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez
Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters
Ventas • Cosmo Eisele
Vicepresidencia de márketing y licencias • Jim Butler
Jefatura de márketing • Dan Tharp
Jefatura de licencias • Glenn Elliott
Dirección de RRPP • Aaron Shanks
Atención al cliente y *community manager* • Sara Marie
Jefatura de operaciones • Will Chase
Jefatura del Juego organizado • Tonya Woldridge
Recursos humanos • Angi Hodgson
Contabilidad • Christopher Caldwell
Entrada de datos • B. Scott Keim

Jefatura de tecnología • Raimi Kong
Jefatura de producción Web • Chris Lambertz
Desarrollo de software *sénior* • Gary Teter
Coordinación de la tienda Web • Rick Kunz

Equipo de Atención al cliente • Katina Davis, 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

DEVIR IBERIA

Dirección de la línea • Joaquim Dorca
Edición juegos de rol • Vanessa Carballo
Traducción • Joan Julià Trias
Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

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(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, 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 (ver más arriba), 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.Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, el logo de *Pathfinder*, *Pathfinder Society* y *Starfinder* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Adventure Card Game*, *Pathfinder Adventure Card Society*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Adventures*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Flip-Tiles*, el Juego de rol *Pathfinder*, La Guía del Mundo de *Pathfinder*, el logo de la P de *Pathfinder* y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.

Impreso en España

Desatad a las Bestias

Más de cuatrocientos de los enemigos de fantasía más feroces surgen de las páginas de este enorme compendio de las criaturas más populares y más comúnmente encontradas en el mundo de *Pathfinder*. Desde enemigos familiares como los orcos, los dragones y los vampiros hasta nuevos horrores como el nilith (surgido de la esencia de las pesadillas) y el mukradi de tres cabezas, hasta sirvientes adecuados para convocadores de todos los alineamientos, este compendio imprescindible para las *Reglas básicas* está atiborrado de criaturas capaces de desafiar a personajes de cualquier nivel.

DEVIR

paizo

PATHFINDER

paizo.com/pathfinder

8 436589 623118

PF202
Impreso en Lituania
Printed in Lithuania