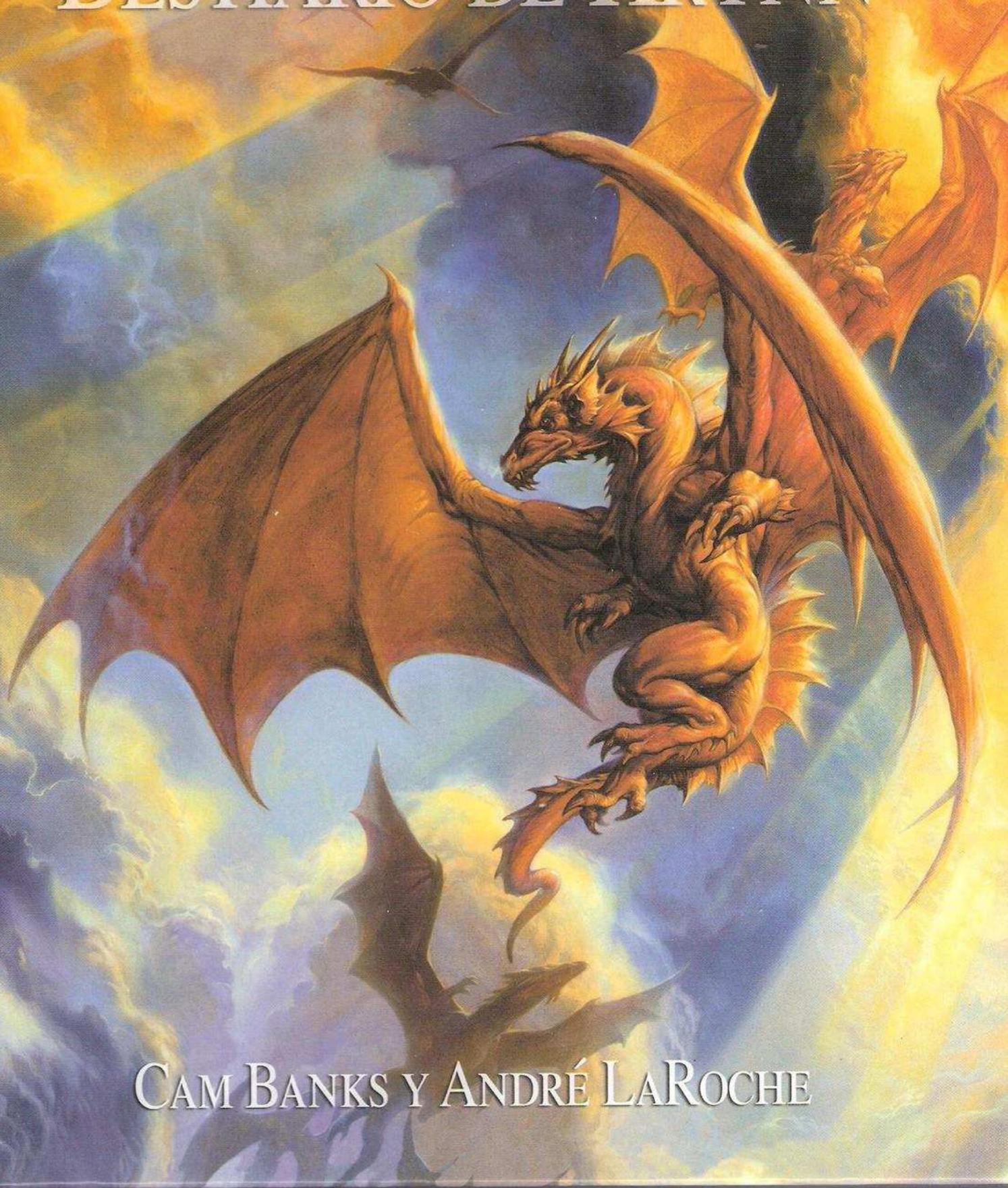


B&B
Pantaramanga



BESTIARIO DE KRYNN



CAM BANKS Y ANDRÉ LA ROCHE

Balcaramanga
Presenta:



BESTIARIO DE KRYNN

DISEÑO.....	CAM BANKS ANDRÉ LA ROCHE	ILUSTRACIONES INTERIORES	OMAR DOGAN JASON ENGLE MARK EVANS ERIC FORTUNE SCOTT HARSHBARGER SCOTT HEPBURN JAMES HOLLOWAY JENNIFER MEYER STANLEY MORRISON RON SPENCER ERIC VEDDER BRAD WILLIAMS KEVIN YAN JIM ZUBKAVICH KEVIN T. STEIN
DISEÑO ADICIONAL.....	JAMIE CHAMBERS CHRISTOPHER COYLE SEAN MACDONALD TRAMPAS WHITEMAN		
EDICIÓN.....	JAMIE CHAMBERS		
CORRECCIÓN.....	ELIZABETH BALDWIN MARGARET WEIS		
DIRECCIÓN DE PROYECTO..	JAMIE CHAMBERS		
DIRECCIÓN ARTÍSTICA ...	CHRISTOPHER COYLE		
ILUSTRACIÓN DE COBIERTA	JEFF EASLEY	DISEÑO GRÁFICO.....	

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE	JOAQUIM DORCA	MAQUETACIÓN.....	DARÍO PÉREZ
TRADUCCIÓN.....	SANTI GÜELL (LIRDAS)	CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS SUPLEMENTARIOS.....	EL EQUIPO DE DNDTRAD Y ESPECIALMENTE ENRIQUE VILLAFRANCA (BARDOL)
COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES....	JORDI ZAMARREÑO		
COORDINACIÓN EDITORIAL.....	XAVI GARRIGA CÉSAR CARRACEDO		

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: Neil Burton, Renae Chambers, Weldon Chen, Richard Connery, Christy Everette, Sean Everette, Tracy Everette, Matt Haag, Luis de Pippo

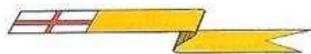
Este juego de d20 System[®] utiliza mecánicas desarrolladas para el nuevo juego de DUNGEONS & DRAGONS[®] diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto de juego con licencia oficial de Wizards of the Coast[®] no contiene ningún "Open Game Content". Ninguna parte de esta obra puede reproducirse por ningún medio sin permiso escrito. Para conocer más sobre la "Open Gaming License" y la "d20 System License", por favor visita www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons, D&D, Dragonlance, el logo de Dragonlance, d20, el logo de d20 System, Wizards of the Coast y el logo de Wizards of the Coast son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. Se usan con permiso. Todos los derechos reservados.

© 2004 Sovereign Press, Inc. sovereign Press y el logo de Sovereign Press son marcas registradas propiedad de Sovereign Press, Inc. Fast Forward Entertainment y el logo de Fast Forward Entertainment son marcas registradas de Fast Forward Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.

Información adicional en
www.dragonlance.com.


SOVEREIGN PRESS

Sovereign Press
253 Center St #126
Lake Geneva, WI 53147-1982
United States
www.sovpress.com



Devir

Devir
Rambla de Catalunya 117, Pral.
2^a
08008 Barcelona - España
www.devir.es



ÍNDICE

Anfidragón.....	4	Troll gimoteante.....	57	Esbirros elementales.....	105
Dragón acuático.....	7	Ursoi.....	58	Esbirro de agua.....	105
Dragón de fuego.....	10	Animales mundanos.....	61	Esbirro de aire.....	106
Dragón de escarcha.....	13	Araña susurrante.....	63	Esbirro de fuego.....	107
Draconiano noble.....	16	Aves mundanas incapaces de volar.....	65	Esbirro de tierra.....	108
Draconiano de la escarcha.....	17	Funno.....	67	Guerrero demoníaco.....	109
Draconiano del veneno.....	18	Gusano urkhan.....	68	Lord demoníaco.....	111
Draconiano del vapor.....	19	Horax.....	70	Miserable de Caos.....	113
Draconiano del relámpago.....	20	Kalothagh.....	71	Ojo ala.....	117
Draconiano de la llama.....	22	Mandioso.....	72	Razhak.....	119
Abominación drac.....	24	Plaga de sanguijuelas turbulentas.....	73	Bestia muerta viviente.....	121
Vasallo del dragón.....	29	Skrit.....	74	Gholor.....	121
Alimentador.....	31	Furiasangriente.....	76	Stahnk.....	123
Hatori.....	32	Guardián sagrado.....	78	Caballero hechizado.....	124
Tylor.....	34	Magori.....	82	Muerto viviente ankholio.....	126
Centauro wendle.....	37	Muñeco kani.....	84	Ser de sombras.....	128
Disir.....	39	Proto-criatura.....	86	Wichtlin.....	130
Tyin.....	41	Qlippoth.....	88	Dragón saqueador.....	134
Reina disir.....	41	Sangre corrupta.....	89	Flagelo de Caos.....	135
Gigante de la Desolación.....	42	Sauce negro.....	92	Hijo de Chemosh.....	136
Gurik Cha'ahl.....	43	Señor del bosque.....	94	Rama de Zivilyn.....	138
Hijo del mar.....	45	Siervo oscuro de Onysablet.....	96	Tempestad ambiental.....	140
Kiri.....	47	Skorenoi.....	98	Aceptación.....	142
Saqualaminoi.....	49	Wyndlass.....	100	Encuentros en tierras salvajes.....	148
Slig.....	50	Demonio, malrauthin.....	102	Listado de monstruos según su VD.....	158
Tay.....	53	Diablillo del vapor.....	103		
Tayling.....	54				
Taylang.....	55				

LISTADO DE MONSTRUOS Y CLASES DE PRESTIGIO EN ORDEN ALFABÉTICO

Abominación drac.....	24	Esbirro de tierra.....	108	Qlippoth.....	88
Alimentador.....	31	Flagelo de Caos.....	135	Rama de Zivilyn.....	138
Anfidragón.....	4	Funno.....	67	Razhak.....	119
Animales mundanos.....	61	Furiasangriente.....	76	Reina disir.....	41
Araña susurrante.....	63	Gigante de la Desolación.....	42	Sangre corrupta.....	89
Aves mundanas incapaces de volar.....	65	Guardián sagrado.....	78	Saqualaminoi.....	49
Bestia muerta viviente.....	121	Guerrero demoníaco.....	109	Sauce negro.....	92
Caballero hechizado.....	124	Gurik Cha'ahl.....	43	Señor del bosque.....	94
Centauro wendle.....	37	Gusano urkhan.....	68	Ser de sombras.....	128
Demonio, malrauthin.....	102	Hatori.....	32	Siervo oscuro de Onysablet.....	96
Diablillo del vapor.....	103	Hijo de Chemosh.....	136	Skorenoi.....	98
Disir.....	39	Hijo del mar.....	45	Skrit.....	74
Draconiano de la escarcha.....	17	Horax.....	70	Slig.....	50
Draconiano de la llama.....	22	Kalothagh.....	71	Stahnk.....	123
Draconiano del relámpago.....	20	Kiri.....	47	Taylang.....	55
Draconiano del veneno.....	18	Lord demoníaco.....	111	Tayling.....	54
Draconiano noble.....	16	Magori.....	82	Tay.....	53
Dragón acuático.....	7	Mandioso.....	72	Tempestad ambiental.....	140
Dragón de escarcha.....	13	Miserable de Caos.....	113	Troll gimoteante.....	57
Dragón de fuego.....	10	Muerto viviente ankholio.....	126	Tyin.....	41
Dragón saqueador.....	134	Muñeco kani.....	84	Tylor.....	34
Esbirro de agua.....	106	Ojo ala.....	117	Ursoi.....	58
Esbirro de aire.....	106	Plaga de sanguijuelas turbulentas.....	73	Vasallo del dragón.....	29
Esbirro de fuego.....	107	Proto-criatura.....	86	Wichtlin.....	130
				Wyndlass.....	100

PRÓLOGO

Al principio me capturaron los draconianos; hace más años de los que me gusta recordar (por el puño de Habbakuk, creo que ya han pasado 20 años desde la primera vez que jugamos a D&D alrededor de una vieja mesa de cocina en Evansville, Indiana). Esas criaturas semejantes a hombres, nacidas de huevos de dragón corruptos, en seguida me llevaron a Krynn y elevaron mi imaginación en un viaje glorioso y feroz. Me tuvieron prisionera desde la primera aventura, y desde entonces he tenido el placer de salpicar mis novelas de DRAGONLANCE con ellos. Hasta ahora los draconianos han sido únicos del mundo de Krynn. ¡No se trata de seres vulgares como los orcos!

También me capturaron los grandes dragones de Krynn, o quizá cautivado sería la mejor manera de expresarlo. Sus intrincados complots y hábiles manipulaciones de los seres menores del mundo los convertían en una fuerza imparable, temida por los personajes de D&D que interpreté, y al mismo tiempo la columna vertebral de mi ficción sobre Dragonlance (creo que los majestuosos azules del desierto son mis preferidos; volando entre los vendavales y bailando con los relámpagos. Todavía lamento el fallecimiento de Tormenta sobre Krynn).

El mundo también es conocido por otras criaturas únicas. Los seres de sombras que roban mentes y recuerdos; los brutales thanoi procedentes del frío salvaje

del sur; los kender caprichosos; los gnomos manipuladores; los minotauros marinos que pueden ser tu mejor amigo o tu enemigo más terrorífico...

Apasionadas y poderosas.
Horribles y desconcertantes.
Divinas, demoníacas,
lastimosas y misteriosas.

Las criaturas de Krynn son todo esto y mucho, mucho más. Han sido creadas por las mentes más dotadas del diseño de juegos, para desafiar a los aventureros más acérrimos. Yo creo que son el corazón de una campaña de DRAGONLANCE.

Me pregunto qué criaturas os capturarán a vosotros.

*Jean Rabe /
Verano del 2005*

INTRODUCCIÓN

El extraño ser entró en la cámara con agilidad, a pesar de su inmenso volumen. El sonido rasposo que habían oído lo producía su cuerpo hinchado, al deslizarse por el suelo.

—¡Es una babosa gigante! —dijo Tas acercándose a examinarla con curiosidad—. ¡Mirad lo grande que es! ¿Cómo creéis que ha crecido tanto? ¿Qué comerá?

—¡Como nos descuidemos nos comerá a nosotros, mentecato! —chilló Flint.

—Tasslehoff y Flint en el Sla-Mori

El retorno de los dragones

Ansalon es una tierra habitada por elfos, humanos, ogros y todo tipo de razas intermedias. Contiene ciudades maravillosas, villas prósperas y pequeños pueblos que son poco más que un punto en el mapa de un kender. En todos estos lugares pueden encontrarse aventuras y también refugio para el

viajero que desea descansar de una jornada agotadora.

Sin embargo, sólo los tontos creen que la tierra está domada. Ansalon es un continente salvaje y feroz, con bosques antiguos cuyo corazón jamás ha sido visto por ojos elfos, desiertos completamente secos que se queman bajo el sol ardiente, y mares vastos y tempestuosos que reflejan la luz de las tres lunas. Y en todos estos lugares hay monstruos.

Algunas de las criaturas terrestres son simples animales compitiendo por la supervivencia. Otras son criaturas alteradas por el paso de la Gema gris, o debido a la Guerra de Caos; viviendo sin que los dioses lo quieran, pero prosperando. Aún otras son sirvientes de las Sagradas órdenes de las estrellas o creaciones de la magia. Todas representan tanto aventuras como peligros para aquellos que se alejan de la civilización.

Muchas de las criaturas que se encuentran en estas páginas sólo

han sido vistas antes de ahora, en las historias de Krynn, como el alimentador, un perverso bebedor de sangre. Estos monstruos sacados de las páginas de los narradores tienen ahora todo el potencial para la mesa de juego, dando lugar a nuevas historias para los jugadores. Algunos monstruos son completamente nuevos, ya sea como una variación de algo familiar o algo completamente diferente, capaces de sorprender incluso a los aventureros más hastiados.

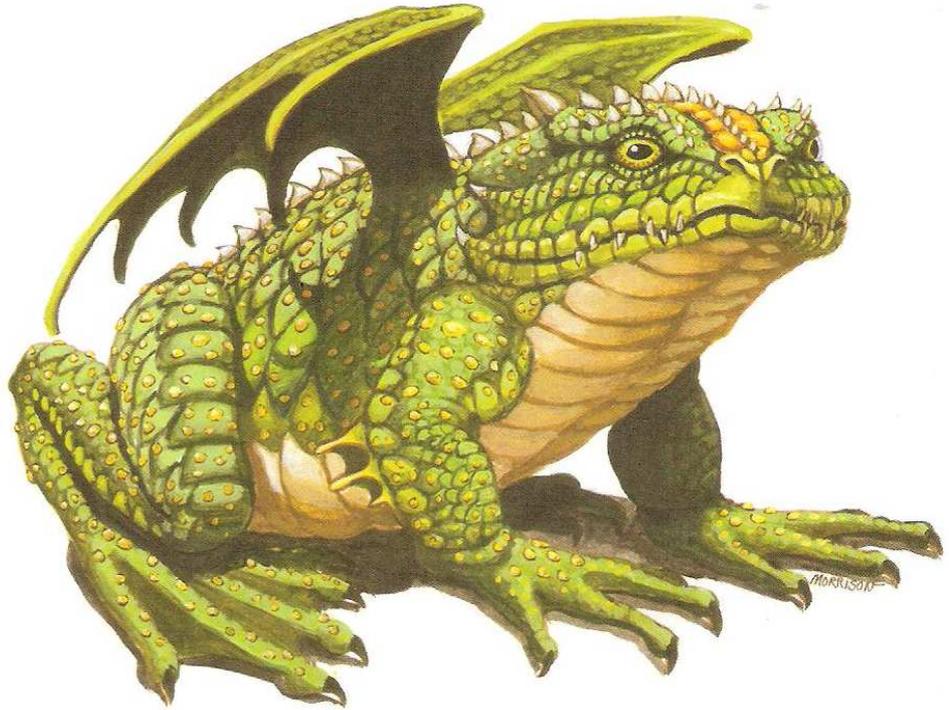
Una campaña de DRAGONLANCE contiene gran cantidad de las mismas criaturas que otras campañas de d20 System, pero otras son únicas del mundo de Krynn. Estas criaturas pueden encontrarse en el *Escenario de campaña de DRAGONLANCE, La Era de los mortales* y en este volumen. Todas se presentan conforme al estándar y las guías proporcionadas en los libros básicos del d20 System.



1. DRAGONES DE KRYNN

Aunque los dragones cromáticos y metálicos "verdaderos" son los más conocidos de Krynn, existen otras criaturas que también se clasifican como dragones, desde el draco, con su aguijón en la cola, hasta el anfidragón, semejante a una rana. Estas criaturas, parientes de los dragones de leyenda, son el resultado de cruces, de experimentos mágicos o de las fuerzas de Caos.

ANFIDRAGÓN DRAGÓN (ACUÁTICO, AGUA)



Entorno: acuático tropical, subtropical o templado

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, anciano, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes)

Valor de desafío: cría 1; muy joven 2; joven 3; juvenil 5; joven adulto 7; adulto 9; adulto maduro 11; viejo 14; muy viejo 16; anciano 17; sierpe 18; gran sierpe 20

Tesoro: triple del estándar

Alineamiento: neutral maligno (siempre)

Avance: cría 1-3 DG; muy joven 4-6 DG; joven 7-9 DG; juvenil 10-12 DG; joven adulto 13-15 DG; adulto 16-18 DG; adulto maduro 19-21 DG; viejo 22-24 DG; muy viejo 25-27 DG; anciano 28-30 DG; sierpe 31-33 DG; gran sierpe 34+ DG

Ajuste de nivel: cría +2; muy joven +3; joven +3; juvenil +5; otros -

Este dragón acuático se parece a un sapo gigante cubierto de escamas y verrugas amarillas. No tiene cuello visible y su cara, provista de labios anchos, se

parece a un extraño cruce entre la de rana y la de dragón. En la espalda le crecen un par de alas atrofiadas, y tiene varias crestas de hueso por encima de los ojos y a lo largo de la espalda. Sus pies largos y con garras son poderosos y están palmeados.

Los anfidragones son la improbable mezcla de dragones verdes y dragones marinos, sus malignos parientes. Son crueles y odiosos, quizá heredando las peores cualidades de sus dos progenitores. Aunque la mayoría nacen estériles, a lo largo de los años han sobrevivido los suficientes para crear una variedad de dragones extraña y muy peligrosa.

Un anfidragón recién nacido se parece a un renacuajo deforme, con la piel lisa y verde, alas sin formar y cresta a lo largo de la espalda. A medida que crece, su piel se hace más gruesa y dura, engorda y sus rasgos se asemejan más a los de una rana. Un anfidragón adulto es torpe y achaparrado, carente de todos los rasgos nobles de los otros dragones. También despiden constantemente un hedor ofensivo, que lo califica como una de las criaturas más repulsivas de su especie.

La coloración y cualidades anfibas de un anfidragón lo convierten en ideal para vivir en aguas estancadas, lagos y estuarios; así como en bosques de algas y arrecifes. Los anfidragones prefieren vivir solos y construir sus guaridas en barcos naufragados o cuevas marinas. La mayor parte del resto de la vida marina les evita, ya que son agresivos

y suelen atacar sin provocación, incluso a sus congéneres. Este último rasgo es una de las razones por las que su especie no fue ampliamente usada durante la Guerra de la lanza y en otros conflictos.

Los anfidragones hablan acuano, común y dracónico.

ANFIDRAGONES POR EDADES

Edad	Tam	DC (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	At. base/ Presas	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	Me	1d12 (6)	9	10	11	10	11	10	+1/-7	+2	+2	+2	+2	1d6 (10)	—
Muy joven	Me	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/+4	+6	+5	+4	+5	2d6 (13)	—
Joven	P	7d12+7 (52)	13	10	13	12	13	12	+7/+3	+9	+6	+5	+6	3d6 (14)	—
Juvenil	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+10	+12	+9	+7	+9	4d6 (17)	—
Joven adulto	M	13d12+26 (110)	17	10	15	14	15	14	+13/+13	+16	+10	+8	+10	5d6 (18)	18
Adulto	G	16d12+48 (152)	19	10	17	16	17	16	+16/+20	+19	+13	+10	+13	6d6 (21)	21
Adulto maduro	G	19d12+76 (199)	23	10	19	16	17	16	+19/+23	+24	+15	+11	+14	7d6 (23)	22
Viejo	E	22d12+110 (253)	27	10	21	18	19	18	+22/+30	+28	+18	+13	+17	8d6 (26)	25
Muy viejo	E	25d12+125 (287)	29	10	21	18	19	18	+25/+33	+32	+19	+14	+18	9d6 (27)	26
Anciano	E	28d12+168 (350)	31	10	23	20	21	20	+28/+36	+36	+22	+16	+21	10d6 (30)	29
Sierpe	E	31d12+186 (387)	33	10	23	20	21	20	+31/+39	+41	+23	+17	+22	11d6 (31)	30
Gran sierpe	Ga	34d12+238 (459)	35	10	25	22	23	22	+34/+46	+47	+26	+19	+25	12d6 (34)	33

APTITUDES DE LOS ANFIDRAGONES POR EDADES

Edad	Velocidad	Inic.	CA	Aptitudes especiales	NL	RC
Cría	20', Ec 10', Nd 60'	+0	13 (+2 tamaño, +1 natural), toque 12, desprevenido 13	Anfibio, inmunidad al ácido, agarrón mejorado, engullir	—	—
Muy joven	20', Ec 10', Nd 60'	+0	16 (+2 tamaño, +4 natural), toque 12, desprevenido 16	—	—	—
Joven	20', Ec 10', Nd 60'	+0	18 (+2 tamaño, +7 natural), toque 11, desprevenido 16	Piel ácida	—	—
Juvenil	20', Ec 10', Nd 60'	+0	20 (+10 natural), toque 10, desprevenido 20	Detectar magia	—	—
Joven adulto	20', Ec 10', Nd 60'	+0	23 (+13 natural), toque 10, desprevenido 23	RD 5/magia	—	14
Adulto	20', Ec 10', Nd 60'	+0	25 (-1 tamaño, +16 natural), toque 9, desprevenido 25	Oscuridad	—	16
Adulto maduro	20', Ec 10', Nd 60'	+0	28 (-1 tamaño, +19 natural), toque 9, desprevenido 28	RD 10/magia	1.º	17
Viejo	20', Ec 10', Nd 60'	+0	30 (-2 tamaño, +22 natural), toque 8, desprevenido 30	Sugestión	3.º	19
Muy viejo	20', Ec 10', Nd 60'	+0	33 (-2 tamaño, +25 natural), toque 8, desprevenido 33	RD 15/magia	5.º	20
Anciano	20', Ec 10', Nd 60'	+0	36 (-2 tamaño, +28 natural), toque 8, desprevenido 36	Nube hedionda	7.º	22
Sierpe	20', Ec 10', Nd 60'	+0	39 (-2 tamaño, +31 natural), toque 8, desprevenido 39	RD 20/magia	9.º	23
Gran sierpe	20', Ec 10', Nd 60'	+0	40 (-4 tamaño, +34 natural), toque 6, desprevenido 40	Sugestión de masas	11.º	25

COMBATE

Los anfidragones prefieren esperar a sus presas escondidos justo por debajo del agua en zonas costeras o pantanosas, y golpear sin previo aviso. El ataque inicial casi siempre es con su arma de aliento, seguido por ataques de mordisco y garra. Estos dragones no pueden volar y, por tanto, no usan ninguno de los ataques con las alas ni relacionados con el vuelo usuales del resto de dragones, pero lo compensan gracias al uso prudente de su aptitud agarrón mejorado, sus aptitudes sortílegas y una emboscada con buena ejecución.

A diferencia de otros dragones, los anfidragones no tienen un alcance incrementado con sus ataques

de mordisco, pero tienen una lengua con un alcance equivalente al de una criatura de una categoría de tamaño superior. Suelen usar la lengua para atacar a objetivos solitarios más pequeños que ellos y también a lanzadores de conjuros o individuos débiles.

Piel ácida (Ex): el anfidragón está cubierto de verrugas que rezuman constantemente un ácido corrosivo. Los anfidragones jóvenes o de mayor edad producen el ácido suficiente para causar daño a cualquier cosa que entre en contacto con ellos. Las criaturas y armas orgánicas que golpeen a un anfidragón (incluidos los impactos sin armas, garras y golpetazos) sufren 2d4 puntos de daño por ácido.

Las criaturas y armas metálicas sufren 2d6 puntos de daño por ácido, y las criaturas y armas de piedra sufren 1d6 puntos de daño por ácido. Para limpiar este ácido se necesita un galón o más de agua. Los anfidragones no infligen daño por ácido en sus propios ataques con armas naturales.

Arma de aliento (Sb): el anfidragón sólo tiene un tipo de arma de aliento: una línea de ácido.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el anfidragón debe golpear a una criatura de al menos un tamaño inferior que sí mismo con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar empezar una presa como una acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza y puede intentar engullir a la víctima en el asalto siguiente.

Engullir (Ex): esta criatura puede engullir a un contrincante apresado que sea de al menos una categoría de tamaño inferior superando una prueba de presa.

Cuando está dentro del estómago del dragón, la criatura engullida sufre un daño por aplastamiento igual al daño de mordisco del anfidragón. La criatura puede salir del estómago superando una prueba de presa. Esto lo hace volver a la boca del dragón, donde se necesita otra prueba de presa para liberarse.

Una criatura engullida también puede salir abriéndose camino con las garras o un arma ligera perforante o cortante, e infligiendo tantos puntos de daño como la puntuación de Constitución del dragón (CA 10 + la mitad del bonificador de armadura natural del anfidragón). Cuando la criatura

haya salido, la acción muscular cierra el agujero; cualquier otra criatura engullida tiene que abrirse su propio camino.

El interior del anfidragón puede contener a dos contrincantes de un tamaño inferior, cuatro del siguiente tamaño inferior, ocho del siguiente tamaño inferior, etc.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *detectar magia* (juvenil o mayor), *oscuridad* (adulto o mayor, 10' de radio por categoría de edad); 1/día: *sugestión* (viejo o mayor), *nube hedionda* (anciano o mayor), *sugestión de masas* (gran sierpe).

Anfibio (Ex): tal como su nombre indica, los anfidragones pueden respirar bajo el agua y también sobrevivir indefinidamente en tierra. Igual que otras criaturas acuáticas, los anfidragones pueden usar libremente todas sus aptitudes bajo el agua.

Habilidades: Escondarse, Nadar y Saltar se consideran habilidades de clase. El anfidragón tiene un bonificador +8 racial en cualquier prueba de Nadar para realizar acciones especiales o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso aunque esté distraído o amenazado. Puede usar la acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

*Los anfidragones reciben un bonificador +8 racial en sus pruebas de Escondarse debido a su aptitud de cambiar de color para confundirse con su entorno, y un bonificador +10 racial en las pruebas de Saltar.

Entorno: acuático

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto,

ANFIDRAGÓN ADULTO MADURO

VD 11; dragón Grande (acuático, agua); DG 18d12+76; pg 199; Inic +0; Vel 20', Ec 10', Nd 60'; CA 29, toque 9, desprevenido 29; Atq base 19; Prs +23; Atq +24 c/c (2d6+6, mordisco); Atq completo +24 c/c (2d6+6, mordisco), y +22 c/c (-, lengua) y +22 c/c (2d6+3, 2 garras) y +22 c/c (1d8+9, coletazo); Espacio/Alcance 10'/5' (lengua 10'); AE arma de aliento, presencia pavorosa, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, conjuros, engullir; CE piel ácida, anfibio, RD 10/magia, visión en la oscuridad 60', inmunidad al ácido, *dormir* y parálisis, visión en la penumbra, RC 17; AL NM; TS Fort +15, Ref +11, Vol +14; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 16, Sab 17, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +14, Avistar +27, Buscar +25, Escapismo +11, Escondarse +26, Escuchar +27, Intimidar +14, Nadar +28, Saber (naturaleza) +14, Saltar +38, Supervivencia +14 (+16 rastros). Alerta, Armadura natural mejorada, Ataque múltiple, Ataque natural mejorado (garras), Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura.

Piel ácida (Ex): las criaturas y armas orgánicas que golpeen al anfidragón (incluidos los impactos sin armas, garras y golpetazos) sufren 2d4 puntos de daño por ácido. Las criaturas y armas metálicas sufren 2d6 puntos de daño por ácido, y las criaturas y armas de piedra sufren 1d6 puntos de daño por ácido. Para limpiar este ácido se necesita un galón o más de agua.

Arma de aliento (Sb): línea de 80', 7d6 de daño por ácido, Reflejos CD 23 mitad. Esta arma de aliento es efectiva tanto en la superficie como bajo el agua.

Presencia pavorosa (Ex): 210' de radio, 18 DG o menos, Vol CD 22 niega.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el anfidragón debe golpear a una criatura de al menos un tamaño inferior a sí mismo con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar empezar una presa como una acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza y puede intentar engullir a la víctima en el asalto siguiente.

El anfidragón también puede usar su aptitud de agarrón mejorado atacando con la lengua. Si gana la prueba de presa, inmoviliza, retrae la lengua y se mete al contrincante en la boca con una acción libre, infligiendo automáticamente el daño de mordisco.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *detectar magia, oscuridad* (70' de radio). 7º nivel de lanzador; salvación CD 13 + nivel de conjuro.

Conjuros: como un hechicero de 1.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4; salvación CD 13 + nivel de conjuro): 0: *detectar veneno, leer magia, resistencia, salpicadura de ácido*; 1.º: *bruma de obscurecimiento, grasa*.

Engullir (Ex): el anfidragón puede intentar engullir a una criatura Pequeña o de menor tamaño

que tenga inmovilizada superando una prueba de presa. La criatura engullida sufre 1d6+6 puntos de daño por aplastamiento más 7 puntos de daño por ácido en el interior del estómago del dragón. La criatura puede salir abriéndose camino con las garras o un arma ligera perforante o cortante e infligiendo 19 puntos de daño (CA 20). El interior del dragón puede contener a dos contrincantes de tamaño Mediano, cuatro Pequeñas, ocho Menudas, dieciséis Diminutas y 32 Minúsculas.

Anfibio (Ex): el anfidragón puede funcionar tanto en tierra como en el agua y usar libremente su arma de aliento, conjuros y otras aptitudes mientras está sumergido.

DRAGÓN ACUÁTICO

DRAGÓN (AGUA)



adulto maduro, viejo, muy viejo, anciano, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes)

Valor de desafío: cría 3; muy joven 4; joven 3; juvenil 7; joven adulto 9; adulto 11; adulto maduro 14; viejo 16; muy viejo 18; anciano 19; sierpe 20; gran sierpe 22

Tesoro: triple del estándar

Alineamiento: caótico bueno (siempre)

Avance: cría 4-5 DG; muy joven 7-8 DG; joven 10-11 DG; juvenil 13-14 DG; joven adulto 16-17 DG; adulto 19-20 DG; adulto maduro 22-23 DG; viejo 25-26 DG; muy viejo 28-29 DG;

anciano 31-32 DG; sierpe 34-35 DG; gran sierpe 36+ DG

Ajuste de nivel: cría +3; muy joven +4; joven +5; otros -

Esta extraña criatura parece ser tanto una serpiente como un dragón, con el cuerpo largo y esbelto cubierto de estrías azules y verdes. Su cabeza alargada está llena de dientes afilados, mientras que sus ojos brillantes están bordeados de azul. A lo largo de su cuerpo unos flecos de colores brillantes se mecen suavemente en el agua, mientras que sus garras palmeadas le permiten propulsarse con gracia por las profundidades.

Los dragones acuáticos son tímidos y solitarios, considerados un mito incluso por los dimernesti y los dargonesti hasta el regreso de los dragones buenos tras la Guerra de los espíritus.

Las escamas de un dragón acuático pueden variar mucho, aunque los tonos verdes y azules son los más comunes. Se trata de escamas pequeñas dispuestas en diversas capas para proteger al dragón de las aplastantes profundidades de los cañones oceánicos en los que prefieren construir sus guaridas. Los flecos multicolores que le cubren el cuerpo proporcionan iluminación biológica a una orden mental, brillando con una radiación capaz de expulsar a la oscuridad.

Su coloración les da la aptitud de mezclarse con el entorno, aunque la iluminación biológica puede revelar

su presencia. Sin embargo, su arma de aliento les permite ocultarse igual que hacen los pulpos, creando una nube de tinta oscura para cegar y confundir a los enemigos, y conseguir el tiempo suficiente para escapar.

Los dragones acuáticos viven en las profundidades más oscuras del océano, normalmente en cavernas naturales formadas debido a la actividad volcánica a lo largo del lecho oceánico. En estas cuevas guardan sus tesoros, recuperados de los incontables barcos que han naufragado bajo el océano. Los dragones acuáticos recogen cualquier cosa que puedan encontrar del mundo de la superficie. Sus guaridas submarinas a menudo parecen cementerios de barcos.

DRAGONES ACUÁTICOS POR EDADES

Edad	Tam	DC (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	At. base/ Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	Me	3d12+3 (22)	11	12	13	13	14	12	+3/-5	+5	+4	+4	+5	1d6 (12)	—
Muy joven	P	6d12+6 (45)	13	12	13	13	16	12	+6/+3	+8	+6	+6	+8	2d6 (14)	—
Joven	M	9d12+18 (76)	15	12	15	15	18	14	+9/+11	+11	+8	+7	+10	3d6 (16)	—
Juvenil	M	12d12+24 (102)	17	12	15	15	20	14	+12/+15	+15	+10	+9	+13	4d6 (18)	—
Joven adulto	G	15d12+45 (142)	19	12	17	17	22	16	+15/+23	+18	+12	+10	+15	5d6 (20)	20
Adulto	G	18d12+54 (171)	21	12	17	17	24	16	+18/+27	+22	+14	+12	+18	6d6 (22)	22
Adulto maduro	G	21d12+84 (220)	23	12	19	19	26	18	+21/+31	+26	+16	+14	+20	7d6 (24)	24
Viejo	E	24d12+96 (252)	27	12	19	19	28	18	+24/+40	+30	+18	+15	+23	8d6 (26)	26
Muy viejo	E	27d12+135 (310)	29	12	21	21	30	20	+27/+44	+34	+20	+16	+25	9d6 (28)	28
Anciano	E	30d12+150 (345)	31	12	21	23	32	20	+30/+48	+38	+22	+18	+29	10d6 (30)	30
Sierpe	E	33d12+198 (412)	33	12	23	25	34	22	+33/+52	+42	+24	+19	+32	11d6 (32)	32
Gran sierpe	Ga	36d12+216 (450)	35	12	25	27	36	22	+36/+60	+44	+26	+21	+36	12d6 (34)	34

APTITUDES DE LOS DRAGONES ACUÁTICOS POR EDADES

Edad	Velocidad	Inic. CA	Aptitudes especiales	NL	RC
Cría	20', Nd 40'	+1	16 (+2 tamaño, +1 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 15	—	—
Muy joven	30', Nd 60'	+1	18 (+1 tamaño, +1 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 17	—	—
Joven	40', Nd 80'	+1	20 (+1 Des, +9 natural), toque 11, desprevenido 19	1°	—
Juvenil	40', Nd 80'	+1	23 (+1 Des, +12 natural), toque 11, desprevenido 22	2°	—
Joven adulto	40', Nd 80'	+1	25 (-1 tamaño, +1 Des, +15 natural), toque 10, desprevenido 24	5°	—
Adulto	40', Nd 80'	+1	28 (-1 tamaño, +1 Des, +18 natural), toque 10, desprevenido 27	7°	18
Adulto maduro	40', Nd 80'	+1	31 (-1 tamaño, +1 Des, +21 natural), toque 10, desprevenido 30	9°	20
Viejo	40', Nd 80'	+1	33 (-2 tamaño, +1 Des, +24 natural), toque 9, desprevenido 32	11°	22
Muy viejo	40', Nd 80'	+1	36 (-2 tamaño, +1 Des, +27 natural), toque 9, desprevenido 35	13°	24
Anciano	40', Nd 80'	+1	39 (-2 tamaño, +1 Des, +30 natural), toque 9, desprevenido 38	15°	26
Sierpe	50', Nd 10'	+1	42 (-2 tamaño, +1 Des, +33 natural), toque 9, desprevenido 41	17°	28
Gran sierpe	20', Nd 100'	+1	43 (-4 tamaño, +1 Des, +36 natural), toque 7, desprevenido 42	19°	30

COMBATE

Los dragones acuáticos prefieren evitar el combate siempre que les es posible, usando su arma de aliento para conseguir cobertura y el tiempo suficiente para huir. No obstante, cuando se les presiona a una lucha inevitable, o

cuando se amenaza a sus jóvenes, estos dragones pueden ser sorprendentemente crueles. Los dragones de más edad usarán su aptitud *muro de agua* para separar a los contrincantes en grupos pequeños y después atacarán con su arma de aliento, cegándoles y ralentizándoles, por

lo que el rápido dragón tendrá muchas oportunidades de acabar con sus enemigos uno por uno.

Arma de aliento (Sb): el arma de aliento del dragón acuático tiene dos formas, una bajo el agua y otra en el exterior. Bajo el agua el arma de aliento se manifiesta como una expansión de tinta (que cubre la misma zona indicada para un arma de aliento con forma de cono) de oscuridad helada. Las criaturas atrapadas en la expansión deben salvar contra Fortaleza o quedarán ralentizadas durante 1d6 asaltos más 1 asalto por categoría de edad del dragón. La nube permanece durante 1d6 minutos más 1 asalto por categoría de edad antes de disiparse. Las criaturas inmunes al frío no quedan ralentizadas por el efecto.

Fuera del agua el aliento del dragón acuático se manifiesta como un cono de escarcha, infligiendo daño por frío.

Forma alternativa (Sb): este tipo de dragón puede adoptar cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o inferior como una acción estándar tres veces al día. Esta aptitud funciona como un conjuro de *polimorfia* lanzado sobre sí mismo a su nivel de lanzador, excepto en que el dragón no recupera puntos de golpe al cambiar de forma y sólo puede adoptar la forma de un animal o humanoide. Puede permanecer en su forma animal o humanoide hasta que elija adoptar una nueva forma o vuelva a su forma natural.

Respiración acuática (Ex): el dragón acuático puede respirar indefinidamente bajo el agua y usar libremente su arma de aliento, conjuros y resto de aptitudes mientras está sumergido.

Constreñir (Ex): el dragón acuático inflige daño en una prueba superada de presa de acuerdo con la tabla siguiente. Añade 1 1/2 de su bonificador de Fuerza al daño por constricción.

DAÑO POR CONSTRICCIÓN

Tamaño	Daño por constricción
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gargantuesco	2d8

Agarrón mejorado (Ex): estos dragones no poseen alas, por lo que no pueden usar los dos ataques con alas que realizan la mayoría de dragones. En vez de eso, cuando son jóvenes adultos o mayores, obtienen la aptitud agarrón mejorado. En cualquier golpe acertado con un coletazo o barrido con la cola, el dragón acuático puede intentar iniciar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana en la prueba de presa, inmoviliza y puede constreñir.

Muro de agua (St): dos veces al día, un dragón acuático viejo o mayor puede crear un muro de agua sólida (con un área de hasta 10 pies cuadrados/nivel). Bajo el agua esto funciona del mismo modo que un *muro de fuerza* lanzado por un hechicero con el mismo nivel de lanzador que el dragón. Por encima del agua, el muro imita los efectos de un *muro de viento*, aunque cualquier criatura que atravesase el muro sufrirá 1d6 puntos de daño por aplastamiento (contundente) +1 punto por nivel de lanzador (sin salvación).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *llama continua* (sólo la radiación multicolor de sus flecos); 3/día: *nube brumosa* (juvenil o mayor), *invisibilidad* (adulto o mayor); 2/día: *invisibilidad mejorada* (anciano o mayor); 1/día: *controlar el clima* (gran sierpe).

Habilidades: Disfrazarse, Esconderse, Moverse sigilosamente, Nadar y Supervivencia se consideran habilidades de clase.

DRAGÓN ACUÁTICO JOVEN ADULTO

VD 9; dragón Grande (agua); DG 15d12+45; pg 142; Inic +5; Vel 40', Nd 80'; CA 25, toque 10, desprevenido 24; Atq base +15; Prs +23; Atq +18 c/c (2d4+6, mordisco); Atq completo +18 c/c (2d4+6, mordisco) y +16 c/c (1d8+2, 2 garras) y +16 c/c (1d8+2, coletazo); Espacio/Alcance 10'/5' (mordisco 10'); AE arma de aliento, constreñir (1d8+6), presencia pavorosa, agarrón mejorado, aptitudes sortilegas, conjuros; CE forma alternativa, sentido ciego, RD 5/magia, visión en la oscuridad 12', inmunidad al frío, *dormir* y parálisis, visión en la penumbra, respiración acuática; AL CB; TS Fort +12, Ref +10, Vol +15; Fue 19, Des 12, Con 17, Int 17, Sab 22, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +12, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +11, Diplomacia +12, Disfrazarse +13, Engañar +12, Escapismo +10, Esconderse +11, Escuchar +16, Intimidar +13, Moverse sigilosamente +13, Nadar +14, Saber (arcano) +9, Saber (naturaleza) +13, Supervivencia +16, Usar objeto mágico

+11; Alerta, Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Sigiloso.

Arma de aliento (Sb): extensión de 40' (bajo el agua), ralentiza 1d6+5 asaltos, Fortaleza CD 20 niega; cono de 40' (sobre el agua), daño 5d6 por frío, Reflejos CD 20 mitad.

Presencia pavorosa (Ex): 150' de radio, 15 DG o menos, Voluntad CD 20 niega.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *llama continua* (sólo la radiación multicolor de sus flecos); 3/día: *nube brumosa*. 5.º nivel de lanzador.

Conjuros: como un hechicero de 5.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/5; salvación CD 13 + nivel de conjuro): 0: *atontar*, *detectar magia*, *llamarada*, *luces danzantes*, *cuchichear mensaje*; 1.º: *contacto electrizante*, *hipnotismo*, *rayo de debilitamiento*, *rociada de color*; 2.º: *atontar monstruo*, *localizar objeto*.

Respiración acuática (Ex): el dragón acuático puede respirar indefinidamente bajo el agua y usar



libremente su arma de aliento, conjuros y resto de aptitudes mientras está sumergido.

Forma alternativa (Sb): este tipo de dragón puede adoptar cualquier forma animal o humanoide de tamaño Mediano o inferior con una acción estándar, tres veces al día. Esta aptitud funciona como el

conjuro *polimorfar* lanzado sobre sí mismo a 5.º nivel de lanzador, excepto en que el dragón no recupera puntos de golpe al cambiar de forma y sólo puede adoptar la forma de un animal o humanoide. Puede permanecer en su forma animal o humanoide hasta que elija adoptar otra o vuelva a su forma natural.

DRAGÓN DE FUEGO

DRAGÓN (CAÓTICO, EXTRAPLANARIO, FUEGO)



Entorno: montañas cálidas

Organización: cría, muy joven, joven, juvenil y joven adulto: solitario o nidada (2-5); adulto, adulto maduro, viejo, muy viejo, anciano, sierpe o gran sierpe: solitario, pareja o familia (1-2 y 2-5 descendientes)

Valor de desafío: cría 4; muy joven 5; joven 7; juvenil 10; joven adulto 12; adulto 14; adulto maduro 16; viejo 18; muy viejo 19; anciano 21; sierpe 23; gran sierpe 25

Tesoro: estándar (sólo no inflamables)

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: cría 5-6 DG; muy joven 8-9 DG; joven 11-12 DG; juvenil 14-15 DG; joven adulto 17-18 DG; adulto 20-21 DG; adulto maduro 23-24 DG; viejo 25-27 DG; muy viejo 29-30 DG; anciano 32-33 DG; sierpe 35-36 DG; gran sierpe 38+ DG

Ajuste de nivel: cría +4, muy joven +5, joven +6, otros -

Este dragón parece estar formado por roca fundida. Está cubierto de escamas de obsidiana agrietadas y despide un espeluznante brillo anaranjado, como si tuviera magna latiendo por debajo. Sus ojos brillan como ascuas y a lo largo del espinazo le crecen púas semejantes a trozos de piedra.

Los dragones de fuego se encuentran entre los esbirros más voraces y salvajes que el Padre de todo y de nada creó durante la Guerra de Caos.

Esta criatura es semejante a una masa de magma animada con forma de dragón; sus negras escamas son el resultado del enfriamiento de la roca volcánica

al entrar en contacto con el aire. Las crías de dragón de fuego tienen escamas de obsidiana pulida, y el leve brillo del magma puede verse emanando de finas grietas. A medida que el dragón envejece, sus escamas se vuelven cada vez más grandes y con los bordes más irregulares. Las grietas entre las escamas también crecen, permitiendo que se vea más magma latiendo bajo ellas.

Estos dragones suelen vivir en cavernas volcánicas como las de los Señores de la muerte y a menudo se bañan en magma. Igual que otros dragones, las sierpes de Caos tienen interés en acumular tesoro, pero debido al calor extremo de sus guaridas preferidas y de su cuerpo, pocos metales u objetos inflamables consiguen sobrevivir intactos.

Cuando los dragones de fuego llegaron por primera vez a Ansalon, muchos creyeron que eran simples constructos de lava animados por Caos para que se parecieran a dragones, y señalaron la inteligencia inferior de estas criaturas (cuando se las compara con otros dragones) como prueba. Pero los estudiosos han observado que los dragones de fuego

son mucho más que meros constructos; se trata de un nuevo tipo de dragón que ha sobrevivido mucho después de que su creador fuera desterrado de Krynn. En ellos se ha observado el comportamiento típico de los dragones, incluido el apareamiento y la producción de nidadas de huevos volcánicos. Ahora mucha gente cree que los dragones de fuego son primos legítimos de las variedades cromáticas y metálicas.

Tras el descubrimiento de los dragones de escarcha, algunos sabios han teorizado que los dragones de fuego antiguamente eran dragones rojos que hicieron un pacto con Caos para sobrevivir a la destrucción de Krynn. Pocos dan credibilidad a esta teoría, ya que no existen demasiados dragones rojos que renunciarían a su inteligencia y poder mágico. Una explicación más probable podría ser que Caos simplemente llevara a cabo demasiado bien su tarea y, con el tiempo, sus creaciones se han convertido realmente en otra especie de dragón, algo que sigue dejando perplejos a estudiosos y a gnomos, que llevan a cabo misiones en la vida altamente peligrosas.

DRAGONES DE FUEGO POR EDADES

Edad	Tam	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	At. base/ Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	M	4d12+16 (42)	19	10	19	6	7	6	+4/+8	+5	+9	+4	+2	2d6 (16)	—
Muy joven	G	7d12+35 (80)	21	10	21	6	7	6	+7/+16	+8	+10	+5	+3	4d6 (18)	—
Joven	G	10d12+50 (115)	23	10	21	8	9	8	+10/+20	+11	+12	+7	+5	6d6 (20)	—
Juvenil	G	13d12+78 (162)	25	10	23	10	11	10	+13/+24	+15	+14	+8	+8	8d6 (22)	—
Joven adulto	E	16d12+112 (142)	29	10	25	10	11	10	+16/+33	+18	+17	+10	+10	10d6 (25)	18
Adulto	E	19d12+152 (275)	31	10	27	12	13	12	+19/+37	+22	+19	+11	+12	12d6 (27)	20
Adulto maduro	E	22d12+176 (319)	33	10	27	12	13	12	+22/+41	+26	+21	+13	+14	14d6 (29)	22
Viejo	Ga	25d12+225 (387)	35	10	29	14	15	14	+25/+49	+30	+23	+14	+16	16d6 (31)	24
Muy viejo	Ga	28d12+252 (434)	37	10	29	14	15	14	+28/+53	+34	+25	+16	+18	18d6 (33)	26
Anciano	Ga	31d12+310 (511)	39	10	31	16	17	16	+31/+57	+38	+27	+17	+20	20d6 (35)	28
Sierpe	Ga	34d12+374 (595)	41	10	33	16	17	16	+34/+61	+42	+30	+19	+22	22d6 (38)	30
Gran sierpe	C	37d12+407 (647)	43	10	33	18	19	18	+37/+69	+44	+31	+20	+24	24d6 (39)	32

APTITUDES DE LOS DRAGONES DE FUEGO POR EDADES

Edad	Velocidad	Inic. CA	Aptitudes especiales	NL	RC
Cría	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	13 (+3 natural), toque 10, desprevenido 13	—	—
Muy joven	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	15 (-1 tamaño, +6 natural), toque 9, desprevenido 15	—	—
Joven	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	18 (-1 tamaño, +9 natural), toque 9, desprevenido 18	—	—
Juvenil	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	21 (-1 tamaño, +12 natural), toque 9, desprevenido 21	—	—
Joven adulto	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	23 (-2 tamaño, +15 natural), toque 8, desprevenido 23	—	19
Adulto	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	26 (-2 tamaño, +18 natural), toque 8, desprevenido 26	1.º	21
Adulto maduro	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	29 (-2 tamaño, +21 natural), toque 8, desprevenido 29	4.º	23
Viejo	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	30 (-4 tamaño, +24 natural), toque 6, desprevenido 30	5.º	24
Muy viejo	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	33 (-4 tamaño, +27 natural), toque 6, desprevenido 33	7.º	26
Anciano	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	36 (-4 tamaño, +30 natural), toque 6, desprevenido 36	9.º	28
Sierpe	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	39 (-4 tamaño, +33 natural), toque 6, desprevenido 39	11.º	30
Gran sierpe	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	38 (-8 tamaño, 36 natural), toque 2, desprevenido 38	13.º	32

Los dragones de fuego hablan dracónico, pero no se comunicarán con nadie que no sea otro dragón de fuego.

COMBATE

Los dragones de fuego son malos lanzadores de conjuros y, por tanto, confían en la fuerza bruta. El dragón empezará usando su arma de aliento o sus otros ataques ardientes para incendiar la zona y atrapar en el efecto a tantos contrincantes como pueda. Entonces avanzará al combate cuerpo a cuerpo y seguirá liberando su arma de aliento y cualquier otro efecto de fuego entre los golpes.

Arma de aliento (Sb): el dragón de fuego tiene un único tipo de arma de aliento: un cono de fuego caótico. Las criaturas atrapadas en el interior del cono no sólo deben tener éxito en una salvación de Reflejos para la mitad de daño, sino que deben superar una segunda salvación, también de Reflejos, o el fuego les prenderá. El calor del arma de aliento del dragón de fuego es tan grande que los personajes que ardan de este modo sufren un daño igual al indicado en la aptitud de calor del dragón. La CD de Reflejos para sofocar las llamas es la misma que la del arma de aliento -1 por cada asalto en que el

personaje haya estado quemando, hasta un mínimo de CD 15.

La mitad del daño por fuego del arma de aliento de un dragón de fuego es de origen caótico y no está sujeto a la reducción por la resistencia a los ataques basados en el fuego.

Calor (Ex): el cuerpo de un dragón de fuego genera un calor intenso, haciendo que los contrincantes sufran daño adicional cada vez que el dragón tenga éxito en un ataque con armas naturales. La cría del dragón de fuego inflige 1d4 puntos de daño por fuego adicionales, que se incrementan a 1d6 cuando es joven adulto y a 1d8 cuando es anciano. Las criaturas que ataquen al dragón de fuego sin armas o con armas naturales sufren este mismo daño por fuego cada vez que golpeen.

Bola de fuego (St): un dragón de fuego juvenil o mayor puede usar esta aptitud como el conjuro del mismo nombre una vez al día por categoría de edad.

Otras aptitudes sortilegas: 3/día: *muro de fuego* (adulto o mayor), *disipar la ley* (viejo o mayor); 1/día: *desintegrar* (anciano o mayor), *tromba de meteoros* (gran sierpe).

Habilidades: Saltar, Supervivencia y Preparar se consideran habilidades de clase para los dragones de fuego.

DRAGÓN DE FUEGO MUY VIEJO

VD 19; dragón Gargantuesco (caótico, extraplanario, fuego); DG 28d12+252; pg 434; Inic +4; Vel 40', Ec 20', VI 200' (torpe); CA 33, toque 6, desprevenido 33; Atq base +28; Prs +53; Atq +17 c/c (4d6+13 más 1d6 por fuego, mordisco); Atq completo +37 c/c (4d6+13 más 1d6 por fuego, mordisco) y +35 c/c (2d8+6 más 1d6 por fuego, 2 garras) y +35 c/c (2d6+6 más 1d6 por fuego, 2 alas) y +35 c/c (2d8+19 más 1d6 por fuego, coletazo); Espacio/Alcance 20'/15' (mordisco 20'); AE arma de aliento, aplastar, calor, presencia pavorosa, aptitudes sortilegas, conjuros, coletazo; CE RD 15/legal o magia, visión en la oscuridad 120', inmunidad al fuego, *dormir* y parálisis, visión en la penumbra, RC 26, vulnerabilidad al frío; AL CM; TS Fort +25, Ref +16, Vol +18; Fue 37, Des 10, Con 29, Int 14, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +35, Buscar +33, Escapismo +31, Escuchar +35, Intimidar +33, Saltar +44, Supervivencia +3, Preparar +37. Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Dilatar aliento, Engarro, Flotar, Hendedura, Iniciativa mejorada, Romper arma mejorado.

Arma de aliento (Sb): cono de 60', 18d6 de daño por fuego, Reflejos CD 33 mitad; prender fuego para 1d6 de daño por fuego, Reflejos CD 33 niega.

Aplastar (Ex): área de 20 por 20'; los

contrincantes Medianos o menores sufren 4d6+19 puntos de daño y deben tener éxito en una salvación de Reflejos contra CD 33 o quedarán sujetos; bonif. +53 de presa.

Calor (Ex): los ataques naturales infligen 1d6 de daño por fuego adicionales. Las criaturas que golpeen al dragón sin armas o con ataques naturales sufren 1d6 de daño por fuego.

Presencia pavorosa (Ex): 270' de radio, 27 DG o menos, Voluntad CD 26 niega.

Aptitudes sortilegas: 9/día: *bola de fuego* (CD 15) 3/día: *muro de fuego* (CD 16), *disipar la ley* (CD 16). 9º nivel de lanzador. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

Conjuros: como un hechicero de 7º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/7/7/4; salvación CD 12 + nivel de conjuro): 0: *atontar*, *detectar magia*, *leer magia*, *llamarada*, *mano del mago*, *remendar*, *salpicadura de ácido*; 1º: *armadura de mago*, *impacto verdadero*, *grasa*, *proyector mágico*, *soportar los elementos*; 2º: *esfera flamígera*, *estallar*, *gracia felina*; 3º: *protección contra la energía*, *rayo relampagueante*.

Barrido (Ex): semicírculo de 30' de diámetro; los contrincantes Pequeños o de menor tamaño sufren 2d6+19 puntos de daño contundente, Reflejos CD 33 mitad.

DRAGÓN DE ESCARCHA

DRAGÓN (CAÓTICO, FRÍO)



UDON

Entorno: llanuras frías

Organización: solitario o pareja

Valor de desafío: cría 4; muy joven 5; joven 6; juvenil 9; joven adulto 12; adulto 14; adulto maduro 17; viejo 19; muy viejo 20; anciano 22; sierpe 23; gran sierpe 25

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

Avance: cría 5-6 DG; muy joven 8-10 DG; joven 11-13 DG; juvenil 14-16 DG; joven adulto 17-19 DG; adulto 20-22 DG; adulto maduro 23-25 DG; viejo 26-28 DG; muy viejo 29-31 DG; anciano 32-34 DG; sierpe 35-37 DG; gran sierpe 38+ DG

Ajuste de nivel: cría +5, muy joven +6, joven +7, otros -

Este esbelto dragón parece haber sido tallado en hielo vivo y tiene profundas grietas negro azuladas por todo el cuerpo, delineando gruesas escamas heladas. Su cabeza es ancha y tiene forma de cuña, con largos cuernos estirados hacia atrás que forman una corona de espolones de hielo. Su mandíbula y espinazo, hasta llegar a la cola, están llenos de púas.

Los dragones de escarcha son una variedad extremadamente rara y peligrosa de los servidores de Caos que se transformaron voluntariamente en máquinas heladas de olvido.

Un dragón de escarcha tiene el aspecto de un glaciar tallado con la forma de un dragón. Las crías son de color blanco glaseado y están cubiertas de finas grietas azules y negras. A medida que crecen, las grietas se ensanchan y se forman gruesas escamas de hielo duro como la piedra, dándoles una apariencia escarpada. Los dragones

de escarcha muy viejos y mayores son como icebergs vivos provistos de alas, con dientes parecidos a grandes carámbanos, y ojos tan negros y vacíos como el Abismo.

Los dragones de escarcha fueron creados por el enloquecido dios Caos durante la Guerra de Caos. Antes eran dragones grises, una variedad de los dragones blancos alterada por el paso de la Gema gris en la Era de los sueños, que después huyeron hacia el círculo polar. Los dragones grises, al estar imbuidos de la energía de Caos, no pudieron resistir

la atracción hacia el dios cuando fue liberado por los irda, y salieron de su escondite temiendo la ira de Takhisis, pero buscando poder para su señor. Caos completó su transformación otorgándoles los poderes anuladores de sus seres de sombras y alterando para siempre la especie. Los pocos que ahora quedan en Krynn son extremadamente raros y se concentran en la preservación de su raza.

Los dragones de escarcha hablan abisal, dracónico y común.

DRAGONES DE ESCARCHA POR EDADES

Edad	Tam	DG (pg)	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car	At. base/ Presa	Ataque	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Arma de aliento (CD)	CD Presencia pavorosa
Cría	P	5d12+5 (37)	13	10	13	9	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	—
Muy joven	M	8d12+16 (68)	15	10	15	9	11	10	+8/+10	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	—
Joven	M	11d12+22 (93)	17	10	15	11	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	—
Juvenil	G	14d12+42 (133)	19	10	17	13	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	—
Joven adulto	G	17d12+68 (178)	23	10	19	13	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	15	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23
Adulto maduro	E	23d12+115 (264)	29	10	21	15	17	16	+23/+40	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24
Viejo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	17	19	18	+26/+44	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27
Muy viejo	E	29d12+174 (362)	33	10	23	17	19	18	+29/+48	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28
Anciano	Ga	32d12+224 (432)	35	10	25	19	21	20	+32/+56	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31
Sierpe	Ga	35d12+280 (507)	37	10	27	19	21	20	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32
Gran sierpe	Ga	38d12+304 (551)	39	10	27	21	23	22	+38/+64	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	35

APTITUDES DE LOS DRAGONES DE ESCARCHA POR EDADES

Edad	Velocidad	Inic.	CA	Aptitudes especiales	NL	RC
Cría	40', Ec 20', Vl 100' (regular)	+0	14 (+1 tamaño, +3 natural), toque 11, desprevenido 14	Caminar por el hielo, inmunidad al frío, vulnerabilidad al fuego	—	—
Muy joven	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16		—	—
Joven	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	19 (+9 natural), toque 10, desprevenido 19		—	—
Juvenil	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	21 (-1 tamaño, +12 natural), toque 9, desprevenido 21		1°	—
Joven adulto	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	24 (-1 tamaño, +15 natural), toque 9, desprevenido 24	RD 5/legal o magia	3°	19
Adulto	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	26 (-2 tamaño, +18 natural), toque 8, desprevenido 26	Clariaudiencia/clarividencia	5°	21
Adulto maduro	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	29 (-2 tamaño, +21 natural), toque 8, desprevenido 29	RE 10/legal o magia	7°	22
Viejo	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	32 (-2 tamaño, +24 natural), toque 8, desprevenido 32	Confusión	9°	24
Muy viejo	40', Ec 20', Vl 150' (mala)	+0	35 (-2 tamaño, +27 natural), toque 8, desprevenido 35	RE 15/legal o magia	11°	25
Anciano	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	36 (-4 tamaño, +30 natural), toque 6, desprevenido 36	Martillo del caos	13°	27
Sierpe	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	39 (-4 tamaño, +33 natural), toque 6, desprevenido 39	RD 20/legal o magia	15°	28
Gran sierpe	40', Ec 20', Vl 200' (torpe)	+0	42 (-4 tamaño, 36 natural), toque 6, desprevenido 42	Palabra del caos	17°	30

COMBATE

Los dragones de escarcha son lanzadores de conjuros competentes y siempre los preparan antes de acercarse al combate. Utilizan el primer asalto para lanzar magia de apoyo y mantenerse fuera del alcance de sus enemigos. En el segundo asalto usan su arma de aliento contra tantos enemigos como les sea posible y en el tercero se acercan para el cuerpo a cuerpo. Los dragones de escarcha usan eficientemente sus ataques naturales y, cuando se han implicado en el cuerpo a cuerpo, normalmente seguirán hasta que

su contrincante esté muerto o haya sufrido el daño suficiente para rematarlo con el arma de aliento.

Arma de aliento (Sb): el dragón de escarcha tiene un arma de aliento: un cono de frío cargado de energía negativa. Las criaturas en el interior del cono no sólo deben tener éxito en una salvación de Reflejos para sufrir la mitad del daño, sino además superar una salvación de Fortaleza o sufrir 1 punto de daño al Carisma por categoría de edad del dragón.

Frío (Ex): el cuerpo de este tipo de dragón genera un frío intenso, haciendo que los contrincantes sufran

daño adicional por frío cada vez que el dragón tenga éxito en un ataque con sus armas naturales. Una cría de dragón de escarcha inflige 1d4 puntos de daño adicionales por frío, incrementándose a 1d6 cuando es joven adulto y a 1d8 cuando es anciano. Las criaturas que atacan a un dragón de escarcha sin armas o con armas naturales sufren la misma cantidad de daño cada vez que uno de sus ataques golpea.

Olvido (Sb): un contrincante que muera o vea reducido su Carisma a 0 por el arma de aliento de un dragón de escarcha se desvanece, dejando sólo su ropa y pertenencias. Todo recuerdo de la víctima desaparece de las mentes de los que le conocían, como si no hubiera existido nunca. No puede ser revivido, resucitado ni recuperado de ningún modo, ni siquiera mediante *deseo*.

Caminar por el hielo (Ex): esta aptitud actúa como el conjuro *trepar cual arácnido*, pero la superficie por donde trepa el dragón debe estar helada. Funciona continuamente.

Aptitudes sortílegas: 3/día: *clariaudiencia/clarividencia* (adulto o mayor), *confusión* (viejo o mayor). 1/día: *martillo del caos* (anciano o mayor), *palabra del caos* (gran sierpe).

Habilidades: Conocimiento de conjuros, Escondarse y Trepar son habilidades de clase para el dragón de escarcha. Obtienen un bonificador +10 racial en las pruebas de Escondarse cuando se encuentran en terreno ártico o nevado debido a su color y apariencia.

DRAGÓN DE ESCARCHA JOVEN ADULTO

VD 12; dragón Grande (caótico, frío); DG 17d12+68; pg 178; Inic +4; Vel 40', Ec 20', VI 150' (mala); CA 24, toque 9, desprevenido 24; Atq base +17, Prs +27; Atq +22, c/c (2d6+6 más 1d6 por frío, mordisco); Atq completo +22, c/c (2d6+6 más 1d6 por frío, mordisco) y +20 c/c (1d8+3 más 1d6 por frío, 2 garras) y +20 c/c (1d6+3 más 1d6 por frío, 2 alas) y +20 c/c (1d6+3 más 1d6 por frío, coletazo); Espacio/Alcance 10'/5' (mordisco 10'); AE arma de aliento, frío, presencia pavorosa, olvido, conjuros; CE RD 5/legal o magia, visión en la oscuridad 120', caminar por el hielo, inmunidad al frío, *dormir* y parálisis, visión en la penumbra, RC 19, vulnerabilidad al fuego; AL CM; TS Fort +14, Ref +10, Vol +12; Fue 23, Des 10, Con 19, Int 13, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +24, Buscar +11, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +11, Escapismo +20, Escondarse +16*, Escuchar +24, Trepar +16; Alerta, Ataque en vuelo, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada.

Arma de aliento (Sb): cono de 40', 10d6 de daño por frío, Reflejos CD 22 mitad; 5 puntos de daño al Carisma, Fortaleza CD 22 niega.

Frío (Ex): los ataques naturales infligen 1d6 de daño por frío. Las criaturas que golpeen al dragón sin armas o con ataques naturales sufren 1d6 puntos de daño por frío.

Presencia pavorosa (Ex): 150' de radio, 16 DG o menos, Voluntad CD 20 niega.

Olvido (Sb): si el dragón mata a un contrincante o lo reduce a Carisma 0 con su arma de aliento, el contrincante se desvanece de la existencia.

Conjuros: como un hechicero de 3.^{er} nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; salvación CD 12 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, leer magia, mano del mago, rayo de escarcha, remendar*; 1.º: *armadura del mago, bruma de obscurecimiento, rayo de debilitamiento, soportar los elementos*.

Caminar por el hielo (Ex): como *trepar cual arácnido* pero sólo sobre superficies heladas.

DRAGONES GRİSES

Los dragones grises de Krynn son una variedad del clan más común de los blancos, transformados por la Gema gris durante la Era de los sueños en un tipo de dragón más inteligente y pequeño. Aunque tomaron parte, hasta cierto punto, en la Tercera guerra de los dragones, su cobardía innata les obligó a retirarse durante un enfrentamiento y ya no se les volvió a ver, huyendo al límite del glaciar. Takhisis les dejó de lado y, aunque oyeron la llamada de su Reina en la Era de la desesperación, no acudieron. Uno o dos dragones fueron hacia el norte tras la derrota de la Reina oscura, pero vieron que el mundo no tenía lugar para ellos. Hasta que Caos fue liberado de la Gema gris, no encontraron su verdadero destino.

El dragón gris tiene las mismas estadísticas que un dragón blanco de su categoría de edad, pero con los siguientes cambios:

- Fuerza -2, Constitución -2, Inteligencia +4, Carisma +2
- Nivel de lanzador: 1.º a edad juvenil, 3.º a joven adulto, 5.º a adulto, 7.º a adulto madura, 9.º a viejo, 11.º a muy viejo, 13.º a anciano, 15.º a sierpe y 17.º a gran sierpe
- **Valor de desafío:** cría 2; muy joven 3; joven 4; juvenil 7; joven adulto 9; adulto 11; adulto maduro 13; viejo 16; muy viejo 18; anciano 19; sierpe 20; gran sierpe 22



DRAGONES MEJORES DE KRYNN

Las criaturas presentadas en esta sección son variedades, variaciones o esbirros mágicamente alterados de los dragones mayores. Aunque parecen más débiles que sus poderosos primos, son contrincantes peligrosos.

DRACONIANO POBLE

Los draconianos nobles fueron creados en un acto de desesperación por los ejércitos de los dragones durante los últimos días de la Guerra de la lanza. Cuando los huevos de los dragones buenos (la fuente de los tipos originales de draconiano) fueron rescatados de los templos de Sanction, lord Ariakas ordenó que el ritual de creación de draconianos se realizara sobre huevos de dragones malignos. Pero el señor del dragón no comprendía las leyes del equilibrio que gobiernan Krynn, acordadas al forjarse el mundo. Cuando el ritual, creado para corromper a los huevos de los dragones buenos hacia el mal, se aplicó a los huevos de dragones malignos, no tuvo el efecto deseado.

En vez de crear sirvientes del mal, los draconianos cromáticos (o "nobles") siguieron inherentemente el camino del bien.

La mayoría de draconianos nobles fueron destruidos cuando todavía eran jóvenes, pero algunos

consiguieron liberarse durante los últimos días caóticos de la guerra. Después de eso se escondieron, ayudando a otra gente cuando podían, pero normalmente quedándose apartados de todo. Su número menguó aún más durante la Guerra de Caos, y durante la guerra de los Espíritus sólo quedaron un puñado.

Los draconianos nobles no suelen llevarse bien con los otros tipos de draconianos. La mayoría siente un profundo odio por los dracs, considerando que son abominaciones del mal. Casi todos intentarán ayudar a los necesitados y a quien se lo pida.

RASGOS DE LOS DRACONIANOS POBLES

Los draconianos nobles comparten los siguientes rasgos.

Inspirado por los dragones (Ex): los draconianos nobles se sienten atraídos por los dragones buenos y los reverencian. Cuando un comandante dragón de alineamiento bueno está en la línea de visión o cuando





DRACONIANO
DE LA ESCARCHA



DRACONIANO
DEL RELÁMPAGO

van a luchar bajo las órdenes de un dragón bueno (en la cadena de mando), los draconianos nobles reciben un bonif. +1 de moral en todas las tiradas de ataque y TS.

Rasgos de dragón: todos los draconianos son inmunes a los efectos de *dormir* y parálisis. Poseen visión en la oscuridad (alcance de 60') y visión en la penumbra.

Inmunidad a las enfermedades (Ex): los draconianos son inmunes a todas las enfermedades.

Flotar (Ex): los draconianos con alas pueden usarlas para planear, negando los efectos de cualquier caída. También pueden desplazarse horizontalmente hasta cuatro veces la distancia vertical que descendan.

Metabolismo bajo (Ex): los draconianos pueden sobrevivir con una décima parte de la comida y el agua necesaria para sustentar a un humano.

DRACONIANO DE LA ESCARCHA

El hombre dragón mide cinco pies de altura y está cubierto de escamas blancas que se tiñen de gris. Tiene las alas plegadas en la espalda y le crecen dos cuernos pequeños sobre los ojos de color azul claro. Su cuerpo está envuelto por un aura de bruma escalofriante.

Los draconianos de la escarcha son derivaciones de los dragones blancos. Aunque han heredado el intelecto limitado y el mal genio de esa especie, siguen instintivamente el camino del bien.

Debido a su rareza, pocas veces se los encuentra en grupo y ni siquiera en pareja. A pesar de eso, en realidad son unas criaturas bastante sociales y se asociarán libremente con aquellos que los acepten como buenos. Cuando no pueden encontrar compañía de este tipo, los draconianos de la escarcha suelen vivir cerca de las comunidades humanas o elfas durante un tiempo, actuando como una especie de guardián invisible. Estos draconianos, aunque disfrutan de la

compañía, suelen vagar, a menudo emigrando hacia el sur para encontrar climas más fríos. Se consideran criaturas únicas y no apoyarán la creación de draconianos de ningún tipo.

COMBATE

Los draconianos de la escarcha son bastante agresivos cuando están enfadados y raramente usan tácticas de lucha sofisticadas. Si luchan en grupo intentarán rodear a sus víctimas. Lucharán con las garras o con cualquier arma que puedan encontrar, preferentemente armas hendientes o aplastantes.

Agonía mortal (Sb): el draconiano de la escarcha se congela rápidamente en el momento de su muerte. Después estalla inmediatamente en pequeños pedazos de hielo, infligiendo 1d6 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 10'. Las criaturas afectadas pueden intentar una salvación de Reflejos contra CD 14 para la mitad de daño.

Subtipo frío (Ex): este tipo de draconiano es inmune al frío. Tiene vulnerabilidad al fuego, lo que significa que sufre la mitad más de daño (+50%) del normal por el fuego, se permita o no TS y se supere o no la salvación.

DRACONIANO DE LA ESCARCHA

Dados de golpe	2d12+2 (15 pg)
Iniciativa	+0
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	18 (+3 natural, +5 coraza)
Ataque base/Presa	+2/+3
Ataque	+4 c/c (1d4+1, garra) o +3 c/c (1d8+1, espada larga)
Ataque completo	+4 c/c (1d4+1, 2 garras) y -2 c/c (1d3+1, mordisco); o +3 c/c (1d8+1, espada larga) y -2 c/c (1d3+1, mordisco)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Agonía mortal
Cualidades especiales	Rasgos de draconiano, inmunidad al frío, RC 8, vulnerabilidad al fuego
Salvaciones	Fort +4, Ref +3, Vol +2

LOS DRACONIANOS DE LA ESCARCHA COMO PERSONAJES

La clase predilecta de los draconianos de la escarcha es guerrero. La mayoría de los PNJs que se encuentren serán guerreros o bárbaros.

Características	Fue 13, Des 11, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 11
Habilidades	Avistar +4, Disfrazarse +5, Escuchar +4, Intimidar +5, Tregar +6
Dotes	Correr ^A , Soltura con un arma (garra)
Entorno	Cualquiera terrestre
Organización	Solitario o pareja
Valor de desafío	2
Tesoro	50% monedas; 50% bienes; objetos estándar
Alineamiento	Caótico bueno (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+1

DRACONIANO DEL VENENO

El humanoide dracónico de escamas negras mide 5' y medio de alto y tiene una constitución delgada pero musculosa. Dos cuernos curvados y afilados le envuelven la cara serpentina.

Los draconianos del veneno fueron creados a partir de los huevos de dragones negros. Aunque a menudo son amargados y solitarios, la mayoría usa sus habilidades para luchar contra el mal.

Los draconianos del veneno son extremadamente raros y, cuando se los encuentra, suelen estar solos o en compañía de uno o dos draconianos nobles. Son solitarios por naturaleza y sólo buscan la compañía de otros cuando les es necesario, aunque pueden ser realmente agradables cuando se consigue su amistad.

COMBATE

El draconiano del veneno, como si fuera una serpiente entre la hierba, prefiere usar el sigilo y los golpes rápidos para eliminar a sus contrincantes. Acechará a un enemigo y atacará a la mejor oportunidad, sin ver honor en ninguna forma de combate y usando cualquier truco posible para asegurar la victoria.

Agonía mortal (Sb): cuando un draconiano del veneno muere, su cuerpo se disuelve instantáneamente

en un charco de ácido de 5' de diámetro. Todo lo que esté dentro del área sufrirá 1d6 puntos de daño por ácido en cada asalto. El ácido se evapora en 1d6 asaltos. Todas las armaduras, armas y objetos transportados por el draconiano también sufren el daño.

Veneno (Ex): el draconiano del veneno tiene una mordedura venenosa que inflige un daño inicial y secundario de 1d6 Con (salvación de Fortaleza, CD 12). Es inmune a su propio veneno.

Ataque furtivo: si un draconiano de este tipo puede atrapar a un contrincante incapaz de defenderse efectivamente de su ataque, puede golpear un punto vital y producir más daño. En cualquier momento en que el objetivo del draconiano del veneno vea negado su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no realmente un bonificador a la CA), el ataque del draconiano inflige +1d6 puntos de daño. Si inflige un golpe crítico mientras realiza un ataque furtivo, el daño adicional no se multiplica. Para golpear un punto vital se necesita precisión y penetración, por lo que los ataques a distancia sólo pueden ser furtivos si el objetivo está a 30' o menos de distancia.

El draconiano del veneno sólo puede atacar furtivamente a criaturas con una anatomía

DRACONIANO DEL VENENO

Dados de golpe	2d12 (13 pg)
Iniciativa	+1 (Des)
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	15 (+1 Des, +2 natural, +2 armadura de cuero)
Ataque base/Presa	+2/+2
Ataque	+2 c/c (1d6, espada corta) o +3 distancia (1d8, ballesta ligera)
Ataque completo	+2 c/c (1d6, espada corta) y -3 c/c (1d6, mordisco); o +3 distancia (1d8, ballesta ligera)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Agonía mortal, mordedura venenosa, ataque furtivo +1d6
Cualidades especiales	Rasgos de draconiano, RC 11
Salvaciones	Fort +3, Ref +4, Vol +2

discernible; los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorpóreas carecen de puntos vitales a los que atacar. Además, cualquier criatura inmune a los golpes críticos también lo es a los ataques furtivos. El draconiano también debe ser capaz de ver al objetivo lo suficientemente bien para escoger el punto vital y ser capaz de llegar a él. No se puede atacar furtivamente a una criatura que tenga ocultación ni golpear las extremidades de una criatura cuyos puntos vitales están fuera de alcance.

DRACONIANO DEL VAPOR

Este humanoide dracónico tiene escamas de color verde esmeralda y mide seis pies de altura, con las alas subiendo 1' por encima de sus hombros. Su cuerpo está rodeado por un aura de bruma verde.

Los draconianos del vapor derivan de los dragones verdes. Utilizan unas habilidades de combate impresionantes, y su aptitud innata para lanzar conjuros divinos para luchar contra sus enemigos y defender a aquellos que están bajo su protección.

Estos draconianos son tan inteligentes como sabios y les atrae la naturaleza, por lo que suelen vivir en los bosques. Comprenden el equilibrio de la naturaleza y sólo emprenderán acciones violentas contra aquellos que perturben este equilibrio; o contra seres perversos que deban ser detenidos por un bien mayor.

A los draconianos del vapor no les gusta la civilización. Se sienten más cómodos cuando están en las tierras salvajes.

Características	Fue 11, Des 13, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 13
Habilidades	Avistar +4, Buscar +5, Esconderse +8, Escuchar +4, Mov. sigilosamente +8
Dotes	Correr ^A , Sigiloso
Entorno	Cualquiera terrestre
Organización	Solitario o pareja
Valor de desafío	4
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Caótico bueno (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+2

Si un draconiano del veneno consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como niveles de pícaro), los bonificadores se apilan.

LOS DRACONIANOS DEL VENENO COMO PERSONAJES

La clase favorita de un draconiano del veneno es la de pícaro. La mayoría de los PNJs avanzados que se encuentren serán pícaros.

COMBATE

Los draconianos del vapor pasan de la calma al frenesí en un instante, a menudo atrapando a sus contrincantes con la guardia baja. Cuando hayan empezado una batalla seguirán luchando hasta el límite para conseguir la victoria.

Agonía mortal (Sb): en el asalto en que un draconiano del vapor muere, su carne se disuelve y libera una nube de vapor, infligiendo 1d6 puntos de daño por ácido a todos los que estén en un radio de 10'. Las criaturas afectadas pueden intentar salvar contra Reflejos (CD 14) para la mitad de daño.

Conjuros: el draconiano del vapor lanza conjuros como un místico de 4.º nivel. Su dominio suele ser Vegetal.

Conjuros normalmente conocidos (6/7/3; salvación CD 11 + nivel de conjuro); 0: *crear agua, curar heridas menores, detectar magia, luz, remendar, resistencia*; 1.º: *bruma de obscurecimiento, curar heridas leves, enmarañar**; 2.º: *fuerza de toro, piel robliza**.

*Conjuros de dominio. Dominio: Vegetal (reprender o comandar criaturas vegetales, Saber (naturaleza) se considera habilidad de clase).

DRACONIANO DEL VAPOR

Dados de golpe 4d12 (26 pg)

Iniciativa +0

Velocidad 30' (6 casillas)

Clase de armadura 18 (+8 natural)

Ataque base/Presa +4/+5

Ataque +5 c/c (1d4+1, garra) o +5 c/c (1d6+1, bastón) o +4 distancia (1d10, ballesta pesada)

Ataque completo +5 c/c (1d4+1, 2 garras) y -0 c/c (1d4+1, mordisco); o +3 c/c (1d6+1, bastón); o +4 distancia (1d10, ballesta pesada)

Espacio/Alcance 5'/5'

Ataques especiales Agonía mortal, conjuros

Cualidades especiales Rasgos de draconiano, RC 14

Salvaciones Fort +4, Ref +4, Vol +5

Características Fue 13, Des 11, Con 11, Int 13, Sab 13, Car 11

Habilidades Avistar +8, Buscar +8, Concentración +7 (+11 conjurando a la defensiva), Conoc. de conjuros +8, Engañar +7, Escuchar +8, Intimidar +7, Saber (naturaleza) +8, Supervivencia +8

Dotes Conjurar en combate, Correr^A, Disparo a bocajarro

Entorno Cualquiera terrestre

Organización Solitario o pareja

Valor de desafío 5

Tesoro estándar

Alineamiento Caótico bueno (normalmente)

Avance Según clase de personaje

Ajuste de nivel +3

LOS DRACONIANOS DEL VAPOR COMO PERSONAJES

La mayoría de PNJs draconianos del vapor avanzados son místicos, que veces adquieren niveles de bárbaro o explorador. La clase predilecta del draconiano del vapor es místico. Cuando un draconiano del vapor avanza de nivel como místico, añade sus niveles de místico a su aptitud innata para el lanzamiento

de conjuros. Por ejemplo, un draconiano del vapor místico de 8.º nivel tiene los conjuros al día, conjuros conocidos y nivel de lanzador de un místico de 12.º nivel. Sin embargo, su bonificador al ataque base, bonificadores a las salvaciones y familiar, si lo tiene, se determinan añadiendo los rasgos adecuados del 8.º nivel de místico a las estadísticas base del draconiano del vapor.

DRACONIANO DEL RELÁMPAGO

Este draconiano de escamas azules mide más de 7' de altura y viste una pesada armadura de placas que lo cubre casi por completo. Entre sus garras brillan arcos de electricidad y tiene una cola larga con la que fustiga a uno y otro lado.

Los draconianos del relámpago derivan de los huevos de dragón azul. Luchan ferozmente por la causa del bien y, cuando es necesario, usan su armadura pesada y la magia que tienen a su disposición para ocultar su identidad y luchar para los dioses del bien, a quienes reverencian.

Los draconianos del relámpago son criaturas muy sociables que buscan la aceptación entre otras razas. Muestran poca clemencia con los draconianos metálicos.

Estos draconianos veneran a los dioses de la luz y tienen un vínculo instintivo con lo divino. Cada uno elige a una deidad a quien servir, a menudo a Kiri-Jolith.

COMBATE

Los draconianos del relámpago son combatientes hábiles, que usan su fuerza y tamaño para partir a sus

enemigos en dos con grandes espadas o aplastarles con un arma contundente. También utilizan la aptitud de volar y su cola musculosa en ventaja propia. Aunque son feroces, mostrarán clemencia ante cualquier enemigo que la pida, aunque se asegurarán de que quede incapacitado y deje de ser una amenaza.

La aptitud de volar del draconiano del relámpago le da una superioridad táctica importante. Puede correr a cuatro patas, planear silenciosamente desde las alturas, o atacar desde el aire. Muchos contrincantes no están familiarizados con la existencia de draconianos que puedan volar, lo que les proporciona la ventaja adicional de la sorpresa.

Aura buena (Ex): el poder del aura buena de un draconiano del relámpago (consulta el conjuro *detectar el bien*) es equivalente a la de un paladín de 6.º nivel.

Detectar el mal (St): el draconiano puede usar *detectar el mal*, igual que el conjuro, a voluntad.

Castigar al mal (Sb): dos veces al día, el draconiano del vapor puede intentar castigar al

DRACONIANO DEL RELÁMPAGO

Dados de golpe	6d12+12 (51 pg)
Iniciativa	+0
Velocidad	30' (6 casillas), Vl 60' (mala)
Clase de armadura	21 (-1 tamaño, +4 natural, +8 armadura completa)
Ataque base/Presa	+6/+11
Ataque	+7 c/c (1d4+2, garra) o +7 c/c (2d4+3, cola) o +9 c/c (3d6+4/19-20, espadón)
Ataque completo	+7 c/c (1d4+2, 2 garras) y +7 c/c (1d8+1, mordisco); o +7 c/c (2d4+3, cola); o +9/+4 c/c (3d6+4/19-20, espadón) y +5 c/c (1d8+1, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Agonía mortal, castigar al mal (1/día), conjuros, contacto electrificante, expulsar muertos vivientes
Cualidades especiales	Aura de valor, aura buena, detectar el mal, gracia divina, salud divina, rasgos de draconiano, inmunidad a la electricidad, imposición de manos, quitar enfermedad (1/semana), RC 16
Salvaciones	Fort +7, Ref +5, Vol +6

Características	Fue 15, Des 11, Con 15, Int 11, Sab 12, Car 12
Habilidades	Concentración +5 (+9 conjurando a la defensiva), Diplomacia +9, Disfrazarse +6 (+8 interpretando a un personaje), Engañar +8, Escuchar +10, Intimidar +10, Reunir información +8, Saltar +5, Tregar +8
Dotes	Ataque múltiple, Conjurar en combate, Correr ^A , Soltura con un arma (espadón)
Entorno	Cualquiera terrestre
Organización	Solitario o pareja
Valor de desafío	7
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Legal bueno (siempre)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+5

mal con un ataque normal de cuerpo a cuerpo, añadiendo su bonificador de Carisma (si lo tiene) a la tirada de ataque e infligiendo 6 puntos de daño adicionales por nivel de paladín (como un paladín de 6.º nivel, consulta Draconianos del relámpago como personajes). Si el draconiano del relámpago castiga por error a una criatura que no sea maligna, el castigar no tiene efecto, pero cuenta igualmente como un uso de la aptitud.

Gracia divina (Sb): los draconianos de este tipo obtienen un bonificador igual a su bonificador de Carisma (si lo tienen) en todos los TS.

Imposición de manos (Sb): un draconiano del vapor con una puntuación de Carisma de 12 o superior puede curar heridas (suyas o de otros) por toque. Cada día puede curar un total de puntos de daño igual a 6 veces su bonificador de Carisma. El draconiano puede elegir dividir esta curación entre varios receptores y no tiene que usarla toda a la vez. Usar la imposición de manos es una acción estándar.

De modo alternativo, el draconiano puede usar una parte o todo su poder curativo para infligir daño a las criaturas muertas vivientes. Puede añadir este daño a cualquiera infligido con sus armas naturales. Él decide cuántos de sus puntos diarios usa para dañar tras atacar con éxito a una criatura muerta viviente.

Aura de valor (Sb): el draconiano del relámpago es inmune al miedo (mágico o de cualquier otro tipo). Todos los aliados en un radio de 10' obtienen un bonificador +4 de moral en los TS contra efectos de miedo. Esta aptitud funciona mientras el draconiano está consciente, pero no si está inconsciente o muerto.

Salud divina (Ex): este draconiano es inmune a todas las enfermedades, incluidas las sobrenaturales o mágicas.

Expulsar muertos vivientes (Sb): el draconiano del relámpago tiene la aptitud sobrenatural de expulsar a los muertos vivientes. Puede usar esta aptitud un número de veces igual a 3 + su modificador de Carisma. Expulsa a muertos vivientes como un clérigo de 3.º nivel.



Quitar enfermedad (St): este draconiano puede crear un efecto de *quitar enfermedad*, como el conjuro, una vez a la semana.

Conjuros: el draconiano del relámpago puede preparar y lanzar conjuros como un paladín de 6.º nivel.

Conjuros normalmente preparados (1; salvación CD 11 + nivel de conjuro): 1.º: *bendecir arma, curar heridas leves*.

Derribar (Ex): un draconiano del relámpago que golpee con su ataque de cola puede intentar derribar a un contrincante con una acción libre sin realizar ningún ataque de toque ni provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el contrincante no puede reaccionar para derribar al draconiano.

Contacto electrizante (St): este tipo de draconiano puede usar *contacto electrizante* (como el conjuro lanzado por un hechicero de 6.º nivel) un número de veces al día igual a 3 + su bonificador de Carisma. El efecto se puede usar en conjunción con un ataque con sus armas naturales (garra, cola, mordisco) o un ataque con cualquier arma metálica.

Agonía mortal (Sb): cuando un draconiano del relámpago muere, su cuerpo estalla en una enorme descarga de electricidad, que después se arquea hacia la criatura más próxima. Por otra parte, el efecto es idéntico a un conjuro de *relámpago zigzagueante* lanzado por un hechicero de 6.º nivel. La armadura, armas y equipo del draconiano sufren el daño máximo de su agonía mortal.

DRACONIANO DE LA LLAMA

Este humanoide dracónico mide más de 7' y tiene escamas de color rojo oscuro, grandes alas y ojos como ascuas.

El draconiano de la llama, una variedad muy rara y peligrosa, usa su rabia feroz para derrotar a quienes le amenazan o sirven a la causa del mal.

Los draconianos de la llama son criaturas del bien, pero siguen un código individual de conducta muy estricto que a veces no se corresponde con las leyes del lugar. Tienen un temperamento feroz y estallarían, sumiéndose en un frenesí, a la más mínima provocación. Estos draconianos creen que las herramientas de combate son muy personales y extensiones naturales del propio luchador. Fabrican casi todas sus armas y armaduras, fundiendo los objetos con su propia arma de aliento.

COMBATE

Los draconianos de la llama luchan compulsivamente, prefiriendo las armas naturales o las de gran tamaño y que infligen mucho daño. Usan su furia y las *bolas de fuego* para atacar primero a los contrincantes más peligrosos.

Arma de aliento (Sb): el draconiano de la llama tiene la dote Arma de aliento draconiano y puede usar

POTAS SOBRE LA ERA DE JUEGO

Los poderes de un draconiano del relámpago provienen de su conexión directa con una deidad de alineamiento bueno. En una era en la que los dioses no están presentes, el draconiano pierde todos los conjuros, aptitudes sortílegas y aptitudes sobrenaturales; excepto agonía mortal, inmunidad a la electricidad y *contacto electrizante*. Su valor de desafío y ajuste de nivel se reducen en dos (así el draconiano sería una criatura de VD 5 y ajuste de nivel +3).

LOS DRACONIANOS DEL RELÁMPAGO COMO PERSONAJES

La mayoría de PNJs draconianos del relámpago avanzados son paladines, que a veces adquieren niveles de bárbaro o explorador. Su clase predilecta es paladín. Cuando avanzan de nivel como paladín añaden tales niveles a su aptitud innata para el lanzamiento de conjuros y en el avance de todas las aptitudes especiales de paladín como si ya fuera un paladín de 6.º nivel, con la excepción de la montura especial. Por ejemplo, un draconiano del relámpago paladín de 3.º nivel tendría los conjuros al día, nivel de lanzador y poderes especiales de un paladín de 9.º nivel. Sin embargo, su modificador al ataque base y bonificadores a las salvaciones se determinan añadiendo los rasgos adecuados de un paladín de 3.º nivel a las estadísticas base de un draconiano del relámpago.

su arma de aliento una vez al día. El arma de aliento es un cono de fuego de 30' que inflige 3d8 puntos de daño (Reflejos CD 15 mitad).

Bola de fuego (St): tres veces al día, este tipo de draconiano puede lanzar una *bola de fuego* como una acción estándar como si fuera un hechicero de 8.º nivel.

Furia (Ex): el draconiano de la llama puede enfurecerse 3 veces al día como si fuera un bárbaro de 8.º nivel.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): este draconiano usa la dote esquiva asombrosa y esquiva asombrosa mejorada como un bárbaro de 8.º nivel.

Agonía mortal (Sb): en el asalto en que un draconiano de la llama muere, explota con un estallido de fuego de 40'. El estallido inflige 6d6 puntos de daño por fuego. Las criaturas afectadas pueden salvar contra Reflejos (CD 16) para la mitad de daño. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

LOS DRACONIANOS DE LA LLAMA COMO PERSONAJES

Los draconianos de la llama luchan por el bien con verdadera ferocidad, y la mayoría adquiere niveles de guerrero o bárbaro. Su clase predilecta es bárbaro. Cuando el draconiano de la llama avanza de niveles como bárbaro, su aptitud de furia se apila con la que

DRACONIANO DE LA LLAMA

Dados de golpe	8d12+8 (60 pg)
Iniciativa	+1 (Des)
Velocidad	30' (6 casillas), VI 60' (mala)
Clase de armadura	21 (+1 Des, +6 natural, +4 coraza)
Ataque base/Presa	+8/+14
Ataque	+10 c/c (1d4+2, garra) o +10 c/c (1d8+2, mordisco) o +10 c/c (1d10+2, espada bastarda), o +9 distancia (2d6, arco largo)
Ataque completo	+10 c/c (1d4+2, 2 garras) y +5 c/c (1d8+2, mordisco); o +10/+5 c/c (1d10+2, espada bastarda); o +9/+4 distancia (2d6, arco largo)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Agonía mortal, arma de aliento, furia 3/día
Cualidades especiales	Rasgos de draconiano, inmunidad al fuego, esquiva asombrosa mejorada, RC 20, vulnerabilidad al frío
Salvaciones	Fort +7, Ref +7, Vol +6

Características	Fue 15, Des 13, Con 13, Int 11, Sab 11, Car 11
Habilidades	Artesanía (fabricar armaduras) +11, Artesanía (fabricar armas) +11, Artesanía (herrería) +11, Escuchar +11, Intimidar +11, Saltar +7, Tregar +8
Dotes	Arma de aliento draconiana ^A , Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Hendedura
Entorno	Cualquiera terrestre
Organización	Solitario o pareja
Valor de desafío	8
Tesoro	Doble del estándar
Alineamiento	Caótico bueno (a menudo)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+3



ya posee. Por ejemplo, un draconiano de la llama bárbaro de 4.º nivel puede enfurecerse 5 veces al día. Sin embargo, sus bonificadores al ataque y salvaciones

base se determinan añadiendo los rasgos apropiados de un bárbaro de 4.º nivel a las estadísticas base del draconiano de la llama.

LOS DRACONIANOS NOBLES Y LAS DOTES DE LOS DRACONIANOS

Los draconianos nobles pueden elegir las dotes Arma de aliento draconiana y Agonía mortal espectacular del *Escenario de campaña de DRAGONLANCE*. A continuación se indican los efectos de las dotes en relación a cada raza:

ARMA DE ALIENTO DRACONIANA

Escarcha	Cono de frío de 30'
Veneno	Línea de ácido de 60'
Vapor	Cono de gas corrosivo (ácido) de 30'
Relámpago	Línea de relámpago de 60'
Llama	Cono de fuego de 30'

AGONÍA MORTAL ESPECTACULAR

Escarcha: te conviertes en hielo y explotas normalmente, pero la explosión afecta a todos los que se encuentren en un radio de 20', que además deben

salvar contra Voluntad (con la misma CD) o quedarán aturridos durante un asalto.

Veneno: en vez de fundirse en un charco de ácido, tu cuerpo estalla, infligiendo 4d6 puntos de daño por ácido en un radio de 20' (Reflejos (CD 10 + 1/2 DG + modificador de Con) para la mitad de daño).

Vapor: tu cuerpo explota y forma una nube de gas corrosivo de 20' de radio que inflige 2d6 puntos de daño por ácido. Además de esto, cualquiera atrapado en la nube queda mareado durante 1d10 asaltos (Fortaleza (CD 10 + 1/2 DG + modificador de Con) niega). La nube permanece durante un número de asaltos igual a 1d6 + tu modificador de Constitución.

Relámpago: cuando tu cuerpo estalla simula el efecto del conjuro *relámpago zigzagueante* lanzado por un hechicero con 4 niveles más que tu. Cualquiera que falle su TS para reducir el daño a la mitad también queda aturrido durante un asalto.

Llama: explotas formando una bola de llamas como es usual, excepto en que todas las criaturas atrapadas en tu agonía mortal se prenden, sufriendo

2d6 puntos de daño en cada asalto hasta que sofoquen las llamas (Reflejos (CD 10 + 1/2 DG + modificador de Con) para extinguir el fuego).

ABOMINACIÓN DRAC



Las abominaciones son el resultado de la aplicación del proceso para crear un drac sobre criaturas que no son humanos o semielfos. La plantilla se usa siempre que una criatura de este tipo adquiere la plantilla del drac (así, si un enano fuera convertido en drac por un dragón rojo, usaría tanto la plantilla del drac rojo como la de la abominación). Por razones desconocidas, aunque las abominaciones poseen todas las aptitudes normales de su especie de drac, el proceso siempre funciona mal en algún sentido cuando se usa con criaturas que carezcan de una parte significativa de sangre humana. Incluso los semikender y los semiogros se convierten en estas criaturas retorcidas el 80% de las veces. Al parecer los semielfos son los únicos seres que no sufren el riesgo de convertirse en abominación al ser convertidos en dracs (aunque puede darse alguna excepción). Esto ha llevado a que muchos estetas de la Gran biblioteca de Palanthas especularan que las dos razas son más parecidas de lo que ambas están dispuestas a admitir.

Describir de modo general a las abominaciones es imposible, ya que no hay dos iguales. Normalmente sólo se parecen a sus contrapartidas dracs en que son reptilianas y tienen el mismo color. También poseen muchas de las aptitudes de los dracs (aunque a veces cambiadas debido a sus mutaciones) pero a menudo están horriblemente deformadas y tienen demasiadas, o menos, extremidades de lo normal. El proceso de la transformación en drac ya es suficientemente horrible de por sí, pero aún es peor para aquellas víctimas que serán abominaciones, lo que las deja con un intelecto inferior. Pocos dragones crean abominaciones a sabiendas y tratan a estas criaturas como fallos a ser eliminados. De vez en cuando, algún dragón demente prefiere crear abominaciones deleitándose con el mayor sufrimiento de estas imitaciones. La dragona negra Onysabet es famosa por su utilización de abominaciones como tropas de choque.

MUTACIONES Y EFECTOS DE LAS ABOMINACIONES

d%	Mutación	Efecto de la mutación
1-5	Ojos adicionales	La abominación obtiene un +5 en las pruebas de Avistar
6-10	Brazo adicional	Proporciona un ataque de garra adicional por asalto
11-15	Extremadamente musculosa	+4 a Fuerza
16-20	Extremadamente ágil	+4 a Destreza
21-25	Extremadamente dura	+4 a Constitución
26-30	Velocidad adaptada	+10' a la velocidad terrestre
31-35	Olor nocivo	Una <i>nube hedionda</i> de 10' de radio rodea siempre a la abominación, sin afectarla a ella misma (salvación Fortaleza CD 10 + 1/2 DG + modificador de Car)
36-40	Presencia pavorosa	Como la aptitud de los dragones, 30' de radio (salvación de Voluntad CD 10 + 1/2 DG + modificador de Car)
41-45	Garras afiladas	Las garras infligen daño como si fueran de una categoría de tamaño superior (1d8 para las criaturas Grandes)
46-50	Tentáculos	Ataques de garra reemplazados por golpetazos que infligen 1d4 + (bonificador de Fue) puntos de daño cada uno o 1d6 + (1 1/2 veces el bonificador de Fue) en cada prueba con éxito de presa
51-55	Caparazón de escamas	La armadura natural se incrementa en +3
56-60	Instintos animales	Proporciona olfato y un bonificador +1 introspectivo en las salvaciones de Reflejos
61-65	Escamas resistentes	RE 10 contra un tipo de energía a elegir
66-70	Metabolismo mejorado	La abominación obtiene curación rápida 3
71-75	Secreciones venenosas	Los ataques de mordisco y garra también infligen daño por veneno, salvación de Fortaleza contra CD 10 + 1/2 DG + modificador de Constitución. Daño inicial 1 Des temporal, secundario 1 Des temporal.
76-80	Resistente a la magia	Proporciona RC 10 + Dados de golpe
81-85	Arma de aliento mejorada	Los ataques con el arma de aliento infligen dos dados adicionales de daño
86-90	Hábil con la magia	+1 nivel efectivo de hechicero
91-95	Refractario a la luz	Cuando está en áreas bien iluminadas, las escamas de la abominación reflejan y refractan la luz, proporcionando los efectos de un <i>contorno borroso</i> . Se trata de una aptitud extraordinaria.
96-100	—	Tira dos veces más, ignorando los resultados de 96 o más.

ABOMINACIÓN DRAC DE EJEMPLO

Esta criatura se parece a un centauro en forma y tamaño, pero su parte inferior es la de un dragón negro y la superior, humanoide, está cubierta de finas escamas negras. Tiene la cabeza como la de un dragón, con dientes afilados creciendo en todos los ángulos, y un par de cuernos de hueso que se curvan a lo largo de la mandíbula. Unas grandes alas membranosas semejantes a las de un dragón le salen de los hombros de su torso, y muchos espolones largos de hueso le sobresalen de heridas sangrantes en las caderas. Va de caza empuñando un espolón de hueso a modo de espada corta y extendiendo las zarpas desproporcionadas de su otra mano.

A continuación se presenta una abominación drac que usa a un drac negro centauro como criatura base.

COMBATE

Las abominaciones drac negro centauro son feroces criaturas que Onysabet usa en sus patrullas debido a su velocidad terrestre. Normalmente se encuentran en las fronteras de su reino, luchando con ferocidad y hasta la muerte.

La salvación de Reflejos de la agonía mortal de esta abominación drac tiene CD 15.

Arma de aliento (Sb): línea de 60', una vez cada 2d4 asaltos, 6d4 de daño por ácido, Reflejos CD 15 mitad. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Mutaciones: las abominaciones drac negro centauro tienen las siguientes mutaciones:

↪ **Espolones de hueso (Ex):** varios espolones de hueso de crecimiento rápido están aplastados contra la espalda de la criatura. Puede quitárselos y usarlos como flechas o espadas cortas. Tiene 2d4 espolones de hueso que le vuelven a crecer en una semana.

↪ **Arma de aliento mejorada (Sb):** el arma de aliento de una abominación drac negro centauro inflige 2 dados adicionales de daño. Estos dados ya están calculados en las estadísticas indicadas.

↪ **Olor nocivo (Ex):** una *nube hedionda* de 10' de radio rodea siempre a la abominación, afectando a toda criatura que falle una salvación de Fortaleza contra CD 15. La CD se basa en la Constitución.

Conjuros: como un hechicero de 1.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (5/4; salvación CD 11 + nivel de conjuro): 0: *atontar*, *detectar*

ABOMINACIÓN, DRAC NEGRO CENTAURO, HUMANOIDE MONSTRUOSO GRANDE (AGUA)

Dados de golpe	4d8+12 (30 pg)	Características	Fue 20, Des 14, Con 17, Int 4, Sab 9, Car 13
Iniciativa	+2 (Des)	Habilidades	Supervivencia +6
Velocidad	50' (10 casillas), V1 100' (regular)	Dotes	Ataque múltiple, Soltura con un arma (pezuña)
Clase de armadura	18 (-1 tamaño, +2 Des, +7 natural, +4 coraza), toque 11, desprevenido 16	Entorno	Marjales cálidos
Ataque base/Presa	+4/+13	Organización	Solitario, escuadra (2-5) o tribu (10-20)
Ataque	+8 c/c (2d6+7, espada larga) o +6 distancia (2d6+4/×3, arco largo (+4 de Fue))	Valor de desafío	5
Ataque completo	+8 c/c (2d6+7, espada larga) y +7 c/c (1d6+2, 2 pezuñas); o +8 c/c (1d6+5, mordisco) y +6 c/c (1d6+2, 2 garras) y +7 c/c (1d6+2, 2 pezuñas); o +6 distancia (2d6+4/×3, arco largo (+4 de Fue))	Tesoro	Estándar
Espacio/Alcance	10'/5'	Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Ataques especiales	Agonía mortal, arma de aliento, mutaciones, conjuros	Avance	Según clase de personaje
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra	Ajuste de nivel	+5
Salvaciones	Fort +4, Ref +6, Vol +3		

veneno, resistencia, salpicadura de ácido; 1.º: causar miedo, hechizar persona.

CÓMO CREAR UNA ABOMINACIÓN DRAC

“Abominación drac” es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier drac (al que partir de ahora llamaremos criatura base).

La abominación drac usa todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base excepto las indicadas a continuación.

Ataques y cualidades especiales: además de las aptitudes obtenidas de la plantilla normal de drac, las abominaciones obtienen aptitudes adicionales. Debido a su naturaleza variable, los ataques y cualidades especiales son diferentes en cada una de ellas. Tira dos veces el d% en la tabla y elige una mutación de las tablas raciales específicas. Puedes añadir cualquier mutación que desees o cambiar ligeramente las presentadas para representar la naturaleza única de cada abominación.

Mutaciones específicas de raza: cada abominación drac obtiene una mutación basada en su raza original anterior a la aplicación de la plantilla del drac. Si la raza no se indica aquí, elige cualquier aptitud del grupo racial que más se acerque a la raza original (como un híbrido con la raza de uno de sus

padres), o simplemente tira en la tabla general de mutaciones otra vez.

MINOTAURO U OGR0

- ↪ **Furia (Ex):** la criatura puede enfurecerse como un bárbaro. Si la abominación drac ya tiene acceso a esta aptitud puede usarla una vez más al día.
- ↪ **Pisotear (Ex):** tras un ataque de carga con éxito, la abominación drac puede pisotear a criaturas de una categoría de tamaño inferior o más pequeñas y causar 2d6 + modificador de Fue puntos de daño de cornada automáticamente. Los contrincantes que no realicen ataques de oportunidad contra la abominación drac pueden intentar salvar contra Reflejos (CD 14) para la mitad de daño.

ELFO

- ↪ **Cuerpo flexible (Ex):** la criatura obtiene un bonificador +4 racial en las pruebas de Escapismo y Moverse sigilosamente.
- ↪ **Visión aguda (Ex):** la visión en la oscuridad de la abominación drac se extiende a 120' y obtiene un bonificador +4 racial en las pruebas de Avistar.

KENDER

- ↪ **Alas demasiado grandes (Ex):** las alas de la abominación drac son demasiado grandes para su

cuerpo, proporcionándole +20' a la velocidad de vuelo y disminuyendo su maniobrabilidad a "mala".

❖ **Voz chirriante (Ex):** la voz de la abominación es tan horrible que incrementa el bonificador racial de la criatura para provocar con la habilidad Engañar en +2.

СЕНТАУРО

❖ **Piernas adicionales (Ex):** la abominación drac obtiene un par de piernas adicionales, proporcionándole 2 ataques de pezuñas adicionales por asalto con un penalizador -5. El daño se resuelve normalmente.

❖ **Espolones de hueso (Ex):** la criatura tiene unos espolones de hueso de crecimiento rápido en la espalda. Puede quitárselos y usarlos como flechas

o espadas cortas. Tiene 2d4 espolones que vuelven a crecer en una semana.

ΕΠΑΠΟ Ο ΣΠΟΜΟ

❖ **Velocidad de excavar (Ex):** las garras de la abominación se convierten en útiles para cavar, concediendo una velocidad de excavar de 20'.

❖ **Destrucción de armas (Ex):** una abominación drac que consiga desarmar a un contrincante puede realizar un intento de romper arma como acción libre que no provoca ataques de oportunidad. El partir arma tiene un bonificador +4 racial.

Aptitudes: -4 a Int, -4 a Sab.

Valor de desafío: como la criatura base.

Ajuste de nivel: como la criatura base +1.

DRAC MARINO



El dragón supremo Piélago aprendió el secreto de la creación de dracs de Malystrix, pero no tuvo demasiadas oportunidades de emplearlo antes de su muerte. Tempestad, uno de los subordinados de Piélago, estudió el proceso y creó sus propios dracs

tras su muerte. Nadie sabe con seguridad si los dracs marinos que hay en el océano son los restos de las fuerzas de Tempestad o si algún dragón marino nuevo ha conseguido descubrir el proceso de la creación de dracs.

DRAC MARINO DE EJEMPLO

Esta criatura reptiliana está cubierta de finas escamas moteadas de verde y gris. Tiene una cola larga y fina que acaba en flecos naranja y empuña en una mano un tridente con púas de aspecto cruel.

Este ejemplo usa a un guerrero humano de 11.º nivel como criatura base.

Este drac marino es representativo del tipo de individuos capaces y con experiencia que Tempestad elegía para la transformación. Los dracs marinos menores no eran una inversión que mereciera la pena.

COMBATE

Este drac marino prefiere esperar y acechar a su presa, escondiéndose entre las algas. Cuando su víctima se encuentra en una posición comprometida, el drac ataca con ferocidad, a menudo recurriendo a garras y dientes

DRAC MARINO GUERRERO HUMANO DE 11.º NIVEL, HUMANOIDE MONSTRUOSO MEDIANO (ACUÁTICO, HUMANOIDE (HUMANO) AGRANDADO, AGUA)

Dados de golpe	11d10+33 (93 pg)
Iniciativa	+6
Velocidad	30' (6 casillas), Nd 50'
Clase de armadura	26 (+3 Des, +10 natural, +3 <i>anillo de protección</i>), toque 16, desprevenido 23
Ataque base/Presa	+11/+16
Ataque	+18 c/c (1d8+8 más 1 Con, <i>tridente</i> +1 <i>hiriente</i>) o +16 c/c (1d6+5, mordisco)
Ataque completo	+18/+13 c/c (1d8+8 más 1 Con, <i>tridente</i> +1 <i>hiriente</i>); o +16 c/c (1d6+5, mordisco) y +11 c/c (1d6+2, 2 garras)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Agonía mortal, arma de aliento, conjuros
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

cuando está seguro de la victoria.

La salvación de Reflejos para su agonía mortal tiene una CD de 15.

Arma de aliento (Sb): cono de 30', una vez cada 2d4 asaltos, 2d8 de daño por fuego, Reflejos CD 18 mitad; es efectivo tanto fuera como dentro del agua. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Conjuros: como un hechicero de 1.º nivel.

Conjuros de hechicero conocidos (6/4; salvación CD 14 + nivel de conjuro): 0: *atontar*, *detectar magia*, *resistencia*, *toque de fatiga*; 1.º: *disfrazarse*, *toque verdadero*.

Habilidades: los dracs marinos tienen un bonificador +8 racial en cualquier prueba de Nadar para realizar acciones especiales o evitar peligros. Siempre pueden elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso aunque estén distraídos o en peligro. Pueden usar la acción de correr mientras nada, siempre que lo hagan en línea recta.

Salvaciones	Fort +10, Ref +8, Vol +5
Características	Fue 20, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 18
Habilidades	Avistar +10, Escuchar +10, Intimidar +14, Nadar +19
Dotes	Aguante, Alerta, Ataque elástico, Ataque poderoso, Esquiva, Especialización en un arma (<i>tridente</i>), Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (<i>tridente</i>), Voluntad de hierro
Entorno	Acuático cálido
Valor de desafío	13
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Neutral maligno (siempre)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+2

CÓMO CREAR UN DRAC MARINO

“Drac marino” es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier humanoide o humanoide monstruoso corporal de tamaño Pequeño a Grande (al que a partir de ahora llamaremos criatura base). Usa la plantilla drac del *Escenario de campaña de DRAGONLANCE* excepto en las diferencias indicadas a continuación.

Clase de armadura: debido a sus escamas extremadamente fuertes, los dracs marinos tienen una CA natural de +10.

Velocidad: a los dracs marinos no les crecen alas debido a su transformación y, por tanto, no obtienen ninguna velocidad de vuelo. Tienen una velocidad natatoria igual a su velocidad terrestre +20’.

VASALLO DEL DRAGÓN

Los vasallos del dragón, sirvientes voluntarios o involuntarios de los dragones supremos, son seres que sirven a sus maestros por elección o debido a las circunstancias.

Los dragones supremos, incrustando una de sus propias escamas en la carne de una criatura viva, pueden crear vasallos, seres que pueden moverse con facilidad sin ser identificados como sirvientes de un dragón.

Cuando el señor supremo incrusta su escama en la carne de un humanoide, imbuyéndole con una ínfima parte de su energía mágica, crea un vínculo mental con el vasallo, lo que le permite introducirse con facilidad en el interior de su mente y también ejercer sobre él un considerable control.

Desdichadamente para el vasallo, después de incrustarse la escama, sacarla significa la muerte porque está ligada a su fuente vital. Un personaje que esté al borde de la muerte (0 pg o menos) podría sacarse la escama con relativa seguridad, ya que el vínculo mental con el señor supremo se rompe mientras el personaje flota en las puertas de la muerte. No obstante, esto no sucede a menudo, ya que aquellos que se convirtieron voluntariamente en vasallos de un dragón supremo lo hicieron por la fuerza que les otorgaría.

VASALLO DEL DRAGÓN DE EJEMPLO

Este hombre gigantesco de espalda ancha y pelo rubio lleva una escama en el pecho y un enorme espadón en el costado. Le envuelve un fuerte aire de confianza y seguridad en sí mismo.

A continuación sigue el ejemplo de un vasallo del dragón que usa a un semiogro guerrero de 5.º nivel como criatura base.

COMBATE

Romogar es un combatiente directo que prefiere usar su espada bastarda para eliminar a los contrincantes

Ataques especiales: el drac marino conserva los ataques especiales de la criatura base y obtiene los siguientes.

→ **Arma de aliento (Sb):** el arma de aliento del drac marino es un cono de 30’ de gas sobrecalentado que inflige 2d8 puntos de daño por fuego. Esta arma de aliento se puede usar bajo el agua.

→ **Agonía mortal (Sb):** la agonía mortal del drac marino es una explosión de calor que inflige 1d8 de daño por fuego.

Características: Fue +6, Con +4, Sab +2, Car +4.

Habilidades: el drac marino obtiene un +8 en las pruebas de nadar debido a que tiene velocidad natatoria.

Valor de desafío: +2.

Ajuste de nivel: +2.

Subtipos: agua, acuático.



más débiles mientras sus seguidores y esbirros atacan conjuntamente a los enemigos más grandes. Cuando el camino está limpio, avanza él para el gran final.

CÓMO CREAR UN VASALLO DEL DRAGÓN

“Vasallo del dragón” es una plantilla que puede añadirse a cualquier gigante, humanoide o humanoide monstruoso (al que a partir de ahora llamaremos “criatura base”).

El vasallo del dragón usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las indicadas aquí.

ROMOGAR MATAELFOS, HUMANOIDE MONSTRUOSO MEDIANO (AIRE, GIGANTE AGRANDADO)

Dados de golpe	5d10+25 (57 pg)	Características	Fue 27, Des 18, Con 21, Int 10, Sab 8, Car 8
Iniciativa	+4	Habilidades	Avistar +4, Buscar +6, Escuchar +4, Intimidar +6, Saltar +12, Tregar +12
Velocidad	30' (6 casillas)	Dotes	Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Hendedura, Partir arma mejorado, Soltura con un arma (espada bastarda)
Clase de armadura	22 (+3 Des, +3 natural, +5 coraza, +1 anillo de protección), toque 14, desprevenido 19	Entorno	Bosques templados
Ataque base/Presa	+5/+13	Organización	Solitario
Ataque	+15 c/c (1d10+9/19-20, espada bastarda +1 hendiente)	Valor de desafío	6
Ataque completo	+15 c/c (1d10+9/19-20, espada bastarda +1 hendiente)	Tesoro	Doble del estándar (incluyendo una coraza de gran calidad, una espada bastarda +1 hendiente y un anillo de protección +1)
Espacio/Alcance	5'/5'	Alineamiento	Legal maligno
Ataques especiales	—	Avance	Según clase de personaje
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', curación rápida 5, visión en la penumbra	Ajuste de nivel	+3
Salvaciones	Fort +11, Ref +7, Vol +2		

EL VÍNCULO ENTRE SEÑOR SUPREMO Y VASALLO

El dragón supremo, a través de la escama incrustada, obtiene la aptitud de usar *detectar pensamientos* sobre el vasallo a voluntad.

La aptitud funciona en la distancia, aunque no se extiende más allá del plano físico (no llega a los planos Astral, Etéreo u otros planos de existencia). El señor supremo también puede enviar pensamientos directamente a la mente del vasallo, lo que permite la comunicación en ambos sentidos. El vasallo no puede ocultar su mente del señor supremo ni siquiera mediante el uso de medios mágicos como *mente en blanco*. Sólo quitar la escama, que podría tener como resultado la muerte del vasallo, cortará esta conexión.

El dragón supremo tiene varias otras aptitudes que puede usar sobre el vasallo a través de la escama. Primero, puede usar *dominar persona* a voluntad sobre él. El vasallo debe salvar contra Voluntad (CD 10 +

1/2 de los DG del señor supremo + el modificador de Carisma del señor supremo) para resistir la dominación.

También puede causar un dolor increíble al vasallo, igual que si estuviera sufriendo los efectos de un *símbolo de dolor* (penalizador -4 en las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y pruebas de característica durante 10 minutos por cada DG del señor supremo) o un *símbolo de debilidad* (3d6 puntos de daño a la Fuerza durante 10 minutos por cada DG del señor supremo) a voluntad. Por supuesto, el señor supremo puede detener tales efectos con tanta facilidad como los inició.

El señor supremo puede ver u oír cualquier cosa que el vasallo vea u oiga, pero debe estar concentrado para hacerlo (acciones de asalto completo). El vasallo siempre puede notar si el señor supremo está haciendo esto.

Tamaño y tipo: el tamaño no cambia. El tipo de criatura cambia a humanoide monstruoso (gigante/humanoide agrandado, si es necesario). Los vasallos que tengan 5 o más DG también obtienen el mismo subtipo elemental de su dragón supremo.

Dados de golpe: incrementa los dados raciales en un tipo de dado, hasta un máximo de d12. Los dados de golpe procedentes de niveles de clase no cambian.

CA: la armadura natural se incrementa en +2.

Cualidades especiales: los vasallos del dragón conservan las aptitudes de la criatura base, más las siguientes cualidades especiales:

Visión en la oscuridad (Ex): los vasallos del dragón obtienen visión en la oscuridad hasta 60'.

Curación rápida (Sb): los vasallos del dragón tienen curación rápida 5.

Salvaciones: obtienen un bonificador +2 racial en todos los TS.

Características: incrementa las de la criatura base como sigue: Fue +8, Des +4, Con +6.

Habilidades: los vasallos del dragón tienen unos sentidos increíblemente agudos, lo que les proporciona un bonificador +6 racial en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

Dotes: las mismas que la criatura base.

ALIMENTADOR

DRAGÓN DIMINUTO



Esta criatura finge ser una daga de buena manufactura y con la empuñadura hecha de plata envejecida. El pomo tiene la forma de un dragón serpentino y sus garras, semejantes a las de un águila, forman la cruz y la propia hoja, como si fuera una cola. Unos ojos de rubí brillan en la cabeza de dragón que conforma el pomo.

Los alimentadores, o sierpes cuchillo, son una antigua especie de dragón creada por la propia Takhisis durante la Era de los sueños. Estas criaturas diminutas se disfrazan de armas.

Los alimentadores se parecen tanto a dagas y cuchillos que pueden permanecer años sin ser descubiertos, pasando de amo en amo y sirviendo como armas. Incluso pueden superar la inspección de un artesano hábil y normalmente se conforman dejando que su amo le proporcione el sustento que necesitan. Si es necesario, el alimentador puede arrastrarse por el suelo con las garras o desplegar unas alas de murciélago de la empuñadura y volar distancias cortas. Si el amo de un alimentador muere en batalla, éste se situará de tal modo que pueda ser encontrado por otra criatura y obtener un nuevo amo.

Los alimentadores suelen medir entre 6 y 10" y pesan menos de 1 lb. Tienen una esperanza de vida de 1.000 años o más si se mantienen aletargados debido a la falta

Clima/Terreno: el mismo que la criatura base o la variedad de dragón.

Organización: la misma que la criatura base.

Valor de desafío: como la criatura base +1

Tesoro: el mismo que la criatura base

Alineamiento: el mismo que el de la variedad de dragón.

Avance: según clase de personaje.

Ajuste de nivel: +2.

de sangre, pero los alimentadores más activos mueren tras uno o dos años, dando a luz a crías de su especie.

Los alimentadores hablan dracónico.

COMBATE

Un alimentador sin amo no es un combatiente demasiado efectivo. Aunque es capaz de golpear bien, su falta de fuerza hace imposible que inflija heridas peligrosas. Por tanto, la mayoría de alimentadores confían en sus amos para que los usen como dagas, lo que no sólo inflige más daño al objetivo, sino que le permite absorber sangre.

Absorción de sangre (Ex): el alimentador absorbe sangre, infligiendo 1d4 puntos de daño a la Constitución con cada golpe de la criatura con su ataque de apuñalamiento, o cuando otra criatura la usa para infligir daño como una daga. El alimentador infligirá 1d4 puntos de daño más a la Constitución en cada asalto sucesivo excepto si su amo la saca del contrincante, o hasta que haya infligido un total de 4 puntos de daño a la Constitución. En este punto el alimentador está saciado y no infligirá más daño a la Constitución durante 24 horas. Pierde su bonificador de Destreza a la CA mientras está clavado en un contrincante, y éste puede sacárselo superando una prueba de presa.

Habilidades: el alimentador tiene un bonificador +10 racial en las pruebas de Disfrazarse cuando intenta hacerse pasar por una daga. Una prueba enfrentada de Tasación o Avistar revelará la verdad. Si la prueba de Tasación falla pero supera una CD de 12, el individuo que realiza la tasación creará que es una daga de gran calidad y la tasarán en concordancia.

SOCIEDAD DE LOS ALIMENTADORES

Los alimentadores existen únicamente para reproducirse y llevar a cabo la voluntad de su Reina oscura.

Desdichadamente, muchos de ellos olvidan su vida y se sumen en una especie de letargo cuando no tienen sangre durante más de una semana. Tiempo atrás eran una especie numerosa y se lanzaban contra sus víctimas en enjambres, pero durante las Guerras de los dragones su número menguó. Ahora existen centenares de alimentadores abandonados u olvidados en tumbas, ruinas y en el fondo de cámaras del tesoro, pero muy pocos activos y despiertos.

ALIMENTADOR

Dados de golpe	2d12 (13 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	5' (1 cuadro), VI 20' (mala)
Clase de armadura	19 (+4 tamaño, +2 Des, +3 natural), toque 16, desprevenido 17
Ataque base/Presencia	+6/-10
Ataque	+8 c/c (1d4-4/19-20 más absorción de sangre, puñalada)
Ataque completo	+8 c/c (1d4-4/19-20 más absorción de sangre, puñalada)
Espacio/Alcance	1'/0'
Ataques especiales	Absorción de sangre
Cualidades especiales	RD 5/magia, visión en la oscuridad 60', inmunidad al sueño y parálisis, visión en la penumbra
Salvaciones	Fort +3, Ref +5, Vol +4

Los alimentadores se reproducen, muy de vez en cuando, en vuelos de apareamiento entre machos y hembras. Las hembras deben ser activas y haberse saciado de una dieta de sangre durante un periodo de al menos un año, momento en el cual gestan docenas de pequeñas crías de alimentadores en su cuerpo. El periodo de gestación suele ser de 24 horas, durante el cual la madre debe infligir al menos 4 puntos de daño a la Constitución. Una vez conseguido esto, debe quedarse empalada en un cuerpo muerto para inocular las crías al cadáver. Después el alimentador muere y las crías maduran en el cadáver durante un periodo

HATORI DRAGÓN GRANDE (TIERRA)

Esta criatura se parece a un caimán monstruoso. Las escamas le sobresalen del cuerpo formando dibujos con forma de piedra y tonalidades rojas, ocre y marfileñas.

De manera muy similar a los dracos, los hatori son primos lejanos de los dragones verdaderos. Se parecen a un cruce entre un dragón y un cocodrilo de gran tamaño. Son criaturas del desierto (conocidas vulgarmente como serpientes de arena debido a su parentesco con los dragones) y tienen la piel dura como una piedra. Los hatori se han adaptado naturalmente a "nadar" justo por debajo de las arenas del desierto y poseen un movimiento muy limitado sobre superficies duras. También son conocidos por su papel en el origen de los tylor: un híbrido que nace cuando un hatori se aparea con un dragón verdadero.

Características	Fue 2, Des 14, Con 10, Int 9, Sab 13, Car 9
Habilidades	Averiguar intenciones +6, Avistar +3, Disfrazarse +4*, Escondarse +19, Escuchar +8, Mov. sigilosamente +7
Dotes	Alerta, Sutileza con un arma ^B , crítico mejorado
Entorno	Colinas templadas
Organización	Solitario, brazada (2-5)
Valor de desafío	1
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Neutral maligno (siempre)
Avance	3-4 DG (Diminuto); 5-6 DG (Menudo)
Ajuste de nivel	+1 (allegado)

de tres a seis días. Tras este periodo de crecimiento se abren camino fuera del cadáver y emprenden el vuelo inmediatamente para buscar a un amo adecuado.

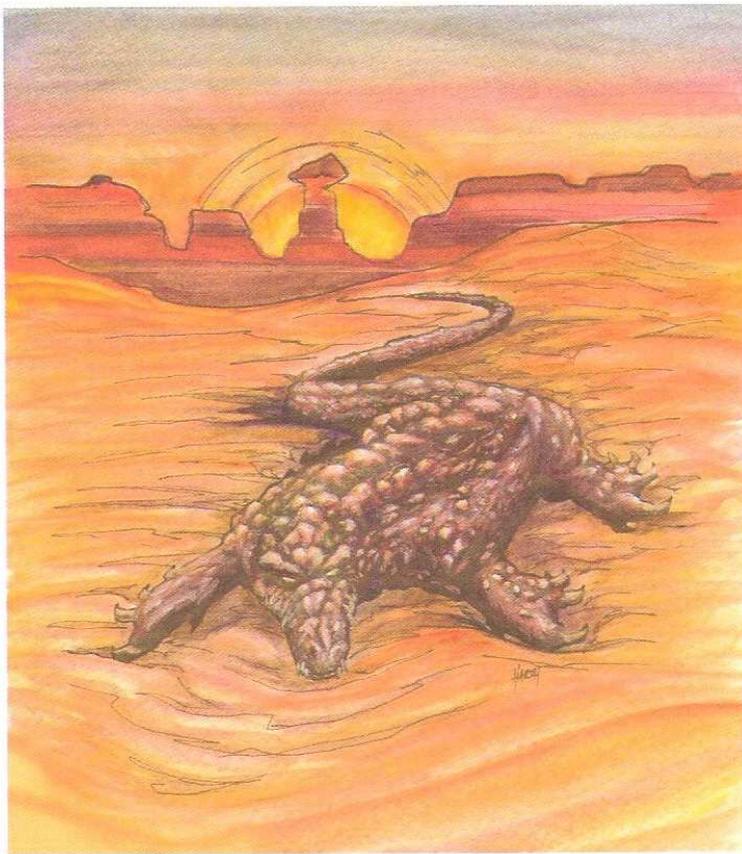
Cada alimentador engendra 3d4 crías. Los alimentadores inmaduros son extremadamente vulnerables y morirán si se les expone a los elementos. Lanzar *apacible descanso* sobre un cadáver infestado de alimentadores inmaduros les mata. Revivir o resucitar a una criatura infestada con alimentadores inmaduros matará a las criaturas, pero también infligirá 2d4 puntos de daño permanente a la Constitución al individuo restablecido debido a los daños internos.

El cuerpo de esta criatura suele medir un mínimo de 10' y se sabe de algunos que llegan a los 50' de largo y pesan algo menos de una tonelada. Ciertos relatos hablan de "hatori mayores" que llegan a la envergadura de algunos de los dragones de mayor tamaño que viven en Krynn.

Los hatori hablan dracónico, aunque raramente conversan con criaturas que no sean claramente más poderosas, como los dragones auténticos.

COMBATE

La táctica preferida del hatori es quedarse en la arena del desierto disfrazado como un saliente de roca, y esperar a que se acerque alguna víctima. Las manadas de hatori a menudo estarán cerca de oasis u otras zonas de descanso y harán trizas a cualquier criatura que no puedan engullir. Cuanto más viejos y grandes



HATORI

Dados de golpe	10d12+50 (115 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	10' (2 casillas), Ec 60'
Clase de armadura	22 (-1 tamaño, +3 Des, +10 natural), toque 12, desprevenido 19
Ataque base/Presa	+10/+20
Ataque	+15 c/c (2d6+6, mordisco)
Ataque completo	+15 c/c (2d6+6, mordisco) y +10 c/c (1d8+3, cola)
Espacio/Alcance	10'/15'
Ataques especiales	Agarrón mejorado, abalanzarse, engullir
Cualidades especiales	RD 10/magia, visión en la oscuridad 60', inmunidad al sueño y parálisis, excavar mejorado, visión en la penumbra, olfato, sentido de la vibración 60'
Salvaciones	Fort +13, Ref +10, Vol +9

Características	Fue 23, Des 16, Con 21, Int 7, Sab 14, Car 10
Habilidades	Avistar +11, Escondarse +15*, Escuchar +11, Mov. sigilosamente +11, Supervivencia +18
Dotes	Correr, Rastrear, Soltura con una habilidad (Escondarse, Supervivencia)
Entorno	Desiertos templadas
Organización	Solitario o manada (2-5)
Valor de desafío	8
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Caótico neutral (normalmente)
Avance	11-15 DG (Enorme); 16-30 DG (Gargantuesco), 31-45 (Colosal)
Ajuste de nivel	—

hacen los hatori, más territoriales se vuelven y tienden a cazar solos. Aunque esperan para emboscar a un enemigo, cuando han empezado a atacar, persiguen a la víctima implacablemente.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el hatori debe golpear a un contrincante

de al menos una categoría de tamaño inferior con su ataque de mordisco. Después puede intentar el inicio de una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa inmoviliza e intenta engullir al contrincante en el siguiente asalto.

Abalanzarse (Ex): si un hatori carga contra un enemigo puede realizar un ataque completo.

Engullir (Ex): el hatori puede intentar engullir a un contrincante apresado de hasta dos categorías de tamaño menor superando una prueba de presa. Una vez dentro, el contrincante sufre 2d8+6 puntos de daño aplastante y 6 puntos de daño por ácido en cada asalto debido a los jugos digestivos. Una criatura engullida puede abrirse camino hasta el exterior infligiendo 25 puntos de daño al tracto digestivo del hatori (CA 15). Cuando la criatura

sale, la acción muscular cierra el agujero; cualquier otro contrincante engullido debe abrirse su propio camino.

Excavar mejorado (Ex): la forma de movimiento más natural de un hatori es excavar por la arena, por lo que puede emprender las acciones de correr y cargar mientras excava, siempre que lo haga en línea recta.

***Habilidades:** los hatori tienen un bonificador +10 racial en las pruebas de Esconderse cuando están en su terreno desértico nativo.

TYLOR

DRAGÓN GRANDE (DIFERENTES SUBTIPOS)



Esta criatura parece un cruce entre un dragón sin alas y un cocodrilo monstruoso. La cabeza y el cuello son los de un dragón, mientras que su cuerpo es bajo y está pegado al suelo, con una cresta de protuberancias a lo largo del espinazo que se extiende hasta su cola afilada.

Los tylor son el resultado del apareamiento entre dragones verdaderos y hatori. Se trata de criaturas sociales, con apetito voraz, y una comprensión innata de la magia.

Los tylor tienen cualidades tanto de sus antepasados dragones como de los hatori. Cada tylor tiene un tipo específico de dragón del que hereda sus rasgos y apariencia física, normalmente un dragón cromático azul o verde. Los que descienden de dragones metálicos, dragones de las sombras o dragones marinos son mucho más raros. Sea cual sea su herencia, el tylor tiene la cabeza de un dragón y el cuerpo de un hatori, con la coloración del progenitor

dragón mezclándose con las escamas apagadas del hatori.

Estas criaturas son apreciadas como monturas, y algunas organizaciones como los caballeros de Neraka, las han buscado como alternativas a los dragones verdaderos en ciertas situaciones. Aprenden rápido y les gusta participar en equipos y grupos, siendo mucho más listos que los dracos. Aún así, no pueden volar y a veces abandonan o matan a sus jinetes si éstos quedan incapacitados para la batalla, y después huyen.

Los tylor son fértiles, pero sólo con otros tylor procedentes del mismo tipo de dragón. Esto ha dado como resultado linajes de tylor con un único antepasado dragón, y grandes grupos de tylor que se reúnen cada pocas décadas para encontrar parejas adecuadas y conservar sus conocimientos comunes. También les dificulta el encontrar pareja, lo que ha resultado en la creencia equivocada de que son estériles.

Los tylor hablan común y dracónico.

TYLOR

Dados de golpe	7d12+48 (93 pg)
Iniciativa	+0
Velocidad	40' (8 casillas), Ec 20'
Clase de armadura	19 (-1 tamaño, +10 natural), toque 8, desprevenido 18
Ataque base/Presa	+6/+11
Ataque	+13 c/c (2d8+7, mordisco) o +14 c/c (2d6+3, garra)
Ataque completo	+13 c/c (2d8+7, mordisco) y +12 c/c (2d6+3, 2 garras) y +11 c/c (2d6+10, coletazo)
Espacio/Alcance	10'/5' (mordisco 10')
Ataques especiales	Presencia pavorosa, conjuros
Cualidades especiales	RD 5/magia, visión en la oscuridad 60', herencia dragonil, inmunidad al sueño y parálisis, excavar mejorado, visión en la penumbra
Salvaciones	Fort +11, Ref +5, Vol +6

Características	Fue 25, Des 10, Con 23, Int 12, Sab 13, Car 12
Habilidades	Avistar +13, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +11, Escuchar +13, Intimidar +11, Saber (naturaleza) +11, Supervivencia +11
Dotes	Alerta, Ataque múltiple, Soltura con un arma (garras)
Entorno	Varía
Organización	Solitario, pareja, concurrencia (3-12) o gran debate (13-30)
Valor de desafío	6
Tesoro	Doble del estándar
Alineamiento	Legal maligno (normalmente)
Avance	8-14 DG (Enorme); 15-21 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel	+2 (allegado)

COMBATE

Los tylor suelen aparecer solos o como monturas, aunque trabajan muy bien entre ellos, compartiendo información incluso en medio de una batalla. Los que llevan jinete son fieles y obedecen las órdenes de sus amos. Los menos corteses empiezan el combate con una andanada de conjuros, acercándose sólo cuando creen tener ventaja. No se trata de luchadores sutiles y prefieren ser tan directos y eficientes como sea posible excepto si se les ordena lo contrario.

Presencia pavorosa (Ex): el tylor puede incomodar a sus contrincantes simplemente con su presencia. Esta aptitud entra en efecto automáticamente siempre que el tylor ataca o carga. Las criaturas en un radio de 60' están sujetas al efecto si tienen menos DG que el tylor.

Una criatura potencialmente afectada que tenga éxito en una salvación de Voluntad contra CD 14 será inmune a la presencia pavorosa del tylor durante 24 horas. Si fallan, las criaturas con 4 o menos DG quedan despavoridas durante 4d6 asaltos y las que tengan 5 o más DG estremecidas durante 4d6 asaltos. Los tylor

ignoran la presencia pavorosa de los otros tylor y de los dragones. Esta aptitud se basa en el Carisma.

Herencia dragonil (Ex): el tylor hereda el subtipo, entorno e inmunidades (y vulnerabilidades) de su progenitor dragón. Estos tipos incluyen los dragones verdaderos cromáticos y metálicos así como otros tipos más raros.

*Los tylor con un progenitor dragón marino tienen una velocidad terrestre de 20' y una velocidad natatoria de 60'. No tienen velocidad de excavar y poseen todas las cualidades del subtipo acuático, incluido ser capaces de funcionar bajo el agua y en tierra.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *pasar sin dejar rastro*; 3/día: *contorno borroso, invisibilidad*; 1/día: *zancada prodigiosa*. 5º nivel de lanzador.

Conjuros de hechicero normalmente conocidos (6/7/4; salvación CD 11 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia, llamarada, leer magia, luz, mano del mago, resistencia*; 1º: *contacto electrizante, manos ardientes, proyectil mágico, rayo de debilitamiento*; 2º: *fuerza de toro, gracia felina*.

JINETES DE DRAGÓN Y SUS MONTURAS

Las reglas para la clase de prestigio jinete de dragón presentadas en el *Escenario de campaña de DRAGONLANCE* están estructurada de tal modo que los miembros de tamaño Mediano de esta clase no serían capaces de montar a su allegado dragón hasta casi el final de su carrera aventurera.

A continuación se presenta una dote que permite a los miembros de la clase jinete de dragón utilizar por completo las aptitudes proporcionadas por la clase a niveles inferiores, y que también puede ser útil más allá de esta aplicación.

MONTURA PODEROSA

La talla excepcionalmente grande de esta criatura le permite transportar más peso del que normalmente sería capaz.

Prerrequisito: cualquier montura.

Beneficios: en relación a determinar la carga transportable y también el tamaño de los jinetes que

puede transportar, esta criatura se considera una categoría de tamaño superior a la real.

Normal: una criatura que no tenga esta dote sólo puede transportar a criaturas de una categoría de tamaño inferior a su tamaño real y peso menor. Consulta "Carga transportable" en el Capítulo 9 del *Manual del jugador*.



2. RAZAS DE KRYNN

Aunque la mayoría sólo considera razas de Krynn a las más numerosas, como los elfos, enanos y humanos, hay muchas más razas menores que llaman hogar a Ansalon o a otras tierras del mundo. Aunque son menores en número, muchas tienen talentos y aptitudes que definen su lugar verdaderamente especial en Krynn.

СЕНТАУРО WENDLE

HUMANOÍDE MONSTRUOSO MEDIANO



Esta criatura tiene la parte superior del cuerpo de un humano muy musculoso y la inferior de un pony de pelaje marrón. Su caja torácica se extiende hasta el exterior de su pecho humano y forma placas de hueso protectoras. De sus articulaciones sobresalen espolones y otras formaciones de hueso. Lleva su pelo humano en largas trenzas y va armada con una lanza corta y un pequeño escudo redondo de madera.

Los wendle son una raza de centauros que vive en las regiones orientales de Ansalon. Son más pequeños que los centauros abasinios, los más comunes, y se trata de una raza intelectual y filosófica, que sigue un estilo de vida nómada y tiene una sensibilidad mística bastante rara en otros centauros.

Un centauro wendle tiene más o menos el tamaño de un pony de guerra, aunque algo más alto y pesado. Suelen medir unos 5' de alto y pesan cerca de 800 lb. Su rasgo más impactante son las placas y espolones de hueso que sobresalen de su caja torácica y articulaciones, lo que le da una apariencia algo primitiva. Los wendle a menudo decoran o pintan estas placas en tiempos de guerra, enorgulleciéndose de su rasgo distintivo.

COMBATE

Los centauros wendle son más cerebrales en su aproximación a las artes de la guerra, aunque casi siempre van armados. Su arma preferida es la lanza corta y llevan escudos en la batalla. Los wendle son conocidos por recitar largas secciones de narrativa histórica mientras luchan, lo que puede poner nerviosos a sus contrincantes.

Prefieren no involucrarse en combates, especialmente en aquellos que ya han empezado. Un grupo de centauros wendle que encuentre una lucha en marcha se apartará y estudiará a ambos bandos. Si les atacan correrán, para después dar la vuelta y atacar a sus perseguidores por los flancos antes de huir definitivamente.

LA SOCIEDAD DE LOS СЕНТАУРОС WENDLE

Originalmente los wendle eran del bosque del Paso, en el sur de Goodlund. Estuvieron durante gran parte de la Era del poder en esta zona, pero poco después del Cataclismo quedaron tan decepcionados por la relación con los kender locales que se fueron a buscar nuevos hogares en otras zonas forestales más cálidas. Son seminómadas, organizándose en tribus que montan asentamientos principales y después se desplazan con el cambio de las estaciones.

Las tribus de wendle son excelentes fuentes de información sobre la historia del Ansalon oriental, pero también son un pueblo solitario y esquivo que no gusta de los forasteros. Su cultura pone mucho énfasis en vivir una existencia espartana, dedicando más tiempo a la acumulación de conocimientos que a la de riquezas. Como tal, miran por encima del hombro a las razas que se permiten lujos o malgastan el tiempo en estilos de vida superficiales. Son especialmente antagonistas de los kender, cuyas actitudes son diametralmente opuestas a las suyas.

En la Era de los mortales, el hogar ancestral de los centauros wendle se encuentra entre aquellos cambiados por Malystriyx. Algunas tribus más cercanas a la región se han arriesgado a viajar por la Desolación para ver por sí mismos si se puede hacer algo. En su mayor parte, sin embargo, los centauros wendle han elegido dejar la antigua península de Goodlund atrás y ahora se encuentran en los bosques y arboledas del norte de Blöde y la frontera sur de Nordmaar.

CENTAURO WENDLE

Dados de golpe 2d8 (9 pg)

Iniciativa +2

Velocidad 40' (8 casillas)

Clase de armadura 18 (+2 Des, +5 natural, +1 escudo ligero de madera), toque 12, desprevenido 16

Ataque base/Presa +2/+4

Ataque +4 c/c (1d6+2, lanza corta) o +4 distancia (1d6+2/×3, arco corto compuesto (+2 de Fue))

Ataque completo +4 c/c (1d6+2, lanza corta) y +0 c/c (1d3+1, 2 pezuñas); o +4 distancia (1d6+2/×3, arco corto compuesto (+2 de Fue))

Espacio/Alcance 5'/5'

Ataques especiales —

Cualidades especiales Visión en la oscuridad 60'

Salvaciones Fort +0, Ref +5, Vol +4

Características Fue 14, Des 14, Con 11, Int 11, Sab 13, Car 9

Habilidades Avistar +3, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +4, Saber (historia) +2, Supervivencia +3

Dotes Soltura con un arma (pezuña)

Entorno Bosques cálidos

Organización Solitario, patrulla (4-8), grupo de caza (6-16 más 1 líder de 2.º-5.º nivel) o tribu (15-100 más 100% no combatientes más 6 bravos de 3.º nivel, 3 campeones de 3.º-5.º nivel y un líder de 5.º-9.º nivel)

Valor de desafío 1

Tesoro Estándar

Alineamiento Neutral (normalmente)

Avance Según clase de personaje

Ajuste de nivel +1

CENTAUROS WENDLE COMO PERSONAJES

Los centauros wendle a veces se convierten en bardos, exploradores o druidas. Los exploradores de esta raza eligen a dragones, gigantes o alguna variedad de humanoide como enemigo predilecto. Un druida o bardo a menudo es el maestro del saber y sabio de la tribu, aconsejando al líder tribal en asuntos de tradición. Muchos maestros del saber wendle adoptaron la práctica del misticismo durante la primera parte de la Era de los mortales, y siguieron haciéndolo incluso tras el regreso de Chislev.

Los personajes centauros wendle poseen los siguientes rasgos raciales:

- ↪ +4 a Fuerza, +4 a Destreza, +2 a Sabiduría, -2 a Carisma.
- ↪ Tamaño Mediano
- ↪ La velocidad terrestre de un centauro wendle es de 40'.

↪ **Espacio/Alcance:** 5'/5'.

↪ Visión en la oscuridad hasta 60'.

↪ **Dados de golpe raciales:** el centauro wendle empieza con dos niveles de humanoide monstruoso, que le proporcionan 2d8 dados de golpe, un bonificador al ataque base de +2 y unos TS base de Fort +0, Ref +3 y Vol +3.

↪ **Habilidades raciales:** los niveles de humanoide monstruoso de un centauro wendle le dan un número de puntos de habilidad igual a $5 \times (2 + \text{modificador de Int})$. Sus habilidades de clase son Avistar, Escuchar, Moverse sigilosamente, Saber (historia) y Supervivencia.

↪ **Dotes raciales:** los niveles de humanoide monstruoso de un centauro wendle le dan una dot

↪ Bonificador +5 de armadura natural

↪ **Idiomas automáticos:** silvano, elfo. Idiomas adicionales: común, kender, ogro.

↪ **Clase predilecta:** explorador.

↪ **Ajuste de nivel:** +1.



Los disir son una raza de criaturas subterráneas conocidas por su desagradable apariencia y su predisposición al odio. Antes se les creía nativos del continente de Taladas, pero sus dominios aparentemente se extienden mucho más allá. Los disir han sido vistos en grupos tribales cerca de túneles enanos de Ansalon, y una variedad de su raza ha empezado a llegar hasta las regiones de superficie, atrapando a mineros e ingenieros incautos desde las montañas Vingaard hasta las Khalkist. Esta variedad, los tyin, en realidad es un esfuerzo coordinado de los disir para adaptarse a la superficie. Hasta ahora sólo han sido capaces de producir niños tyin con inteligencia baja, pero los disir son una raza paciente a la par que fanática. Su tiempo está llegando.

Los disir maduran pasando por una fase tanto masculina como femenina a lo largo de su vida. Nacen de huevos como larvas, se desarrollan en machos y al cabo de diez años se convierten en adultos. La mitad de estos machos adultos se sumen en un ciclo de reproducción o se convierten en reinas. Las reinas suelen vivir 60 años, mientras que los machos y las hembras progenitoras sólo unos 30.

COMBATE

Todos los disir van armados con garras afiladas como cuchillas y una terrible mordedura. Aunque son

capaces de usar armas manufacturadas, raramente lo hacen debido a la naturaleza venenosa de sus ataques naturales. En conjunto, la raza disir y sus variedades son guerreros tenaces y pueden soportar una gran cantidad de daño antes de retirarse.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 14, daño inicial 1d6 Des, daño secundario 2d6 Des. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Resistencia al fuego (Ex): los disir y todas sus variedades exudan constantemente una capa de limo y cieno. El limo es lo que convierte en venenosos sus ataques, pero también les proporciona una RE 5 (fuego).

Habilidades: la capa legamosa que cubre al disir le proporciona un bonificador +8 racial en las pruebas de Escapismo.

LA SOCIEDAD DE LOS DISIR

Los disir forman comunidades tribales en complejos de túneles muy profundos. Suelen adquirir estos lugares echando a los habitantes originales, como enanos o kóbolds, lo que los ha convertido en enemigos de cualquier otra raza con la que se encuentren. Las tribus de disir están liderados por una reina, que a su vez está protegida por varios machos disir de élite. Las reinas son capaces de causar mutaciones en las larvas de su especie, y así es como crean a los tyin. Debido a que se trata tanto de una habilidad como de un talento racial,

algunas reinas tienen más éxito que otras en dirigir el progreso de sus tribus.

Los disir son favorecidos por Morgion, el dios de la pestilencia y la enfermedad. Algunas tribus tienen a clérigos, mayoritariamente machos, y es posible que la propagación de los disir sea debida en gran parte a los

DISIR VERDADERO, ΑΒΕΡΡΑCΙΟΝ ΜΕΔΙΑΝΑ

Dados de golpe	5d8+10 (32 pg)
Iniciativa	+1
Velocidad	30' (6 casillas), Ec 10'
Clase de armadura	17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa	+3/+5
Ataque	+5 c/c (1d6+2 más veneno, garra) o +5 c/c (1d8+1 más veneno, mordisco)
Ataque completo	+5 c/c (1d6+2 más veneno, garra) y +3 c/c (1d8+1 más veneno, mordisco)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Veneno
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', sensibilidad a la luz, RE 5 (fuego).
Salvaciones	Fort +3, Ref +2, Vol +4

DISIR VERDADERO

Este humanoide de tamaño humano tiene la carne gomosa que brilla de color verde pastel. Diferentes partes de su cuerpo están cubiertas de un caparazón quitinoso, y sus poros exudan una sustancia cenagosa de color verde, llena de manchas negras de suciedad. Camina con una postura encorvada, con los brazos levantados como una mantis religiosa y mostrando unas garras terribles. Su cabeza también parece la de un insecto, aunque carnosa y con papadas húmedas alrededor de sus mejillas y cuello. La mandíbula inferior le sobresale del cráneo y tiene grandes colmillos y una larga lengua rasposa.

Los disir verdaderos conforman gran parte de la raza, aunque incluso algunos de ellos muestran señales de mutación. Sus cuerpos están parcialmente cubiertos por un caparazón escamoso a través del cual se pueden ver partes rezumantes de piel gomosa. El tamaño y la forma de las placas varían en cada individuo. El disir verdadero mide entre 6 y 7' de altura y pesa unas 200 lb.

Los disir verdaderos hablan el idioma de su raza, el dis, además del común. Muchos también hablan enano, goblin u ogro.

esfuerzos de Morgion por minar a los enanos y al resto de razas. Los clérigos disir predicán esto a sus tribus y asesoran a las reinas sobre la voluntad de Morgion. Estas reinas a menudo son las más inclinadas a tener éxito en sus intentos de mutación racial; así sirven mejor al Viento negro.

Características	Fue 14, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 11, Car 7
Habilidades	Avistar +6, Escapismo +9, Escondarse +5, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +5, Supervivencia +4, Tregar +6
Dotes	Alerta, Ataque múltiple
Entorno	Subterráneo
Organización	Solitario, partida (2-8), tribu (10-50 más 50% no combatientes, 2-4 machos de élite de 3.º nivel, 1-6 tyin, 1 clérigo de Morgion de 5.º nivel y una reina de 8.º nivel)
Valor de desafío	3
Tesoro	Doble de bienes y objetos
Alineamiento	Neutral maligno (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+2

COMBATE

Los disir verdaderos, siendo inteligentes, a menudo planean cualquier ataque para evitar ser superados en número o emboscados. Las partidas de disir, a menudo con algún tyin para proporcionar fuerza adicional, abrirán túneles bajo asentamientos, enclaves subterráneos y a través de las paredes de los cimientos para entrar en la guarida de un enemigo. Cuando entran en contacto con el enemigo se extienden y usan eficazmente el flanco y la cobertura.

Los disir verdaderos tienen todas las aptitudes estándar de la raza disir además de los rasgos siguientes:

Sensibilidad a la luz (Ex): los disir quedarán deslumbrados bajo la luz del sol brillante o dentro del radio del conjuro *luz del día*.

PERSONAJES DISIR VERDADEROS

Los disir verdaderos que tienen niveles de personaje normalmente son guerreros. La guardia de élite de una reina disir está formada por guerreros, mientras que ella misma tiene niveles de noble. Los clérigos disir veneran a Morgion. No practican ni permiten el uso de la magia arcana.

Tyin

ABERRACIÓN GRANDE

Esta criatura mide casi 9' de alto y tiene la cola larga y puntiaguda. Parece estar constantemente perdiendo pedazos de piel escamosa y gris. Sus rasgos son los de un cruce horrible entre un insecto y un reptil, de los que destacan sus garras y colmillos afilados.

Los tyin son el resultado de las mutaciones causadas por las reinas disir en las larvas. Se trata de depredadores violentos y sin inteligencia que apenas responden a las órdenes de sus cuidadores. Esta especie de disir es capaz

Tyin

Dados de golpe	4d8+8 (26 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	40' (8 casillas)
Clase de armadura	15 (-1 tamaño, +2 Des, +4 natural), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa	+3/+10
Ataque	+7 c/c (1d6+3, garra) o +6 c/c (1d8+1 más veneno, mordisco) o +4 c/c (2d4+1, púa de la cola)
Ataque completo	+7 c/c (1d6+3, 2 garras) y +4 c/c (1d8+1 más veneno, mordisco) y +4 c/c (2d4+1, púa de la cola)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Escupir ácido, veneno
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', RE 5 (fuego)
Salvaciones	Fort +3, Ref +3, Vol +5

COMBATE

Los tyin usan las tácticas estándar de los disir, acercándose al cuerpo a cuerpo con garras y dientes. No pueden usar armas manufacturadas pero tienen un ataque de cola y escupen ácido. Los tyin solitarios huirán si se ven superados en número, pero cuando van en partidas lideradas por cuidadores disir casi carecen por completo de miedo.

El veneno de los disir sólo se encuentra en el mordisco de los tyin pero, en cambio, obtienen el siguiente ataque.

REINA DISIR

La reina de una tribu de disir suele ser una noble de al menos 8.º nivel. Tiene todos los rasgos de un disir auténtico excepto los siguientes:

- ❖ +4 a Inteligencia, +2 a Sabiduría, +2 a Carisma.

de soportar la luz del mundo de la superficie, lo que les convierte en especialmente peligrosos.

Un tyin es más alto que un disir, aunque con una apariencia muy similar. No tiene las placas quitinosas de sus parientes y su piel se desprende constantemente mientras exuda el limo venenoso. También tiene una cola larga y afilada con la que puede infligir golpes terribles, además de las garras y dientes de los disir.

Estas criaturas comprenden el dis, el idioma de los disir, pero poco más, obedeciendo a órdenes sencillas.

Características	Fue 16, Des 14, Con 14, Int 5, Sab 13, Car 5
Habilidades	Escapismo +10, Escondarse +2, Trepar +10
Dotes	Ataque múltiple, Soltura con un arma (garra)
Entorno	Subterráneo
Organización	Solitario, partida (2-8 más 1-3 disir)
Valor de desafío	3
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Neutral (normalmente)
Avance	5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	+2

Escupir ácido (Ex): tres veces al día, el tyin puede escupir una mucosidad cáustica a un contrincante como un ataque de toque a distancia que inflige 1d6 puntos de daño por ácido. Este ataque tiene un alcance de 10' sin incremento de distancia. El escupitajo se pega y sigue infligiendo daño durante 1d4+1 asaltos excepto si el contrincante usa una acción de asalto completo para limpiar la parte afectada con al menos un galón de agua.

- ❖ Tamaño Grande. Penalizador -1 en la CA, penalizador -1 en las tiradas de ataque, penalizador -4 en las pruebas de Escondarse, bonificador +4 en las pruebas de presa, los límites de levantar

y transportar carga son el doble que los de un personaje Mediano.

- **Espacio/Alcance:** 10'/10'.
- Velocidad terrestre de 20'
- **Habilidades raciales:** Sanar también es una habilidad de clase para las reinas disir.
- **Influenciar mutación (Sb):** una reina disir puede alterar, distorsionar o acentuar los rasgos de una larva disir para que se convierta en un mutante cuando sea adulta. La reina puede intentar mejorar el potencial de la larva para convertirse en tyin, para que tenga características mejoradas o para que adquiera una plantilla. La aptitud requiere que la reina realice una prueba

con éxito de Sanar (CD 15 para un tyin, CD 20 para mejorar las características de un disir en +2, CD 25 para aplicar una plantilla). Las plantillas aplicadas a la larva pueden diferir, pero la mayoría requiere partes de la criatura objetivo o componentes similares para tener éxito. La reina sólo puede intentar influenciar a una larva en concreto una vez; fallar mata a la larva.

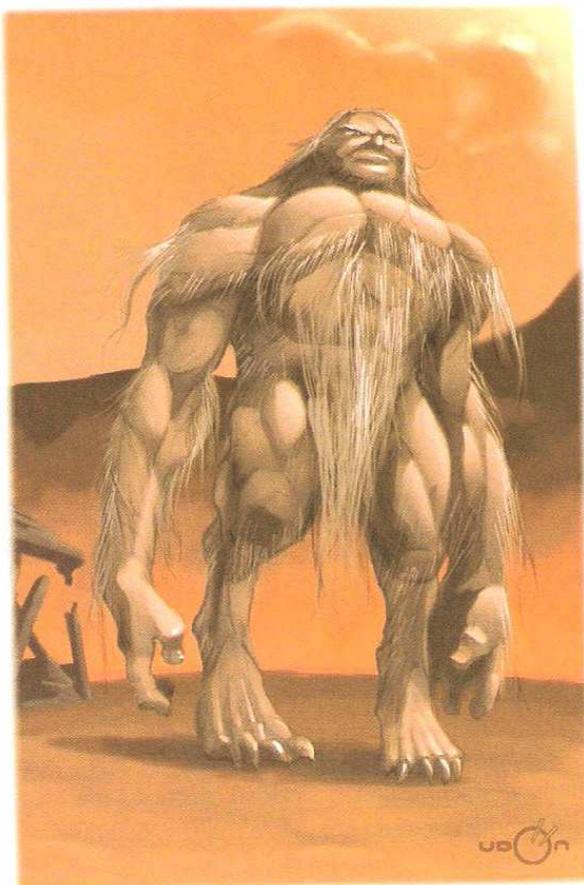
- Inmunidad a *dormir*, parálisis y veneno. Las reinas disir tienen un bonificador +4 racial en las TS contra todos los conjuros y efectos sortilegos enajenadores.

Valor de desafío: 3 + niveles de clase.

Ajuste de nivel: +4. –

GIGANTE DE LA DESOLACIÓN

GIGANTE GRANDE



Este voluminoso gigante mide tanto como tres humanos y tiene la piel áspera y correosa, con parches de pelo largo y duro creciendo por todas partes. Camina sobre unas grandes patas caninas y su cara ancha está retorcida en una mueca de locura.

Los gigantes de la Desolación antes fueron humanos, atraídos a estas tierras torturadas por la perspectiva de servir a la dragona suprema Malystryx. Esos humanos malignos deseaban riquezas y poder, y creían que la Merodeadora roja les concedería sus deseos si la servían. Lo que recibieron fue una dolorosa transformación en una especie retorcida y maliciosa de gigante.

Malys creó a los gigantes infundiendo la misma energía oscura que había usado para crear la Desolación en el corazón de los hombres. La transformación tuvo lugar durante varios años. Tuvieron que sufrir varios periodos de crecimiento al cabo de pocos meses. Su cuerpo es voluminoso y musculoso y su piel se ha convertido en gruesa y áspera, con partes cubiertas de pelo duro. Los dedos del gigante ahora terminan en zarpas afiladas y sus dientes se han convertido en colmillos terribles. Su altura actual ronda los 15' y sus brazos abultados le cuelgan hasta los tobillos.

El rasgo más distintivo de la transformación son sus piernas. Se han retorcido y remodelado de una forma similar a las patas traseras de un animal. Estas patas poderosas permiten que el gigante salte grandes distancias y se mueva con una velocidad sorprendente.

Los gigantes de la Desolación recuerdan sus vidas anteriores y normalmente pueden hablar el común, pero se han vuelto completamente locos. En algunos casos los gigantes de la Desolación fingirán ser amables y tranquilos para dar pena a sus objetivos antes de dirigirse hacia ellos con una expresión de locura asesina.

COMBATE

Los gigantes de la Desolación suelen saltar a la batalla usando su aptitud de abalanzarse para golpear con ambas garras, desgarrar a su contrincante y después morderle. Utilizan este devastador esquema de combate hasta que se sienten lo suficientemente seguros para jugar con sus víctimas mediante amenazas y provocaciones sin sentido, alargando la batalla hasta que se cansan de jugar y matan a sus contrincantes.

Abalanzarse (Ex): si un gigante de la Desolación salta sobre un enemigo en el primer asalto de combate puede realizar un ataque completo aunque se haya movido.

Rasgadura (Ex): si un gigante de la Desolación acierta con ambos ataques de garra, se pega al cuerpo del contrincante y le desgarrar la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d6+9 de daño.

Habilidades: los gigantes de la Desolación tienen un bonificador +10 racial en las pruebas de Saltar.

LA SOCIEDAD DE LOS GIGANTES DE LA DESOLACIÓN

Malys creó a estos esbirros para que la sirvieran pero, para sorpresa suya, rehusaron seguir sus órdenes. Los gigantes se volvieron locos y rechazaron todos los intentos de la Señora suprema por controlarlos. No se inclinarían ante nadie. Incluso después de que ella misma matara a la mitad de los gigantes, el resto

GIGANTE DE LA DESOLACIÓN

Dados de golpe	10d8+40 (85 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	50' (10 casillas)
Clase de armadura	21 (-1 tamaño, +2 Des, +7 natural, +3 armadura de pieles), toque 11, desprevenido 19
Ataque base/Presa	+7/+17
Ataque	+12 c/c (1d8+6, garra)
Ataque completo	+12 c/c (1d8+6, 2 garras) y +10 c/c (2d6+6, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Abalanzarse, rasgadura 2d6+9
Cualidades especiales	Visión en la penumbra
Salvaciones	Fort +11, Ref +5, Vol +3

se revolvió. Finalmente Malys tuvo que admitir, a regañadientes, que las retorcidas criaturas se merecían un poco de respeto y les permitió vivir en las cuevas que rodean Vigilia de la sangre.

Ahora los gigantes viven en edificios sencillos que construyeron ellos mismo o a veces en cuevas grandes a lo largo de la costa. Pueden ser encontrados cazando en grupo o, de vez en cuando, viajando solos por la Desolación en busca de conquistas personales. Todos los gigantes encontrados en el exterior serán adultos. Nadie ha visto nunca a un gigante de la Desolación joven.

Características	Fue 23, Des 14, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8
Habilidades	Avistar +8, Escuchar +8, Saltar +23
Dotes	Ataque elástico, Ataque múltiple, Esquiva, Movilidad
Entorno	La Desolación
Organización	Solitario, pareja o banda (2-5)
Valor de desafío	7
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Neutral maligno (normalmente)
Avance	11-15 DG (Grande); 16-20 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	+5

GURIKCHA' AHL

El nombre "gurik cha'ahl" procede del término goblin "pueblo fantasma" y se enraíza en la creencia de que los gurik cha'ahl son antepasados de los goblinoides que intentaron volver al mundo introduciéndose en los cuerpos de sus niños. Se cree que las deformidades que marcan al gurik cha'ahl son la manifestación física de dos almas luchando por dominar el cuerpo.

Los goblinoides creen que matar a un gurik cha'ahl trae mala suerte y causa la ira del resto de antepasados. Debido a esto, los gurik cha'ahl son abandonados en las tierras salvajes en vez de morir a manos de sus parientes.

Estas criaturas eran más comunes en el continente de Taladas y casos raros en Ansalon. Sin embargo, durante la Era de los mortales pasó algo que hizo crecer el número de gurik cha'ahl que aparecen en Ansalon. Algunos sabios teorizan que los acontecimientos sucedidos durante la Quinta era y el uso extendido de la magia impulsada por el caos han creado un efecto embrutecedor en la raza goblin.

En su mayor parte, los gurik cha'ahl se mantienen apartados. Muchos de ellos eran lo suficientemente

mayores para recordar que fueron abandonados por su gente. Y aquellos que no lo eran son capaces de ver el parecido entre ellos y las criaturas que los engendraron, quienes odian apasionada y violentamente a sus antepasados y a menudo consideran que los gurik cha'ahl son poco mejores.

Una excepción notable a esta regla se encuentra en la pequeña villa de Gurik P'lresse (un término que se traduce literalmente como "pueblo fantasma") situada en el reino goblin de Sikk'et Hul en Ergoth del norte. Los goblins de Sikk'et Hul son conocidos por ser ligeramente más civilizados que sus primos y consideraron adecuado dar un lugar propio a los gurik cha'ahl. Los gurik cha'ahl de Gurik P'lresse sólo están un poco menos resentidos por este trato, pero viven de modo similar a sus parientes.

EJEMPLO DE GURIKCHA' AHL

Esta criatura es un humanoide deformado, con la piel marrón rojiza y escaso pelo negro que le cuelga de la parte trasera de la cabeza y de los hombros. Viste ropa casera de la peor calidad.





GURIKCHA' AHL, GOBLIN COMBATIENTE DE 1.º NIVEL, ΗΥΜΑΠΟΙΔΕ ΡΕΧΕΙΟ (GOBLIPOIDE)

Dados de golpe	1d8+2 (6 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	14 (+1 tamaño, +2 Des, +1 natural), toque 13, desprevenido 12
Ataque base/Presa	+1/-2
Ataque	+3 c/c (1d4+2/19-20, espada corta)
Ataque completo	+2 c/c (1d4+2/19-20, espada corta) o +2 distancia (1d3+2, honda)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Ataque furtivo +1d6
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', sangre goblin, olfato
Salvaciones	Fort +4, Ref +1, Vol +1

El goblin combatiente gurik cha ah'l presentado aquí tenía las siguientes puntuaciones de característica antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Sab 9, Car 8.

Este ejemplo usa a un combatiente goblin de 1.º nivel como criatura base.

Los gurik cha'ahl son descendientes horribles y con mutaciones de los goblins. Son rechazados por la sociedad goblin cuando, después de varios años de vida, empiezan a manifestarse sus deformaciones.

Estas criaturas miden un poco más que los goblins entre 3 1/2 y casi 4' de altura, y suelen ser más fuertes y resistentes a pesar de sus deformidades. Debido a que a menudo los abandonan, suelen reunir pieles para hacerse unos calzones improvisados y a menudo se tapan con ropa que no es de su talla.

Los gurik cha'ahl hablan goblin. Aquellos capaces de hablar otros idiomas también hablan común.

COMBATE

Como la mayoría de gurik cha'ahl son solitarios no tienen interés en empezar combates prolongados. Suelen mantenerse ocultos entre la maleza de una zona y rastrear a su presa hasta que se presenta una oportunidad ventajosa. Entonces atacarán desde la distancia con sus hondas o, si se ven obligados a luchar cuerpo a cuerpo, con una espada corta.

La gran mayoría de estas criaturas son solitarias y prefieren atacar a víctimas que vayan solas excepto en las raras ocasiones en que forman manadas. No atacaran a un número mayor de enemigos en ninguna ocasión y suelen atacar sólo para robar algo que pueda ayudarles en su supervivencia.

Características	Fue 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 4
Habilidades	Escuchar +1, Esconderse +12, Moverse sigilosamente +8, Supervivencia +3
Dotes	Rastrear
Entorno	Llanuras templadas
Organización	Solitario
Valor de desafío	1
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Caótico maligno (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+1

CÓMO CREAR UN GURIKCHA' AHL

“Gurik cha'ahl” es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura con el subtipo goblinoides (a la que a partir de ahora llamaremos criatura base).

El gurik cha'ahl usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto en lo que se indica aquí.

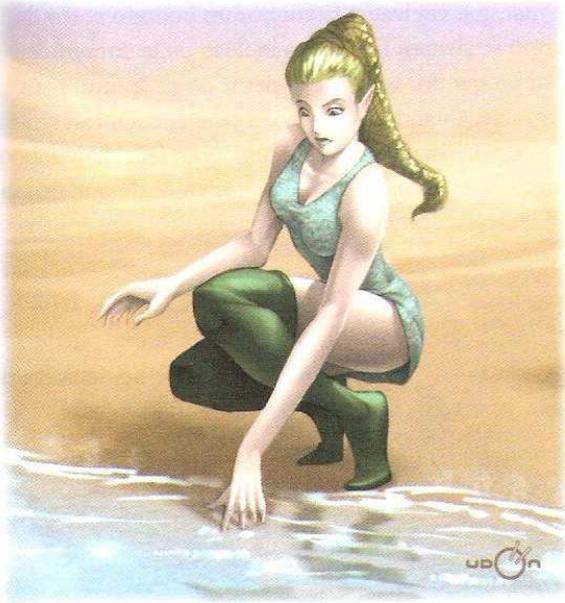
Clase de armadura: la armadura natural de la criatura base se incrementa en +1.

Ataques especiales: el gurik cha'ahl conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene el siguiente ataque especial.

↪ **Ataque furtivo (Ex):** los gurik cha'ahl son hábiles golpeando a sus enemigos en puntos vitales y añaden +1d6 de daño a sus ataques cuando su contrincante pierde su bonificador de Destreza en la CA o está desprevenido. Esta aptitud es idéntica al rasgo de clase con el mismo nombre del pícaro y se apila con cualquier bonificador de ataque furtivo obtenido de otras clases.

Cualidades especiales: estas criaturas conservan todas las cualidades especiales de la criatura base y obtienen la siguiente cualidad especial.

Hijo del mar



Los hijos del mar son miembros de una rara y misteriosa raza de seres feéricos acuáticos que recurre a los habitantes de la superficie para reproducirse. Suelen ser más numerosos a lo largo de la costa de Taladas, aunque su especie puede encontrarse en cualquier lugar donde haya asentamientos de humanos u otras razas terrestres junto al mar.

Los sabios han sugerido que quizá los hijos del mar simplemente representen a un linaje acuático que tiene sus raíces en el cruce entre sirenios y humanos. Desde luego los hijos del mar tienen rasgos oceánicos distintivos como el resto de razas acuáticas: pelo azul pálido o verdoso, dedos palmeados y ojos grandes. Estos rasgos no son constantes ni demasiado obvios, de modo que el origen de este solitario pueblo sigue siendo un misterio.

↪ **Olfato (Ex):** el gurik cha'ahl tiene un sentido del olfato extraordinario y obtiene los beneficios de la cualidad olfato.

Características: se modifican las de la criatura base como sigue: Fue +4, Con +2, Car -2.

Habilidades: los gurik cha'ahl obtienen un +6 racial en las pruebas de Esconderse y moverse sigilosamente. Por otra parte las mismas de la criatura base.

Entorno: el mismo que la criatura base.

Ajuste de nivel: como la criatura base +1.

PERSONAJES GURIKCHA' AHL

La mayor parte de personajes gurik cha'ahl, siempre furtivos y solitarios, acabarán robando algo importante y les perseguirán. Por eso se convierten en buenos pícaros y exploradores. Raramente veneran a ningún dios, con la excepción de Morgion, que les permite extender enfermedades que desfigurarán a otra gente. Al carecer de la educación adecuada y de oportunidades, es raro que se conviertan en magos o hechiceros.

Los hijos del mar no pueden reproducirse con los miembros de su propia especie, sólo con humanos u otras razas terrestres. Prefieren a los humanos, aunque se sabe de hijos kender y elfos, estos últimos normalmente acabando en comunidades de dimernesti. El progenitor del hijo del mar dejará al bebé con la familia terrestre, confiando en los instintos del niño y la aptitud de los padres para cuidarlo. A medida que crece, el niño desarrolla sus rasgos y aptitudes acuáticos hasta que abandona a su familia terrestre por el océano. En raras ocasiones, el hijo del mar volverá a tierra, ya sea por soledad o por una sensación de compromiso con su familia original.

Los hijos del mar que sufren abusos o son abandonados por su familia de superficie a veces se convierten en accanta (en singular *accantus*). El accantus es un hijo del mar retorcido de rabia y resentimiento; un peligro para toda la vida. Los hijos del mar que conozcan la existencia de un accantus lo buscarán con la esperanza vana de poder rehabilitarlo o, al menos, llevarlo a donde no pueda hacer daño a otros.

EJEMPLO DE HIJA DEL MAR

Es una mujer humana con grandes ojos azul verdosos, piel pálida con un leve tono azulado, dedos algo palmeados y boca pequeña. Va vestida con una túnica sin mangas de escamas de pez, polainas verdes y lleva el pelo atado con una red. Va descalza.

Marencetta creció junto a la costa del Nuevo mar, en una villa pesquera cercana a El cruce. Su madre era la mujer de un pescador que murió en una tormenta. En su soledad, la madre de Marencetta conoció a un marinero misterioso de grandes ojos verdes y se enamoró. Poco después quedó embarazada de

Marencetta, pero el marinero desapareció, dejando a su madre sola para cuidarla.

Durante los años anteriores a la Guerra de los espíritus, Marencetta maduró y sintió la atracción del mar. Pero resistió, esperando poder ocuparse de su madre enferma. Un místico navegante procedente de un barco de pasajeros reconoció el potencial en Marencetta, enseñándole a recurrir a la chispa de su interior que reverberaba con las olas. Agradecida por este don, pasó los años de vida de su madre ayudando a la gente de El cruce contra las amenazas de los caballeros negros y los dragones supremos.

La madre de Marencetta murió poco después del regreso de los dioses, y ella se marchó de El cruce con el corazón apenado. Volvió a las olas y ahora viaja en busca de otros como ella, con la esperanza de encontrar a su padre algún día.

MARENCETTA

HUMANA MÍSTICA DE 3.^{er} NIVEL, FATA MEDIANA

Marencetta es una mujer bella y tímida bendecida con unas aptitudes notables, y un profundo y compasivo amor por el mar. Su herencia acuática es visible, pero no tan característica como para que no pueda vivir entre humanos. Marencetta ayuda a los necesitados siempre que puede.

COMBATE

Marencetta no es demasiado guerrera. Durante una batalla confía en sus conjuros defensivos y protectores, evitando tomar parte en una situación que está fuera de su especialidad, por decirlo así.

Conjuros: como un místico de 3.^{er} nivel.

Conjuros de místico conocidos (6/6; salvación CD 12 + nivel de conjuro): 0: *crear agua, curar heridas*

MARENCETTA, HIJA DEL MAR (ACUÁTICA, HUMANOIDE [HUMANA] AGRANDADA)

Dados de golpe	3d8+6 (23 pg)
Iniciativa	+6
Velocidad	30' (6 casillas), Nd 40'
Clase de armadura	14 (+1 Des, +3 camisote de mallas), toque 11, desprevendida 13
Ataque base/Presa	+2/+1
Ataque	+1 c/c (1d4-1, daga)
Ataque completo	+1 c/c (1d4-1, daga)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Conjuros
Cualidades especiales	Anfibia, visión en la penumbra, aptitudes sortilegas
Salvaciones	Fort +5, Ref +2, Vol +5

menores, detectar veneno, purificar comida y bebida, virtud; 1.º: bendecir agua, curar heridas leves, niebla de obscuramiento, santuario.*

*Conjuro de dominio. Dominio: Agua

Aptitudes sortilegas (St): 3/día: *calmar a los animales* (sólo criaturas acuáticas), *convocar aliado natural I* (sólo criaturas acuáticas); 1/día: *controlar las aguas, convocar aliado natural II* (sólo criaturas acuáticas). 3.^{er} nivel de lanzador.

Habilidades: Marencetta tiene un bonificador +8 racial en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso aunque esté distraída o en peligro. Puede usar la acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

*Marencetta tiene un bonificador +10 racial en las pruebas de Supervivencia cuando predice el clima.

LA SOCIEDAD DE LOS HIJOS DEL MAR

Los hijos del mar no tienen una verdadera sociedad, ya que se crían con gente de tierra y después se marchan a vivir solos hasta llegar a la madurez. Los pocos hijos del mar que vuelven a tierra por un periodo corto de tiempo se sienten forasteros incluso en la comunidad de su progenitor terrestre, a pesar de su aptitud para integrarse. Cuando los hijos del mar encuentran a otros de su especie a veces sienten una gran felicidad, aunque también son dolorosamente conscientes de que tienen poco más en común. Son realmente una raza solitaria.

CÓMO CREAR UN HIJO DEL MAR

“Hijo del mar” es una plantilla heredada que puede añadirse a cualquier criatura humanoide no acuática (a la que a partir de ahora llamaremos criatura base).

Características	Fue 8, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 12
Habilidades	Concentración +6, Nadar +10, Saber (naturaleza) +2, Sanar +6, Supervivencia +6*
Dotes	Iniciativa mejorada, Autosuficiente, Soltura con una escuela de magia (encantamiento)
Entorno	Acuático
Organización	Solitaria
Valor de desafío	4
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Neutral bueno
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+2

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a fata (acuático). No hay que volver a calcular DG, bonificador de ataque ni salvaciones. El tamaño no cambia.

Velocidad: el hijo del mar obtiene una velocidad natatoria igual a su velocidad terrestre +10.

Clase de armadura: como la criatura base.

Cualidades especiales: el hijo del mar mantiene todas las cualidades especiales de la criatura base y obtienen las siguientes:

→ **Anfibio (Ex):** el hijo del mar puede respirar tanto aire como agua.

→ **Visión en la penumbra (Ex):** los hijos del mar pueden ver cuatro veces más lejos que un humano bajo la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y en circunstancias similares de mala iluminación.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *calmar a los animales* (sólo criaturas acuáticas), *convocar aliado natural I* (sólo criaturas acuáticas); 1/día: *controlar las aguas*, *convocar aliado natural II* (sólo criaturas acuáticas). El nivel de lanzador es igual al nivel de personaje.

Características: modifica las de la criatura base como sigue: Con +2, Car -2.

Habilidades: el hijo del mar gana puntos de habilidad como una fata y tiene un total de puntos de habilidad igual a $(6 + \text{modificador de Int}) \times (\text{DG} + 3)$. No incluyas los DG procedentes de niveles en este cálculo; el hijo del mar obtiene puntos de habilidad como una fata sólo por sus DG raciales, y gana la cantidad de puntos de habilidad normales por sus niveles de clase. Trata las habilidades de la lista de la criatura base como habilidades de clase y el resto como transcláseas.

El hijo del mar tiene un bonificador +8 racial en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de nadar, incluso aunque esté distraído o en peligro. Puede usar la acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

*El hijo del mar tiene un bonificador +10 racial en las pruebas de Supervivencia cuando predice el clima.

Entorno: cambia a acuático.

Valor de desafío: como la criatura base +1.

Alineamiento: como la criatura base.

Ajuste de nivel: como la criatura base +2.

KIRI

GIGANTE GRANDE



KIRI

Dados de golpe	4d8 (18 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	20' (4 casillas), V1 50' (buena)
Clase de armadura	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, desprevenido 12
Ataque base/Presa	+4/+3
Ataque	+7 c/c (1d6-1, garra) o +7 c/c (1d6-1/×3, hacha de mano)
Ataque completo	+7 c/c (1d6-1, 2 garras) o +7 c/c (1d6-1/×3, hacha de mano)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Conjuros
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60'
Salvaciones	Fort +3, Ref +7, Vol +5

Esta criatura es un alto macho humanoide cubierto de plumas marrones y doradas. Tiene unas poderosas alas emplumadas en vez de brazos, pero con manos humanas, y sus piernas terminan en garras de águila. Su cara es humana, con las cejas arqueadas, pómulos altos y patillas plumosas.

Los kiri son una raza aérea que tiene conexiones fuertes con la naturaleza y una gran desconfianza hacia las otras razas.

Esta raza es bastante rara fuera de Mithas y Kothas, y se considera entre las razas perdidas de Ansalon. Incluso en las dos islas del mar Sangriento mencionadas son una especie bastante solitaria, aunque su naturaleza ferozmente territorial les ha sumido en un conflicto con los minotauros, una raza que también es dominante.

Los kiri miden un poco más que los humanos y, gracias a su constitución delgada y sus huesos huecos, no suelen pesar más de 90 lb.

Los kiri hablan auran y kothiano. Muy pocos hablan el común.

COMBATE

Los kiri suelen evitar los combates innecesarios, ya que no tienen suficiente robustez para ello. Dicho esto, cuando encuentran a intrusos en su territorio luchan ferozmente y morirán en combate antes de permitir que los capturen. Cuando tiene lugar una batalla prefieren empezar lanzando rocas y objetos sobre sus enemigos y después atacarlos con las garras desde el aire o aterrizar para combatir con hachas de mano.

Conjuros: los kiri lanzan conjuros como un místico de 3.º nivel. Prefieren los dominios de Aire, Animal o Sol como elección principal.

Conjuros de místico normalmente conocidos (6/6, salvación CD 12 + nivel de conjuro): 0: *crear*

Características	Fue 8, Des 16, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 10
Habilidades	Escuchar +2, Saber (naturaleza) +5, Supervivencia +6 (+2 en entornos de superficie), Trato con animales +4
Dotes	Gran fortaleza, Sutileza con armas
Entorno	Montañas cálidas
Organización	Solitario, bandada (5-15) o aguilera (10-30)
Valor de desafío	2
Tesoro	Mitad del estándar
Alineamiento	Neutral (a menudo)
Avance	5-15 DG (Mediano)
Ajuste de nivel	+3

agua, detectar magia, orientación divina, purificar comida y bebida, remendar; 1.º: calmar animales, curar heridas leves, escudo de la fe, santuario.*

*Conjuro de dominio. Dominio: Animal (*hablar con los animales* 1/día, Saber (naturaleza) es una aptitud de clase.

LA SOCIEDAD DE LOS KIRI

Los kiri, que se creen descendientes de un grupo de humanos adoradores de los pájaros agraciados por Chislev, antes vivían en las islas costeras de todo el noreste tropical de Ansalon. Realizaban circuitos nómadas de isla a isla por todo el continente, normalmente completando diez de tales viajes durante toda su vida.

Tuvieron que abandonar este estilo de vida cuando las tensiones con los minotauros llegaron a su punto álgido. Desde entonces se han quedado en las islas del mar Sangriento para luchar acérrimamente en una guerra salvaje contra aquellos a quienes consideran invasores, a menudo atacando asentamientos fronterizos. En último término, los estudiosos creen que es una guerra que los kiri no tienen esperanzas de ganar y en la que finalmente se producirá su propia extinción. Este hecho no hace más que complicarse con la naturaleza totalitaria que están adoptando los minotauros bajo el gobierno de su nuevo emperador.

Cuando no están en guerra, los kiri no pueden ser más diferentes, manteniendo un estilo de vida delicado y poético en sus hogares situados en cuevas de montaña, a menudo entreteniéndose con melodías inspiradas por las aves.

LOS KIRI COMO PERSONAJES

Los líderes kiri a menudo son guerreros con algunos niveles de místico, mientras que muchos de sus

chamanes adoptan más niveles de místico para aumentar sus aptitudes mágicas inherentes. Los kiri veneran a Chislev, a quien llaman Askyren, una palabra que más o menos se traduce al común como “Madre alada”.

Los personajes kiri poseen los siguientes rasgos.

- ↪ -2 a Fuerza, +6 a Destreza, +2 a Sabiduría
- ↪ Tamaño Mediano
- ↪ La velocidad terrestre del kiri es de 20'. También tienen una velocidad de vuelo de 50' (buena).
- ↪ Visión en la oscuridad de 60'.
- ↪ **Dados de golpe raciales:** el kiri empieza con cuatro niveles de humanoide monstruoso, lo que le proporciona 4d8 dados de golpe, un bonificador +4 al ataque base y bonificadores a los TS de Fort +1, Ref +4 y Vol +4.

SAQUALAMINOI

GIGANTE GRANDE (FRÍO)



Este humanoide alto y de aspecto simiesco está cubierto con pelo enmarañado de color blanco grisáceo. Sus rasgos son anchos y chatos, con unos ojos profundos y marrones bajo cejas abultadas. Es inmensamente fuerte, de gran estatura y transporta el gran fémur de algún tipo de gigante a modo de clava improvisada.

Los saqualaminoi son una raza de montaña emparentada con los ogros. Los propios ogros los llaman demonios de la nieve, pero son un pueblo pacífico, aunque primitivo, que intenta sobrevivir por sí mismo.

Los saqualaminoi se parecen a los ogros pero están cubiertos de pies a cabeza por un grueso pelaje enmarañado de color blanco. Pesan unas 700 lb. y miden entre 9 y 12' de altura. Tienen un almohadillado grueso en las suelas de los pies y las palmas de las manos, que

↪ **Habilidades raciales:** los niveles de humanoide monstruoso del kiri le proporcionan unos puntos de habilidad iguales a $7 \times (2 + \text{modificador de Int})$. Sus habilidades de clase son Escuchar, Saber (naturaleza), Supervivencia y Trato con animales.

↪ **Dotes raciales:** los niveles de humanoide monstruoso del kiri le proporcionan dos dotes.

↪ Bonificador +2 de armadura natural.

↪ **Ataques especiales (ver arriba):** conjuros.

↪ **Idiomas automáticos:** aurano, kothiano. Idiomas adicionales: común, kalinés, nordmariano.

↪ **Clase predilecta:** místico.

↪ **Ajuste de nivel:** +3.

les permite permanecer firmes sobre el hielo, y son naturalmente inmunes a los efectos del frío extremo.

Tienen un idioma sencillo de gruñidos y aullidos con cierta similitud con el ogro. Muchos también aprenden común y los idiomas tribales de los nómadas de las montañas o del hielo.

COMBATE

Los saqualaminoi no suelen estar interesados en luchar excepto en defensa propia o para proteger a sus familias. Sin embargo, una creciente población de saqualaminoi, encabezados por líderes fuertes y carismáticos, ha empezado a organizarse en partidas que atacan asentamientos en las laderas situadas bajo sus campamentos. Estas partidas, y los saqualaminoi más viejos, que se ven obligados a defenderse, empuñan grandes clavos de hueso o madera o simplemente entran en combate con sus grandes puños. La sutileza no es una de sus características, ya que son fuertes y lo saben.

Habilidades: *los saqualaminoi reciben un bonificador +8 racial en las pruebas de Equilibrio para evitar resbalar sobre el hielo, y tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de esconderse cuando se encuentran en terreno nevado.

LA SOCIEDAD DE LOS SAQUALAMINOI

Los saqualaminoi viven en comunidades formadas por unidades familiares libremente asociadas, cada una de las cuales está liderada por un macho (o “toro”). Los saqualaminoi se emparejan de por vida y tienen uno o dos hijos que sobreviven hasta la edad adulta. Una comunidad se une para cazar y para la defensa, pero por otra parte permanece sin gobernar y nómada. Sus familias encuentran hogares en cuevas de hielo y en cavernas cercanas a glaciares, viajando de cueva en cueva con el cambio de las estaciones.

Estas criaturas cazan cabras monteses y carneros, pero también sienten bastante curiosidad hacia otros

humanoides. Los más jóvenes incluso intentan capturar a ogros y humanos con la esperanza de aprender más sobre ellos. Los mayores de la comunidad ven esta práctica con malos ojos. De vez en cuando, los humanoides capturados mueren al resistirse a los saqualaminoi. Esto ha propagado historias entre los ogros y humanos nómadas supervivientes acerca de los sangrientos demonios de la nieve que infestan los glaciares.

En los pasados 40 años ha crecido una nueva generación de saqualaminoi con tendencias más agresivas. Estos saqualaminoi se encuentran entre los visitados por agentes de Hiddukel poco antes de la Guerra de Caos, que les hablaron sobre grandes riquezas y menos trabajo y dureza en las tierras bajo las montañas. Desde entonces se han visto partidas de

SAQUALAMINOI

Dados de golpe 8d8+24 (63 pg)

Iniciativa +0

Velocidad 40' (8 casillas)

Clase de armadura 17 (-1 tamaño, +8 natural), toque 9, desprevenido 17

Ataque base/Presas +6/+16

Ataque +12 c/c (1d4+6, golpetazo) o +12 c/c (1d8+6, clava)

Ataque completo +12 c/c (1d4+6, 2 golpetazos) o +12 c/c (1d8+6, clava)

Espacio/Alcance 10'/10'

Ataques especiales —

Cualidades especiales Inmunidad al frío, visión en la penumbra, vulnerabilidad al fuego

Salvaciones Fort +9, Ref +2, Vol +3

SLIG

HUMANOIDE MEDIANO (REPTILIANO)

Este alto humanoide carente de pelo lleva un arma de asta y tiene el cuerpo delgado, de color amarillo anaranjado. Su cabeza es vagamente serpentina, con ojos amarillos de reptil y colmillos venenosos en la boca. Tiene grandes orejas, la nariz chata, desmedidos dedos con garras, y cola rechoncha.

Los slig son humanoides reptilianos altos y fornidos de naturaleza artera y sádica. Tienen muchos rasgos serpentinos, entre ellos la piel lisa y moteada y unos colmillos afilados. Se adornan a sí mismos con tatuajes tribales y pinturas corporales, formando dibujos zigzagueantes, y siempre llevan joyas y baratijas vistosas junto con otros objetos interesantes.

intrépidos saqualaminoi atacando a asentamientos y caravanas en zonas de Blöde y las Vingaard, asaltando para conseguir comida y objetos de metal pero dejando atrás los bienes más valiosos. Aunque esta actividad fue limitada y poco común durante la Era de los mortales, el regreso de Hiddukel puede causar el incremento de la presencia y la violencia de estos saqualaminoi jóvenes.

PERSONAJES SAQUALAMINOI

Los toros y cazadores saqualaminoi suelen ser bárbaros. Los lanzadores de conjuros son bastante raros entre ellos, pero la influencia de Hiddukel sobre las partidas de jóvenes ha causado el surgimiento de algunos clérigos. Estos clérigos eligen dos de los siguientes dominios: Mal, Traición y Superchería.

Características Fue 23, Des 11, Con 16, Int 6, Sab 13, Car 9

Habilidades Equilibrio +2*, Escondarse +2, Escuchar +2, Saltar +8, Supervivencia +3, Trepas +8

Dotes Aguante, Ataque poderoso, Dureza

Entorno Montañas frías

Organización Solitario, partida (4-8) o comunidad (3-36 más 1-6 toros de 3.º nivel y 50% de no combatientes)

Valor de desafío 4

Tesoro 50% de bienes y objetos

Alineamiento Neutral (normalmente)

Avance Según clase de personaje

Ajuste de nivel +3

Un slig mide entre 6 y 6 1/2' de alto y pesa de 180 a 220 lb. Su postura a menudo es encorvada, debido a que pasan muchas horas metidos en túneles estrechos o cuevas pequeñas, y cuando corren se agachan y dan saltos cortos pero frecuentes.

Los slig hablan común y dracónico. Muchos también hablan goblin y ogro.

COMBATE

Aunque los slig pueden infligir daño a sus contrincantes con garras y dientes, prefieren usar armas, en especial armas de asta como gujas, bisarmas y roncás, debido a su alcance y utilidad para derribar o desarmar oponentes. Reservarán su escupitajo ácido



para los contrincantes más duros, como los guerreros y caballeros acorazados, confiando en sus otras aptitudes contra los enemigos vulgares.

Se trata de una raza fuerte de guerreros astutos, que prefieren usar trampas bien situadas, emboscadas y engaños siempre que tienen oportunidad. Los grupos de guerra slig preparan trampas elaboradas en el exterior de sus asentamientos o campamentos y después intentan atraer a sus enemigos hasta ellas. Muchos slig montan a jabalíes terribles en la batalla, saltando de su lomo después de acercarse al enemigo o embestir a contrincantes que estén solos hacia zonas con trampas.

Escupir ácido (Ex): el mordisco del slig inflige 1 punto de daño adicional por ácido con cada ataque que tenga éxito. Tres veces al día, el slig puede escupir una sustancia cáustica a un contrincante como un ataque de toque a distancia que inflige 1d6 de daño por ácido. Este ataque tiene un alcance de 10' sin incremento de distancia. Cualquiera golpeado por el escupitajo ácido de un slig debe tener éxito en una salvación de Reflejos (CD 12) o quedará cegado durante 1d6 asaltos. La salvación se basa en la Constitución. Un contrincante cegado puede usar una acción de asalto completo para limpiarse los ojos y la cara con agua para recuperar la visión, pero tal acción provoca ataques de oportunidad.

Resistencia al fuego (Ex): los slig tienen RE 10 (fuego).

Habilidades: los slig tienen un +2 racial en las pruebas de Artesanía (fabricar trampas) y Esconderse.

LA SOCIEDAD DE LOS SLIG

Las tribus de slig viven en zonas rocosas como cañones y colinas. De vez en cuando acampan cerca de minas

de kóbolds, acosando a sus primos menores para que compartan sus recursos. También se aliarán con partidas de ogros para ayudarse mutuamente, debido a que normalmente comparten enemigos humanos en sus zonas. Durante la Era de los mortales los slig se aliaron con los señores de los dragones cercanos como Fenalysten y Stendunnus, pero su escaso número evitó que fueran útiles a largo plazo para los dragones.

Los slig están liderados por un jefe que se rodea de una plebe de interesados astutos y se gana la posición reclamando ser el descendiente de un antepasado poderoso. Se dice que esta raza, como la de los kóbolds, es el resultado de experimentos de hibridación entre hombres lagarto bakali y las razas de goblins, una teoría que se apoya en el hecho de su naturaleza reptiliana y sus leyendas tribales. Cada uno de sus jefes se cuida de exagerar estas leyendas siempre que le es posible para reforzar sus derechos de nacimiento.

Esta raza reverenciaba a Takhisis antes de la Guerra de caos, pero la Reina oscura eligió no aparecer ante ellos durante la Era de los mortales, prefiriendo confiar en la propagación del misticismo oscuro para servir a sus fines. Con su muerte y el regreso de los otros dioses, Sargonnas ha realizado algunos esfuerzos para contar a los slig entre sus adoradores, hasta ahora con poco éxito.

LOS SLIG COMO PERSONAJES

La mayoría de líderes slig son bárbaros o bárbaros/pícaros. Los clérigos slig solían adorar a Takhisis con chamanes tribales, que recurrieron al misticismo oscuro durante la Era de los mortales. Los místicos slig eligen uno de los siguientes dominios: Mal, Fuerza y Superchería.

SLIG

Dados de golpe	3d8+3 (16 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, desprevenido 14
Ataque base/Presa	+2/+4
Ataque	+4 c/c (1d10+2/×3, guja)
Ataque completo	+4 c/c (1d10+2/×3, guja) o +4 c/c (1d4+2 más 1 por ácido, mordisco) y -1 c/c (1d3+1, 2 garras)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Escupir ácido
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', RE 10 (fuego).
Salvaciones	Fort +2, Ref +5, Vol +1

Los personajes slig tienen los siguientes rasgos.

- ↪ +4 a Fuerza, +4 a Destreza, +2 a Constitución, -4 a Carisma.
- ↪ Tamaño Mediano.
- ↪ La velocidad terrestre de un slig es de 30'.
- ↪ Visión en la oscuridad hasta 60'.
- ↪ **Dados de golpe raciales:** un slig empieza con 3 niveles de humanoide, que le proporcionan 3d8 DG, un bonificador +2 al ataque base y TS base de Fort +1, Ref +3 y Vol +1.
- ↪ **Habilidades raciales:** los niveles de humanoide de un slig le dan un número de puntos de habilidad igual a $6 \times (2 + \text{modificador de Int})$. Sus habilidades de clase son Artesanía, Escondarse, Moverse sigilosamente, Montar y Supervivencia.
- ↪ **Dotes raciales:** los niveles de humanoide del slig le dan dos dotes.
- ↪ Bonificador +4 de armadura natural.
- ↪ Bonificador +2 racial en las pruebas de Artesanía (fabricar trampas) y Escondarse.
- ↪ **Armas naturales:** mordisco (1d4 más 1 por

Características	Fue 14, Des 14, Con 12, Int 11, Sab 11, Car 7
Habilidades	Artesanía (fabricar trampas) +4, Avistar +2, Escondarse +9, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +7, Montar +4, Supervivencia +2
Dotes	Alerta, Sigiloso
Entorno	Colinas cálidas
Organización	Solitario, grupo de batidores (3-9 más 1 bravo de 3.º nivel), grupo de guerra (10-24 montados en jabalíes terribles), o tribu (10-100 más 100% no combatientes más 1 bravo de 3.º nivel por cada 20 adultos, 1 o 2 campeones de 6.º ó 7.º nivel, un jefe de 8.º-10.º nivel, 1d4 ogros y 10-24 jabalíes terribles)
Valor de desafío	2
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Legal maligno (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+2

ácido) y 2 garras (1d3).

- ↪ **Ataques especiales (ver arriba):** escupir ácido.
- ↪ **Cualidades especiales (ver arriba):** RE 10 (fuego).
- ↪ **Idiomas automáticos:** común, dracónico. Idiomas adicionales: goblin, elfo, ogro.
- ↪ **Clase predilecta:** pícaro.
- ↪ **Ajuste de nivel:** +2.

GHAGGLER

Los ghagglers son una variedad marina de slig que vive en las aguas profundas de la costa de Ansalon, atacando a barcos pesqueros y mercantes además de a algún asentamiento de elfos marinos. Veneran a Zeboim y se alían con otras razas acuáticas malignas. La mayoría de tribus están asociadas con un anfidragón o un dragón marino para ayudarse mutuamente.

Los ghagglers tienen el subtipo acuático, una velocidad terrestre de 20' y natatoria de 40'. Por otra parte son idénticos a los slig.



Los tay son una raza cuya sociedad se basa en el profundo vínculo empático entre gemelos. La mitad de la raza está compuesta por humanoides semejantes a elfos, con rasgos bellos aunque frágiles, y una comprensión innata de la magia, y la otra mitad son unos humanoides bestiales con gran corpulencia y naturaleza feroz. Los tay son nativos de una isla situada en el océano Courrain, pero desde el Verano de Caos su aislada existencia cambió para siempre.

Los tay hablan su propio idioma, el tayl. Algunos aprenden a hablar el común, elfo u ogro, así como también otros idiomas que encuentran en sus viajes.

COMBATE

Los tay siempre luchan en pareja, un tayling y un taylang. El tayling es el miembro semejante a un elfo y usuario de la magia de la pareja, mientras que

el taylang es su gemelo brutal. Al tener un vínculo empático más fuerte de lo normal en cualquier relación de hermanos, los tay funcionan de modo excepcional como unidad de combate.

- **Rasgos de los tay:** los tay poseen los siguientes rasgos tanto si son tayling como taylang.
 - Visión en la penumbra
 - Inmunidad a conjuros de *dormir* y efectos mágicos similares y un bonificador +2 racial en los TS contra conjuros y efectos de encantamiento.
 - **Sinergia de combate (Sb):** el vínculo empático de un tay con su hermano le proporciona varios beneficios en combate. Cuando una pareja de tay está consciente y en la misma batalla, cada uno de sus miembros obtiene un bonificador +2 de introspección en las pruebas de iniciativa y TS de Reflejos. Además, un tay que use la acción

TAYLING COMBATIENTE DE 1.^{ER} NIVEL, HUMANOIDE MEDIANO (TAY)

Dados de golpe 1d8 (4 pg)

Iniciativa	+2
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	12 (+2 Des), toque 12, desprevenido 10
Ataque base/Presa	+1/+1

Ataque	+3 c/c (1d6/19-20, espada corta)
Ataque completo	+3 c/c (1d6/19-20, espada corta)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Aptitudes sortilegas, furia sortilega
Cualidades especiales	Sinergia de combate, vínculo empático, inmunidad a los conjuros y efectos de <i>dormir</i> , visión en la penumbra, RC 6
Salvaciones	Fort +2, Ref +2, Vol +0

de ayudar a otro con su hermano incrementa el bonificador a +4 en vez de +2.

➤ **Vínculo empático (Sb)**: un tay tiene una conexión muy fuerte, casi telepática, con su gemelo y sabe cuando está herido, alterado o en peligro. Esto crea un vínculo empático hasta una distancia de 1 milla a través del que pueden

Características Fue 11, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 11, Car 10

Habilidades	Avistar +4, Escondarse +4, Montar +4
Dotes	Sutileza con armas
Entorno	Llanuras templadas

Organización Pareja (1 tayling y un taylang), conjunto (2-10 tayling, 2-10 taylang, 1 tayling hechicero de 4.º nivel y un taylang explorador de 4.º nivel), o comunidad (10-100 tayling, 10-100 taylang, 100% no combatientes, 1 tayling hechicero o místico de 4.º nivel por cada 20 adultos, 1 taylang explorador o guerrero por cada 20 adultos, 1 tayling místico de 8.º nivel y un taylang guerrero de 8.º nivel)

Valor de desafío	1
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Neutral bueno (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+2

compartir información emocional (como el miedo, el apetito, la felicidad o la curiosidad). Debido a este vínculo empático, un tay tiene la misma conexión con un objeto o un lugar que su hermano. Por ejemplo, un tayling cuyo hermano haya estado en una habitación puede teleportarse a esa habitación como si hubiera estado él mismo.

TAYLING

Este humanoide tiene una apariencia semejante a la de un elfo, con piel de alabastro, rasgos delicados y el pelo largo recogido en una cola de caballo. Va vestido con ropa holgada.

Los tayling son los gemelos agraciados de los bestiales taylang, unos individuos encantadores, gráciles e innatamente mágicos.

Los tayling tienen el aplomo y la belleza de los elfos, a los que se parecen mucho. Prefieren vestirse con túnicas fluidas, camisas holgadas o togas de calidad hechas con seda y satén. Muchos tayling viajeros adoptan un estilo vistoso que es bastante agradable. Es muy común que lleven objetos relacionados con la magia o del misticismo colgando de sus cinturones o en los bolsillos.

El bloque de estadísticas describe a un combatiente de 1.º nivel. La mayoría de tayling son hechiceros, aunque hay místicos, bardos e incluso monjes presentes en las comunidades tay.

COMBATE

Los tayling, incluso aquellos que no tienen niveles en las clases de hechicero o místico, confían en la magia. Luchan al lado de sus hermanos taylang creando situaciones en las que los gemelos puedan beneficiarse de ataques por los flancos y el uso de la acción de ayudar a otro. Los hechiceros y místicos tayling se concentran en conjuros que potencian y apoyan a sus hermanos y les protegen a los dos del daño. Cuando usan un arma, los tayling prefieren las hojas ligeras como las espadas cortas y los estoques.

Furia sortilega (Sb): a diferencia de su hermano, el tayling no puede enfurecerse a voluntad. Sin embargo, si el hermano de un tayling muere, se sume en una tormenta de magia provocada por la pena para poder vengarle. La furia sortilega del tayling le permite canalizar cualquier conjuro preparado sin usar (si es mago o clérigo) o espacios de conjuro libres (si es hechicero o místico) en proyectiles de energía mágica. El tayling puede generar un proyectil por asalto, que se trata como un ataque de toque a distancia que inflige 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro o espacio de conjuro canalizado (máximo 9d6). Un tayling sumido en la furia sortilega obtiene un bonificador +2 en todos los TS pero sufre un penalizador -2 en la CA. Cuando se han gastado todos los espacios de conjuro queda fatigado (penalizador -2 a la Fuerza, penalizador -2 a la Destreza, no puede cargar ni correr) durante el resto del encuentro.

TAYLANG

Este humanoide mide casi 8' de alto y se parece tanto a un oso pardo como a un simio en sus rasgos bestiales y gruñidos enfadados. Va vestido con pantalones y lleva brazales de cuero y botas de suela gruesa.

Los taylang son los hermanos fuertes e intimidadores de los tayling. Cuando va acompañado de su hermano, el taylang puede ser un gigante amable o un noble aliado. Sin embargo, cuando su hermano está en peligro o muere, entra en una furia sangrienta, cazando al enemigo por todo el mundo en busca de venganza si es necesario.

Los taylang tienen una apariencia muy diferente de sus gemelos más pequeños. Cada familia puede ser diferente en relación a los rasgos bestiales que poseen. Algunos parecen osos o simios, mientras que otros tienen cualidades claramente reptilianas. Aún así, todos los taylang son claramente humanoides, poderosamente musculosos y feroces. Una inspección más cercana revelará un parecido remoto con sus gemelos, pero normalmente sólo otro tay puede advertir la semejanza.

El bloque de estadísticas describe a un taylang sin niveles de clase. La mayoría de taylang son exploradores o guerreros, con algún bárbaro ocasional. Muy pocos tienen interés en la magia ni paciencia para usarla, dejando el lanzamiento de conjuros a sus hermanos.

COMBATE

Los taylang no son alborotadores, sino que su concentración en el combate es para proteger a su hermano más débil de los peores contrincantes e infligir el máximo daño posible a sus enemigos. El taylang hará todo lo que pueda para que su hermano esté a salvo cuando le amenazan, pero normalmente

Un tayling incapaz de lanzar conjuros sigue pudiendo canalizar poder en un sólo rayo que causa 1d6 puntos de daño por nivel de personaje (máximo 5d6) quedando después fatigado.

Aptitudes sortilegas: 3/día: *curar heridas menores, mano del mago*. Además, los tayling de 3.º nivel o superior pueden usar *gracia felina* 3 veces al día, los de 6.º nivel o superior pueden usar *acelerar* 3 veces al día, y los de 9.º nivel o superior pueden usar *polimorfarse* 3 veces al día. El nivel efectivo de lanzador para estas aptitudes es el de personaje del tayling.

El guerrero tayling presentado aquí tenía las siguientes características antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Valor de desafío: los taylang con niveles de clase de PNJ tienen un VD igual a su nivel de personaje. Los taylang con niveles de clase de PJ tienen un VD igual a su nivel de personaje +1.

preferirá enfrentarse al enemigo en vez de apartar físicamente al tayling de la batalla.

Prefieren las grandes clavos y otras armas contundentes de gran tamaño. Al contrario de lo que sugeriría su apariencia bestial, no poseen ataques de garras ni mordiscos, aunque pueden luchar con las manos desnudas.

Furia (Ex): una vez al día, el taylang puede enfurecerse, obteniendo una fuerza y resistencia extraordinarias a costa de sus defensas. Esta aptitud funciona exactamente igual que el rasgo del mismo nombre del bárbaro. Un taylang que se enfurezca no pierde ninguno de los beneficios obtenidos del vínculo empático con su hermano, pero su hermano sufre un penalizador -1 en las tiradas de ataque y salvaciones de Voluntad debido a la respuesta emocional mientras el taylang está enfurecido.

Si el hermano del taylang muere, éste se sumirá inmediatamente en la furia incluso aunque ya la haya usado durante las últimas 24 horas. Esta furia funciona igual que la aptitud furia mayor del bárbaro y, por supuesto, el taylang ya no obtiene los beneficios del vínculo empático debido a la muerte de su hermano.

LA SOCIEDAD DE LOS TAY

Las leyendas de los tay son confusas y, comprensiblemente, presentan división de opiniones sobre el tema del origen de la raza. La creencia común entre los maestros del saber es que antiguamente fueron un clan de elfos y una tribu de ogros que forjaron un trato sagrado con Zivilyn, el Árbol del mundo, para vivir juntos y en armonía en una isla remota que la leyenda tay llama Tierra. Con el paso de los años, las dos razas se convirtieron en una sola, aunque manifestando las características de ambas. Otros sabios dicen que los tay fueron una raza que luchaba constantemente en guerras



TAYLANG, HUMANOIDE MONSTRUOSO GRANDE (TAY)

Dados de golpe	2d8+2 (11 pg)
Iniciativa	+0
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	13 (-1 tamaño, +4 natural), toque 9, desprevenido 13
Ataque base/Presa	+2/+9

Ataque	+5 c/c (2d8+3/×3, gran clava)
Ataque completo	+5 c/c (2d8+3/×3, gran clava)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Furia
Cualidades especiales	Sinergia de combate, vínculo empático, inmunidad a los conjuros y efectos de <i>dormir</i> , visión en la penumbra
Salvaciones	Fort +1, Ref +3, Vol +3

civiles sangrientas, y que fueron castigados a dividirse en dos por el paso de la Gema gris.

Sean cuales sean sus orígenes, los tay vivieron en relativo aislamiento y pacífica armonía en su isla de Tierra durante siglos antes y después del Cataclismo, siendo encontrados muy raramente por marinos perdidos. No conocieron la guerra ni el conflicto hasta que los barcos de Ariakan llegaron a Tierra en busca de soldados de a pie y mercenarios para la siguiente invasión de Ansalon. Los tay se resistieron con fuerza a cualquier intento de reclutamiento y por eso Ariakan hizo que sus Túnicas grises destruyeran sus comunidades.

Tantos tay perdieron a sus hermanos durante ese día, que ello generó unos enormes deseos de venganza. Varios centenares de ellos se embarcaron en busca de los caballeros negros, a fin de cobrarse su deuda de sangre, sin que jamás se supiera nada de ellos. Cuando Caos pisó el mundo y las estrellas cayeron, los tay culparon a los caballeros negros. Décadas más tarde, al borde de un nuevo comienzo tras la Guerra de los espíritus, los tay se han convertido en una raza impulsada a extenderse por Krynn en busca de respuestas a la tragedia que les golpeó.

Características	Fue 16, Des 11, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 6
Habilidades	Escuchar +3, Intimidar +2, Supervivencia +1, Trepar +4
Dotes	Ataque poderoso
Entorno	Llanuras templadas
Organización	Pareja (1 tayling y un taylang), conjunto (2-10 tayling, 2-10 taylang, 1 tayling hechicero de 4.º nivel y un taylang explorador de 4.º nivel), o comunidad (10-100 tayling, 10-100 taylang, 100% no combatientes, 1 tayling hechicero o místico de 4.º nivel por cada 20 adultos, 1 taylang explorador o guerrero por cada 20 adultos, 1 tayling místico de 8.º nivel y un taylang guerrero de 8.º nivel)
Valor de desafío	2
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Caótico neutral (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+1

En Tierra sólo quedan un puñado de villas, con sus habitantes viviendo de modo bastante agreste y con poco o ningún gobierno central. La mayoría de los tay viven una existencia de vagabundos, viajando por mar en pequeñas partidas hasta regiones remotas y lideradas por parejas destacadas de tay cuyos padres murieron o desaparecieron durante la Guerra de Caos. Aquellos que se han dirigido hacia Ansalon sin duda encontrarán lo que queda de los caballeros negros, pero eso es algo que todavía tiene que ocurrir.

LOS TAY COMO PERSONAJES

Los tay comparten algunos rasgos comunes pero hay diferencias marcadas entre los tayling y los taylang.

Rasgos de los tay: tanto los tayling como los taylang poseen los siguientes rasgos raciales.

La velocidad terrestre de los tay es de 30'.

- Visión en la penumbra.
- **Cualidades especiales (ver arriba)**: sinergia de combate, vínculo empático, inmunidad a conjuros de *dormir* y efectos mágicos similares, y un bonificador +2 racial en los TS contra conjuro y efectos de encantamiento.
- **Idiomas automáticos**: tayl. Idiomas adicionales: común, elfo, ogro.

Rasgos de los tayling: estos rasgos se añaden a los de tay.

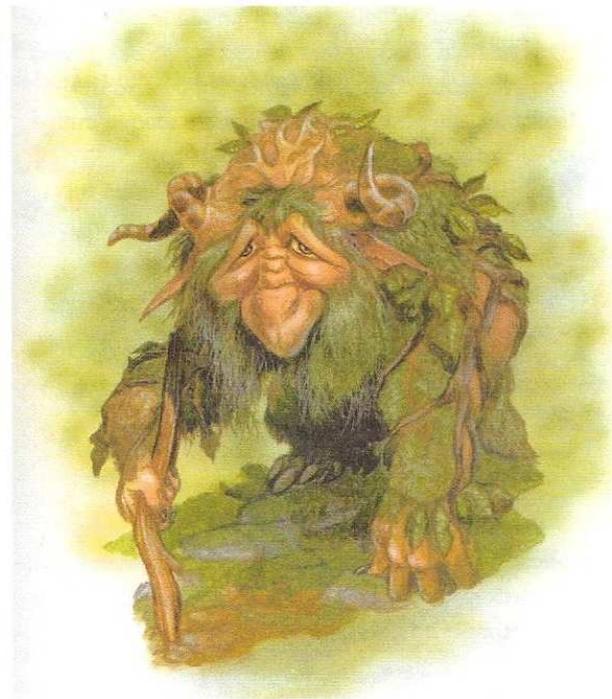
- ↪ Fuerza -2, Destreza +2, Constitución -2, Sabiduría +2, Carisma +2.
- ↪ Tamaño Mediano.
- ↪ **Habilidades raciales:** el tayling tiene un bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar y Concentración.
- ↪ **Ataques especiales (ver arriba):** aptitudes sortilegas.
- ↪ **Cualidades especiales:** RC igual a 5 + nivel de personaje.
- ↪ **Clase predilecta:** hechicero.
- ↪ **Ajuste de nivel:** +2.

Rasgos de los taylang: estos rasgos se añaden a los de tay.

- ↪ Fuerza +6, Constitución +2, Inteligencia -2, Carisma -4
- ↪ Tamaño Grande. Penalizador -1 a la CA, penalizador -1 a las tiradas de ataque, penalizador -4 en las pruebas de Esconderse, bonificador +4 en las pruebas de presa, los límites de levantar y transportar peso son el doble que los de personajes Medianos.

TROLL GIMOTEANTE

GIGANTE GRANDE



Es una criatura encorvada y repulsiva cubierta de pelo verde con plantas enredadas en él. Tiene unos grandes ojos negros y tristes, y cuernos de carnero. De él emanan sonidos gimoteantes.

Los trolls gimoteantes son criaturas astutas que usan su camuflaje natural para esconderse y sorprender a los enemigos.

El pelaje del troll gimoteante es de un tono verde musgo, que a menudo tiene hojas y enredaderas pegadas. A ambos lados de la cabeza le crecen cuernos

↪ **Espacio/Alcance:** 10'/10'

↪ **Dados de golpe raciales:** el taylang empieza con dos niveles de humanoide monstruoso, que le proporcionan 2d8 DG, un bonificador +2 al ataque base y bonificadores a los TS de Fort +0, Ref +3 y Vol +3.

↪ **Habilidades raciales:** los niveles de humanoide monstruoso del taylang le dan un número de puntos de habilidad igual a $5 \times (2 + \text{modificador de Int, mínimo } 1)$. Sus habilidades de clase son Escuchar, Intimidar, Supervivencia y Trepar. Tienen un bonificador +2 racial en las pruebas de Escuchar e Intimidar.

↪ **Dotes raciales:** los niveles de humanoide monstruoso del taylang le dan una dote.

↪ **Competencia en armas:** el taylang tiene automáticamente competencia con la gran clava.

↪ Bonificador +4 de armadura natural.

↪ **Ataques especiales (ver arriba):** furia.

↪ **Clase predilecta:** guerrero.

↪ **Ajuste de nivel:** +1.

semejantes a los de un carnero y su nariz es una protuberancia larga y marrón. Son extremadamente corpulentos y reducen la tensión de su cuerpo moviéndose a cuatro patas de modo tan confortable como erguidos, aunque prefieren usar la posición bípeda para combatir.

A diferencia de los trolls comunes, los gimoteantes no poseen capacidad regenerativa, aunque son igual de temibles y maliciosos en combate cuando se les obliga. Los gimoteantes también contrastan con otros trolls en que es muy improbable que sean completamente malvados, un hecho que ha sorprendido a alguna comunidad al ver que un niño era salvado de algún daño por un troll gimoteante. Debido a su falta de aptitudes regenerativas, los estudiosos a menudo discuten el origen de los gimoteantes, y algunos incluso dudan que tengan relación alguna con los trolls (y por extensión con los ogros).

Los trolls gimoteantes miden 15' de altura y pesan unas 1.500 lb.

Estas criaturas no hablan ningún idioma. El único sonido que pueden pronunciar es un salvaje farfuleo semejante al de un loco hablando consigo mismo. En combate pronuncian una retahíla de palabras todavía más incomprensible, que a menudo afecta a las mentes de sus enemigos.

COMBATE

Los trolls gimoteantes prefieren esperar ocultos, confundiéndose como parte del escenario hasta que su presa se acerca. Entonces se abalanzan desde su escondrijo y se enfrentan físicamente con sus enemigos mientras balbucean y les dejan temporalmente enajenados.

TROLL GIMOTEANTE

Dados de golpe 15d8+105 (172 pg)

Iniciativa +3

Velocidad 40' (8 casillas)

Clase de armadura 23 (-1 tamaño, -1 Des, +15 natural), toque 8, desprevenido 23

Ataque base/Presa +11/+25

Ataque +20 c/c (2d6+10, mordisco)

Ataque completo +20 c/c (2d6+10, mordisco) y +15 c/c (1d8+10, 2 garras)

Espacio/Alcance 10'/10'

Ataques especiales Balbuceo, abalanzarse, rasgadura

Cualidades especiales Visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones Fort +14, Ref +4, Vol +6

Balbuceo (Sb): el troll gimoteante murmura y se queja para sí mismo, creando un efecto hipnótico. Todas las criaturas sanas en un radio de 60' del troll deben tener éxito en una salvación de Voluntad contra CD 19 o quedarán afectadas como por un conjuro de *hipnotismo* durante 2d4 asaltos. Se trata de un efecto sónico enajenador de compulsión. Las criaturas que se salven no pueden ser afectadas por el balbuceo del mismo troll gimoteante durante 24 horas. Es una aptitud continua que el gimoteante puede suprimir. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

URSOI

HUMANOIDE MONSTRUOSO GRANDE

Se trata de un oso blanco bípedo de constitución poderosa, con manos en vez de patas. Tiene rayas en la cabeza y lleva un arnés de cuero y equipo de escalada. Sus ojos demuestran inteligencia, moviéndose y actuando con calma y decisión.

Los ursoi son una raza de hombres oso que viven en climas árticos y extremadamente fríos. Podría tratarse de osos a los que el paso de la Gema gris les dio inteligencia, o quizá una de las razas elegidas de Chislev creada durante la Era de los sueños.

Estas criaturas tienen el aspecto de osos polares bípedos e inteligentes. Llevan algo de ropa, usan herramientas y tienen dedos gruesos en vez de zarpas. Su pelo tiene rayas en algunos lugares, normalmente formando dibujos a los lados de la cabeza, que distinguen a cada individuo.

Características Fue 30, Des 9, Con 25, Int 4, Sab 12, Car 15

Habilidades Avistar +6, Escondarse +8*, Escuchar +4, Mov. sigilosamente +10, Supervivencia +6

Dotes Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Hendedura, Sigiloso, Soltura con una habilidad (Escondarse, Moverse sigilosamente)

Entorno Bosques templados

Organización Solitario o pareja

Valor de desafío 11

Tesoro Estándar

Alineamiento Neutral maligno (a menudo)

Avance 16-30 DG (Grande); 31-45 DG (Enorme)

Ajuste de nivel —

Abalanzarse (Ex): si un troll gimoteante carga contra un enemigo puede realizar un ataque completo.

Rasgadura (Ex): si una de estas criaturas golpea con ambos ataques de garra, se pega al cuerpo del contrincante y le desgarrar la carne. Este ataque inflige automáticamente 2d6+15 puntos de daño.

Habilidades: los trolls gimoteantes tienen un bonificador +3 racial en todas las pruebas de Avistar, Escuchar y Supervivencia.

*Los trolls gimoteantes tienen un bonificador +12 de competencia en cualquier prueba de Escondarse realizada en una zona boscosa.

Los ursoi hablan ursoi, que es un idioma muy complicado de gruñidos y canturreos. Son incapaces de hablar otros idiomas, pero pueden comprenderlos. La mayoría comprenden común o thanoi.

COMBATE

Los ursoi son feroces en la batalla, pero no luchan a la ligera. Saben cuándo y dónde deben luchar. Debido a que son igualmente peligrosos con armas y desarmados, no dudarán en usar cualquier medio que sea necesario para vencer a un enemigo, ya sea con un pico o con sus garras y dientes.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el ursoi debe golpear con un ataque de garra. Entonces puede empezar una presa como una acción libre sin provocar ataques de oportunidad.

Habilidades: el ursoi tiene un bonificador +4 racial en las pruebas de Nadar y Supervivencia.

LA SOCIEDAD DE LOS URSOI

Los ursoi se organizan en clanes nómadas que siguen las fuentes de comida durante todo el ciclo anual. Los clanes están liderados por jefes que, a su vez, reciben el apoyo de subjefes. Los ursoi jóvenes son criados por la comunidad de hembras del clan mientras que los machos cazan y defienden a la comunidad. Los ursoi creen firmemente en la importancia de la naturaleza, la lealtad al clan y la justicia. Sus individuos ponen mucho énfasis en el honor personal y en reparar sus deudas, llegando incluso a convertirse en guardaespaldas y protectores de miembros de otras razas a quienes deben la vida.

Esta raza se originó muy al sur del muro de Hielo, en una región conocida como Chorane, que se formó en túneles geotérmicos por debajo del hielo. La mayor parte de ursoi se fueron de la zona tras el levantamiento y la guerra civil entre los humanos de Chorane poco después de la Guerra de la lanza, marchándose hacia el norte para encontrar una nueva tierra. Sus leyendas hablan de un lugar con mucha caza y recursos en el norte, y así los ursoi pasaron muchos años cruzando el trecho de 500 millas hasta el límite del glaciar.

Durante la Era de los mortales, los ursoi que estaban cerca del límite del glaciar contactaron con los thanoi y con otros esbirros de Hielo y Álgida, las señoras supremas gemelas blancas que dominaban

la zona. Los thanoi atacaron inmediatamente a estos nuevos invasores y, al final de la Guerra de los espíritus, estas dos razas mantenían violentos combates con regularidad. Los ursoi ya se habían enfrentado a dragones en Chorane, pero ninguno tan grande y peligroso como las Hermanas frías. Hielo y Álgida todavía no saben qué hacer con los ursoi, pero los rumores que han oído sobre Chorane de sus sirvientes entre los thanoi, ciertamente han atraído su interés.

Estas criaturas no consideran sagrados a los muertos. Creen que, cuando el alma se ha marchado, el cuerpo ya no es la persona que lo habitaba. Por tanto, debido a la escasez de recursos, no entierran a sus muertos sino que se los comen. Esto mismo se aplica a los que matan en la batalla. Esto ha provocado una gran hostilidad en otras razas, especialmente los thanoi, que están furiosos por tales prácticas. Los ursoi, por otra parte, consideran que dejar su cuerpo como recurso es la mayor señal de respeto hacia la propia especie y hacia el enemigo.

Los ursoi veneran a Chislev, a quien llaman la Gran madre blanca, y en menor medida a Kiri-Jolith y a Sargonnas, que son conocidos como los Hermanos de la caza. Durante la primera parte de la Era de los mortales, algunos chamanes tribales desarrollaron el misticismo, pero casi todos han vuelto a Chislev tras la Guerra de los espíritus y el regreso de los dioses.

URSOI

Dados de golpe	5d8+15 (37 pg)
Iniciativa	+1
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	19 (-1 tamaño, +1 Des, +4 natural, +3 cuero tachonado, +2 escudo pesado de madera), toque 10, desprevenido 18
Ataque base/Presa	+5/+14
Ataque	+9 c/c (2d6+5, garra) o +9 c/c (1d8+5/x4, pico pesado)
Ataque completo	+9 c/c (2d6+5, 2 garras) y +4 c/c (1d8+2, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Agarrón mejorado
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', RE 10 (frío), olfato
Salvaciones	Fort +1, Ref +4, Vol +4

Características	Fue 21, Des 12, Con 16, Int 9, Sab 13, Car 7
Habilidades	Avistar +4, Escuchar +4, Nadar +11, Supervivencia +11, Trepar +7
Dotes	Alerta, Aguante
Entorno	Bosques fríos
Organización	Solitario, patrulla (3-5), grupo de caza (6-10 más un subjefe de 3. ^{er} nivel), clan (15-50 más 100% no combatientes, 3 subjefes de 3. ^{er} nivel, un chamán tribal de 5. ^o nivel y un jefe de 6. ^o nivel)
Valor de desafío	4
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Legal neutral (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+2

LOS URSOI COMO PERSONAJES

Los personajes ursoi poseen los siguientes rasgos raciales.

- ↪ Fuerza +10, Destreza +2, Constitución +6, Inteligencia -2, Sabiduría +2, Carisma -4.
- ↪ Tamaño Grande. Penalizador -1 a la CA, penalizador -1 a las tiradas de ataque, penalizador -4 en las pruebas de Esconderse, bonificador +4 en las pruebas de presa, los límites de levantar y transportar peso son el doble que los de personajes Medianos.
- ↪ La velocidad terrestre de un ursoi es de 30'.
- ↪ Visión en la oscuridad hasta 60'.
- ↪ **Dados de golpe raciales:** el ursoi empieza con 5 niveles de humanoide monstruoso que le proporcionan 5d8 DG, un bonificador +5 al ataque base y unos bonificadores base a los TS de Fort +1, Ref +4 y Vol +4.

- ↪ **Habilidades raciales:** los niveles de humanoide monstruoso del ursoi le proporcionan un número de puntos de habilidad igual a $8 \times (2 \text{ más modificador de Int, mínimo } 1)$. Sus habilidades de clase son Avistar, Escuchar, Nadar, Supervivencia y Trepar.
- ↪ **Dotes raciales:** los niveles de humanoide monstruoso del ursoi le dan dos dotes.
- ↪ +4 de armadura natural.
- ↪ **Armas naturales:** 2 garras (1d6), mordisco (1d8)
- ↪ **Ataques especiales (ver arriba):** agarrón mejorado.
- ↪ **Cualidades especiales (ver arriba):** RE 10 (frío), olfato.
- ↪ **Idiomas automáticos:** ursoi. Idiomas adicionales: común, bárbaro del hielo, thanoi.
- ↪ **Clase predilecta:** explorador.
- ↪ **Ajuste de nivel:** +2.



3. BESTIAS DE KRYNN

La mayoría de los desafíos a que se enfrentan los aventureros y viajeros en el *Escenario de campaña de DRAGONLANCE* son bestias. Las zonas civilizadas de Krynn a menudo están separadas por centenares de millas de tierras salvajes, desde desiertos y llanuras hasta colinas y montañas. Las siguientes criaturas tienen una cosa en común: son especies nativas de Krynn, ya sean accidentes de la naturaleza o curiosidades engendradas por la magia. Como tales, a pesar de sus rasgos, a veces extraños, son las preferidas de los dioses de la naturaleza.

ANIMALES MUNDANOS

Rasgos de animal: los animales poseen los siguientes rasgos (excepto si se indica lo contrario en su descripción).

- ↪ Puntuación de Inteligencia de 1 ó 2 (ninguna criatura con una puntuación de Inteligencia 3 o superior puede ser un animal).
- ↪ Visión en la penumbra
- ↪ Alineamiento: neutral (siempre). Los animales no están gobernados por ningún sentido de la moralidad humano.
- ↪ Tesoro: ninguno. Los animales nunca poseen tesoro.

CIERVO

ANIMAL MEDIANO

Las estadísticas presentadas aquí describen a un ciervo macho. Las hembras son un poco más pequeñas pero usan las mismas características (excepto que no poseen ataque de cornada).

Estos tímidos herbívoros se encuentran separados en rebaños de machos y hembras. Durante la estación de apareamiento un ciervo macho reunirá a un rebaño de hembras y será más agresivo.

Los ciervos suelen ser más grandes que las ciervas, midiendo 4' de alto hasta los hombros y con un peso de hasta 560 lb., mientras que ellas son más pequeñas y pesan alrededor de 300 lb. Los ciervos machos tienen cornamentas de hueso, que a veces crecen hasta los 2 1/2' de largo, y que usan para defenderse.

CIERVO, ANIMAL MEDIANO

Dados de golpe	2d8 (8 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	50' (10 casillas)
Clase de armadura	13 (+3 Des), toque 13, desprevenido 10
Ataque base/Presa	+1/+1
Ataque	+1 c/c (1d6, cornada) o +4 c/c (1d4, pezuña)
Ataque completo	+1 c/c (1d6, cornada) o +4 c/c (1d4, 2 pezuñas)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	—
Cualidades especiales	Visión en la penumbra, olfato

En Ansalon pueden encontrarse ciervos de todas las variedades en cualquier zona boscosa. Son especialmente comunes en los bosques de Silvanesti y Qualinesti del sur y en las masas forestales de toda Solamnia.

COMBATE

Los ciervos prefieren huir a luchar, pero si se les presiona intentarán defenderse.

Habilidades: los ciervos tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de Supervivencia.

Carga transportable: la carga ligera para un ciervo es hasta 49 lb., la mediana entre 50-99 lb. y la pesada entre 100-150 lb.

ANTE

ANIMAL GRANDE

Las estadísticas representan al ante de bosque macho. Las hembras son ligeramente más pequeñas pero comparten las mismas características (excepto la cornada).

Los antes, unos parientes de los ciervos pero de mayor tamaño, son criaturas poderosas y gráciles que frecuentan los bosques de Krynn. Se trata de criaturas que se agrupan en rebaños y suelen ser pacíficas si no se las provoca, momento en que los machos reaccionan para proteger a las hembras y a las crías, dando tiempo a los más pequeños para que huyan.

Los antes macho son más grandes que las hembras, llegando a los 5' de altura hasta los hombros y con un

Salvaciones	Fort +3, Ref +6, Vol +0
Características	Fue 10, Des 16, Con 10, Int 2, Sab 11, Car 6
Habilidades	Avistar +4, Escuchar +4, Supervivencia +5
Dotes	Alerta, Correr ^A , Sutileza con armas
Entorno	Cualquier bosque
Organización	Solitario, familia (2-4) o rebaño (6-20)
Valor de desafío	1/2
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	3-4 DG (Mediano)
Ajuste de nivel	—



peso de unas 700 lb. Las hembras son sensiblemente más pequeñas, con 4' de altura y un peso aproximado de 400 lb. Se puede distinguir fácilmente a ambos sexos por la cornamenta ramificada de los machos, que puede llegar a medir entre 3 1/2 y 4' de largo. Su pelaje suele ser de color marrón grisáceo a castaño rojizo fuerte.

COMBATE

Los machos suelen ser un poco más agresivos y territoriales que las hembras y la mayoría de venados.

Habilidades: los machos reciben un bonificador +4 en las pruebas de Supervivencia.

Carga transportable: la carga ligera para un macho es hasta 87 lb., la mediana entre 88-174 lb. y la pesada entre 175-262 lb.

ALCE, ANIMAL GRANDE

Dados de golpe	3d8+9 (22 pg)
Iniciativa	+1
Velocidad	50' (10 casillas)
Clase de armadura	12 (-1 tamaño, +1 Des, +2 natural), toque 10, desprevenido 11
Ataque base/Presa	+2/+8
Ataque	+3 c/c (1d6+2, cornada) o +3 c/c (1d4+2, pezuña)
Ataque completo	+3 c/c (1d6+2, cornada) o +3 c/c (1d4+2, 2 pezuñas)
Espacio/Alcance	10'/5'
Ataques especiales	—
Cualidades especiales	Visión en la penumbra, olfato

ALCE

ANIMAL GRANDE

Las estadísticas representan al alce macho del sur. Las hembras son ligeramente más pequeñas pero, por otra parte, comparten las mismas características (excepto el ataque de cornada).

Los alces macho pueden medir unos 6' hasta los hombros y pesar 1.000 lb, mientras que las hembras suelen ser un poco más pequeñas. A los machos les crece una enorme cornamenta que a veces puede llegar a tener más de 6' de envergadura. Su pelaje suele ser de tonos marrones y gris oscuro, muy pesado e hirsuto, proporcionándoles protección en los climas fríos en que viven.

Salvaciones	Fort +6, Ref +4, Vol +1
Características	Fue 14, Des 12, Con 15, Int 2, Sab 11, Car 6
Habilidades	Avistar +4, Escuchar +4, Supervivencia +6
Dotes	Alerta, Correr ^A , Dureza
Entorno	Cualquier bosque
Organización	Solitario, familia (2-4) o rebaño (6-20)
Valor de desafío	1
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	4-6 DG (Grande)
Ajuste de nivel	—

ALCE, ANIMAL GRANDE

Dados de golpe	4d8+11 (30 pg)
Iniciativa	+1
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	14 (-1 tamaño, +1 Des, +4 natural), toque 10, desprevenido 13
Ataque base/Presa	+3/+10
Ataque	+5 c/c (1d8+3, cornada) o +5 c/c (1d6+3, pezuña)
Ataque completo	+5 c/c (1d8+2, cornada) o +5 c/c (1d6+3, 2 pezuñas)
Espacio/Alcance	10'/5'
Ataques especiales	—
Cualidades especiales	Visión en la penumbra, olfato

Los alces machos son sorprendentemente fuertes y estarán dispuestos a luchar para dar tiempo a que se retire el rebaño.

COMBATE

Los alces no son tan agresivos ni territoriales como los antes, pero sí capaces de enfrentarse a

ARAÑA SUSURRANTE

BESTIA MÁGICA EPORME



Salvaciones	Fort +6, Ref +5, Vol +2
Características	Fue 16, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades	Avistar +5, Escuchar +5, Supervivencia +8
Dotes	Alerta, Aguante ^A , Dureza
Entorno	Bosques o llanuras frías
Organización	Solitario, familia (2-4) o rebaño (6-20)
Valor de desafío	1
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	5-8 DG (Grande)
Ajuste de nivel	—

los depredadores (naturales) más grandes con una facilidad pasmosa.

Habilidades: bonificador +4 en las pruebas de Supervivencia.

Carga transportable: la carga ligera para un alce es hasta 114 lb., la mediana entre 115-229 lb. y la pesada entre 230-345 lb.

Esta araña enorme está cubierta de pelos negros y finos. Tiene dos rayas grises en el abdomen y ocho ojos rojos aparentemente inteligentes en la cabeza, por encima de unas grandes mandíbulas que gotean un líquido infecto.

Las arañas susurrantes son astutas y depredadoras, además de ser suficientemente grandes para cazar caballos, ganado y a los habitantes de villas o granjas.

Una araña susurrante se parece a cualquier otra araña monstruosa de su tamaño excepto por su coloración y comportamiento inteligente. Una araña susurrante adulta mide más de 15' de largo, pesa 900 lb. y tiene una esperanza de vida mucho mayor que la mayoría de arañas. Construye su hogar en túneles, madrigueras o bosques densos, casi siempre ocultando la entrada a su guarida con telarañas y hojas.

Este tipo de arañas es bastante inteligente y ladino, pudiendo aprender de sus experiencias. Muchas arañas susurrantes cambian de táctica e incluso de guarida para adaptarse a la nueva información que consiguen. Son incapaces de comunicarse con criaturas vivas, pero pueden comprender el común. Muchos aventureros no están preparados ante una araña monstruosa que les ha oído hablar y reacciona en concordancia.

COMBATE

Las arañas susurrantes usan trampas, engaños, telarañas y cebos para atraer a su presa hasta una posición en la que puedan atraparla. Normalmente intentarán aislar a un objetivo, sin enfrentarse casi nunca a varios contrincantes excepto si las acompañan

otras. Cuando la presa está donde quieren, la atacan inmediatamente para inyectarle su veneno, que la deja en un estado de estupor, incapaz de saber dónde está ni de permanecer alerta. Esto les proporciona tiempo para ajustarse a los cambios de circunstancias o a nuevos oponentes.

Si son superadas en número, las arañas susurrantes huirán saltando a un lugar alto o extendiendo rápidamente una capa de telaraña pegajosa para entorpecer a los perseguidores. Después darán la vuelta para atacar de nuevo, emboscando a los rezagados o a los miembros más débiles del grupo.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 18, daño inicial 1d6 Sab, daño secundario 2d6 Sab. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Ataque furtivo (Ex): en cualquier momento en que al contrincante de una araña susurrante se le niegue el bonificador de Destreza a la CA, o si la araña flanquea a su oponente, inflige 1d6 puntos de daño adicionales. Esta aptitud es idéntica a la aptitud del pícaro y está sujeta a las mismas limitaciones.

Telaraña (Ex): la araña susurrante puede lanzar una telaraña ocho veces al día. Esto es similar a un ataque con red pero tiene un alcance máximo de 50', con un incremento de distancia de 10' y efectivo contra objetivos de hasta tamaño Grande.

Una criatura enmarañada puede escapar superando una prueba de Escapismo contra CD 16 o romper las telarañas con una prueba de Fuerza contra CD 20. Las CDs de las pruebas se basan en la Constitución e incluyen un bonificador +4 racial.

ARAÑA SUSURRANTE

Dados de golpe 8d10+16 (60 pg)

Iniciativa +3

Velocidad 30' (6 casillas), Ec 20'

Clase de armadura 17 (-2 tamaño, +4 Des, +5 natural), toque 12, desprevenido 13

Ataque base/Presa +6/+16

Ataque +12 c/c (2d6+7 más veneno, mordisco)

Ataque completo +12 c/c (2d6+7 más veneno, mordisco)

Espacio/Alcance 15'/10'

Ataques especiales Veneno, ataque furtivo, telaraña

Cualidades especiales Visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60'

Salvaciones Fort +8, Ref +10, Vol +3

Características Fue 21, Des 19, Con 14, Int 7, Sab 12, Car 7

Habilidades Avistar +5, Engañar +1 (fintar +5), Escondarse +8 (+8 en telarañas), Escuchar +3, Moverse sigilosamente +12 (+14 en telarañas), Saltar +13, Supervivencia +2, Trepas +15

Dotes Alerta, Finta mejorada^A, Reflejos de combate, Soltura con un arma (mordisco)

Entorno Colinas y bosques cálidos o templados

Organización Solitario o colonia (2-5)

Valor de desafío 6

Tesoro: Estándar

Alineamiento Caótico maligno (siempre)

Avance 9-15 DG (Enorme)

Ajuste de nivel —

Estas arañas también pueden crear láminas de telaraña pegajosa de 5 a 60' cuadrados, situándolas para atrapar a criaturas voladoras o a presas en el suelo. Las criaturas que se acerquen deben tener éxito en una prueba de Avistar contra CD 20 o quedarán atrapadas como si les hubieran atacado con éxito con una telaraña. Los intentos de escapar o romper la lámina obtienen un bonificador +5 si la criatura atrapada tiene algo sobre lo que caminar o sujetarse mientras se libera. Cada sección de 5' tiene 14 pg y una RD 5/-.

Las arañas susurrantes también son adeptas a modelar sus telarañas con formas delicadas que les permiten engañar a sus contrincantes. Estas formas incluyen arañas falsas, estandartes, cintas retorcidas y otras distracciones útiles. Una araña susurrante que use sus telarañas de este modo obtiene un bonificador +4 de circunstancias en las pruebas de Engañar para fingir en combate.

Estas criaturas pueden moverse por sus propias telarañas a velocidad de trepar y conocer la situación de cualquier criatura que toque su telaraña.

Sentido de la vibración (Ex): las arañas susurrantes pueden detectar y situar a cualquier criatura u objeto en un radio de 60' que esté en contacto con el suelo, o en un radio ilimitado si está en contacto con su telaraña.

Dotes: las arañas susurrantes obtienen la dote Finta mejorada como adicional aunque no cumplan los requisitos estándar.

Habilidades: estas arañas tienen un bonificador +8 racial en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente, que se incrementa a +10 cuando están en sus telarañas. Tienen un bonificador +8 racial en las pruebas de Saltar y Trepar y siempre pueden elegir 10 en las pruebas de Trepar, incluso aunque estén apresuradas o amenazadas.

AVES MUNDANAS INCAPACES DE VOLAR



Los avestruces son las aves incapaces de volar de mayor tamaño que existen en Krynn. Carecen de plumas en el cuello y el plumaje de su cuerpo es blanco y negro. Están dotados con grandes zarpas. Se encuentran en los bordes de las praderas de Arena y en

otras zonas similares de hierba o arena.

Estas aves pueden ser usadas como monturas por las criaturas Medianas o Pequeñas, incluso aunque ellas mismas son de tamaño Mediano. Miden casi 7' de altura y pesan 500 lb.

COMBATE

Los avestruces suelen huir ante una amenaza, pero si se les arrincona o usa efectivamente como montura pueden dar una poderosa patada. También pueden golpear con el pico como arma secundaria.

Habilidades: los avestruces tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de Avistar y Saltar.

EMRE

ANIMAL MEDIANO

Un emre es más pequeño que el avestruz y su plumaje se parece más a una melena pesada y marrón que a las plumas de un ave. Las bandadas de emre pueden encontrarse en las llanuras del norte de Ansalon, en las tierras salvajes de Estwilde

AVESTRUZ

Dados de golpe	4d8+4 (22 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	40' (8 casillas)
Clase de armadura	15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, desprevenido 13
Ataque base/Presa	+3/+6
Ataque	+6 c/c (1d8+3, patada)
Ataque completo	+6 c/c (1d8+3, patada) y +1 c/c (1d4+1, mordisco)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	—
Cualidades especiales	Visión en la penumbra

Salvaciones	Fort +5, Ref +5, Vol +1
Características	Fue 17, Des 14, Con 13, Int 2, Sab 10, Car 10
Habilidades	Avistar +6, Escuchar +2, Saltar +10
Dotes	Correr, Esquiva
Entorno	Llanuras templadas
Organización	Solitario o bandada (3-12)
Valor de desafío	2
Avance	5-8 DG (Grande)
Ajuste de nivel	—

EMRE

Dados de golpe	2d8 (9 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	30' (8 casillas)
Clase de armadura	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido 12
Ataque base/Presa	+1/+3
Ataque	+3 c/c (1d6+2, patada) o +3 c/c (1d4+1, pico)
Ataque completo	+3 c/c (1d6+2, patada) y -2 c/c (1d4+1, pico)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	—
Cualidades especiales	Visión en la penumbra

e incluso más hacia el este. Se domestican para la carne y algunas tribus goblins los usan como montura.

Los emre miden entre 4 y 5' de altura y llegan a pesar 200 lb.

COMBATE

Un emre que esté acostumbrado al combate, como el usado como montura por un goblin u otro jinete Pequeño, puede ser bastante eficaz con sus patadas y mordisco. Los emre sin entrenamiento o aquellos en estado salvaje huirán ante una amenaza a la primera oportunidad, luchando sólo para defenderse o proteger el nido.

Habilidades: los emre tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar.

WARI

ANIMAL MEDIANO

El wari es legendario por su estupidez, aunque muchos viajeros, creyendo que es sencillamente una simple ave incapaz de volar, se ven atrapados accidentalmente en una estampida de estas criaturas provocada tan solo por un ruido fuerte o un

WARI

Dados de golpe	3d8+3 (16 pg)
Iniciativa	+1
Velocidad	40' (8 casillas)
Clase de armadura	14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, desprevenido 13
Ataque base/Presa	+2/+5
Ataque	+5 c/c (1d6+3, mordisco) o +5 c/c (1d6+1, patada)
Ataque completo	+5 c/c (1d6+3, mordisco) y +0 c/c (1d6+1, patada)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Estampida
Cualidades especiales	Visión en la penumbra

Salvaciones	Fort +3, Ref +5, Vol -1
Características	Fue 15, Des 14, Con 11, Int 2, Sab 8, Car 8
Habilidades	Avistar +7, Esconderse +7, Escuchar +5
Dotes	Esquiva
Entorno	Llanuras cálidas
Organización	Solitario o bandada (5-15)
Valor de desafío	1/2
Avance	3-4 DG (Mediano)
Ajuste de nivel	—

intruso inesperado. Su carne no es especialmente buena y no pueden domesticarse, siendo considerados como una molestia en las costas del Nuevo mar, además de ser el objetivo común de las aventuras del ritual de la edad adulta para los adolescentes de la zona.

COMBATE

Los wari son demasiado tontos para empezar una lucha y demasiado asustadizos para combatir durante demasiado tiempo. Cuando se les presiona pueden infligir feas heridas con el pico, pero normalmente huirán.

Estampida (Ex): una bandada de wari asustados huye en grupo en una dirección aleatoria (aunque siempre alejándose de la fuente de peligro que perciben), pasando literalmente por encima de cualquier cosa de tamaño Mediano o inferior que encuentren en su camino, infligiendo 1d8 puntos de daño por cada 5 wari en la bandada (Reflejos CD 14 mitad). La CD de las salvaciones se basa en la fuerza.

Habilidades: los wari tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de Avistar, Esconderse y Saltar.

Salvaciones	Fort +4, Ref +4, Vol +0
Características	Fue 16, Des 13, Con 13, Int 1, Sab 8, Car 8
Habilidades	Avistar +5, Esconderse +7, Saltar +9
Dotes	Correr, Esquiva
Entorno	Colinas templadas
Organización	Solitario o bandada (5-50)
Valor de desafío	1
Avance	4-6 DG (Mediano)
Ajuste de nivel	—

Funno

ANIMAL PEQUEÑO



Este pequeño animal tiene el cuerpo de un feroz perro salchicha, con patas pequeñas parecidas a las de las ratas, y una protuberancia como cola. Su cabeza es de rata, con ojos redondeados y largos bigotes. Está cubierto de pelaje corto de color negro azulado.

Los funno son unos roedores omnipresentes en cualquier comunidad subterránea de Krynn y una fuente de carne bastante insípida y un cuero sorprendentemente resistente.

Funno

Dados de golpe	1d8+1 (5 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	20' (4 casillas), Ec 10'
Clase de armadura	15 (+1 tamaño, +3 Des, +1 natural), toque 14, desprevenido 12
Ataque base/Presa	+0/-5
Ataque	+3 c/c (1d3-2, mordisco)
Ataque completo	+3 c/c (1d3-2, mordisco)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	-
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones	Fort +3, Ref +5, Vol +1
Características	Fue 6, Des 17, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 6
Habilidades	Equilibrio +4, Escondarse +8, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +6
Dotes	Correr ^A , Sutileza con armas
Entorno	Subterráneo
Organización	Solitario o rebaño (10-100)
Valor de desafío	1/4
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	—
Ajuste de nivel	—

La piel de funno es de cuero blando y flexible, que puede modelarse de diversas maneras. Cuando se trata con medrocida, un extracto del hongo medroc, común en muchas regiones subterráneas, se endurece para formar una sustancia de fuerza y resistencia sorprendentes. Puede usarse para fabricar armaduras o modelarse en escudos, hachas y otras armas. Cuando está curada se puede afilar. El agente curtidor de la medrocida también permite que los objetos de piel de funno se pegue entre sí y se puedan fabricar objetos más grandes, entre ellos mesas, carros, sillas, vallas, etc. La piel de funno es resistente al fuego, pero se vuelve quebradiza con el frío extremo, por lo que se usa más asiduamente en zonas subterráneas cercanas a la actividad volcánica.

La armadura de piel de funno es tan efectiva como una coraza, pero pesa la mitad. Para fabricar una armadura Mediana se necesitan varios funno y numerosas aplicaciones de medrocida, por lo que el precio es el mismo que el de una coraza estándar. La armadura de piel de funno tiene las mismas posibilidades

de fallo arcano, penalizadores por armadura y bonificador máximo de Destreza que una coraza, pero los druidas la pueden llevar sin penalizadores.

Las armas fabricadas con piel de funno son igual de efectivas que sus contrapartidas de metal y pesan sólo la mitad. Las armas de hoja o perforantes requieren un estricto cuidado y mantenimiento para conservar el filo, y su reparación es igual de cara que la de los objetos de metal debido al proceso de curado y tratado de la piel.

La piel de funno no puede usarse para fabricar armas, armaduras u objetos de gran calidad. Debido a esto, tampoco es adecuada para usarla en la fabricación de armas o armaduras mágicas.

La piel de funno tiene 10 pg por pulgada de grosor y dureza 10. Es vulnerable al frío y, por tanto, los objetos fabricados con ella sufren el doble de daño debido al frío o la mitad de este daño si se permite un TS. Salva contra daño por fuego con un bonificador +4, pero no confiere este rasgo al portador.

Esta criatura se parece a un cruce entre un perro salchicha y una rata, con tonos que van del marrón claro hasta el color chocolate, además del negro. En zonas aisladas se ha visto a algún raro funno albino.

Tienen patas cortas y rechonchas, y bigotes, moviéndose con sorprendente velocidad cuando les amenazan. Suelen ser tímidos y se muestran dóciles cuando se les domestica, pero en estado salvaje pueden ser peligrosos si se les encuentra en gran número.

Los funno pesan entre 25 y 30 lb. y miden 2 ó 3' de largo, más o menos el tamaño de un perro pequeño.

COMBATE

Los funno salvajes son terribles cuando se sienten arrinconados, pero en los domesticados este rasgo ha sido eliminado por quienes los crían para carne y cuero.

Atacarán con su mordisco, pero sólo harán uno o dos intentos antes de huir.

Habilidades: los funno tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de Supervivencia.

Tesoro: los funno no tienen tesoro.

GUSANO URKHAN, JUVENIL Y ADULTO SABANDIJA GRANDE (JUVENIL) O ENORME (ADULTO)

Esta criatura parece un gran gusano de tierra con un arnés sujeto al lomo y transporta a un enano con equipo minero. De la silla cuelga una lámpara. El cuerpo del gusano es de color blanco sucio con líneas rosadas que definen las fisuras entre segmentos. No tiene ojos ni boca visibles.

Los gusanos urkhan, o gusanos tractores, son anélidos enormes criados en el reino enano de Thorbardin para tirar de carromatos, excavar túneles y labrar la tierra. Normalmente son plácidos, pero también capaces

de causar heridas terribles con su mordisco si se les amenaza.

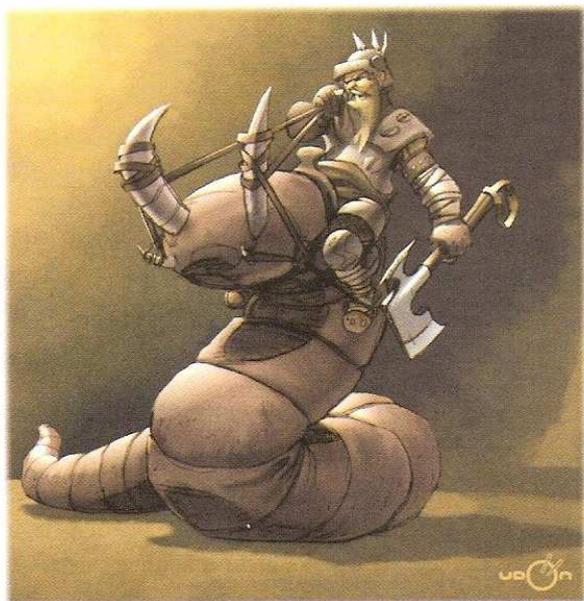
Los gusanos urkhan se parecen a una lombriz enorme, variando de color entre el blanco sucio y el marrón rosado oscuro. Aunque no tienen ojos visibles, son capaces de notar el movimiento sísmico y de ver objetos en la oscuridad con una precisión extraordinaria. El gusano urkhan también tiene una boca anillada, que normalmente está oculta de la vista, pero que expande para devorar piedra y tierra o lanzarse contra un enemigo.

GUSANO URKHAN ADULTO

Dados de golpe	8d8+48 (84 pg)
Iniciativa	-1
Velocidad	30' (6 casillas), Ec 20'
Clase de armadura	18 (-2 tamaño, -1 Des, +11 natural), toque 7, desprevenido 18
Ataque base/Presa	+6/+23
Ataque	+13 c/c (2d6+13, mordisco)
Ataque completo	+13 c/c (2d6+13, mordisco)
Espacio/Alcance	15'/10' (mordisco 15')
Ataques especiales	Pisotear 1d8+13
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60', rasgos de sabandija
Salvaciones	Fort +12, Ref +1, Vol +3

GUSANO URKHAN JUVENIL

Dados de golpe	4d8+16 (34 pg)
Iniciativa	-1
Velocidad	20' (4 casillas), Ec 20'
Clase de armadura	17 (-1 tamaño, +8 natural), toque 10, desprevenido 17
Ataque base/Presa	+3/+12
Ataque	+7 c/c (1d8+7, mordisco)
Ataque completo	+7 c/c (1d8+7, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/5' (mordisco 10')
Ataques especiales	Pisotear 1d6+7
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60', rasgos de sabandija
Salvaciones	Fort +8, Ref +1, Vol +2



Características	Fue 28, Des 8, Con 22, Int -, Sab 12, Car 8
Habilidades	—
Dotes	Luchar a ciegas ^A
Entorno	Subterráneo
Organización	Solitario, pareja o equipo (3-5 adultos más 1-6 juveniles)
Valor de desafío	6
Tesoro:	50% monedas, ningún objeto, 50% bienes
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	9-16 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	—

Características	Fue 20, Des 10, Con 18, Int -, Sab 12, Car 8
Habilidades	—
Dotes	Luchar a ciegas ^A
Entorno	Subterráneo
Organización	Solitario, pareja o equipo (3-8)
Valor de desafío	2
Tesoro:	Ninguno
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	5-7 DG (Grande)
Ajuste de nivel	—

Estos gusanos crecen hasta más de 30' de largo y miden 5' de ancho. Los juveniles tienen una media de 9 ó 10', y se usan para labrar la tierra en las granjas subterráneas de los enanos. Un gusano adulto puede pesar varias toneladas, mientras que los juveniles tan solo varios centenares de lb.

COMBATE

Los gusanos urkhan atacarán a cualquier criatura que les haga daño o que se interponga en el camino del túnel que esté excavando o de su comida. Se trata de criaturas sin mente, guiadas sólo por el instinto y el acicate de sus cuidadores enanos, no están predisuestas al combate.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 23 (adulto) o CD 17 (juvenil) mitad. La CD de las salvaciones se basa en la Fuerza.

HORAX

САΒΑΠΔΙJA ΜΕΔΙΑΝΑ

Esta criatura insectoide se parece a un ciempiés de 6' de largo con un caparazón segmentado de quitina negro azulada. Justo por debajo de sus ojos, parecidos a cuentas, sobresalen dos grandes y poderosas mandíbulas. Se levanta como una cobra, mostrando su vientre moteado de color amarillo verdoso.

Los horax son parientes de los ciempiés gigantes que infestan las zonas subterráneas. Se trata de criaturas crueles que atacarán a un solo contrincante hasta que uno u otro caiga.

Esta criatura tiene 12 patas y su color, aunque normalmente es azul oscuro, también puede adoptar un tono gris con manchas azules. Mide unos 6' de largo y pesa más o menos 300 lb. Se trata de la peor plaga para los enanos de las montañas, que se tropiezan con nidos de estas bestias. A veces algunos horax aparecen de repente en asentamientos enanos y provocan la infestación de ciudades enteras.

Estas bestias son principalmente cazadoras, pero si están necesitadas también se alimentarán de carroña.

HORAX

Dados de golpe 4d8+8 (26 pg)

Iniciativa +7

Velocidad 30' (6 casillas), Ec 20', Tr 30'

Clase de armadura 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, desprevenido 13

Ataque base/Presa +3/+5

Ataque +6 c/c (1d6+2, mordisco)

Ataque completo +6 c/c (1d6+2, mordisco)

Espacio/Alcance 5'/5'

Ataques especiales Agarrón mejorado, abalanzarse, desgarramiento

Cualidades especiales Visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 100', rasgos de sabandija

Salvaciones Fort +6, Ref +4, Vol +1

COMBATE

Las tácticas de los horax son sencillas. Cuando ven a una víctima cargan y se abalanzan contra ella para atacarla, intentando agarrarla y mantener la presa tanto tiempo como puedan para infligir daño con sus mordiscos y desgarramientos. Los horax se concentran en un enemigo hasta que muere.

Su aptitud para trepar les da una ventaja táctica en el interior de túneles, ya que varios horax pueden atacar a una víctima desde el techo y las paredes además de desde suelo.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el horax debe golpear con su ataque de mordisco



Características	Fue 15, Des 16, Con 15, Int -, Sab 10, Car 3
Habilidades	Avistar +5, Escuchar +5, Tregar +14
Dotes	Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco)
Entorno	Subterráneo
Organización	plaga (3-30) o nido (50-100)
Valor de desafío	2
Tesoro	Monedas no, 50% bienes, 50% objetos
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	5-8 DG (Mediano); 9-12 DG (Grande)
Ajuste de nivel	-

y después puede intentar empezar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza y puede desgarrar.

Abalanzarse (Ex): si un horax carga contra un enemigo puede realizar un ataque completo, incluidos los dos ataques de desgarramiento.

Desgarramiento (Ex): bonificador +5 de ataque cuerpo a cuerpo, 1d4+2 de daño.

Habilidades: los horax tienen un bonificador racial en las pruebas de Tregar. Siempre pueden elegir +10 en las pruebas de Tregar, incluso aunque estén apresurados o amenazados.

KALOTHAGH

ANIMAL GRANDE (ACUÁTICO)



Este pez, semejando a un cojín de agujas de 12' de largo, no tiene demasiado interés.

Los kalothagh (a menudo llamados "lomos espinosos" por los marineros) son grandes peces que suelen patrullar las aguas tropicales. No se pueden comer debido al débil veneno paralizador que impregna su carne, aunque algunas sociedades primitivas los pescan para usar sus espinas venenosas como armas.

Los kalothagh son peces extremadamente grandes que están emparentados de lejos con los tiburones. No suelen medir menos de 12' de largo y pesan 500 lb. Su cuerpo es de tonos cambiantes de verde y marrón y está cubierto de muchas espinas, con los ojos grandes y amarillos y una mandíbula débil que sube hacia arriba como la de una trucha.

COMBATE

Los kalothagh prefieren disparar sus espinas y sólo recurrirán a su débil mordisco si es absolutamente necesario.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 14, daño inicial y secundario 1d4 Des.

La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Proximidad con espinas (Ex): cualquier criatura que se encuentre en un radio de 5' del kalothagh debe tener éxito en una salvación de Reflejos contra CD 14 en cada asalto o sufrirá daño como si hubiera recibido el disparo de una espina. Cualquier criatura herida por las espinas del kalothagh de este modo o por su ataque debe tener éxito en otra salvación de Reflejos contra CD 14 o las espinas con púas se clavarán en su carne, haciendo que la espina se desenganche del kalothagh. Quitar una espina provoca otros 1d4 puntos de daño. Se da por sentado que un kalothagh tiene 16+2d8 espinas en cualquier momento y una espina tarda una semana en volver a crecer. Las que se usan en un ataque a distancia bajo el agua nunca sufren un penalizador mayor a -4.

Vejiga (Ex): el kalothagh tiene una vejiga alrededor de su cuerpo que puede llenar de aire con una acción de asalto completo para poder escapar cuando está en peligro. Cuando hincha su vejiga flota con la barriga hacia arriba a un ritmo de 120' por asalto. El kalothagh puede deshinchar su vejiga con otra acción de asalto completo. Mientras flota de este modo no puede emprender otras acciones.

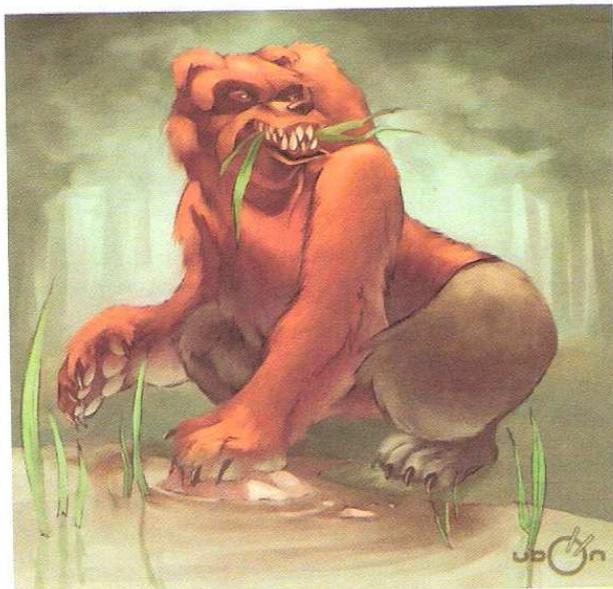
KALOTHACH

Dados de golpe	2d8+2 (11 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	20' (4 casillas), Nd 30'
Clase de armadura	15 (+2 tamaño, +3 Des), toque 13, desprevenido 12
Ataque base/Presa	+2/-9
Ataque	+1 c/c (1d4 por frío, toque)
Ataque completo	+1 c/c (1d4 por frío, toque) y -1 c/c (1d2-3 más 1d4 por frío, aguijón)
Espacio/Alcance	2 1/2/0'
Ataques especiales	Frío
Cualidades especiales	Forma gaseosa, inmunidad a la electricidad, generación espontánea, telepatía 100'
Salvaciones	Fort +4, Ref +6, Vol +2

Características	Fue 6, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 2
Habilidades	Esconderse +6, Supervivencia +4
Dotes	Iniciativa mejorada, Sutileza con armas
Entorno	Acuático cálido
Organización	Solitario o banco (2-10)
Valor de desafío	2
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	5-8 DG (Grande); 9-12 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	-

MANDIOSO

BESTIA MÁGICA GRANDE



Este oso tiene un pelaje inusual. La mayor parte de su cuerpo es marrón rojizo pero sus patas y cola son de color gris oscuro, así como también unos parches alrededor de sus ojos, semejantes a los de un mapache, que crean la ilusión de una máscara. Sus grandes ojos marrones no muestran malevolencia.

Los mandiosos son criaturas que suelen encontrarse en Nordmaar, las islas del mar Sangriento y las islas de los Dragones. Parecen hinchados osos gigantes y su apariencia tranquila ha llevado a la muerte a

muchos aventureros. Son ferozmente territoriales y, si captan el menor signo de olor humano o de otras criaturas inteligentes, los machos protegerán a los cachorros mientras las hembras van a buscar a los intrusos.

A pesar de las tendencias violentas que muestran al ser amenazados (además de sus garras extremadamente afiladas) estas criaturas son herbívoras. El elemento preferido como dieta es una variedad de helechos que se encuentra por todo el norte de Ansalon.

Aunque son inteligentes, los mandiosos no hablan ningún idioma pero pueden entender el común.

COMBATE

Los mandiosos prefieren destrozar a sus presas con las garras y tirar de ellas para poder agarrarlas. Sólo perseguirán a sus víctimas hasta el borde de su territorio y no atravesarán agua debido a su incapacidad para nadar.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el mandioso debe golpear con un ataque de garra. Entonces puede intentar empezar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad.

Habilidades: los mandiosos obtienen un bonificador +8 racial en las pruebas de Avistar, Escuchar y Trepár.

MANDIOSO

Dados de golpe	5d10+20 (47 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	40' (8 casillas), Tr 15'
Clase de armadura	18 (-1 tamaño, +2 Des, +7 natural), toque 11, desprevenido 16
Ataque base/Presa	+5/+16
Ataque	+12 c/c (1d10 +7/19-20, garra)
Ataque completo	+12 c/c (1d10 +7/19-20, 2 garras) y +9 c/c (1d6+3, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Agarrón mejorado
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato
Salvaciones	Fort +8, Ref +6, Vol +2

Características	Fue 25, Des 15, Con 18, Int 8, Sab 13, Car 10
Habilidades	Avistar +11, Escuchar +11, Trepar +19
Dotes	Ataque múltiple, soltura con un arma (garras)
Entorno	Bosques cálidos
Organización	Solitario, pareja o manada (5-15)
Valor de desafío	5
Tesoro	Ninguna moneda, 50% bienes, 50% objetos
Alineamiento	Caótico neutral (normalmente)
Avance	6-10 DG (Grande)
Ajuste de nivel	—

PLAGA DE SANGUIJUELAS TURBULENTAS

BESTIA MÁGICA DIMINUTA (ACUÁTICA, PLAGA)



Una masa de criaturas de 1' de largo y color oscuro enturbia el agua, revelando dientes afilados dentro de desagradables bocas redondas.

Las sanguijuelas turbulentas son criaturas mortales que se encuentran principalmente al norte de Nordmaar, aunque se extienden prácticamente por todos los océanos ecuatoriales de Ansalon en diferentes poblaciones. Sólo existen para alimentarse, aunque muchos lanzadores de conjuros han encontrado un uso casi único para las sanguijuelas individuales (consulta la barra lateral).

Las sanguijuelas turbulentas tienen un cuerpo segmentado de color marrón que mide 1' de largo y tienen la cabeza sin rasgos y una boca con forma de anillo llena de dientes.

COMBATE

Las plagas de sanguijuelas turbulentas procuran rodear a tantas criaturas como pueden y absorberles la sangre. Debido a su alineamiento maligno, no detendrán su ataque cuando estén llenas, sino que seguirán infligiendo daño de plaga.

Absorción de sangre (Ex): la plaga de sanguijuelas turbulentas absorbe sangre, infligiendo 2d4 puntos de daño a la Constitución a todas las criaturas cuyo espacio esté ocupado por una parte de su plaga. Cuando haya infligido un total de 16 puntos de daño a la Constitución (ya sea combinando varios objetivos o de sólo uno), sigue atacando a la criatura con malevolencia, aunque ya no inflige más daño a la Constitución y debe digerir su comida. Si la víctima muere antes de que la plaga de sanguijuelas haya saciado su apetito, ésta se despega y busca otro objetivo.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva que empieza su turno con una plaga de sanguijuelas turbulentas en su espacio debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra CD 17 o quedará nauseado durante 1 asalto. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Habilidades: la plaga de sanguijuelas turbulentas tiene un bonificador +3 racial en las pruebas de supervivencia. También tiene un bonificador +8 racial en cualquier prueba de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso aunque esté distraída o en peligro. Puede usar la acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

PELIGRO: SANGUIJUELA TURBULENTA

Sanguijuela turbulenta, VD 3: aunque las sanguijuelas turbulentas son un gran peligro en forma de plaga, incluso una sola sanguijuela es capaz de desgraciar a alguien, aunque no de la manera esperada. Cuando una única sanguijuela se pega a una criatura viviente no vegetal, los productos químicos que segrega hacen que la mente de la víctima sea moldeable. La criatura anfitriona sufre un penalizador -4 en todas las salvaciones de Voluntad mientras tenga la sanguijuela pegada, además de sufrir 1 punto de daño a la Constitución al día (por lo que, efectivamente, siempre le falta 1 punto de constitución). Además, cualquier efecto de hechizo o compulsión lanzado sobre la víctima tiene una

duración permanente mientras la sanguijuela siga pegada. Los conjuros lanzados con posterioridad sobre la víctima tienen prioridad sobre los viejos en el caso de que los contradigan. Una criatura con una sanguijuela turbulenta pegada se siente impulsada a hacer todo lo que pueda para ocultar la presencia de la sanguijuela a otros. Se puede advertir la presencia de una sanguijuela turbulenta bajo la ropa con una prueba de Avistar enfrentada a la prueba de Disfrazarse del anfitrión. El anfitrión obtiene un bonificador +12 debido al pequeño tamaño de la sanguijuela, además de un modificador de circunstancias igual al bonificador de armadura proporcionado por cualquier armadura que vista.

PLAGA DE SANGUIJUELAS TURBULENTAS

Dados de golpe	12d10+18 (84 pg)
Iniciativa	+9
Velocidad	40' (8 casillas)
Clase de armadura	20 (+4 tamaño, +6 Des), toque 16, desprevenido 14
Ataque base/Presa	+12/-
Ataque	plaga (3d6 más absorción de sangre)
Ataque completo	plaga (3d6 más absorción de sangre)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Absorción de sangre, distracción, herir
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', inmune al daño por armas, rasgos de plaga
Salvaciones	Fort +9, Ref +13, Vol +4

Características	Fue 3, Des 20, Con 12, Int 3, Sab 10, Car 3
Habilidades	Nadar +12, Supervivencia +5
Dotes	Dureza (2), Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Supervivencia, Nadar)
Entorno	Cualquiera acuático cálido
Organización	Solitario o banco (2-4 plagas) o azote (5-10 plagas)
Valor de desafío	10
Tesoro:	Ninguno
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	Ninguno
Ajuste de nivel	-

SKRIT

SABANDIJA GRANDE

Esta criatura es un gran escarabajo parecido a una pulga acorazada con una cola larga y rígida. Su pequeña cabeza está medio incrustada en su cuerpo, que en su mayor parte es un caparazón en forma de cúpula, camuflado para fundirse con el desierto.

Los skrit son escarabajos carnívoros del desierto que esperan a sus presas entre los salientes rocosos. Miden más de 5' de alto y la mitad más de largo, con un caparazón acorazado que permanece hasta mucho después de su muerte, formando hogares para la vida del desierto y sirviendo a los nómadas como material para armaduras y refugios.

COMBATE

Cuando alguna presa se pone a su alcance, el skrit ataca con furia al individuo más débil o pequeño y deja a los demás. Intentará inmovilizar a la víctima con las púas de la boca e inyectarle su veneno paralizante, para después arrastrarla.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el skrit debe golpear con su ataque de mordisco. Entonces puede intentar iniciar una presa como una acción libre sin provocar ataques de oportunidad. En cada asalto tras el primero en que mantenga la presa sobre su víctima puede seguir inyectando



UDON

veneno hasta causar la parálisis. El skrit no inflige daño de mordisco adicional tras el primer asalto, ni tampoco puede realizar ataques de garra sobre otros contrincantes mientras está inmovilizando a una víctima. Si sufre daño después de agarrar a su presa intentará retirarse inmediatamente, llevándose a la víctima con él.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 14, daño inicial parálisis durante 3d6 horas, daño secundario 2d4 Con. La salvación se Basa en la Constitución.

Este veneno sigue infligiendo 1d4 puntos de daño a la Constitución en cada hora tras la primera, licuando lentamente los órganos internos, músculos y huesos de la víctima.

Habilidades: los skrit tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de Avistar. *Los skrit también obtienen un bonificador racial +12 en las pruebas de Esconderse cuando se encuentran en terreno de desierto rocoso debido a su coloración natural, siempre que se mantengan quietos.

SKRIT

Dados de golpe	6d8+6 (33 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	50' (10 casillas)
Clase de armadura	21 (-1 tamaño, +2 Des, +10 natural), toque 11, desprevenido 19
Ataque base/Presa	+4/+12
Ataque	+7 c/c (1d4+4, garra)
Ataque completo	+7 c/c (1d4+4, 2 garras) y +2 c/c (1d8+2 más veneno, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/5'
Ataques especiales	Agarrón mejorado, veneno
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', olfato, sentido de la vibración 60'

Salvaciones	Fort +6, Ref +6, Vol +2
Características	Fue 18, Des 15, Con 13, Int -, Sab 10, Car 7
Habilidades	Avistar +4, Esconderse +2*
Dotes	Reflejos rápidos
Entorno	Desiertos fríos
Organización	Solitario o pareja
Valor de desafío	5
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	-

4. CRIATURAS MÁGICAS DE KRYNN

Algunas criaturas tienen la aptitud innata de recurrir a las fuerzas mágicas de Krynn, mientras que otras están alteradas por la magia y han obtenido aptitudes extrañas. Sea cual sea su origen, a menudo se subestima a las criaturas mágicas de Krynn, ya que muchos dan por sentado que tienen los mismos rasgos que sus contrapartidas mundanas.

FURIASANGRIENTA



Estas criaturas salvajes, impulsadas por la enfermedad sacrílega que acosa su cuerpo, representan el lado más oscuro de la naturaleza. Estos animales están guiados por la rabia y la ferocidad para cazar y matar a cualquier criatura viva que se cruce en su camino.

Las furiasangrientas son criaturas vivas que han sido infectadas por una enfermedad contagiosa conocida como *rabia de la sangre*. La enfermedad se parece a la rabia en muchos sentidos, volviendo a la criatura rabiosa y salvaje, pero también la transforma en una terrible bestia de destrucción y muerte.

Muchos creen que las furiasangrientas son agentes de Morgion, el dios de la enfermedad, que ha infectado a estos animales para extender la enfermedad y el caos por los reinos boscosos de Chislev y Habbakuk.

EJEMPLO DE FURIASANGRIENTA

Esta criatura se parece a un lobo enorme, llegando al tamaño de un pony pequeño y con el pelaje negro manchado de brillantes rayas carmesíes. Tiene los colmillos desnudos y le baja saliva teñida de sangre de la boca, mientras gruñe de rabia. Sus ojos brillan con furia escarlata mientras se prepara para atacar.

A continuación se presenta un ejemplo de la furiasangrienta que usa a un lobo terrible como criatura base.

COMBATE

Los lobos terribles furiasangrienta prefieren atacar en manadas, rodeando y flanqueando a sus enemigos cuando pueden.

El TS de Fortaleza contra la rabia de la sangre de un lobo terrible furiasangrienta tiene CD 18.

Las armas naturales de la furiasangrienta se consideran armas mágicas en relación a superar la RD.

Derribar (Ex): un lobo terrible furiasangrienta que acierte con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su contrincante (bonificador +11 a la prueba) como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el contrincante no puede reaccionar para derribar al lobo.

Habilidades: el lobo terrible furiasangrienta tiene un bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar, Escondarse, Escuchar y Moverse sigilosamente. *También tiene un bonificador +4 racial en las pruebas de Supervivencia cuando rastrea con el olfato.

LOBO TERRIBLE FURIASANGRIENTA

Dados de golpe	6d8+30 (57 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	60' (12 casillas)
Clase de armadura	17 (-1 tamaño, +2 Des, +6 natural), toque 11, desprevenido 15
Ataque base/Presa	+4/+17
Ataque	+13 c/c (2d6+12, mordisco)
Ataque completo	+13 c/c (2d6+12, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/5'
Ataques especiales	Rabia de la sangre, furia, derribar
Cualidades especiales	RD 5/magia, inmunidad a las enfermedades y el veneno, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato
Salvaciones	Fort +8, Ref +7, Vol +6

CÓMO CREAR UNA FURIASANGRIENTA

“Furiasangrienta” es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier animal, bestia mágica o sabandija (a la que a partir de ahora llamaremos criatura base).

La furiasangrienta usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las indicadas aquí. No vuelvas a calcular los DG, bonificador al ataque base, salvaciones ni puntos de habilidad de la criatura si cambia su tipo.

Tamaño y tipo: los animales o sabandijas que adopten esta plantilla se convierten en bestias mágicas; por otra parte el tipo de criatura y su tamaño no cambian.

Velocidad: la velocidad base de una furiasangrienta se incrementa en 10'. Esto se añade a todas las formas de movimiento que posea.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural de una furiasangrienta se incrementa en +3.

Daño: el daño por armas naturales de la furiasangrienta se incrementa en un paso. Usa la tabla de Incremento de daño para calcular el daño resultante.

INCREMENTO DE DAÑO

Daño antiguo	Daño ajustado
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
2d6	2d8
2d8	4d6
4d6	4d8

Ataques especiales: una criatura furiasangrienta conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene el siguiente ataque especial.

Características	Fue 29, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 10, Car 10
Habilidades	Avistar +6, Escondarse +0, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +1*
Dotes	Alerta, Correr, Rastrear ^A , Soltura con un arma (mordisco)
Entorno	Bosques templados
Organización	Solitario o manada (5-8)
Valor de desafío	4
Tesoro:	Ninguno
Alineamiento	Neutral maligno (siempre)
Avance	7-18 DG (Grande)
Ajuste de nivel	—

Rabia de la sangre (Sb): los ataques naturales de la furiasangrienta pueden contagiar la enfermedad sobrenatural llamada rabia de la sangre, que tiene un efecto diferente dependiendo de la criatura atacada.

Los ataques contra aberraciones, dragones, fatas, gigantes, humanoides o humanoides monstruosos (cualquier criatura viva que no sea un animal, bestia mágica o sabandija y que pueda ser afectada por enfermedades): herida, Fortaleza CD igual a 10 + 1/2 de los DG de la furiasangrienta + modificador de Con de la furiasangrienta, periodo de incubación 1d3 días, daño 1d3 a Con y 1d3 a Sab.

Contra animales, bestias mágicas y sabandijas: si fallan su TS de Fortaleza inicial se transformarán en una furiasangrienta (adoptando la plantilla) en 1d3 días excepto si son tratados con un *curar enfermedad* o efecto similar. Cuando la transformación ha tenido lugar no puede ser revertida por ningún conjuro o efecto menor que *sanar*, *deseo limitado*, *milagro* o *deseo*.

Furia (Ex): cuando está herida, la furiasangrienta entra en un estado de frenesí, recibiendo un bonificador +2 de moral a la Fue y la Con, un bonificador +1 de moral en las TS de Voluntad y un penalizador -2 en la CA. El frenesí dura un número de asaltos igual a 3 más el modificador de Constitución (recientemente mejorado) de la criatura. La furiasangrienta no puede finalizar su furia voluntariamente.

Cualidades especiales: la furiasangrienta retiene todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las siguientes.

- ↪ RD 5/magia. Las armas naturales de la furiasangrienta se consideran mágicas en relación a superar la RD.



- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Inmunidad a las enfermedades y el veneno.

Características: las mismas de las criaturas base pero con los siguientes modificadores: Fue +4, Con +4, Sab -2.

GUARDIÁN SAGRADO

AUTÓMATA MÁGICO



La mayoría de templos tienen estatuas construidas en honor a la deidad venerada en el lugar. Estas estatuas normalmente son simples decoraciones que los adoradores usan para visualizar a los dioses, pero a veces están imbuidas con energía divina y tienen la tarea de proteger el templo de aquellos que osen atacarlo. Estas estatuas animadas por lo divino son conocidas como guardianes sagrados.

Los guardianes sagrados a menudo están exquisitamente labrados en granito o mármol, decorados con incrustaciones de metales preciosos y piedras, y modelados para representar uno de los aspectos físicos de una deidad específica. Lo más frecuente es que se trate de humanoides de belleza clásica, o de diseño horripilante (en el caso de los dioses de la oscuridad), aunque también pueden presentarse como algo completamente diferente. La mayoría de guardianes sagrados dedicados al aspecto animal de una deidad pueden estar contruidos a semejanza de bestias fantásticas o de alguna criatura esquelética horrible (como los guardianes sagrados de la muerte de Chemosh).

Los guardianes sagrados están imbuidos con inteligencia y son capaces de hablar hasta tres idiomas

Valor de desafío: 3 DG o menos, como la criatura base; 4 a 7 DG, como la criatura base +1, 8 DG o más, como la criatura base +2.

Alineamiento: maligno (siempre)

Ajuste de nivel: como la criatura base +2.

(sin tener en cuenta su Inteligencia real), determinados en el momento de su creación.

EJEMPLO DE GUARDIÁN SAGRADO

Aquí se levanta una estatua, de al menos 10' de altura, tallada con mármol pulido para representar a un humano de rasgos agradables. Su cabeza está adornada con un yelmo de cobre y viste una armadura con grebas y guanteletes, también de cobre batido. En la coraza de la armadura está grabado un motivo de llamas y en sus ojos vacíos brillan pequeños fuegos, mientras unas llamas más grandes bailan sobre sus palmas extendidas hacia arriba. De repente la estatua se mueve, haciendo que las llamas gemelas de sus ojos giren hacia ti.

Este ejemplo usa a un objeto animado Grande como criatura base.

COMBATE

Este guardián sagrado está dedicado al dominio Fuego.

Pisotear (Ex): un objeto animado de al menos tamaño Grande y con una dureza mínima de 10 puede pisotear a criaturas de dos categorías de tamaño menores a sí mismo, infligiendo un daño igual al ataque de golpetazo del objeto (1d8+7). Los contrincantes que no realicen ataques de oportunidad contra el objeto pueden intentar salvar contra Reflejos (CD 17) para reducir el daño a la mitad.

CÓMO CREAR UN GUARDIÁN SAGRADO

“Guardián sagrado” es una plantilla adquirida que puede aplicarse a cualquier constructo sin Inteligencia (al que a partir de ahora llamaremos criatura base).

El guardián sagrado usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura excepto en lo indicado aquí.

ATAQUES DE GOLPETAZO DEL GUARDIÁN

Daño antiguo	Daño ajustado
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
2d6	2d8
2d8	4d6
4d6	4d8

GUARDIÁN SAGRADO DEL FUEGO DIVINO DE SIRRIÓN, CONSTRUCTO GRANDE (FUEGO)

Dados de golpe	4d10+40 (62 pg)	Características	Fue 20, Des 14, Con -, Int 10, Sab 12, Car 12
Iniciativa	+2	Habilidades	Avistar +5, Escuchar +5, Saber (religión) +3
Velocidad	30' (6 casillas)	Dotes	Alerta, Ataque poderoso
Clase de armadura	14 (-1 tamaño, +5 natural), toque 9, desprevenido 14	Entorno	Cualquiera
Ataque base/Presa	+3/+10	Organización	Solitario
Ataque	+7 c/c (2d6+7 y 1d6 por fuego, golpetazo)	Valor de desafío	5
Ataque completo	+7 c/c (2d6+7 y 1d6 por fuego, golpetazo)	Tesoro:	Ninguno
Espacio/Alcance	10'/10'	Alineamiento	Caótico neutral (siempre)
Ataques especiales	Ataque divino (impacto abrasador), pisotear	Avance	-
Cualidades especiales	Rasgos de constructo, RD 10/magia, visión en la oscuridad 60', gracia divina, curación rápida 5, inmunidad al fuego, visión en la penumbra, vulnerabilidad al frío.	Ajuste de nivel	-
Salvaciones	Fort +1, Ref +3, Vol +2		

Tamaño y tipo: el tipo principal de la criatura no cambia pero adquiere el subtipo agrandado. Además también adquiere cualquier subtipo (e inmunidades y vulnerabilidades asociadas, si las tiene) indicado en sus cualidades especiales, que se determinan según su dominio.

Dados de golpe: los mismos que la criatura base pero recibe pg adicionales como si fuera de un tamaño mayor (consulta las reglas básicas del d20 System).

Velocidad: la misma que la criatura base.

Clase de armadura: la armadura natural de la criatura base se incrementa en +4.

Daño: el daño base de los ataques de golpetazo del guardián sagrado se incrementa en un paso.

Ataques especiales: el guardián sagrado conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los que se describen a continuación. Las salvaciones tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG del guardián sagrado + su modificador de Car.

Ataque divino (Sb): todos los guardianes

sagrados están imbuidos con el poder de uno de los dominios de su deidad tutelar. El dominio del guardián sagrado determina qué tipo de ataque divino posee (consulta la tabla).

Cualidades especiales: el guardián sagrado conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las descritas a continuación.

Resistencia al daño (Sb): si la criatura base ya poseía RD, el tipo de arma que puede superarla cambia a magia y mal (para los guardianes sagrados dedicados al dominio Bien), bien (para los dedicados al dominio Mal), legal (para los dedicados al dominio Caos), o caótico (para los dedicados al dominio Ley). Si es neutral, entonces su RD será magia y contundente. Si no poseía RD obtiene una RD 10/magia.

Si el guardián sagrado posee una puntuación de dureza, la RD reemplaza a la dureza por completo.

Gracia divina (Sb): todos los guardianes sagrados están imbuidos con el poder de uno de los dominios de su deidad tutelar. El dominio que

CÓMO CREAR UN GUARDIÁN SAGRADO

Para crear a un guardián sagrado se requiere que el cuerpo sea esculpido con un alto grado de habilidad. El tamaño de cada guardián puede variar, de un modo muy parecido al de un objeto animado, o incluso puede ser construido como un gólem. Para imbuirlo con poder divino hacen falta 200 piezas de acero en aceites raros y metales preciosos por categoría de tamaño (así un guardián sagrado Grande requeriría 1.200 pa además de cualquier otro coste de construcción).

Crear el cuerpo precisa de una prueba de Artesanía (escultura) contra CD 15 y los rituales adecuados una prueba de Saber (religión) contra CD 20.

Nivel de lanzador: 11.º; Prerrequisitos: Fabricar constructo (consulta el *Manual de monstruos, animar objetos, comunión*, el lanzador debe ser un clérigo con acceso al dominio al cual estará dedicado el guardián; Precio de mercado: +1.000 pa/categoría de tamaño; Coste de creación: 200 pa/categoría de tamaño + 10 PX/categoría de tamaño.

representa determina qué tipo de gracia divina posee (consulta la tabla).

Curación rápida (Sb): todos los guardianes sagrados poseen curación rápida 5.

Características: incrementa las de la criatura base como sigue: Fue +4, Des +4, Sab +4, Car +4. Si el constructo no tiene Inteligencia obtiene una Inteligencia de 10 y, si ya la tenía, un bonificador +2. Si la Sabiduría y/o el Carisma de un guardián sagrado son inferiores a 10, entonces obtiene un 12 en las características (pero no la mejora indicada anteriormente).

Habilidades: las habilidades de clase del guardián sagrado son las mismas que las de un clérigo, aunque los guardianes con ciertos dominios (como Animal o Superchería), obtienen acceso a ciertas otras habilidades (consulta la tabla).

Entorno: cualquiera.

Organización: solitario, pareja o panteón (3-7)

Valor de desafío: el mismo que la criatura base +2.

Tesoro: ninguno.

Alineamiento: el mismo que la deidad tutelar.

Avance: el mismo que la criatura base.

Ajuste de nivel: -

GUARDIANES SAGRADOS Y DOMINIOS DIVINOS

A todos los guardianes sagrados se les imbuje con la esencia de su deidad tutelar durante su fabricación. Esto se manifiesta en un poder divino que llena al guardián sagrado, concediéndole aptitudes que se determinan según el aspecto de la deidad que represente. Cada guardián tiene un dominio que determina el ataque divino y la gracia divina que recibe. La siguiente tabla detalla todos los dominios de clérigo que se encuentran en las reglas básicas del d20 System y en el *Escenario de campaña de DRAGONLANCE*.

Ten en cuenta que los místicos no pueden crear a guardianes sagrados, aunque sus poderes también son de naturaleza divina. Sólo los clérigos, con la ayuda de su deidad tutelar, pueden crear e imbuir a un guardián sagrado.

Dominio y deidades	Ataque especial	Cualidades especiales
Aire (Chislev)	Impacto atronador (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial de arma tronante).	Obtiene el subtipo aire, RE 5 (sonido)
Animal (Chislev, Habbakuk)	Lanza <i>convocar aliado natural</i> IV como aptitud sortillega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG; sólo puede convocar a animales)	Comandar/reprender animales como un clérigo de los mismos DG.
Caos (Branchala, Sirrion, Zeboim)	Impacto anárquico (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial de armas anárquica).	Obtiene el subtipo caótico, RC 25 contra conjuros legales.
Comunión (Mishakal)	Lanza <i>calmar emociones</i> como aptitud sortillega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Lanza <i>círculo mágico contra el mal</i> como aptitud sortillega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Muerte (Chemosh)	Impacto robavida (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial del arma bebedora de vidas).	Comandar/reprender muertos vivientes como un clérigo de los mismos DG.
Destrucción (Morgion, Takhisis)	Lanza <i>infligir heridas leves en grupo</i> como aptitud sortillega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	
Tierra (Chislev, Reorx)	Lanza <i>muro de piedra</i> como aptitud sortillega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Obtiene el subtipo tierra, lanza <i>modelar la piedra</i> como aptitud sortillega dos veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Mal (Chemosh, Hiddukel, Morgion, Sargonnas, Takhisis, Zeboim)	Impacto sacrílego (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial de arma sacrílega).	Obtiene el subtipo Mal, RC 25 contra conjuros buenos.
Fuego (Reorx, Sargonnas, Sirrion)	Impacto ardiente (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial de arma flamígera).	Obtiene el subtipo fuego, inmunidad al fuego, vulnerabilidad al frío.
Forja (Reorx)	Lanza <i>calentar metal</i> como aptitud sortillega dos veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Inmunidad al fuego y al calor.
Bien (Branchala, Habbakuk, Kiri-Jolith, Majere, Mishakal, Paladine)	Impacto sagrado (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial de arma sagrada).	Obtiene el subtipo bueno, RC 25 contra conjuros malignos.

Domínio y deidades	Ataque especial	Cualidades especiales
Curación (Mishakal)	Impacto compasivo (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial de arma compasiva).	Puede lanzar <i>sanar</i> una vez al día como un clérigo de los mismos DG.
Introspección (Zivilyn)	Lanza <i>impacto verdadero</i> como aptitud sortilega tres veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Obtiene la aptitud especial esquivas asombrosa igual que un pícaro de los mismos DG.
Saber (Gilean, Zivilyn)	Lanza <i>favor divino</i> como aptitud sortilega tres veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Está bajo el efecto constante del conjuro <i>visión verdadera</i> (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Ley (Majere, Paladine, Sargonnas, Shinare, Takhisis)	Impacto axiomático (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial de arma axiomática).	Obtiene el subtipo legal, RC 25 contra conjuros caóticos.
Liberación (Gilean)	Lanza <i>estallar</i> como aptitud sortilega dos veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Lanza <i>libertad de movimiento</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Suerte (Branchala, Shinare)	Lanza <i>retorno de conjuros</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Está constantemente rodado por un <i>escudo de entropía</i> (todos los ataques a distancia tienen un 20% de posibilidades de fallar). La RD se incrementa a 15/magia y caos.
Meditación (Majere, Zivilyn)	Puede usar ráfaga de golpes como un monje de un nivel igual a sus DG.	
Pasión (Sirrion)	Puede enfurecerse como un bárbaro de un nivel igual a sus DG.	Lanza <i>quitar maldición</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Pestilencia (Morgion)	Lanza <i>contagio</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Lanza <i>quitar enfermedad</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Vegetal (Chislev)	Lanza <i>muro de espinos</i> como aptitud sortilega tres veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Comandar/reprender criaturas vegetales como un clérigo de un nivel igual a sus DG.
Protección (Gilean, Mishakal, Paladine)	Lanza <i>guardas y custodias</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Lanza <i>escudar a otro</i> como aptitud sortilega dos veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Sol (Paladine)	Lanza <i>luz abrasadora</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Expulsa a muertos vivientes como un clérigo del mismo nivel que sus DG.
Tormenta (Zeboim)	Impacto electrizante (se considera que el ataque c/c posee la cualidad especial de armas electrizante).	Inmunidad a la electricidad.
Fuerza (Kiri-Jolith)	Golpe enérgico (todos los ataques c/c obtienen un bonificador sagrado al daño igual a 1/2 de los DG del guardián).	Lanza <i>inmunidad a conjuros</i> como aptitud sortilega dos veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Viaje (Shinare)	Lanza <i>acelerar</i> o <i>ralentizar</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Lanza <i>intermitencia</i> como aptitud sortilega dos veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Traición (Hiddukel)	Obtiene ataques furtivos como un pícaro de nivel igual a sus DG.	Lanza <i>invisibilidad</i> como aptitud sortilega dos veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Superchería (Branchala, Chemosh, Hiddukel, Takhisis)	Lanza <i>confusión</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Lanza <i>disfrazarse</i> como aptitud sortilega tres veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).
Guerra (Kiri-Jolith, Sargonnas)	Lanza <i>arma espiritual</i> como aptitud sortilega dos veces al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Bonificador +4 de armadura natural.
Agua (Chislev)	Lanza <i>muro de hielo</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).	Obtiene el subtipo agua, lanza <i>bruma sólida</i> como aptitud sortilega una vez al día (el nivel de lanzador es igual a sus DG).



MAGORI

ABERRACIÓN GRANDE (ACUÁTICA, CAÓTICA, EXTRAPLANARIA)



Esta horrible criatura bípeda parece un cangrejo de río de 10' de altura, con un conjunto de cinco ojos extraños en la punta de pedúnculos y un morro largo y flexible lleno de muchas hileras de colmillos afilados. Empuña una hoz en una de sus manos de tres dedos.

Los magori son criaturas parecidas a cangrejos que sólo saben odiar y viven para destruir a la vida inteligente. Aparecieron por primera vez durante la Guerra de Caos, lanzando un asalto contra las islas del mar Sangriento.

Un magori tiene el aspecto de un crustáceo humanoide del tamaño de un ogro y con el caparazón de color rojo anaranjado. Es capaz de usar herramientas y armas especialmente fabricadas para sus garras y su fisonomía extraña. Se sabe poco del procedimiento que siguen estas criaturas asexuadas para aumentar su número, aunque una de las teorías más populares es que los adultos vuelven al mar Sangriento cada cinco años y liberan un saco de huevos que finalmente dará como resultado cinco duplicados exactos de la criatura en cuestión.

Los magori estaban originalmente bajo la dirección de otra creación de Caos conocida como el Serpentín, que aumentaba mágicamente la duración de su aptitud de *bruma de obscurecimiento* y les hacía portadores de una enfermedad llamada destrucción del serpentín. Desde entonces se han esparcido y recorrido su propio camino caprichoso por todo el mundo submarino de Krynn, un azote para los dargonesti y dimernesti.

Estas criaturas no hablan ningún idioma, pero comprenden el común y el infernal.

COMBATE

Los magori son criaturas que no tienen miedo pero también son astutas. Cuando las circunstancias les proporcionan la más ligera ventaja saltan a la refriega sin preocuparse por su propia seguridad. Primero usaran su aptitud de *bruma de obscurecimiento* para obtener ocultación para sí mismos y aprovechar su sentido ciego aumentado para atacar a sus contrincantes, prefiriendo golpear con sus armas de coral (normalmente hoces, pero también cualquier tipo de arma sencilla de gran tamaño). Un grupo de estas criaturas suele usar esta táctica para crear grandes bancos de bruma que envuelven toda una zona, convirtiendo el campo de batalla en muy difícil para sus enemigos. También utilizarán su mordisco siempre que les sea posible.

Sangre ácida (Ex): siempre que un contrincante situado a una distancia de 5' del magori le inflija daño con un arma cortante o perforante, debe salvar contra Reflejos (CD 17) o sufrirá 2d4 puntos de daño por ácido al recibir las salpicaduras de su sangre. Superar el tiro niega todo el daño. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el magori debe golpear con ambas garras. Entonces puede intentar empezar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza y muerde.

Toque afilado (Sb): cualquier arma que use un magori se convierte en un arma *afilada*, con lo que dobla sus posibilidades de infligir un crítico. Esta aptitud afecta tanto a armas mágicas como mundanas, pero no se apila con armas que ya posean la cualidad.

Bruma de obscurecimiento (St): 1/hora: como el conjuro. 10.º nivel de lanzador.

Veneno (Ex): herida, Fortaleza CD 19, daño inicial y secundario 2d6 a Con. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Castigar a la ley (Sb): esta aptitud funciona de modo muy similar a la aptitud castigar al mal del paladín, excepto en que sus efectos se aplican a las criaturas legales. Siempre que un magori golpee a una criatura legal añade su bonificador de Carisma a su bonificador de ataque e inflige un punto de daño adicional por DG.

Anfibio (Ex): los magori pueden respirar bajo el agua y también sobrevivir indefinidamente en la superficie.

MAGORI

Dados de golpe	8d8+24 (60 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	20' (4 casillas), Nd 60'
Clase de armadura	22 (-1 tamaño, +3 Des, +10 natural), toque 12, desprevenido 19
Ataque base/Presa	+6/+15
Ataque	+10 c/c (1d6+5, garra) o +10 c/c (1d8+5/19-20, hoz)
Ataque completo	+10 c/c (1d6+5, 2 garras) y +8 c/c (1d4+5 más veneno, mordisco); o +10/+5 c/c (1d8+5/19-20, hoz); o +10 c/c (1d8+5/19-20, hoz) y +8 c/c (1d4+5 más veneno, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Sangre ácida, agarrón mejorado, toque afilado, bruma de obscurecimiento, veneno, castigar a la ley
Cualidades especiales	Sentido ciego, visión en la oscuridad 60', aversión al fuego
Salvaciones	Fort +7, Ref +5, Vol +8

Sentido ciego (Ex): los magori pueden localizar a criaturas hasta una distancia de 60'. Además de las aptitudes habituales proporcionadas por el sentido ciego, los magori son capaces de ignorar un 20% de posibilidades de fallo debido a la niebla, humo, lluvia o efectos similares. Así, un contrincante con ocultación proporcionada por los

LOS MAGORI Y LA INVASIÓN DE LAS ISLAS DEL MAR SANGRIENTO

Durante la Guerra de Caos, la aptitud bruma de obscurecimiento de los magori estaba ligeramente mejorada. La duración de la bruma producida por cada uso de la aptitud sortílega llegaba a durar 1 día por nivel, y la nube de bruma, normalmente con una expansión de 20', era de 60'. Al haber millares de magori usando esta aptitud, en pocos días produjeron la bruma suficiente para cubrir todo Mithas y Kothas.

Características	Fue 20, Des 16, Con 17, Int 12, Sab 14, Car 16
Habilidades	Avistar +8, Escondarse +14, Escuchar +7, Intimidar +14, Nadar +24
Dotes	Ataque múltiple, Gran fortaleza, Soltura con una aptitud (veneno)
Entorno	Cualquiera acuático
Organización	Solitario, banco (2-5) o grupo (3-30)
Valor de desafío	9
Tesoro:	Ninguno
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	9-18 DG (Grande)
Ajuste de nivel	+6

efectos indicados es completamente vulnerable a sus ataques, mientras que uno que tenga ocultación total sólo está protegido por un 30% de posibilidades de fallo.

Aversión al fuego (Ex): cuando están ante la presencia de grandes llamas, los magori sufren un penalizador -2 de moral en todos los ataques y TS.

Además de su mayor duración, la bruma también transportaba una enfermedad llamada destrucción del serpentín (inhalación; CD 16; 1 día de incubación; 1d4 de daño a Con; cada vez que la víctima sufre 2 puntos de daño debe salvar contra Fortaleza de nuevo o quedará inconsciente). Los síntomas de esta enfermedad incluyen una tos persistente seguida por la inconsciencia y, en último término, la muerte.

МУЊЕКО КАПИ

Constructo Diminuto (Maligno)

aquellos con aspecto de pájaros. En su mayor parte, no obstante, su apariencia es del todo cosmética.



Es una muñeca fabricada toscamente con ropa mal cosida y rellena de paja. Va vestida con una muda gastada de campesino, con botones y zuecos de madera. A pesar del resto de su apariencia, tiene una boca llena de dientes afilados y una terrible expresión de maldad.

El muñeco kani es un fetiche y juguete para niños popular en todas las comunidades rurales y primitivas de Ansalon. Los magos rurales, creando una especie de tótem benéfico, los imbuyen con magia menor, pero a veces este proceso se corrompe por la influencia de las fuerzas oscuras del mal, y el inofensivo juguete se transforma en un asesino sádico, cruel y terrible.

Un muñeco kani puede tener el aspecto de cualquier muñeco infantil, desde un animal cuidadosamente cosido, relleno con plumas o piel, hasta una muñeca de trapo o una figurita de madera con la apariencia de un bebé. El aspecto de un muñeco kani suele estar relacionado con la asociación o fetiche benéfico que debe proporcionar. En el caso de muñecos kani poseídos por espíritus malignos, la apariencia es un reflejo más oscuro, y la mayoría muestran dientes puntiagudos y sonrisas maliciosas.

Las estadísticas proporcionadas son adecuadas para la mayoría de muñecos kani. Algunos muñecos poseen una velocidad de vuelo limitada, especialmente

Tipo de muñeco kani	Daño a Características
Águila	Carisma
Búho	Sabiduría
Conejo	Destreza
Elefante	Sabiduría
Gato	Destreza
Humano	Inteligencia
León	Carisma
Oso	Constitución
Tigre	Fuerza
Toro	Fuerza
Tortuga	Constitución
Zorro	Inteligencia

Los muñecos kani suelen medir entre 6 y 10" de largo y pesan menos de una libra.

Pueden hablar el idioma de su creador además del común, pero sólo suelen hacerlo cuando se ha descubierto su verdadera naturaleza.

Combate

Los muñecos kani prefieren esperar, fingiendo ser juguetes inanimados hasta que están solos con sus víctimas o en la oscuridad. Normalmente saltan sobre sus víctimas e intentan inmovilizarlas, infligiendo un mordisco debilitador.

Daño a características (Sb): los muñecos kani son demasiado débiles para infligir un daño grave con su mordisco, pero son temidos por su aptitud para, literalmente, masticar el espíritu y la fuerza vital de sus víctimas. Su ataque de mordisco inflige 1 punto de daño a características con cada golpe con éxito o asalto en que permanezca pegado a la víctima. La característica afectada depende de la naturaleza del muñeco (consulta la barra lateral).

Aferrarse (Ex): los muñecos kani se pegan de manera sorprendente a sus víctimas. Para usar esta aptitud primero deben tener éxito en un ataque de mordisco y después pueden apresar efectivamente a la víctima. El muñeco pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA y tiene una CA de 16, pero se sujeta con gran tenacidad. También tienen un bonificador +16 racial en las pruebas de presa (ya reflejado en el apartado de Ataque base/Presa del bloque de estadísticas) y siguen infligiendo daño a características en cada asalto que permanezcan aferrados.

Un muñeco kani aferrado puede ser golpeado con un arma o ser apresado a su vez. Para quitárselo mediante, la presa el contrincante debe conseguir sujetarlo.

Corretear (Ex): los muñecos kani son capaces de aumentar temporalmente su velocidad. Tres veces al

MUÑECOS KANI HECHIZADOS

Los muñecos kani benéficos han sido usados por los nómadas de Ansalon desde el principio de los tiempos para proteger a los niños y expulsar al mal. La práctica declinó en la Era del poder debido a que cada vez más muñecos eran habitados por espíritus malignos, pero algunas tribus de nómadas o comunidades rurales todavía los fabrican. Uno de cada diez muñecos kani hechizados se convierte en el hogar de un espíritu maligno y debe ser destruido inmediatamente o atacará a su creador y a cualquier otro con quien se cruce.

El muñeco kani sólo proporciona sus beneficios a los niños (definidos como miembros inmaduros

o preadolescentes de cualquier raza). Conceden un bonificador +2 de mejora a una puntuación de característica especificada mientras estén en posesión del niño. Además, una vez al día o siempre que el niño duerma, le otorga un efecto de protección contra el mal mientras lo tenga. Abjuración y transmutación moderada; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *protección contra el mal*, *resistencia del oso* (oso, tortuga) o *fuerza de toro* (toro, tigre) o *esplendor del águila* (águila, león) o *gracia felina* (gato, conejo) o *sabiduría del búho* (elefante, búho) o *astucia del zorro* (zorro, humano); Coste 3.000 pa; Precio 3.000 pa.

MUÑECO KANI

Dados de golpe	2d10 (11 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	20' (4 casillas)
Clase de armadura	19 (+4 tamaño, +3 Des, +2 natural), toque 17, desprevenido 16
Ataque base/Presa	+1/-16 (+0 si está aferrado)
Ataque	+8 c/c (1 punto de daño a características, mordisco)
Ataque completo	+8 c/c (1 punto de daño a características, mordisco)
Espacio/Alcance	1'/0'
Ataques especiales	Daño a características, aferrarse
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, corretear
Salvaciones	Fort +0, Ref +3, Vol +0

Características	Fue 1, Des 16, Con -, Int 6, Sab 10, Car 3
Habilidades	Esconderse +16, Moverse sigilosamente +6, Saltar +10
Dotes	Sutileza con armas
Entorno	Cualquiera
Organización	Solitario u horda (2-20)
Valor de desafío	1
Tesoro:	Ninguno
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	-
Ajuste de nivel	-

día, pueden doblar su velocidad base a 40' durante un asalto.

Habilidades: los muñecos kani tienen un bonificador racial +6 en las pruebas de Saltar y usan su modificador de Destreza en vez del de Fuerza cuando realizan pruebas en esta habilidad.

CONSTRUCCIÓN

Un muñeco kani maligno se fabrica con materiales sencillos como paja, tela y pintura. El coste del material es de 10 pa. Fabricar el muñeco precisa superar una prueba de Artesanía contra CD 12, con su naturaleza exacta variando según cada muñeco (coser para un muñeco de trapo, carpintería para uno de madera, alfarería para uno de cerámica). Después

de fabricarlo se anima mediante un largo ritual que precisa de un laboratorio o taller especialmente preparado, similar al de un alquimista y con un precio de 500 pa. Si el creador fabrica personalmente el muñeco, esta tarea y el ritual pueden realizarse a la vez.

Se puede crear un muñeco kani con más de 2 DG, pero cada DG adicional añade +2.000 pa al coste de creación.

Estas instrucciones son para crear deliberadamente a un muñeco kani que servirá a su creador. Los que se vuelven maliciosos por sí mismos suelen intentar destruir a su creador y surgen del proceso de fabricación habitual del muñeco hechizado (consulta la barra lateral).

PROTOCRIATURA



UDON

Durante toda la historia de Krynn ha habido muchos experimentos para crear o modificar la vida, no sólo llevados a cabo por magos renegados y altos ogros, sino también por agentes de los dioses. Los draconianos, los dracs e incluso los engendros vivientes de Raistlin son ejemplos de esta investigación mágica. Como en cualquier experimento, no obstante, siempre existen los prototipos y los intentos fallidos, algunos de los cuales sobreviven a su creador para extender su especie deformada.

Las protocriaturas son el resultado de estos experimentos tempranos y versiones más toscas de sus sucesores. También pueden representar el intento de creación de una criatura desde cero para simular la vida existente. Debido a su abandono, desarrollo por terminar, o fallos inherentes, las protocriaturas suelen ser peligrosamente inestables o estar enloquecidas.

EJEMPLO DE PROTOCRIATURA

Este hombre dragón de latón sin alas está erguido y cuenta con una cola ancha. Tiene la cara marcada por un morro largo semejante al de un dragón y la boca llena de dientes muy afilados. Sus ojos brillan con furia y una locura contenida a duras penas.

Este ejemplo usa a un draconiano baaz como criatura base.

PROTODRACONIANO BAAZ (TRAAG) DRAGÓN MEDIANO

Los draconianos protocriaturas, como el que se describe aquí, representan los primeros intentos de los seguidores de Takhisis para crear sirvientes a partir de huevos de dragón bueno. Los traags, tal como se conoce a los protobaaz, son de poca confianza, tienen un temperamento volátil y carecen de todas las cualidades que más tarde mostrarían los draconianos más comunes. Es posible que haya otros protodraconianos, como el sesk, que es un protodraconiano sivak.

Takhisis hizo que la mayoría de estas criaturas fueran enviadas a otras tierras, donde siguen existiendo en un número considerable como mercenarios, tropas de vanguardia y guardianes.

COMBATE

Las protocriaturas son notablemente temerarias en la batalla, aunque su humor cambia constantemente y su personalidad o mente incompleta los puede

ΠΡΟΤΟΔΡΑΚΟΝΙΑΠΟ ΒΑΑΖ (ΤΡΑΑΓ), DRAGÓN

Dados de golpe	2d12+7 (20 pg)
Iniciativa	+0
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	19 (+6 natural, +3 armadura de pieles), toque 10, desprevenido 19
Araque base/Presa	+2/+4
Araque	+4 c/c (1d4+1, garra) o +4 c/c (1d10+3/19-20, espada bastarda)
Araque completo	+4 c/c (1d4+1, 2 garras) y -1 c/c (1d3+2, mordisco); o +4 c/c (1d10+3/19-20, espada bastarda) y -1 c/c (1d3+2, mordisco)
Espacio/Alcance	5'/5'
Araques especiales	Furia
Cualidades especiales	Rasgos de draconiano, inestabilidad, locura
Salvaciones	Fort +5, Ref +3, Vol +1

convertir en igual de cobardes y asustadizos. Los protodraconianos baaz, o traags, son unos ejemplos excelentes de protocriatura, nerviosos y ansiosos por la batalla pero inclinados a sufrir ataques enloquecidos de furia y sed de sangre cuando ya están luchando.

La mayoría de protocriaturas usan ataques de cuerpo a cuerpo, prefiriendo enfrentarse a sus contrincantes en combate cerrado con su fuerza bruta.

Rasgos de draconiano (Ex): sentido ciego 60', visión en la oscuridad 120', inmunidad a las enfermedades, a dormir y a los efectos de paralización, inspirado por dragones, visión en la penumbra, bajo metabolismo, olfato 60'.

CÓMO CREAR UNA PROTOCRIATURA

"Protocriatura" es una plantilla heredada que puede aplicarse a cualquier aberración, dragón, gigante, humanoide, bestia mágica, humanoide monstruoso, cieno o muerto viviente corporales (a la que a partir de ahora llamaremos criatura base).

Una protocriatura usa las mismas estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto en lo que se indica aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura base no cambia. Las criaturas Minúsculas y Diminutas aumentan su tamaño en 2 categorías, las criaturas Menudas aumentan su tamaño en 1 categoría y las Pequeñas o mayores no cambian de tamaño.

Dados de golpe: incrementa los DG raciales de la criatura en una categoría, hasta un máximo de d12. No incrementes los DG de clase.

Velocidad: si la velocidad base terrestre, de vuelo o natatoria es de 40' o más, disminuye en 10'. La maniobrabilidad de las criaturas voladoras se reduce

Características	Fue 15, Des 11, Con 15, Int 6, Sab 8, Car 6
Habilidades	Avistar +4, Disfrazarse +3, Engañar +3, Escuchar +4, Intimidar +3
Dotes	Correr, Dureza
Entorno	Cualquiera terrestre
Organización	Solitario o partida (2-5)
Valor de desafío	2
Tesoro:	50% monedas, 50% bienes, objetos estándar
Alineamiento	Caótico maligno (normalmente)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+1

en una categoría. Una criatura base que no pueda volar pero tenga alas rudimentarias con las que planear, pierde las alas.

Clase de armadura: la armadura natural se incrementa en +3.

Ataques especiales: la protocriatura conserva todos los ataques especiales extraordinarios de la criatura base pero pierde todos los sobrenaturales y sortílegos. También obtiene el siguiente ataque especial.

→ **Furia (Ex):** esta criatura tiene la aptitud de furia del bárbaro, con sus DG raciales actuando como los niveles de bárbaro en relación al número de veces al día que puede enfurecerse. Si la protocriatura tiene niveles de bárbaro, se añaden a sus DG raciales para determinar el funcionamiento de la aptitud. Las protocriaturas que inflijan daño a un contrincante en combate se enfurecerán automáticamente excepto si tienen éxito en una salvación de Voluntad contra CD 15.

Cualidades especiales: las protocriaturas conservan todas las cualidades especiales extraordinarias de la criatura base pero pierden todas las sobrenaturales y sortílegas, incluida la resistencia a conjuros pero no la RD. También obtienen las siguientes cualidades especiales.

→ **Inestabilidad (Ex):** estas criaturas son inestables. Cuando quedan reducidas a -10 pg, sus cuerpos se derrumban, disolviéndose y pudriéndose hasta que todo lo que queda es protomateria, polvo o un material básico similar. Las protocriaturas que caen debido a la inestabilidad no pueden ser revividas, pero pueden resucitar si se conserva la protomateria.

→ **Locura (Ex)**: estas criaturas, debido a sus fallos y el pésimo desarrollo de su psique, son menos susceptibles a los efectos que tienen como objetivo una mente racional. Obtienen un bonificador +4 racial en los TS para resistir conjuros o efectos enajenadores o de encantamiento.

Características: modifica las de la criatura base como sigue: Fue +4, Con +2, Int -2, Car -4.

Entorno: el mismo que el de la criatura base.

Valor de desafío: si la criatura base no tiene aptitudes sortílegas o sobrenaturales, incrementa el VD

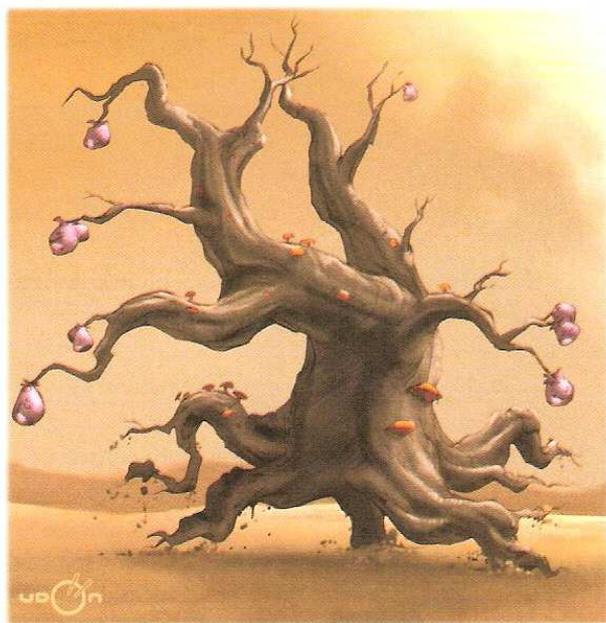
en 1, sin tener en cuenta los DG. Si la criatura base tiene aptitudes sortílegas o sobrenaturales modifica el VD como sigue: 3 DG o menos, el mismo que la criatura base; 4 a 7 DG, como la criatura base -1; 8-13 DG, como la criatura base -3; 14 o más DG, como la criatura base -3.

Alineamiento: el alineamiento de una protocratura se desplaza un paso hacia el caótico, si no lo es ya. Las criaturas legales se convierten en neutrales y las neutrales en caóticas.

Ajuste de nivel: como la criatura base.

QLIPPOTH

PLANTA GRANDE



Esta planta parece ser un árbol deformado con grandes forúnculos rojos y protuberancias sobresaliendo de su corteza cenicienta. Sus piernas semejantes a raíces están desenterradas y cubiertas de suciedad mientras avanza. De sus ramas cuelgan unos hinchados frutos de color púrpura.

El qliploth es una planta rara y mortal que usa sus frutos y savia corruptos para dejar a sus contrincantes en un estado parecido al coma, los mata y usa sus cuerpos para fertilizarse. A menudo se les llama “el azote de Zivilyn” debido al modo en que sus frutos venenosos ofuscan la mente de sus víctimas e inhiben la toma de decisiones.

Los qliploth miden aproximadamente 15' de altura, con un “tronco” de 1 1/2' de diámetro. Están cubiertos de forúnculos y protuberancias enfermizas y su corteza suele ser de color marrón grisáceo. Estas plantas raramente esperan pasivamente a que las víctimas se coman sus frutos, ya que sólo lo harían las criaturas más desesperadas.

Se rumorea que surgieron por primera vez gracias a los experimentos de un mago túnica negra de la

antigüedad con inclinación por alterar las plantas y las criaturas vegetales.

COMBATE

Los qliploth prefieren enfrentarse a sus enemigos cuerpo a cuerpo, confiando en su hedor y en la aptitud de hacer estallar sus frutas venenosas sobre contrincantes adyacentes. Si un contrincante se mantiene apartado y le dispara flechas o lanza conjuros también le tirará sus frutas venenosas. Normalmente intentará dejar inconscientes a todos los contrincantes antes de matarles con su ataque de golpetazo y recogerlos para usarlos como fertilizante.

Fruta venenosa (Ex): contacto o ingestión; Fortaleza CD 10, daño inicial y secundario 2d4 a Sab. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

La fruta de un qliploth contiene un veneno muy potente y puede lanzarse como un ataque de toque a distancia. La planta también puede hacer estallar una de sus frutas como una acción de movimiento, salpicando a cualquiera que esté a 5' de ella. El objetivo de este uso de la fruta venenosa es elegido por el qliploth.

Cualquiera de estas plantas tendrá 4d4 frutos maduros y utilizables en el momento del encuentro. Los frutos tardan una semana en volver a crecer.

Hedor (Ex): los mismos jugos infectos que hay en el interior de los frutos del qliploth supuran de los forúnculos y pústulas que cubren su corteza. Las criaturas vivas en un radio de 10' deben tener éxito en una salvación de Fortaleza contra CD 18 o actuarán como si estuvieran bajo los efectos del conjuro *confusión* mientras se encuentren en el radio de acción y un asalto adicional por cada DG de la planta. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Habilidades: *los qliploth tienen un bonificador +8 racial en las pruebas de Esconderse realizadas en zonas boscosas.

QLIPPOTH

Dados de golpe	5d8+20 (43 pg)
Iniciativa	+0
Velocidad	20' (4 casillas)
Clase de armadura	17 (-1 tamaño, +8 natural), toque 9, desprevenido 17
Ataque base/Presa	+3/+12
Ataque	+7 c/c (1d8+5, golpetazo) o +3 distancia (veneno, fruta)
Ataque completo	+7 c/c (1d8+5, 2 golpetazos) o +3 distancia (veneno, fruta)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Fruta venenosa, hedor
Cualidades especiales	RD 5/cortante, visión en la penumbra, rasgos de planta
Salvaciones	Fort +8, Ref +3, Vol +1

Características	Fue 20, Des 11, Con 18, Int 5, Sab 10, Car 3
Habilidades	Avistar +4, Escondarse +4, Escondarse -4*
Dotes	Reflejos rápidos, Soltura con un arma (fruta)
Entorno	Bosques templados
Organización	Solitario o arboleda (4-7)
Valor de desafío	4
Tesoro:	Ninguno
Alineamiento	Neutral maligno (normalmente)
Avance	6-10 DG (Grande); 11-15 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	-

SANGRECORRUPTA

CRUATURA TRANSFORMADA



La perversa dragona suprema Onysablet es muy conocida por sus experimentos retorcidos sobre criaturas vivas, con la intención de crear monstruos horribles con los que acosar y atormentar a los habitantes de su reino. Una de sus creaciones son los sangre corrupta, cuya sangre está imbuida mágicamente con un ácido muy potente.

La mayoría de criaturas transformadas en sangre corrupta pierden la cordura y viven con un dolor

constante debido al ácido que corre por sus venas. La transformación causa la aparición de forúnculos y pústulas en la piel de la criatura, con heridas abiertas que rezuman constantemente sangre oscura. La mayor parte de su pelo se cae y su piel se vuelve de un color amarillo enfermizo o se oscurece hasta el color azul negruzco de un morado, dándole un aspecto icterico. El hedor a cítricos podridos parece acompañar a los sangre corrupta a todas horas, haciendo que sean bastante fáciles de rastrear (en la mayoría de circunstancias).

Desdichadamente, no parece que Onysablet sea el único ser que se ha interesado en crear más criaturas retorcidas de este tipo. Algunos sacerdotes de Morgion han estado trabajando en el refinamiento del proceso de transformación para hacer que se pueda transmitir fácilmente a otros. Por suerte todavía no lo han conseguido.

EJEMPLO DE SANGRECORRUPTA

Este humanoide bajo tiene la cara achatada, con la nariz ancha y la boca grande llena de colmillos afilados. Sus rasgos están retorcidos en una mueca de dolor y furia, con la locura ardiendo en sus ojos. A primera vista parece una especie de goblin, aunque su carne es de un tono amarillo enfermizo y está cubierta de forúnculos y pústulas supurantes. Sólo lleva un taparrabos, lo que revela las heridas que cubren todo su cuerpo y le da un aspecto realmente malsano. A su alrededor flota un olor a cítricos.

Este ejemplo usa a un goblin combatiente de 1.^{er} nivel como criatura base.

GOBLIN SANGRECORRUPTA, COMBATIENTE DE 1.^{ER} NIVEL, HUMANOIDE MONSTRUOSO PEQUEÑO (HUMANOIDE AGRANDADO, GOBLIN)

Dados de golpe 1d8+3 (7 pg)

Iniciativa +1

Velocidad 30' (6 casillas)

Clase de armadura 15 (+1 tamaño, +1 Des, +2 natural), toque 12, desprevenido 13

Ataque base/Presa +1/+3

Ataque +4 c/c (1d6+2, maza de armas) o +3 (1d4+2, jabalina)

Ataque completo +4 c/c (1d6+2, maza de armas) o +3 (1d4+2, jabalina)

Espacio/Alcance 5'/5'

Ataques especiales Reacción ácida (1d4 de daño), abrazo ardiente (1d6 de daño), agonía mortal (5' de radio, 1d8 de daño), gases venenosos

Cualidades especiales Visión en la oscuridad 60', inmunidad al ácido y al veneno, visión en la penumbra, hediondo

Salvaciones Fort +5, Ref +1, Vol -1

La CD de Reflejos contra la reacción ácida y la agonía mortal del goblin sangrecorrupta es 13.

Veneno (Ex): inhalación, Fortaleza CD 13, daño inicial 1 a Con, secundario 1d4 a Con. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Habilidades: los goblins reciben un bonificador +4 racial en las pruebas de Montar y Moverse sigilosamente. La caballería de goblins (montados sobre huargos) suele elegir Combatir desde una montura en lugar de la dote Alerta, lo que reduce sus modificadores a las pruebas de Avistar y Escuchar de +3 a +1.

COMBATE

Los goblins sangrecorrupta suelen ser guerreros muy directos y brutales, lanzándose de lleno al cuerpo a cuerpo.

Características Fue 15, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6

Habilidades Avistar +2, Esconderse +5, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +5, Montar +4

Dotes Alerta, Presa mejorada^A

Entorno Llanuras templadas

Organización Banda (4-9, partida (10-100 más 100% no combatientes más 1 sargento de 3.^{er} nivel por cada 20 adultos y 1 líder de 4.^o-6.^o nivel), partida de guerra (10-24 con huargos como montura) o tribu (40-400 más 100% no combatientes más 1 sargento de 3.^{er} nivel por cada 20 adultos, 1 ó 2 tenientes de 4.^o ó 5.^o nivel, 1 líder de 6.^o-8.^o nivel, 10-24 huargos y 2-4 lobos terribles)

Valor de desafío 1

Tesoro: Estándar

Alineamiento Caótico maligno (siempre)

Avance Según clase de personaje

Ajuste de nivel +1

CÓMO CREAR UN SANGRECORRUPTA

"Sangrecorrupta" es una plantilla adquirida que puede aplicarse a cualquier aberración, fata, gigante, humanoide o humanoide monstruoso (al que a partir de ahora llamaremos criatura base).

El sangrecorrupta usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Tamaño y tipo: los gigantes o humanoides con esta plantilla se convierten en humanoides monstruosos, pero por otra parte el tipo de criatura no cambia. El tamaño no cambia. No se debe volver a

calcular el bonificador al ataque base, las salvaciones ni los puntos de habilidad aunque cambie el tipo.

Clase de armadura: la armadura natural se incrementa en +2.

Ataques especiales: el sangrecorrupta conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los que se describen a continuación. Las salvaciones tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG del sangrecorrupta + el modificador de Con del sangre corrupta excepto si se indica lo contrario.

Reacción ácida (Ex): las pústulas llenas de ácido que cubren el cuerpo de un sangrecorrupta son extremadamente frágiles. Siempre que sea golpeado por un ataque físico (ya sea c/c o a distancia), algunas de estas pústulas estallan, liberando una línea de ácido de 5'. Los individuos que se encuentren en el área deben salvar contra Reflejos o sufrirán una cantidad de daño por ácido basada en el tamaño del sangrecorrupta.

Abrazo ardiente (Ex): si el sangrecorrupta consigue superar una prueba de presa podrá cogerse con fuerza a una criatura, aplastando su cuerpo contra el del contrincante y haciendo estallar sus pústulas. Este daño es automático en cada asalto en que la víctima permanezca apresada por el sangrecorrupta. Después del primer asalto, la víctima debe salvar contra los gases venenosos del sangrecorrupta (ver abajo).

Agonía mortal (Ex): cuando muere, el cuerpo del sangrecorrupta cae al suelo y empieza a humear y consumirse. 1d4 asaltos más tarde, el cadáver estalla en ácido. Las criaturas que estén dentro del área de efecto pueden salvar contra Reflejos para reducir el daño a la mitad. Además, un asalto después de la agonía mortal, cualquier criatura que todavía esté en el área debe salvar contra los gases venenosos (ver más abajo).

Gases venenosos (Ex): los gases del ácido del sangrecorrupta son tóxicos. Las criaturas que se encuentren dentro del área de efecto de su agonía mortal o sujetadas por su abrazo ardiente pueden ser afectadas por los gases. El daño inicial de los gases es de 1 a Constitución. Un minuto después, aquellos que fallaron su primer TS deben salvar de nuevo o sufrirán 1d4 de daño a la Constitución.

Cualidades especiales: el sangrecorrupta conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las que se describen a continuación.

Visión mejorada (Ex): esta criatura obtiene visión en la oscuridad hasta 60' y visión en la penumbra gracias a la transformación.

Inmunidades (Ex): el sangrecorrupta es inmune a todos los venenos y al ácido.

Hediondo (Ex): los gases del ácido en su sangre, junto con las heridas supurantes que dejan un rastro de gotas de ácido a su paso, hacen que este tipo de criaturas sea muy fácil de rastrear. Aquellos que rastreen al sangrecorrupta obtienen un bonificador +5 de circunstancias a las pruebas de Supervivencia. El bonificador se incrementa a +10 si el rastreador tiene la aptitud especial olfato.

Características: incrementa las de la criatura base como sigue: Fue +2, Con +4.

Dotes: los sangrecorrupta reciben Presa mejorada como dote adicional aunque no cumplan sus prerequisites. También pueden obtener la dote Agonía mortal espectacular del *Escenario de campaña de DRAGONLANCE*, que dobla el área de efecto (trátalo como 5' de radio para las criaturas con un radio de 0') e incrementa el daño de la agonía mortal en un paso (6d6 se convierte en 8d6).

Entorno: cualquiera, normalmente el mismo que la criatura base.

Organización: cualquiera, normalmente el mismo que la criatura base.

Valor de desafío: de tamaño Minúsculo a Menudo, como la criatura base; Pequeño a Grande, como la criatura base +1; Enorme a Colosal, como la criatura base +2.

Alineamiento: caótico maligno (siempre).

Ajuste de nivel: como la criatura base +1.

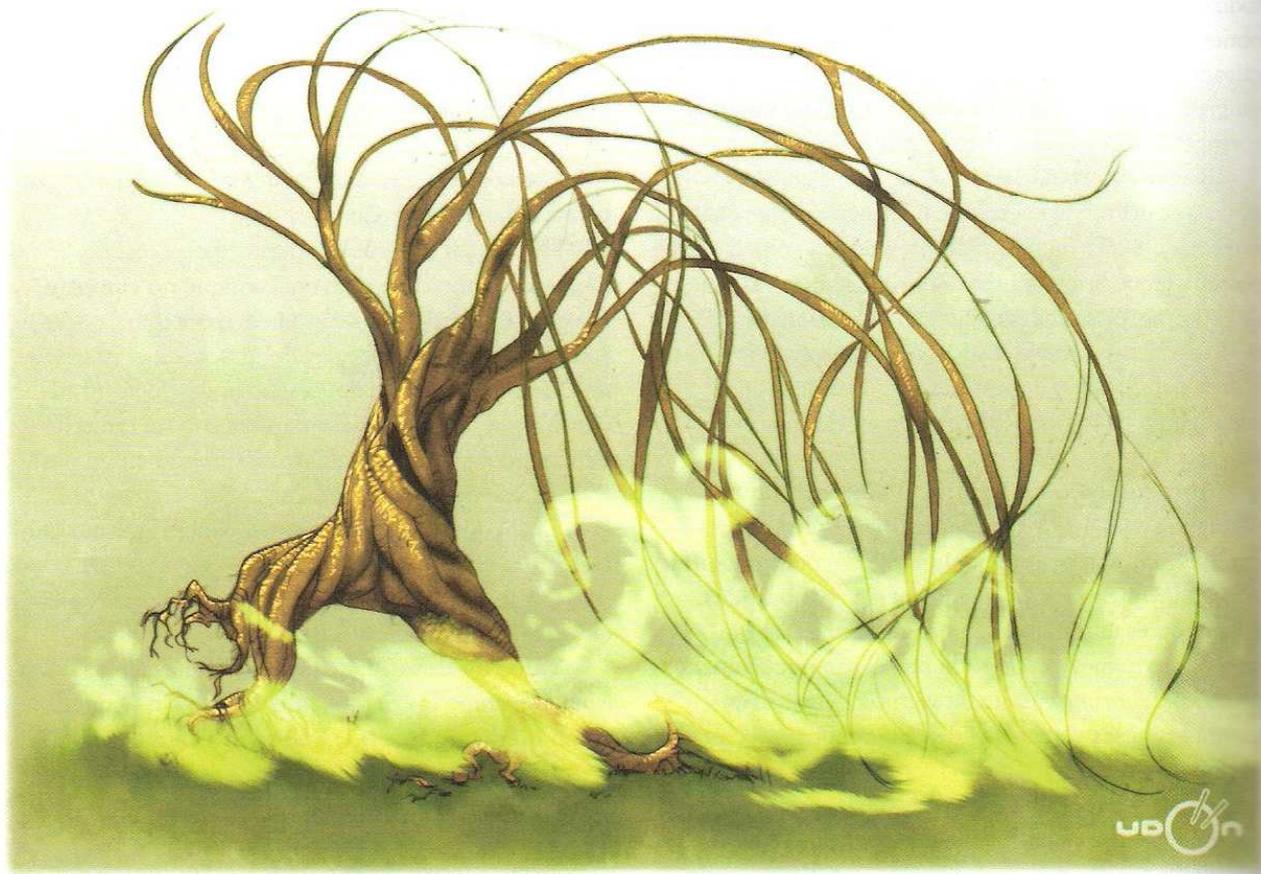
DAÑO ESPECIAL DEL SANGRECORRUPTA

Tamaño	Daño de la reacción ácida	Daño del abrazo ardiente	Daño de la agonía mortal	Radio de la agonía mortal
Minúsculo	1	1d2	1d3	0' (la misma casilla)
Diminuto	1d2	1d3	1d4	0' (la misma casilla)
Menudo	1d3	1d4	1d6	0' (la misma casilla)
Pequeño	1d4	1d6	1d8	5'
Mediano	1d6	1d8	2d6	5'
Grande	1d8	2d6	2d8	10'
Enorme	2d6	2d8	4d6	15'
Gargantuesco	2d8	4d6	4d8	20'
Colosal	4d6	4d8	6d6	30'



SAUCE NEGRO

PLANTA EPORME



Esta criatura parece un feo sauce cubierto de corteza marrón verdosa. Sus ramas cuelgan hacia abajo, algunas movidas por el viento y otras aparentemente con vida propia.

Los sauces negros son criaturas vegetales malévolas que medran gracias al asesinato ocasional de criaturas errantes.

Los sauces negros miden 20' de alto y sus troncos tienen 5' de diámetro. Su color puede variar desde un verde enfermizo hasta el negro como el carbón, pasando por el marrón oscuro. La corteza de un sauce negro siempre está llena de nudos, y sus ramas también le sirven como zarcillos para capturar a sus presas y digerirlas en su cavidad interior, que está llena de jugos digestivos de tono verde amarillento. Estas plantas son capaces de ver y oír a pesar de no tener órganos sensoriales discernibles. Pueden moverse desarraigándose y desplazándose lentamente sobre unas patas rechonchas que pueden cerrar para que parezcan el tronco de un árbol.

Se tiene constancia de estas plantas en los libros de historia desde el primer paso de la Gema gris a través de Krynn. A muchos les extraña que la Gema gris causara tales estragos entre los sauces y dejara al resto de vida vegetal relativamente indemne. Otros

están en desacuerdo con la conexión entre el paso de la Gema gris y la existencia de los sauces negros, a menudo citando textos que se refieren a una druida oscura llamada Fheira, una mujer con una pasión consumada por realizar experimentos mágicos sobre plantas.

Los sauces negros no tienen órganos que les permitan comunicarse, pero pueden comprender el común, el silvano y el elfo, así como también otros idiomas comunes de los territorios circundantes.

COMBATE

El sauce negro prefiere atacar a criaturas que hayan caído presa de su aura de dormir y constreñirlas con cuatro zarcillos a la vez. Cuando se enfrente a muchos enemigos abrirá su tronco y engullirá a uno de ellos para poder usar todo sus recursos con los otros en el enfrentamiento. Si le cortan tres cuartas partes de sus zarcillos dejará de intentar apresar a más criaturas.

Constreñir (Ex): el sauce negro inflige 1d8+9 puntos de daño con una prueba de presa superada.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el sauce negro debe acertar a una criatura Grande o de menor tamaño con sus zarcillos. Después podrá intentar una presa como una acción libre que no

SAUCE NEGRO

Dados de golpe	16d8+112 (184 pg)
Iniciativa	+0
Velocidad	10' (2 casillas)
Clase de armadura	28 (-2 tamaño, +20 natural), toque 8, desprevenido 28
Ataque base/Presa	+12/+26
Ataque	+17 c/c (1d6+6, zarcillo)
Ataque completo	+17 c/c (1d6+6, 12 zarcillos)
Espacio/Alcance	15'/15'
Ataques especiales	Constreñir, agarrón mejorado, aura de dormir, engullir
Cualidades especiales	RD 15/cortante, inmunidad a la electricidad y el fuego, rasgos de planta
Salvaciones	Fort +17, Ref +5, Vol +5

provoca ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa inmovilizará y podrá constreñir. El sauce puede constreñir a una criatura con hasta cuatro zarcillos a la vez, realizando una prueba de presa por cada zarcillo. Una criatura puede cortar uno de los zarcillos con un arma ligera cortante o perforante infligiendo 10 puntos de daño al zarcillo en cuestión (CA 15). Los zarcillos cortados de este modo se restan del número de zarcillos que puede usar el sauce negro. Todos los zarcillos vuelven a crecer en una semana.

Constreñir (Ex): el sauce negro inflige 1d8+9 puntos de daño con una prueba de presa superada.

Aura de dormir (Sb): todas las criaturas en un radio de 30' de un sauce negro deben tener éxito en una salvación de Voluntad contra CD 30 o serán afectadas del mismo modo que por el conjuro *dormir* a 15.º nivel de lanzador. A diferencia del conjuro, el aura del sauce negro puede afectar a un número de DG igual a los suyos. Las criaturas que tengan éxito en su salvación quedan fatigadas durante cuatro asaltos y no podrán ser afectadas por el aura de dormir del mismo sauce durante 24 horas. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

Características	Fue 23, Des 10, Con 24, Int 10, Sab 11, Car 17
Habilidades	Averiguar intenciones +5, Avistar +14, Esconderse +10*, Escuchar +7, Supervivencia +6
Dotes	Alerta, Ataque poderoso, Hendedura, Romper arma mejorado, Soltura con una aptitud (aura de dormir), Soltura con un arma (zarcillo)
Entorno	Bosques cálidos
Organización	Solitario o arboleda (2-5)
Valor de desafío	13
Tesoro:	Estándar
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	17-32 DG (Enorme), 33-48 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel	—

Engullir/parálisis (Ex): el sauce negro puede intentar engullir a un contrincante apresado superando una prueba de presa. Una vez dentro de la planta, el contrincante debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra CD 25 o quedará paralizado por los jugos digestivos del sauce negro durante 3d6 asaltos, sufriendo 2d6 puntos de daño por asalto. La víctima debe salvar en cada asalto que permanezca dentro de la planta. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Debido a que la planta se sella a sí misma tras engullir a una criatura, si una víctima consigue evitar la parálisis sólo puede salir abriéndose paso con un arma cortante o perforante e infligiendo 25 puntos de daño al interior del sauce negro (CA 20). Cuando la criatura sale, la planta sella el agujero, por lo que otra víctima engullida deberá abrirse su propio camino.

El interior de un sauce negro Enorme puede contener a 2 criaturas Grandes, 8 Medianas, 32 Pequeñas, 128 Menudas o 512 Diminutas o más pequeñas.

Habilidades: *el sauce negro obtiene un bonificador +10 de competencia en las pruebas de Esconderse en zonas boscosas.



SEÑOR DEL BOSQUE



Los señores del bosque son criaturas nobles elegidas por Chislev para proteger un bosque u otra zona. Aunque el nombre parece indicar que sólo pueden encontrarse en áreas forestales, nada podría estar más lejos de la realidad. Para Chislev el bosque no es el único entorno natural que merece ser preservado. Los señores del bosque pueden encontrarse desde los desiertos más calidos hasta los propios límites del muro de Hielo. Normalmente estos seres responden a nombres más apropiados (señor de la tundra, señor del desierto, etc.) pero siguen estando agrupados con los señores del bosque debido a la similitud en las aptitudes que les son concedidas.

Los señores del bosque conocen el silvano además de cualquier otro idioma que supieran anteriormente.

SEÑOR DEL BOSQUE OSCURO

El señor del bosque Oscuro (*NdC: lo correcto sería llamarle "señor del bosque del bosque Oscuro", pero podemos obviar la redundancia, ¿no?*) es la criatura de su tipo más conocida por todo Ansalon debido a su encuentro

con los Héroes de la lanza durante su huída de Solace. Su encuentro posterior con Caramon Majere y su hija Dezra, muchos años más tarde, ayudó a liberar al bosque de los skorenoi. Debido a su amplio renombre y aparición en muchos relatos de bardos, no es raro oír que se menciona su título en vez de un nombre verdadero.

Chislev eligió al señor del bosque Oscuro por su entrega durante la Era del poder, cuando el unicornio luchó contra unos crueles cazadores furtivos y recibió una herida mortal. El dios quedó conmovido por el sacrificio de la criatura y, viendo que sería ideal para el cargo, lo sanó. Entonces le dio la opción de aceptar el puesto de señor del bosque.

El señor del bosque Oscuro no tardó demasiado tiempo en perder el interés por interferir en los asuntos mortales, y terminó preocupándose sólo por el destino de su bosque, una actitud que finalmente arraiga en todos los señores del bosque.

COMBATE

El Señor del bosque Oscuro prefiere no combatir, pero cuando se le obliga utilizará primero las aptitudes por las que se conoce a los unicornios, confiando en sus conjuros sólo cuando no haya otra opción o cuando los enemigos empiecen a prevalecer.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *bendición*, *detectar el mal* (siempre como acción libre), *dormir* (CD 20); 3/día: *curar heridas leves* (5.º nivel de lanzador), *sanar*; 1/día: *curar heridas moderadas* (5.º nivel de lanzador); *neutralizar veneno* (CD 23). Una vez al día, el señor del bosque puede utilizar un *teleportar mayor* hasta cualquier lugar del bosque Oscuro, pero no para entrar o salir del bosque. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

Conjuros: el señor del bosque puede lanzar conjuros divinos como un druida de 8.º nivel.

Conjuros de druida preparados normalmente (6/6/5/5/3, salvación CD 17 + nivel de conjuro): 0: *conocer dirección*, *detectar magia* (2), *orientación divina*, *resistencia* (2); 1.º: *bruma de obscurecimiento* (2), *fuego feérico*, *salto*; 2.º: *ablandar tierra y piedra*, *animal mensajero*, *esfera flamígera*, *ráfaga de viento*, *resistencia del oso*; 3.º: *crecimiento vegetal*, *curar heridas moderadas* (3), *llamar al relámpago*; 4.º: *comandar plantas*, *disipar magia*, *reencarnar*.

Pisada sin rastro (Ex): esta aptitud funciona como el rasgo de clase del druida con el mismo nombre.

Empatía salvaje (Ex): este poder funciona como el rasgo del druida excepto en que el Señor del bosque tiene un bonificador +10 racial en la prueba.

EL SEÑOR DEL BOSQUE OSCURO, SEÑOR DEL BOSQUE УПІСОРПІО АГРАПДАДО, BESTIA MÁGICA GRANDE

Dados de golpe	8d10+56 (100 pg)	Características	Fue 22, Des 19, Con 24, Int 14, Sab 25, Car 28
Iniciativa	+4	Habilidades	Avistar +9, Concentración +13, Conoc. de conjuros +12, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +11, Saber (local) +12, Saber (naturaleza) +14, Saltar +22, Supervivencia +10 (+12 en la superficie)*
Velocidad	70' (14 casillas)	Dotes	Alerta, Ataque múltiple, Soltura con una habilidad (supervivencia)
Clase de armadura	22 (-1 tamaño, +4 Des, +9 natural), toque 13, desprevenido 18	Entorno	Bosque Oscuro
Ataque base/Presa	+8/+18	Organización	Solitario
Ataque	+16 c/c (1d8+9, cuerno)	Valor de desafío	7
Ataque completo	+16 c/c (1d9+9, cuerno) y +11 c/c (1d4+3, 2 pezuñas)	Tesoro:	Ninguno
Espacio/Alcance	10/5'	Alineamiento	Neutral
Ataques especiales	Agonía mortal, aptitudes sortílegas, conjuros	Avance	Según clase de personaje
Cualidades especiales	Aura de calma, RD 10/hierro frío, visión en la oscuridad 60', círculo mágico contra el mal, inmunidad al veneno, hechizo y compulsión, visión en la penumbra, olfato, pisada sin rastro, empatía salvaje	Ajuste de nivel	-
Salvaciones	Fort +13, Ref +10, Vol +9		

CÓMO CREAR UN SEÑOR DEL BOSQUE

“Señor del bosque” es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier bestia mágica o animal dotado de consciencia con puntuaciones de Inteligencia y Sabiduría de 10 o mejores.

El señor del bosque usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto las indicadas aquí.

Velocidad: todas las formas de movimiento se incrementan en 10'.

Clase de armadura: la armadura natural mejora en +3.

Ataques especiales: el señor del bosque conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los descritos a continuación. Las salvaciones tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG del señor del bosque + el modificador de Car del señor del bosque excepto si se indica lo contrario.

↪ **Agonía mortal (Ex):** cuando un señor del bosque muere, la propia tierra de su alrededor nota la herida y las criaturas en un radio de 30' sufren automáticamente 5d6 puntos de daño divino, haciendo que la mayoría de plantas normales se marchiten y mueran.

↪ **Aptitudes sortílegas:** el señor del bosque obtiene las siguientes aptitudes sortílegas: a voluntad: *bendición*, *dormir*, *escudo de la fe*; 3/día: *sanar*. Estos conjuros se lanzan a un nivel igual a los DG del señor del bosque.

↪ **Conjuros:** el señor del bosque obtiene la aptitud de lanzar conjuros como un druida con un nivel igual a sus DG.

Cualidades especiales: el señor del bosque conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las siguientes:

↪ **Aura de calma (Sb):** el señor del bosque irradia un aura de calma hasta una distancia de 30'. Todos los animales que se encuentren dentro de esta aura obtienen inmunidad al miedo y un bonificador +2 en todos los TS realizados contra conjuros.

↪ **RD:** 10/hierro frío. Esta RD reemplaza a la que tenga la criatura base, si la tiene.

↪ **Pisada sin rastro (Ex):** esta aptitud funciona como el rasgo del druida del mismo nombre.

↪ **Empatía salvaje (Ex):** este poder funciona como el rasgo del druida excepto en que el señor del bosque tiene un bonificador racial +4. Si la criatura base ya posee la aptitud, su bonificador racial existente se incrementa en +4.

Características: incrementa las de la criatura base como sigue: Fue +2, Con +2, Int +4, Sab +4, Car +4.

Entorno: cualquiera.

Valor de desafío: el de la criatura base +3.

Alineamiento: neutral (siempre).

Ajuste de nivel: -

SIERVO OSCURO DE ONYSABLET



Los siervos oscuros son esbirros retorcidos y enfermos de la gran dragona negra Onysablet, conocida por todo Ansalon por su interés perverso en los experimentos mágicos. El pantano de Sable contiene una horda de criaturas antinaturales creadas por la Negra puramente para satisfacer su curiosidad. Los siervos oscuros surgieron cuando la dragona decidió investigar un método alternativo para crear dracs que no requiriera el uso constante de la magia para propagar la transformación. Para ello recurrió a la experimentación mágica, con la intención de crear una enfermedad muy infecciosa con la que cumplir sus objetivos.

El experimento falló en el hecho que Sable no fue capaz de crear una enfermedad mágica que infectara a los dracs. No obstante, sí tuvo éxito en crear un nuevo tipo de sirviente: las criaturas llamadas siervos oscuros, que antiguamente eran humanos, elfos u ogros varones y se retorcieron para crear burlas corruptas de sus antiguas identidades. Su piel se volvió de color negro como el carbón, sus ojos perdieron todo el color y sus dedos se convirtieron en garras. Sable enseguida descubrió que esta enfermedad estaba limitada a un pequeño número de población, e incluso los híbridos de tales criaturas, como los semielfos y semiogros, eran inmunes a sus efectos.

La dragona situó a sus siervos oscuros en varias intersecciones alrededor de su reino, usándolos como

freno para los aventureros atrevidos. La plaga de siervos tiene siempre a un “siervo maestro” con algunas aptitudes más que el resto, que a su vez se llaman “siervos esclavos”.

EJEMPLO DE SIERVO OSCURO

Esta criatura parece un elfo desgredado, con la piel de color gris oscuro. Sus ojos enloquecidos son de color blanco lechoso y tiene los dedos largos, retorcidos y terminados en garras afiladas.

Este ejemplo usa a un elfo silvanesti combatiente de 1.^{er} nivel como criatura base.

COMBATE

Los siervos oscuros de Onysablet suelen luchar en manada, rodeando a sus enemigos y destrozándoles con sus garras con la esperanza de extender la corrupta fiebre del siervo. Combaten sin ninguna consideración por su propia vida o bienestar, aunque si se presenta una oportunidad más subrepticia de infectar a enemigos no dudarán en aprovecharla.

*La salvación de Fortaleza para la enfermedad de los siervos oscuros tiene una CD de 13.

Rasgos de silvanesti (Ex): inmune a los conjuros y efectos de dormir, +2 en las salvaciones contra efectos de encantamiento, bonificador +1 racial en las pruebas de Conocimiento de conjuros y Saber (arcano), bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

CÓMO CREAR UN SIERVO OSCURO DE ONYSABLET

“Siervo oscuro de Onysablet” es una plantilla adquirida que puede añadirse a cualquier humano, elfo u ogro varón.

El siervo oscuro de Onysablet usa todas las estadísticas y aptitudes de la criatura base excepto en lo que se indica aquí.

Clase de armadura: la armadura natural se incrementa en +2.

Ataque: el siervo oscuro obtiene dos ataques de garra como armas naturales principales.

Ataque completo: los siervos oscuros prefieren usar sus ataques de garra en vez de armas, ya que esto les permite transmitir la terrible enfermedad que crea a más siervos oscuros.

Daño: los humanos y los elfos convertidos en siervos oscuros infligen 1d6 + modificador de Fuerza de daño con sus ataques de garra, y los ogros infligen 1d8 + modificador de Fuerza de daño. Todas las víctimas de los ataques de garra se exponen a contagiarse de la enfermedad del siervo oscuro.

LAS MUJERES Y LA FIEBRE DEL SIERVO OSCURO

Aunque las mujeres de las tres razas afectadas por la fiebre del siervo son inmunes a sus efectos de transformación, la enfermedad todavía puede ser peligrosa para ellas. Cualquier humana, elfa u ogra que contraiga la enfermedad ignora las reglas estándar de la infección y no puede transmitirla a nadie. Si quedara embarazada, sin embargo, la enfermedad haría que el feto mutara de

forma terrible y, aproximadamente 5 meses después de la concepción, un gusano punzante de 2' de largo saldría de su vientre, infligiéndole 4d6 puntos de daño permanente a la Constitución. Por otra parte, este gusano es completamente inofensivo para otros y no es capaz de alimentarse una vez ha salido del cuerpo de su "madre", muriendo al cabo de pocos días excepto si se le sustenta de algún modo.

SIERVO OSCURO DE ONYSABLET, SILVANESTI COMBATIENTE DE 1.ER NIVEL, HUMANOIDE MEDIANO (ELFO)

Dados de golpe	1d8+6 (10 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	17 (+4 Des, +2 natural, +1 cuero), toque 14, desprevenido 13
Ataque base/Presa	+1/+1
Ataque	+1 c/c (1d6 más enfermedad, garra)
Ataque completo	+1 c/c (1d6 más enfermedad, 2 garras)
Espacio/Alcance	5/5'
Ataques especiales	Enfermedad
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', telepatía limitada, visión en la penumbra, RE 10 (ácido), rasgos de silvanesti.
Salvaciones	Fort +4, Ref +4, Vol +1

Características	Fue 10, Des 18, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 11
Habilidades	Avistar +3, Buscar +3, Conoc. de conjuros +2, Escuchar +3, Intimidar +4, Nadar +4, Saber (arcano) +2, Tregar +4.
Dotes	Dureza
Entorno	Nueva ciénaga
Organización	Solitario, manada (2-10) o plaga (11-30)
Valor de desafío	2
Tesoro:	Estándar
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+3

Ataques especiales: el siervo oscuro conserva todos los ataques especiales de la criatura y obtiene la siguiente aptitud especial.

Enfermedad (Sb): cualquier criatura golpeada por el ataque de garra de un siervo oscuro debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra una CD igual a 10 + 1/2 de los DG del siervo oscuro + el modificador de Con del siervo oscuro o será afectado por una enfermedad llamada fiebre del siervo. La enfermedad tiene un periodo de incubación de dos semanas, durante las cuales cualquier elfo, humano u ogra expuesto a un portador puede contraerla como si fuera una enfermedad de transmisión por aire. Al final de este tiempo, cualquier varón que haya contraído la enfermedad debe tener éxito en otro TS o se transformará en un siervo oscuro de Onysablet. La enfermedad puede curarse con *quitar enfermedad* (precisando una prueba de nivel contra CD 15) o *sanar*. Las criaturas que ya se hayan transformado no pueden ser devueltas al estado normal con conjuros inferiores a *deseo limitado*, *deseo* y *milagro*.

Cualidades especiales: el siervo oscuro conserva todas las cualidades especiales de la criatura base obtiene las siguientes:

- ↪ Visión en la oscuridad hasta 60'.
- ↪ RE 10 (ácido).
- ↪ **Telepatía limitada (Sb):** todos los siervos oscuros que se encuentren a 100' o menos los unos de los otros son capaces de compartir sensaciones y percepciones. Esto les concede una cierta mente colectiva, por lo que si un siervo oscuro de un grupo (dentro del alcance de la telepatía limitada de los otros) no está desprevenido, ninguno lo está. Ningún siervo oscuro del grupo se considera flanqueado excepto si lo están todos.

Características: incrementa las de la criatura base como sigue: Fue +2, Des +2, Con +2.

Entorno: Nueva ciénaga.

Organización: solitario, manada (2-10) o plaga (11-30).

Valor de desafío: como la criatura base +2.

Alineamiento: caótico maligno (siempre).

Ajuste de nivel: +3.

SIERVOS MAESTROS

Los siervos maestros tienen las mismas aptitudes que los siervos oscuros de Onysabet normales excepto en que la dragona negra puede enviar órdenes telepáticas a cualquier siervo maestro dentro de la Nueva Ciénaga. Los siervos maestros también pueden despachar órdenes telepáticas similares a cualquier siervo oscuro en el radio de una milla. Normalmente se trata de los

SKORENOI



Los skorenoi aparecieron por primera vez en el bosque Oscuro durante los años inmediatamente posteriores a la Guerra de Caos. Un ent infernal creado por Caos llamado Leño terrible cerró un trato con el jefe centauro renegado Chrethon. Chrethon había sido exiliado por los otros jefes al desafiar al señor del bosque Oscuro matando a un grupo de caballeros de Takhisis. El centauro exiliado quería vengarse de sus compañeros por el agravio y Leño oscuro se aprovechó de este odio.

Y así Leño oscuro alteró al líder centauro para convertirlo en un skorenoi: una versión retorcida y deformada de su aspecto anterior. Entonces Chrethon empezó una guerra contra sus antiguos aliados, secuestrándolos y usando a Leño oscuro para convertirlos en leales seguidores skorenoi. Chrethon también descubrió que los poderes de Leño oscuro no estaban limitados a los centauros y secuestró a numerosos sátiros para que se unieran a sus filas.

La destrucción causada por Chrethon y Leño oscuro sólo llegó a su fin con la ayuda de Caramon, el héroe de la lanza, y de su hija Dezra. Después de algunos meses la mancha de los skorenoi había desaparecido en más o menos un tercio de los afectados. Estos centauros no se sentían emparentados con los skorenoi malignos y tampoco eran aceptados en las comunidades de centauros normales debido

portadores iniciales de la fiebre del siervo: aquellos infectados directamente por Sable y después liberados para extender la enfermedad. Si un siervo maestro muere, el primer siervo esclavo que hubiera infectado, o el que haya estado infectado durante más tiempo, obtiene las aptitudes de un siervo maestro. A diferencia de los siervos normales, éstos nunca pueden volver a su forma natural.

a sus antiguas faltas, por lo que emigraron hacia las praderas de Arena y ayudaron a formar la nación centaura y humana de Duntollik.

Ningún skorenoi tiene el mismo aspecto que otro, ya que la influencia de Caos los cambia físicamente, a menudo dando como resultado músculos exageradamente abultados, rasgos deformados o un resto de los rasgos humanos y animales de la criatura. Algunos aventureros han informado de enfrentamientos con otras criaturas, como los kiri, que poseían los mismos atributos.

COMBATE

Los sátiros skorenoi utilizan la flauta con la esperanza de dormir a tantos contrincantes como les sea posible y después darles un golpe de gracia, excepto si tienen otros planes para ellos. Si esta táctica no funciona utilizarán tácticas de guerrilla, atacando cuerpo a cuerpo con un cabezazo o una daga y después usando su prodigiosa velocidad para alejarse y lanzar flechas en los asaltos siguientes.

La salvación de Reflejos contra la agonía mortal de estos skorenoi tiene una CD de 14.

Castigar a la ley (Sb): una vez al día, el sátiro skorenoi puede realizar un ataque normal c/c para infligir +5 puntos de daño contra un enemigo legal.

Flauta (Sb): los sátiros skorenoi pueden tocar varias tonadas mágicas con sus caramillos. Normalmente sólo un sátiro de cada grupo lleva flauta. Cuando la toca, todas las criaturas en una expansión de 60' (excepto los sátiros) deben tener éxito en una salvación de Voluntad contra CD 13 o quedarán afectados por un *hechizar persona, dormir* o *miedo* (10º nivel de lanzador; el sátiro elige la tonada y su efecto). Estas flautas no tienen poderes en manos de otras criaturas. Una criatura que salve contra cualquier efecto de la flauta no puede ser afectada por la misma flauta durante 24 horas. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

El sátiro skorenoi a menudo usa la flauta para hacer dormir a un grupo de aventureros y después matarlos con facilidad.

Habilidades: los sátiros skorenoi tienen un bonificador +4 racial en las pruebas de Avistar, Escondarse, Escuchar, Interpretar y Moverse sigilosamente.

SÁTIRO ΣΚΟΡΕΠΟΙ, ΦΑΤΑ ΜΕΔΙΑΝΑ (CAÓΤΙΚΑ)

Dados de golpe	5d6+10 (27 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	80' (16 casillas)
Clase de armadura	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, desprevenido 16
Ataque base/Presencia	+2/+4
Ataque	+4 c/c (1d6+2, testuz)
Ataque completo	+4 c/c (1d6+2, testuz) y -1 c/c (1d4+4/19-20, daga); o +4 distancia (1d6/×3, arco corto)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Agonía mortal, castigar a la ley, flauta
Cualidades especiales	RD 5/hierro frío y legal, visión en la penumbra
Salvaciones	Fort +3, Ref +6, Vol +5

ΚΩΜΟ ΚΡΕΑΡΑ ΥΠ ΣΚΟΡΕΠΟΙ

“Skorenoi” es una plantilla adquirida que puede aplicarse a cualquier humanoide, fata o humanoide monstruoso corporales que posean rasgos bestiales, como centauros, arpías, kirí, minotauros, etc. (a la que a partir de ahora llamaremos criatura base).

El skorenoi conserva todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto en lo que se indica aquí.

Tamaño y tipo: los humanoides con esta plantilla se convierten en humanoides monstruosos, y todas las criaturas obtienen el subtipo caótico. Por otra parte la criatura no cambia. El tamaño permanece igual. No deben volverse a calcular sus DG, bonificador al ataque base ni salvaciones base.

Velocidad: si la criatura es una fata, dobla su velocidad terrestre.

Clase de armadura: la armadura natural se incrementa en +2.

Ataques especiales: el skorenoi conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los siguientes.

Agonía mortal (Ex): un skorenoi que quede reducido a 0 puntos de golpe o menos estalla inmediatamente, infligiendo 5d6 puntos de daño por fugo a todas las criaturas en un radio de 5'. Las criaturas afectadas pueden intentar salvar

Características	Fue 14, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 13
Habilidades	Avistar +15, Diplomacia +3, Disfrazarse +1 (actuar +3), Engañar +9, Escondarse +14, Escuchar +15, Interpretar (instrumentos de viento) +9, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +14, Saber (naturaleza) +9, Supervivencia +1 (+3 en la superficie).
Dotes	Alerta ^A , Esquiva, Movilidad
Entorno	Bosques templados
Organización	Solitario, pareja, partida (3-5) o tropel (6-11)
Valor de desafío	4 (sin flauta) o 6 (con flauta)
Tesoro:	Estándar
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	6-10 DG (Mediano)
Ajuste de nivel	+5

contra Reflejos (CD igual a 10 + 1/2 de los DG + modificador de Con) para sufrir la mitad del daño. Este estallido también destruye el arma usada para infligir el golpe mortal, si se trata de un arma. A las armas mágicas se les permite salvar para negar el efecto (con la misma CD). Si el golpe mortal fue infligido por un arma natural o un ataque sin armas, la criatura que realizó el ataque sufre la mitad más de daño por la explosión excepto si supera el TS, en cuyo caso sufre el daño normal.

Castigar a la ley: una vez al día, la criatura puede realizar un ataque c/c normal para infligir un daño adicional igual a sus DG (máximo +20) contra un contrincante legal.

Cualidades especiales: el skorenoi conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene RD 5/legal. Si la criatura base ya tenía una RD que podía superarse mediante otro tipo de arma, el tipo de arma debe reflejar tanto el original como el legal.

Características: modifica los de la criatura base como sigue: Fue +4, Des +2, Con +2.

Entorno: cualquier zona forestal.

Valor de desafío: el mismo que la criatura base +1, o +2 si era una fata.

Alineamiento: caótico maligno (siempre).

Ajuste de nivel: el mismo que la criatura base +2, o +3 si era una fata.

WYNDLASS

ABERRACIÓN ENORME

Esta criatura tiene el aspecto de un infecto pulpo negro parduzco dotado con diez tentáculos con púas. Por encima de esos tentáculos tiene tres ojos azules que brillan débilmente. Está saliendo de un foso de arenas movedizas mientras agita los tentáculos.

El wyndlass es un horror lleno de tentáculos que vive en pantanos sombríos y marismas boscosas. Su voraz apetito le impulsa a consumir otros animales en grandes cantidades y a veces ataca a viajeros y aventureros incautos que no le ven hasta que ya es demasiado tarde.

El wyndlass es muy parecido a un pulpo o calamar gigante, con púas en los tentáculos, y tres ojos azules y brillantes. Su color natural es parduzco, pero puede camuflarse hasta cierto punto con el entorno. Vive en un foso que construye ablandando la tierra a su alrededor y acechando desde el interior, esperando a que su presa pase cerca. Los restos de sus víctimas permanecen en el fondo de estas arenas movedizas para no alertar a otros animales del peligro inmediato. Cuando ha reducido lo suficiente la caza de una zona, sale del foso y viaja varias millas para encontrar nuevas presas.

Los wyndlass crecen hasta los 20 ó 30' de largo y pesan más de una tonelada. Se cree que son parientes mutados del calamar gigante que se han adaptado a la vida terrestre, muy posiblemente debido a los experimentos temerarios de algún mago o al paso de la Gema gris. Otra teoría, más siniestra, dice que son hijos de Zeboim, unos crueles depredadores transformados

WYNDLASS

Dados de golpe	12d8+12 (66 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	30' (6 casillas), Ec 20'
Clase de armadura	25 (-2 tamaño, +3 Des, +14 natural), toque 11, desprevenido 22
Ataque base/Presa	+9/+29
Ataque	+15 c/c (1d10+8, tentáculo)
Ataque completo	+15 c/c (1d10+8, 10 tentáculos) y +10 c/c (1d6+4, mordisco)
Espacio/Alcance	15'/15' (30' con tentáculos)
Ataques especiales	Constreñir 1d10+8, agarrón mejorado
Cualidades especiales	Visión en la oscuridad 60', reblandecer tierra, sentido de la vibración 90'
Salvaciones	Fort +5, Ref +9, Vol +10

por la diosa de las tormentas para causar estragos entre los amados de Habbakuk y Chislev.

Los wyndlass no hablan, pero son lo suficientemente inteligentes para comprender el común.

COMBATE

El wyndlass se queda esperando dentro de su foso de arenas movedizas dejando sólo los ojos en el exterior. Cuando ve a una presa, sale para atacar, lanzando sus tentáculos hacia delante para apresarla y hundirla dentro del foso. Nunca ataca a más de dos contrincantes cada vez, dedicando al menos cinco tentáculos a cada enemigo. Cuando se enfrenta a un número muy superior se retira a su foso o lanza una sustancia resbaladiza a sus contrincantes y huye.

Se puede atacar a uno de los tentáculos del wyndlass con una acción romper arma como si se tratara efectivamente de armas. Los tentáculos tienen 10 puntos de golpe cada uno. Si en ese momento está apresando a un contrincante con el tentáculo, normalmente usará otra extremidad para realizar un ataque de oportunidad contra quien realiza el intento de romper arma. Cortar uno de los tentáculos inflige 5 puntos de daño a la criatura, que suele retirarse del combate si pierde cinco o más extremidades. Los tentáculos vuelven a crecer en 1d10+10 días.

Constreñir (Ex): el wyndlass inflige 1d10+8 puntos de daño con cada prueba de presa superada.

Agarrón mejorado: para usar esta aptitud, el wyndlass debe golpear a un contrincante de cualquier

Características	Fue 26, Des 17, Con 13, Int 7, Sab 15, Car 12
Habilidades	Avistar +7, Escondarse -2*, Escuchar +7, Nadar +11, Preparar +11
Dotes	Aguante, Alerta, Duro de pelar, Reflejos rápidos
Entorno	Pantanos templados
Organización	Solitario
Valor de desafío	10
Tesoro:	Estándar
Alineamiento	Neutral (siempre)
Avance	13-18 DG (Enorme), 19-36 DG (Gargantuesco)
Ajuste de nivel	-

tamaño con un ataque de tentáculo. Entonces puede intentar empezar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza y puede constreñir.

Esta criatura inflige daño automáticamente a las criaturas apresadas que se liberen debido a las púas de sus tentáculos

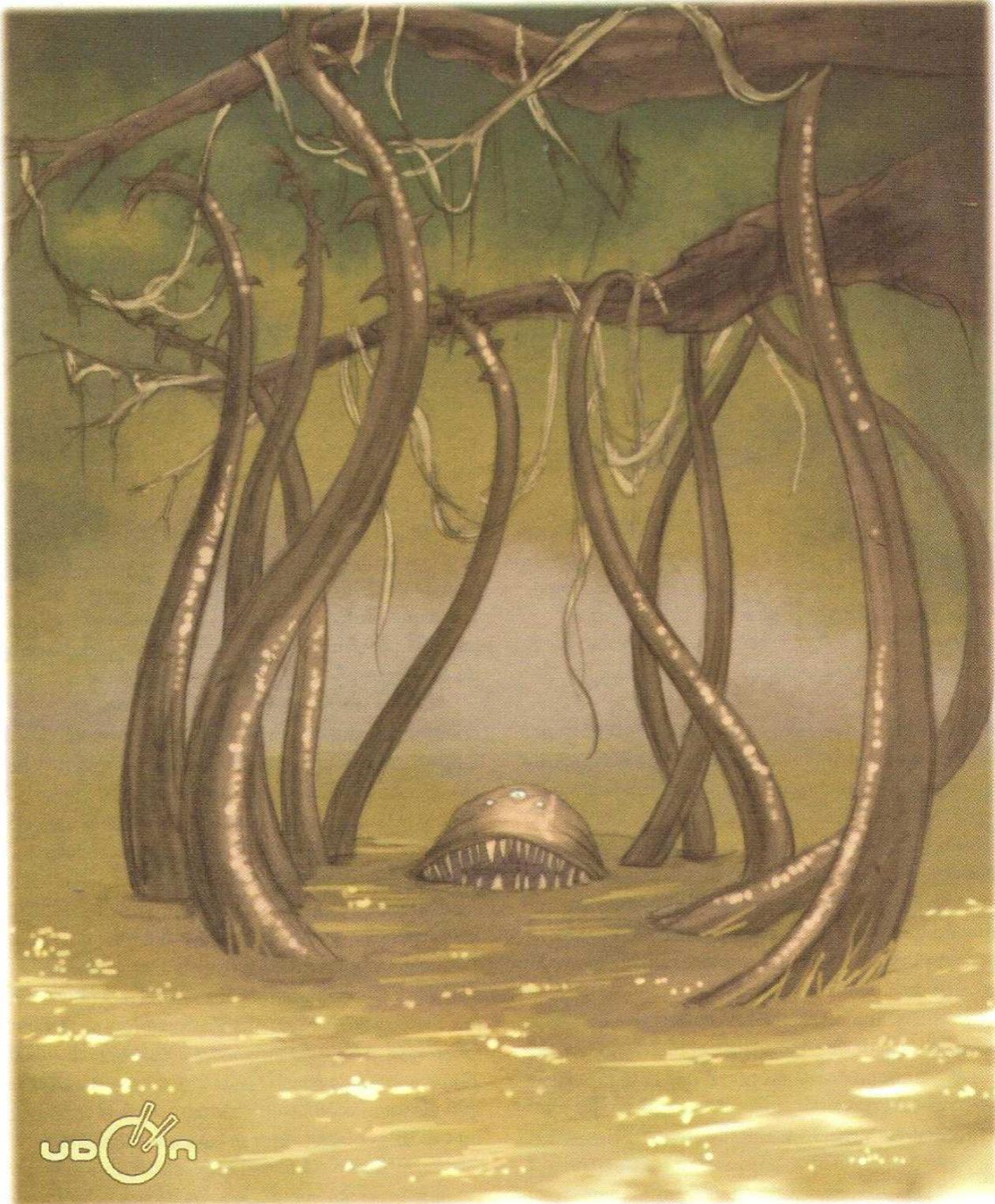
*El wyndlass obtiene un bonificador +4 racial en las pruebas de presa.

Reblandecer tierra (Ex): a voluntad, el wyndlass puede exudar un aceite lubricante extremadamente diluyente que reblandece la tierra y el suelo de todos las casillas adyacentes. En el primer asalto el aceite produce los efectos del conjuro *grasa* en la zona salpicada (Reflejos CD 17 para evitar caer). La CD de

las salvaciones se basa en la Constitución. Después de un minuto la zona empieza a adoptar las propiedades de las arenas movedizas (consulta las reglas básicas del d20 System) y tiene 5' de profundidad. En tres minutos puede crear un foso lo suficientemente grande para que le sirva de guarida, con unas dimensiones de 30' de diámetro y 15 de profundidad.

El aceite de wyndlass es un componente muy buscado para fabricar objetos maravillosos tales como *aceites de resbalamiento* y *armaduras resbaladizas*.

Habilidades: *los wyndlass tienen un bonificador +12 racial en las pruebas de Esconderte en terreno pantanoso o forestal. Obtienen un bonificador +4 adicional cuando están sumergidos en su foso de arenas movedizas.

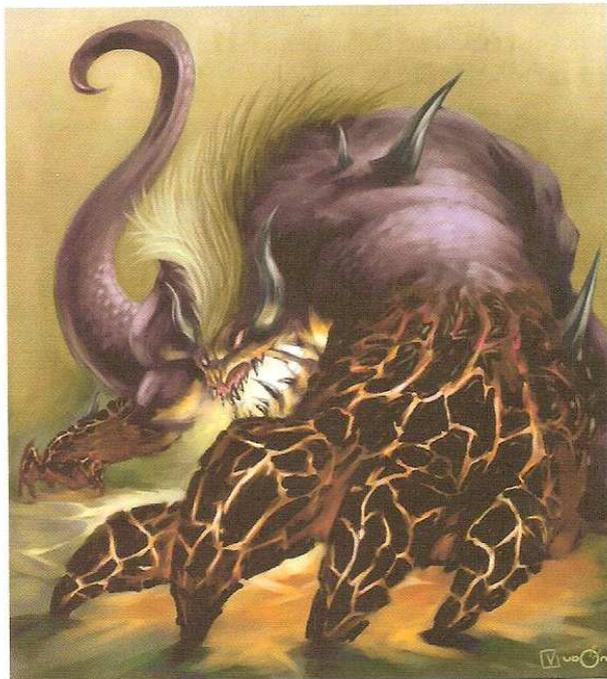


5. AJEPÓS Y ELEMENTALES

Los magos y los clérigos saben que el universo es mayor que el simple mundo material. Los dioses viven en vastos reinos extraplanarios junto a sus sirvientes y agentes, los cuatro elementos principales se unen desde sus propios planos, y se conocen criaturas misteriosas y reinos ocultos que existen justo al otro lado del velo que da paso a los planos Etéreo, Astral y de la Sombra. La mayor parte de habitantes de Krynn tienen poco que ver con los ajenos, las criaturas nativas de otros planos, pero todos los héroes pueden haber hecho algún trato, haberse defendido o enfrentado a alguno de estos visitantes extraplanarios durante su vida.

ΔΕΜΟΝΙΟ, ΜΑΛΡΑΥΘΗΝ

ΑΙΕΠΟ ΕΠΟΡΜΕ (ΣΑΟΤΙΚΟ, ΕΞΤΡΑΠΛΑΝΑΡΙΟ, ΜΑΛΙΓΝΟ)



Este monstruo de cuatro patas está cubierto de una piel gruesa y escamosa de color marrón, y el final de sus patas delanteras, provistas de garras, tiene una apariencia volcánica. Una melena de color blanco amarillento enfermizo le recorre la espalda y una larga cola espinosa se extiende desde sus cuartos traseros.

Los malrauthin son criaturas infectas del Abismo que medran extendiendo la muerte viviente, un rasgo que hace sospechar a muchos que Chemosh tuvo algo que ver en su creación.

Estas criaturas se parecen a un perro de guerra demoníaco de gran tamaño. Su aspecto feroz y bestial oculta una inteligencia que, aunque rudimentaria para un dragón de tanto poder, está bastante por encima de la de un humano medio. Mide unos 20' de largo y pesa cerca de 6.000 lb.

Los malrauthin raramente son vistos en el plano Material, aunque los lanzadores de conjuros poderosos a veces los usan mediante un portal o el conjuro *aliado mayor de los planos*.

Los malrauthin hablan abisal, celestial y dracónico.

COMBATE

Los malrauthin empiezan la batalla eligiendo a la criatura que parece estar mejor armada y la muerden para intentar agarrarla (con la dote Engarro). Entonces, con la criatura en la boca, intentarán alejarse de cualquier otro enemigo y usar su arma de aliento, un infecto fluido cáustico que corrompe la carne y la vuelve gris y sin vida.

Las armas naturales de un malrauthin se consideran alineadas con el caos y con el mal en relación a superar la reducción de daño.

Arma de aliento (Sb): cono de 30', una vez por hora, 3d6 de daño a Con, Reflejos CD 24 mitad. Los contrincantes reducidos a Constitución 0 por este arma de aliento se levantan como bodak en el asalto siguiente. Es un efecto de energía negativa. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Calor (Ex): el cuerpo de esta criatura genera un calor tan intenso que inflige 2d6 puntos de daño por fuego a cualquiera que la toque o sea tocado por ella.

Quemadura (Ex): cuando un malrauthin golpea con sus armas naturales, el contrincante debe tener éxito en una prueba de Reflejos contra CD 24 o arderá. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución. Las llamas arden durante 1d4 asaltos si no se sofocan antes. Una criatura incendiada puede usar una acción de asalto completo para extinguir las llamas.

Carne putrefacta (Sb): siempre que un contrincante que esté a 10' o menos del malrauthin le inflija daño con un arma cortante o perforante, debe salvar contra Reflejos (CD 24) o sufrirá 1d4 puntos de daño a la Constitución cuando le salpique la sangre. El éxito niega todo el daño. Una criatura reducida a Constitución 0 se levanta como un bodak en el asalto siguiente. Es un efecto de energía negativa. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *crear muertos vivientes*, *detectar el bien*, *escudo*, *interdicción* (CD 22); 3.º día: *azote sacrilego* (CD 20), *blasfemia*, *bola de fuego* (CD 19), *bruma ácida* (CD 22), *horrible marchitamiento* (CD 24), *lamento de la banshee* (CD 25), *teleportar mayor* (a sí mismo más 50 lb. en objetos). 17.º nivel de lanzador. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

MALRAUTHIN

Dados de golpe	17d8+102 (178 pg)	Características	Fue 27, Des 23, Con 22, Int 13, Sab 12, Car 22
Iniciativa	+10	Habilidades	Avistar +21, Engañar +26, Escapismo +26, Escuchar +21, Intimidar +28, Saber (los Planos) +21, Saltar +28, Supervivencia +21 (+23 en otros planos), Tregar +28
Velocidad	30' (6 casillas)	Dotes	Apresurar aptitud sortilega (<i>azote sacrilego</i>), Ataque múltiple, Ataque poderoso, Engarro, Iniciativa mejorada, Potenciar aptitud sortilega (<i>bola de fuego</i>)
Clase de armadura	28 (-2 tamaño, +6 Des, +14 natural), toque 14, desprevenido 22	Entorno	El Abismo
Ataque base/Presa	+17/+33	Organización	Solitario o cortejo (1 malrauthin y 2-6 bodak)
Ataque	+23 c/c (2d6+8 más 2d6 por fuego, mordisco)	Valor de desafío	16
Ataque completo	+23 c/c (2d6+8 más 2d6 por fuego, mordisco) y +21 c/c (1d8+4 más 2d6 por fuego, 2 garras) y +21 c/c (2d6+4 más 2d6 por fuego, cola)	Tesoro	Ninguno
Espacio/Alcance	15'/10'	Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Ataques especiales	Arma de aliento, quemadura, calor, sangre putrefacta, aptitudes sortilegas	Avance	18-34 DG (Enorme), 35-51 DG (Gargantuesco)
Cualidades especiales	RD 15/hierro frío y bueno, visión en la oscuridad 60', inmunidad al ácido, fuego y veneno, telepatía 100'	Ajuste de nivel	—
Salvaciones	Fort +16, Ref +16, Vol +11		

DIABLILLO DEL VAPOR

AJEPO MENVDO (AIRE, NATIVO, AGUA)

Este humanoide de 2' de alto tiene la piel roja y la barriga prominente. Sus rasgos son semejantes a los de un arlequín con un par de cuernos curvados. De su cuerpo surge constantemente bruma roja.

Los diablillos del vapor son descendientes de los diablillos normales, que escaparon del Abismo cuando tuvo lugar el primer Cataclismo. Por todo Ansalon son más conocidos como diablillos del mar Sangriento por el lugar en el que se encuentran más frecuentemente. Desde que se detuvo el remolino, sin embargo, los diablillos del vapor han empezado a emigrar hacia otras aguas.

Estas criaturas son crueles y viciosas, viviendo sólo para causar daño a los barcos que pasan. Su piel es de un color rojo llamativo y tienen los rasgos faciales exagerados, ya que están constantemente sonriendo

por debajo de su gran nariz bulbosa. Miden casi 2' de altura y pesan alrededor de 20 lb.

Los diablillos del vapor se ríen y gimen constantemente, lo que les impide hablar ningún idioma. En las raras ocasiones que necesitan comunicarse con otras criaturas usan la telepatía.

COMBATE

Los diablillos del vapor son criaturas maliciosas que raramente atacan a individuos con la intención de causarles daño directamente. Prefieren reunirse en un barco y materializarse todos de golpe con la intención de estropear el barco y robar todo lo que lleve de valor. Si sus víctimas intentan detenerles, se unen para atacarlas o las empujan por la borda.

Frío (Ex): el cuerpo del diablillo del vapor genera un frío intenso, haciendo que los

DIABLILLO DEL VAPOR

Dados de golpe 2d8+2 (11 pg)

Iniciativa	+3
Velocidad	20' (4 casillas), Nd 30'
Clase de armadura	15 (+2 tamaño, +3 Des), toque 13, desprevenido 12
Ataque base/Presa	+2/-9
Ataque	+1 c/c (1d4 por frío, toque)
Ataque completo	+1 c/c (1d4 por frío, 2 toques) y -1 c/c (1d2-3 más 1d4 por frío, agujijón)
Espacio/Alcance	2 1/2'/0'
Ataques especiales	Frío
Cualidades especiales	Forma gaseosa, inmunidad a la electricidad, generación espontánea, telepatía 100'
Salvaciones	Fort +4, Ref +6, Vol +2

Características Fue 6, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 15

Habilidades	Avistar +4, Engañar +7, Equilibrio +8, Escapismo +8, Escondarse +8, Nadar +2, Piruetas +8
Dotes	Ataque múltiple
Entorno	Acuático cálido
Organización	Turba (10-100)
Valor de desafío	1
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	3-6 DG (menudo)
Ajuste de nivel	+3



contrincantes sufran 1d4 puntos de daño por frío adicionales cada vez la criatura tiene éxito en un ataque de toque o agujijón. Quienes ataquen al diablillo del vapor sin armas o con armas naturales sufren esta misma cantidad de daño por frío cada vez que golpean.

Forma gaseosa (St): a voluntad, igual que el conjuro. 5.º nivel de lanzador.

Generación espontánea (Ex): siempre que un diablillo del vapor sea golpeado por un ataque que inflija daño eléctrico debe realizar una prueba de Constitución contra CD 15. Si tiene éxito, el diablillo se reproduce, generando un duplicado exacto de sí mismo. Si falla no pasa nada.

Habilidades: el diablillo del vapor obtiene un bonificador +8 racial en todas las pruebas de Tregar. También obtiene un bonificador +8 racial en todas las pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso aunque esté distraído o en peligro. Puede usar la acción de correr mientras nada, siempre que lo haga en línea recta.

ESBIRROS ELEMENTALES

Los esbirros elementales son combatientes llamados de los planos Elementales para servir a amos mortales. Son leales, cumplen bien las órdenes y respetan la autoridad y la organización. Muchos relatos les describen como criaturas malignas e infames, pero no es estrictamente cierto; un esbirro sólo es tan malicioso como le ordene su amo.

Cada esbirro elemental está compuesto de tierra, aire, fuego o agua. Todos tienen el aspecto de combatientes y empuñan lo que parecen ser armas y escudos. Su estilo de lucha y actitud general hacia el combate varía según el elemento.

Estas criaturas han sido convocadas durante toda la historia de Krynn para servir tanto a magos como a clérigos. Son los predilectos de los clérigos de la neutralidad, que recurren a las criaturas elementales en ausencia de aliados celestiales o infernales. Todos los magos de la Alta hechicería están familiarizados con la existencia de estas criaturas, que se convierten en excelentes guardianes, tenientes o incluso asesinos, durante cierto tiempo.

Se puede convocar a uno de estos seres elementales mediante el uso de los conjuros *aliado menor de los planos* o *ligadura menor de los planos*. Los esbirros elementales no son hostiles ni se resisten al servicio como otros elementales y ajenos, de modo que la prueba de Carisma que el mago o hechicero realiza cuando intenta obligar al esbirro a servirle con

ligadura menor de los planos obtiene un bonificador +4 de moral.

Estos seres hablan común y el idioma de su plano elemental de origen: aurano, acuano, ígnaro o térraro.

Los esbirros elementales viven para el combate y el conflicto, lo que los convierte en mercenarios sin par que siguen las órdenes al pie de la letra. Trabajan bien con un grupo de otros soldados y son conscientes de la importancia de la táctica y el liderazgo. No tienen ataques a distancia y luchan siempre cuerpo a cuerpo.

Curación elemental (Sb): se considera que todos los esbirros tienen curación rápida 5 cuando están completamente envueltos o inmersos en su elemento.

Equipo elemental (Sb): los esbirros elementales son capaces de formar el equivalente a armas, armaduras y otros objetos a partir de la sustancia elemental de la que están hechos. Las armas elementales tienen cualidades mágicas específicas dependiendo del tipo de esbirro; los detalles de estas armas se describen en la ficha de cada criatura. El equipo queda destruido cuando se separa de su propietaria o si el esbirro muere. Desarmar a estas criaturas sólo les impide seguir luchando temporalmente, ya que simplemente vuelven a formar cualquier objeto perdido. Esto es equivalente a sacar un arma y no provoca ataques de oportunidad. Todo el equipo, sea cual sea su naturaleza, tiene dureza 10 y 15 pg.

ESBIRRO DE AGUA

ELEMENTAL GRANDE (EXTRAPLANARIO, AGUA)

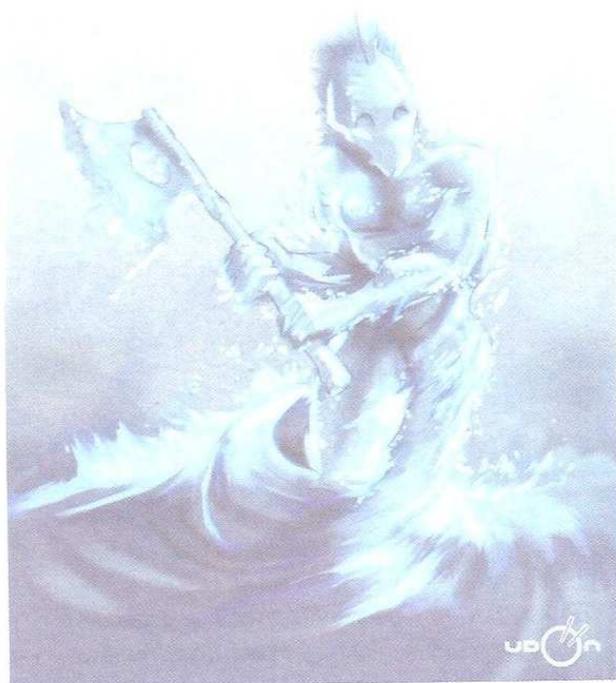
Esta criatura parece una fuente de agua espumosa de color azul verdoso, de forma vagamente humanoide. No tiene piernas, sólo una columna arremolinada de agua, pero tiene brazos y empuña una gran hacha que parece ser una extensión de su cuerpo. Tiene la cabeza en forma de bala, un chorro de agua que sube tras ella formando una cresta y dos puntos oscuros por ojos.

Los esbirros de agua son guerreros acuáticos sin par. Se sienten más cómodos cuando les envían a misiones de rescate y a batallas en las que es importante capturar prisioneros.

Estos seres tienen el aspecto de una fuente de agua humanoide de casi 8' de altura. Son fluidos y gráciles, sintiéndose en casa tanto por encima del agua como totalmente sumergidos. Cuando hablan lo hacen en tonos suaves y armoniosos, de una calma sorprendente.

COMBATE

Los esbirros de agua aborrecen la violencia, lo que parece bastante contradictorio con su fuerza física y el arma que manifiestan. Como sus ataques pueden ser



ESBIRRO DE AGUA

Dados de golpe 6d8+12 (39 pg)

Iniciativa +2

Velocidad 30' (6 casillas), Nd 90'

Clase de armadura 17 (-1 tamaño, +2 Des, +6 natural, +1 escudo pequeño), toque 11, desprevenido 15

Ataque base/Presa +4/+11

Ataque +8 c/c (3d6+5/×3 ó 4d6+5/×3 no letal, gran hacha +1 compasiva)

Ataque completo +8 c/c (3d6+5/×3 ó 4d6+5/×3 no letal, gran hacha +1 compasiva)

Espacio/Alcance 10'/10'

Ataques especiales Maestría del agua

Cualidades especiales RD 5/-, visión en la oscuridad 60', curación elemental (agua), rasgos de elemental

Salvaciones Fort +7, Ref +4, Vol +2

Características Fue 16, Des 14, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 12

Habilidades Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Diplomacia +10, Escuchar +9

Dotes Ataque poderoso, Arrollar mejorado, Soltura con un arma (gran hacha)

Entorno Plano elemental del agua

Organización Solitario, pareja o escuadra (3-6)

Valor de desafío 4

Tesoro Ninguno

Alineamiento Legal neutral (siempre)

Avance 7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)

Ajuste de nivel +3 (allegado)

no letales, casi siempre procuran dejar inconscientes a los enemigos y cogerlos prisioneros.

Maestría del agua (Ex): el esbirro del agua obtiene un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño si tanto él como su contrincante

están en contacto con el agua. Si un contrincante está en contacto con el suelo, el esbirro sufre un penalizador -4 en las tiradas de ataque y daño. Estos modificadores no están incluidos en el bloque de estadísticas.

ESBIRRO DE AIRE

ELEMENTAL GRANDE (AIRE, EXTRAPLANARIO)



traslúcida semejante a un estoque en una mano, y un escudo con forma de disco en la otra, aparentemente extensiones de su cuerpo. Sus rasgos son vagos y confusos, con sólo puntos azules brillantes como ojos y una sombra por boca.

Los esbirros de aire son maestros del combate aéreo, disfrutando con batallas rápidas, y misiones que les enfrenten a contrincantes voladores.

Estos seres parecen nubes con forma humanoide o de remolino y normalmente miden entre 7 y 9' de altura. Suelen ser de mente rápida y aguda, propensos a la broma y el sarcasmo en medio de una lucha. Sus voces son agudas y veloces.

COMBATE

Los esbirros de aire son elegidos por su velocidad y pericia en el combate aéreo. Su arma favorita es el estoque y usan un estilo rápido y ágil que enfatiza su naturaleza aérea.

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador -1 al ataque contra un esbirro del aire.

Esta criatura humanoide parece estar formada por vapores arremolinados y brumas condensadas de color blanco y azul. Lleva una fina arma

ESBIRRO DE AIRE

Dados de golpe	6d8+6 (33 pg)
Iniciativa	+4
Velocidad	Vl 90' (perfecta) (18 casillas)
Clase de armadura	17 (-1 tamaño, +4 Des, +3 natural, +1 escudo pequeño), toque 13, desprevenido 13
Ataque base/Presa	+4/+10
Ataque	+8 c/c (1d8+3/15-20, estoque +1 afilado)
Ataque completo	+8 c/c (1d8+3/15-20, estoque +1 afilado)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Maestría del aire
Cualidades especiales	RD 5/-, visión en la oscuridad 60', curación elemental (aire), rasgos de elemental
Salvaciones	Fort +3, Ref +9, Vol +2

Características	Fue 14, Des 18, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 12
Habilidades	Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Engañar +10, Escuchar +9
Dotes	Ataque en vuelo, Reflejos de combate, Sutileza con armas
Entorno	Plano Elemental del aire
Organización	Solitario, pareja o escuadra (3-6)
Valor de desafío	4
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Legal neutral (siempre)
Avance	7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	+3 (allegado)

ESBIRRO DE FUEGO

ELEMENTAL GRANDE (EXTRAPLANARIO, FUEGO)



Este humanoide alto está totalmente compuesto por llamas amarillas y naranja. Empuña una espada flamígera que parece ser una extensión de su cuerpo. Un disco de fuego le sirve de escudo en la otra mano. No tiene rasgos discernibles excepto un par de puntos de luz que podrían ser sus ojos.

Los esbirros de fuego son merodeadores hábiles. Prefieren las tácticas de guerrilla y destrucción, golpeando por sorpresa y con precisión.

Estos seres parecen tormentas de fuego humanoides que miden entre 7 y 9' de altura, sin quedarse nunca quietos. Los esbirros de fuego, debido al calor que irradian, suelen mantenerse apartados de los otros soldados y combatientes con quienes sirven, y por tanto tienen predilección por tareas en solitario o misiones junto a otros esbirros de fuego. En las raras ocasiones que deciden hablar, lo hacen en tono silbante.

COMBATE

Los esbirros de fuego suelen incendiar alguna cosa durante la batalla, especialmente objetos secos o inflamables, para desequilibrar a sus contrincantes e infligir la máxima destrucción posible. Su arma predilecta es una espada larga de llamas, con la que poseen un grado considerable de precisión y una habilidad intuitiva.

Calor (Ex): simplemente tocar o ser tocado por un esbirro de fuego inflige automáticamente 2d4 puntos de daño por fuego.

Quemadura (Ex): cuando un esbirro de fuego golpea con su ataque de golpetazo, la víctima debe tener éxito en una salvación de Reflejos contra CD 14 o arderá. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución. Las llamas queman durante 1d4 asaltos si no se sofocan antes. Una criatura incendiada puede usar una acción de asalto completo para extinguir las llamas.

ESBIRRO DE FUEGO

Dados de golpe 6d6+6 (33 pg)

Iniciativa +3

Velocidad 40' (8 casillas)

Clase de armadura 17 (-1 tamaño, +3 Des, +4 natural, +1 escudo pequeño), toque 12, desprevenido 14

Ataque base/Presa +4/+11

Ataque +8 c/c (2d6+4/19-20, espada larga +1 flamígera)

Ataque completo +8 c/c (2d6+4/19-20, espada larga +1 flamígera)

Espacio/Alcance 10'/10'

Ataques especiales Calor, quemadura

Cualidades especiales RD 5/-, visión en la oscuridad 60', curación elemental (fuego), rasgos de elemental

Salvaciones Fort +3, Ref +8, Vol +3

Características Fue 16, Des 16, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 12

Habilidades Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Escuchar +9, Intimidar +10

Dotes Esquiva, Movilidad, Soltura con un arma (espada larga)

Entorno Plano Elemental del fuego

Organización Solitario, pareja o escuadra (3-6)

Valor de desafío 4

Tesoro Ninguno

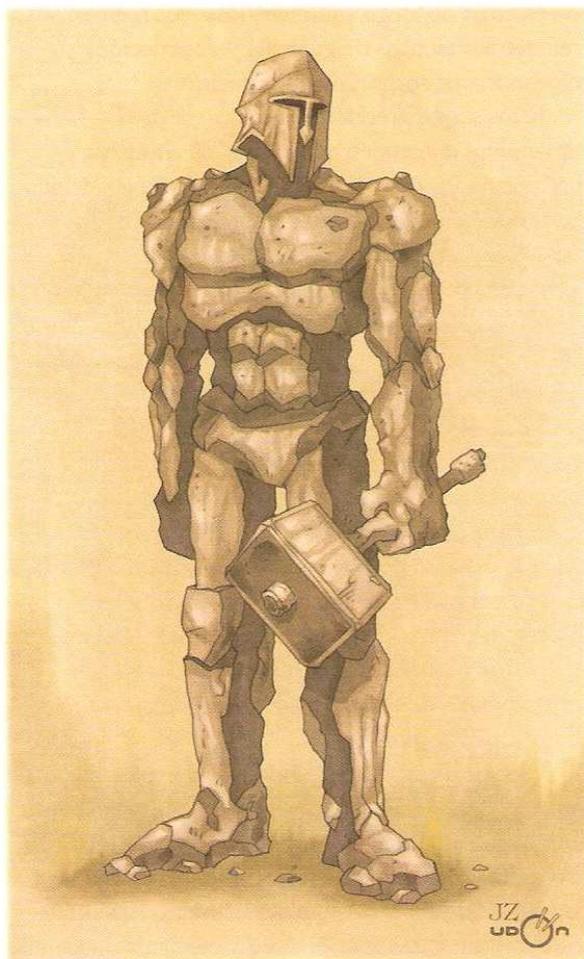
Alineamiento Legal neutral (siempre)

Avance 7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)

Ajuste de nivel +3 (allegado)

ESBIRRO DE TIERRA

ELEMENTAL GRANDE (TIERRA, EXTRAPLANARIO)



Se trata de una criatura toscamente humanoide de piedra y tierra, que empuña un gran martillo que parece una extensión de su cuerpo. Su cabeza está tallada para asemejarse a un yelmo cerrado, lo que le convierte en anónimo y amenazador.

Los esbirros de tierra son expertos en el uso de la fuerza bruta para conseguir resultados. Disfrutan con tareas que involucren lanzar enemigos al suelo y levantar fortificaciones y defensas para las tropas.

Estos seres parecen ser humanoides hechos con tierra y piedra que, cuando no están encorvados, llegan casi a los 10'. Son de comportamiento lento y calculado, y no demasiado habladores. Cuando hablan lo hacen con un tono bajo y rechinante.

COMBATE

Los esbirros de tierra son elegidos por su aptitud para infligir mucho daño. El arma que prefieren manifestar es un martillo de guerra, que siempre empuñan a dos manos para infligir el máximo daño.

Maestría de la tierra (Ex): esta criatura obtiene un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño si tanto él como su enemigo están en contacto con el suelo. Si un contrincante es aéreo o acuático, el esbirro sufre un penalizador -4 en las tiradas de ataque y daño. Estos modificadores no están incluidos en el bloque de estadísticas.

ESBIRRO DE TIERRA

Dados de golpe	6d8+12 (39 pg)
Iniciativa	+1
Velocidad	20' (4 casillas), Ec 40'
Clase de armadura	17 (-1 tamaño, +1 Des, +7 natural, +1 escudo pequeño), toque 10, desprevenido 16
Ataque base/Presa	+4/+12
Ataque	+8 c/c (2d6+7/×3, martillo de guerra +1 hendiente)
Ataque completo	+8 c/c (2d6+7/×3, martillo de guerra +1 hendiente)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Maestría de la tierra
Cualidades especiales	RD 5/-, visión en la oscuridad 60', curación elemental (tierra), rasgos de elemental, sentido de la vibración 60'
Salvaciones	Fort +7, Ref +3, Vol +2

Características	Fue 18, Des 12, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 12
Habilidades	Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Escuchar +9, Intimidar +10
Dotes	Ataque poderoso, Embestida mejorada, Hendedura
Entorno	Plano Elemental de la tierra
Organización	Solitario, pareja o escuadra (3-6)
Valor de desafío	4
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Legal neutral (siempre)
Avance	7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	+3 (allegado)

GUERRERO DEMONIACO

MUERTO VIVIENTE MEDIANO (CAÓTICO, MALIGNO, EXTRAPLANARIO)



articulaciones y rodeando su yelmo de frontal abierto. La criatura empuña un enorme espadón y sus ojos brillan de color anaranjado.

Los guerreros demoníacos son los soldados de Caos, creados por el dios enloquecido a partir de almas de los muertos atormentadas en el Abismo.

La forma natural de esta criatura es semejante al de una gárgola aterradora con colmillos, garras y una armadura que parece soldada a su piel gris y sin vida. No obstante, cuando se les mira cambian y se transforman, adquiriendo ciertos rasgos salidos de las mentes del observador. Sea cual sea la forma en que se manifieste, los ojos del guerrero demoníaco siempre brillan con luz anaranjada y se mueve con una gracia y velocidad asombrosas.

Los guerreros demoníacos hablan común e infernal. No se comunican con nadie más que entre ellos o con los dragones de fuego que les sirven de montura, ya que no tienen necesidad de hablar con aquellos a los que pretenden matar.

COMBATE

La existencia de los guerreros demoníacos está dedicada a extender el terror y la destrucción en el nombre de Caos. Aunque normalmente se les encuentra en grupo, aborrecen la organización y el orden, y tienen poca o ninguna disciplina táctica. En vez de eso se lanzan al combate y matan a cualquiera

Se trata de un humanoide de 7' de altura con un rostro de pesadilla, semejante al de una gárgola. Va vestido de pies a cabeza con una lustrada armadura de placas, completada con púas y lengüetas en las juntas, las

GUERRERO DEMONIACO

Dados de golpe	5d12 (32 pg)
Iniciativa	+4
Velocidad	30' (6 casillas), V1 60' (perfecta)
Clase de armadura	20 (+4 Des, +6 natural), toque 14, desprevenido 16
Ataque base/Presa	+2/+5
Ataque	+5 c/c (2d6+3/19-20, espadón) o +5 c/c (1d8+3, garra) o +5 c/c (1d6+1, mordisco)
Ataque completo	+5 c/c (2d6+3/19-20, espadón); o +5 c/c (1d8+3, 2 garras) y +0 c/c (1d6+1, mordisco)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Aura de miedo, castigar a la ley
Cualidades especiales	RD 10/legal o magia, visión en la oscuridad 60', agonía mortal, inmunidad al fuego, RC 12, resistencia a la expulsión +4, rasgos de muerto viviente
Salvaciones	Fort +1, Ref +5, Vol +5

con quien se crucen, a menudo cambiando de contrincante de modo aleatorio.

A veces se les encuentra montando a un dragón de fuego joven adulto o más viejo. Estos dragones de fuego actúan de acuerdo a los deseos de Caos y no tienen una lealtad verdadera hacia sus jinetes.

Las armas naturales de esta criatura, así como cualquier arma que empuñe, se consideran alineadas con el mal en relación a superar la RD.

Aura de miedo (Sb): los guerreros demoníacos manifiestan constantemente unos rasgos salidos de las peores pesadillas de sus contrincantes. Las criaturas situadas en un radio de 30' que los miren deben tener éxito en una salvación de Voluntad contra CD 16 o serán afectadas del mismo modo que por el conjuro *miedo* lanzado por un hechicero de 5.º nivel. Si una criatura salva no volverá a ser afectada por el aura de miedo del mismo guerrero demoníaco durante 24 horas. La CD se basa en el Carisma y tiene un bonificador +2 racial.

Castigar a la ley (Sb): dos veces al día, el guerrero demoníaco puede realizar un ataque normal de cuerpo a cuerpo contra un contrincante legal con un bonificador +2 en la tirada de ataque e infligiendo 5 puntos de daño adicionales.

Agonía mortal (Sb): si esta criatura queda reducida a 0 puntos de golpes o menos estalla inmediatamente, infligiendo 5d6 puntos de daño

Características	Fue 17, Des 19, Con -, Int 13, Sab 13, Car 15
Habilidades	Avistar +9, Buscar +9, Escuchar +9, Intimidar +10, Montar +12
Dotes	Combatir desde una montura, Reflejos de combate
Entorno	El Abismo
Organización	Escuadra (2-5), patrulla (6-10) u horda (11-20)
Valor de desafío	4
Tesoro	Estándar
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	6-10 DG (Mediano), 11-15 DG (Grande)
Ajuste de nivel	-

por fuego a todas las criaturas en un radio de 5'. Las criaturas afectadas pueden intentar salvar contra Reflejos (CD 14) para sufrir la mitad de daño. Este estallido también destruye el arma usada para infligir el golpe mortal, si fue un arma. Las armas mágicas pueden intentar salvarse (CD 14) para negar este efecto. Si el golpe mortal fue infligido por un arma natural o ataque desarmado, la criatura que lo dio sufre la mitad más de daño debido a la explosión excepto si tiene éxito en su TS, en cuyo caso sufre el daño normal.

DEBILIDADES DE UN GUERRERO DEMONIACO

Los guerreros demoníacos son extremadamente difíciles de matar excepto si sus contrincantes están respaldados por el poder de los dioses de Krynn. Como extensiones de la voluntad de Caos, son un anatema para todos los dioses, ya sean buenos, malignos o neutrales. Como tales, poseen varias debilidades.

Armas bendecidas: cualquier personaje que sea receptor del conjuro *bendición* o cuya arma haya sido el objetivo de un *bendecir arma* consigue un golpe crítico automáticamente cuando golpea al guerrero demoníaco, sea cual sea el rango de amenaza de su arma, y el multiplicador del crítico se incrementa en un paso (×2 se convierte en ×3, ×3 en ×4, etc.). Las armas alineadas que tengan la cualidad axiomática, sagrada o

sacrílega también se consideran armas bendecidas para este caso. Si un guerrero demoníaco muere debido al ataque de una de estas armas, estalla igualmente y el arma puede quedar destruida.

Agua bendita: el agua bendita inflige doble daño a un guerrero demoníaco igual que a los muertos vivientes estándar (4d4 con un impacto directo, o 2 puntos a 5').

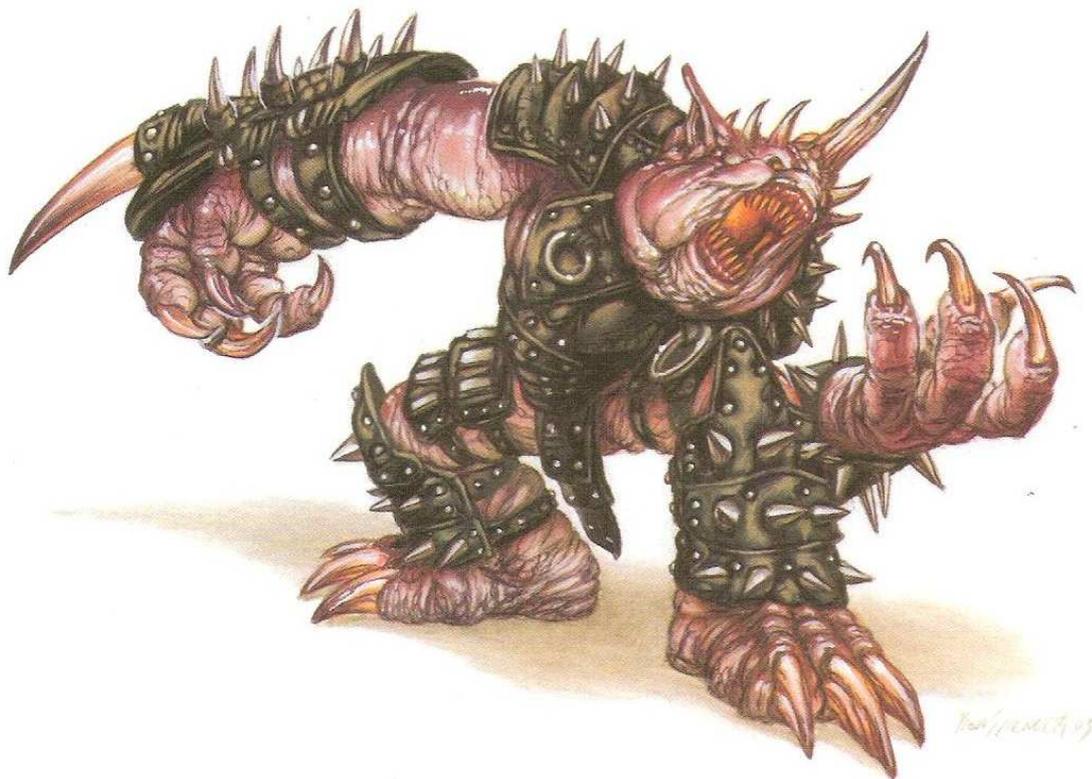
Medallones de la fe: el medallón de la fe de un clérigo es un arma poderosa contra un guerrero demoníaco. Si un clérigo que tenga un medallón de la fe está en paz con su deidad (no necesita ninguna expiación, obtiene conjuros, etc.) puede intentar un ataque de toque c/c con el medallón contra el guerrero demoníaco. Un ataque con éxito inflige 1d6 puntos de daño por nivel del clérigo, superando la RD. Si

el ataque ha resultado crítico, este daño se dobla. El medallón de la fe queda destruido en el proceso. Los caballeros de la espada, de la calavera y otros personajes con poderes divinos que posean medallones de la fe también pueden intentar este ataque. Los guerreros demoníacos que sean destruidos mediante este ataque no estallan en llamas.

Revivir a los muertos: como los guerreros demoníacos se recogen de entre las almas de seres que antes estaban vivos, es posible liberarlos del tormento de Caos. Si se lanza *revivir a los muertos* sobre una de estas criaturas, actúa como lo hace el conjuro *rematar a los vivos* sobre otras criaturas, ya sea matándolos o infligiendo daño. Los guerreros demoníacos que mueren de este modo no estallan en llamas.

LORD DEMONIACO

ΑΙΕΡΟ ΓΡΑΝΔΕ (ΧΑΟΤΙΚΟ, ΜΑΛΙΓΝΟ, ΕΞΤΡΑΠΛΑΤΑΡΙΟ)



Se trata de un gigante brutal con rasgos demoníacos y vestido con una gruesa armadura ennegrecida. Carece de pelo en la cabeza y está provisto de cuernos negros. Sus orejas son puntiagudas y tiene papada y unos ojos porcinos y hundidos que están iluminados con luz anaranjada. Lleva los hombros, los codos y las rodillas protegidos con placas de armadura y sus dedos gruesos acaban en zarpas con forma de gancho. La boca del gigante está abierta en un rugido, mostrando unos dientes negros y puntiagudos como los de un tiburón.

Los lores demoníacos (NdC: hemos preferido "lores" a "señores" para no confundirlos con los señores demoníacos tipo Demogorgon, etc) son poderosos emisarios de Caos,

miembros brutales de una raza cruel que está atrapada desde hace mucho tiempo en las entrañas del Abismo. La aparición de un lord demoníaco en Krynn, cargada de energías caóticas y rituales blasfemos, siempre predice un periodo de desastres, catástrofes y ruina.

Los lores demoníacos siempre aparecen en la forma de un gran gigante que mide más de 12' de alto y va completamente cubierto con armadura. Sus dientes, cuernos y garras negros son increíblemente duros y afilados. Cada uno tiene sus gustos y deseos, aunque todos son obscenos y tienen tendencias violentas. También son extremadamente confiados en su propia aptitud para causar destrucción, y saborean las oportunidades que se les presentan. Al ser

LORD DEMONIACO

Dados de golpe 15d8+90 (157 pg)

Iniciativa +3

Velocidad 30' (6 casillas), VI 60' (regular)

Clase de armadura 28 (-1 tamaño, +3 Des, +16 natural),
toque 12, desprevenido 25

Ataque base/Presa +15/+29

Ataque +25 c/c (2d6+5, garra) o +25 c/c
(3d6+10/19-20, mordisco)

Ataque completo +25 c/c (2d6+5, 2 garras) y +20 c/c
(3d6+10/19-20, mordisco)

Espacio/Alcance 10'/10'

Ataques especiales *Tromba de meteoritos*, mirada
paralizante, rugido, aptitudes
sortilegas

Cualidades especiales RD 15/legal o magia, visión en
la oscuridad 120', inmunidad
al ácido, parálisis, veneno y
efectos de dormir, visión en la
penumbra, regeneración 10, RE
20 (frío, electricidad y fuego),
RC 25, convocar miserable, aura
antinatural.

Salvaciones Fort +15, Ref +12, Vol +12

convocado y no aparecer naturalmente en Krynn, su presencia suele estar marcada por mal clima, comida y bebida estropeada y hechos aleatorios.

Los lores demoníacos hablan abisal, común, dracónico, ígarno e infernal. No se molestan en aprender muchos otros idiomas, ya que su único propósito es causar la destrucción y el caos por doquier.

COMBATE

El lord demoníaco es un enemigo temible que se regodea mordiendo y dando zarpazos a sus contrincantes. Suele convocar ayuda en la forma de miserables del caos para tratar con los contrincantes menores y él elige a los más duros para enfrentarse a ellos cuerpo a cuerpo. Si se le encuentra a distancia usará *llamar a la tormenta de relámpagos* o *martillo del caos* desde lejos, pero tras eso normalmente se acercará a los enemigos.

Características Fue 31, Des 16, Con 22, Int 19, Sab 17, Car 21

Habilidades Averiguar intenciones +21, Avistar +21, Buscar +22, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +22, Escuchar +21, Intimidar +23, Saber (arcano) +22, Saber (los Planos) +22, Saber (religión) +22, Saltar +28, Usar objeto mágico +23

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura

Entorno El Abismo

Organización Solitario o culto (1 lord demoníaco, 2-12 guerreros demoníacos, 3-30 miserables de caos)

Valor de desafío 15

Tesoro Estándar

Alineamiento Caótico maligno (siempre)

Avance 16-20 DG (Enorme), 21-45 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel -

Como la regeneración de estas criaturas puede ser superada por aquellos que han visto su convocación a Krynn, si la criatura sabe que un individuo es uno de tales testigos no se detendrá ante nada para eliminarle. Por otra parte, los lores demoníacos no tienen demasiado miedo de sus contrincantes y alardearán, fanfarronearán y los acosarán con gran confianza.

Las armas naturales de esta criatura, así como también cualquier arma que empuñe, se tratan como alineadas con el caos en relación a superar la reducción de daño.

Tromba de meteoritos (St): 1/día: alcance 1000', Reflejos CD 24 mitad. Igual que el conjuro, pero el lord demoníaco también puede combinar un meteorito con su aptitud de convocar miserables para traer a miserables del caos donde aterrice. Usar *tromba de meteoritos* de este modo usa una de las tres convocaciones diarias del lord demoníaco. Esta aptitud

es el equivalente de un conjuro de 9.º nivel. 15.º nivel de lanzador.

Otras aptitudes sortilegas: a voluntad: *círculo mágico contra la ley*, *detectar la ley*; 3/día: *llamar a la tormenta de relámpagos* (CD 20), *martillo del caos* (CD 19), *nube hedionda* (CD 18), *teleportar*; 1/día: *controlar el clima*, *invertir gravedad*, *teleportar mayor*. 15.º nivel de lanzador.

Mirada paralizante (Sb): alcance 30', Voluntad CD 22 niega. Una criatura que falle el TS queda paralizada durante 2d6 asaltos. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

Rugido (Sb): el lord demoníaco puede rugir una vez cada 1d4 asaltos. El efecto del rugido se extiende en un cono de 60' que ensordece a todos los de su interior (Fortaleza CD 22 niega). La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

Convocar miserable (St): tres veces al día, el lord demoníaco puede convocar automáticamente a 4d10 miserables de la carroña, 3d8 miserables del cedro o 3d6 miserables de la arena, siempre que tenga la materia prima necesaria (cadáveres, árboles o arena, respectivamente). También puede convocarlos a gran distancia en combinación con su aptitud *tromba de meteoritos* (ver arriba). Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de 8.º nivel.

Regeneración (Sb): el daño procedente de una fuente divina (incluidos los conjuros de clérigo y la aptitud de castigar del paladín) infligen daño normal al lord demoníaco. Además, cualquier individuo que fuera testigo de la convocación del demonio desde el Abismo le inflige daño normal, ignorando efectivamente su aptitud de regeneración.

Si el lord demoníaco pierde una extremidad o

parte corporal, ésta vuelve a crecer en 3d6 minutos. Puede volverse a pegar una extremidad amputada al instante sujetándola contra el muñón.

Aura antinatural (Sb): los animales, ya sean salvajes o domesticados, pueden notar la presencia antinatural del lord demoníaco a una distancia de 150'. No se acercarán voluntariamente hasta más allá y quedarán despavoridos si se les obliga, permaneciendo en este estado mientras estén dentro del efecto.

El aura antinatural de este demonio también hace que se estropee la comida y la bebida en un radio de 150'. La comida y bebida de naturaleza mágica (incluidas las pociones) pueden intentar salvarse (CD 22) para evitar este efecto. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma.

CÓMO CONVOCAR A UN LORD DEMONÍACO

Los lores demoníacos aparecen en Krynn mediante una serie de rituales que implican el sacrificio de al menos una docena de víctimas humanoides y el lanzamiento del conjuro *aliado mayor de los planos*, a menudo desde un objeto específicamente creado para este propósito. Hay otros medios, como salas de convocación olvidadas, acciones de cultistas de Caos enloquecidos o guerreros demoníacos, o incluso la apertura de un frasco de hierro. Quienes estuvieran presentes en la convocación de un lord demoníaco, sin embargo, serán sus primeros objetivos, ya que intentará matar inmediatamente a cualquiera que haya sido testigo del acontecimiento, los únicos individuos capaces de dañarle gravemente.

MISERABLE DE CAOS

Los miserables de Caos son creaciones retorcidas que Caos hizo surgir de la destrucción y la muerte para servir a sus deseos. Las fuerzas que les animan sacan su poder de la energía negativa procedente de las profundidades del Abismo y les dan una apariencia de vida. Durante la Guerra de Caos aparecieron diferentes variedades de miserables de Caos, entre ellos los tres que se describen a continuación. Algunos, creados durante la primera parte de la Era de los mortales todavía se pueden encontrar tras la Guerra de los espíritus, causando estragos o actuando como esbirros de magos o sacerdotes malignos.

COMBATE

Todos los tipos de miserables de Caos son astutos, destructivos y violentos. Se entregan a violentas orgías de destrucción en pequeños grupos y sin demasiada planificación o estrategia, siendo especialmente peligrosos cuando están dirigidos por un poder mayor,

aunque siempre responderán a un desafío con rapidez y brutalidad.

Sus armas naturales, y también cualquier arma que empuñen, se tratan como alineadas con el caos en relación a superar la reducción de daño.

Rasgos de miserable: los miserables de Caos poseen los siguientes rasgos (excepto si se indica lo contrario).

- ↪ Visión en la oscuridad hasta 60'
- ↪ RE 5 (ácido, frío, electricidad y sonido).
- ↪ Inmunidad a la parálisis, petrificación, polimorfía, veneno, aturdimiento, enfermedad y efectos de muerte.
- ↪ Inmunidad a todos los efectos enajenadores (efectos de hechizos, compulsiones, fantasmagorías, pautas y moral).
- ↪ No sujeto a los golpes críticos, daño no letal, consunción de características ni consunción de energía. Inmune al daño a sus puntuaciones de característica físicas (Fuerza, Destreza y

Constitución) y también a los efectos de la fatiga y el agotamiento.

- No sufre el riesgo de morir por daño masivo, pero cuando queda reducido a 0 puntos de golpe o menos se destruye inmediatamente.
- **Castigar a la ley (Sb)**: una vez al día, el miserable puede realizar un ataque de c/c normal para infligir un daño adicional igual a sus total de DG (máximo de +20) a un contrincante legal.
- Comprende (pero no puede hablar) el común.

MISERABLE DE LA CARROÑA

Se trata de un buitre esquelético, pero con las alas intactas, y cuyas órbitas oculares están iluminadas de color naranja. Sus huesos y tendones son claramente visibles y están amarillentos. Parece que se hayan añadido partes de un esqueleto humano para hacerlo más grande y grotesco.

Los miserables de la carroña son espíritus maléficos sacados del Abismo para habitar en restos animales y humanos.

Estas criaturas parecen muertos vivientes, pero en realidad son seres extraplanarios que en su forma natural se parecen a buitres sombríos. En el plano material adoptan un reflejo fantasmal de su verdadera Maturaleza. También se los conoce como demonios carroñeros, ya que cuando van por su cuenta prefieren reunirse cerca de los campos de batalla y lugares de muerte y destrucción para alimentarse de los cuerpos.

MISERABLE DE LA CARROÑA

Dados de golpe 4d8+4 (22 pg)

Iniciativa +3

Velocidad 10' (2 casillas), Vl 60' (buena)

Clase de armadura 17 (3 Des, +4 natural), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/Presa +4/+5

Ataque +5 c/c (1d8+1, garra) o +5 c/c (1d6+1 más consunción Des, pico)

Ataque completo +5 c/c (1d8+1, 2 garras) y +3 c/c (1d6+1 más consunción Des, pico)

Espacio/Alcance 5'/5'

Ataques especiales Consunción de 1d4 Des

Cualidades especiales RD 5/contundente, visión en la oscuridad 60', rasgos de miserable

Salvaciones Fort +5, Ref +7, Vol +5



Los miserables de la carroña hablan abisal y comprenden el común.

COMBATE

Los miserables de la carroña concentran sus ataques en los contrincantes que no pueden volar, lanzándose en picado sobre ellos y usando sus garras. Cuando se enfrentan a enemigos más fuertes

Características Fue 14, Des 14, Con 11, Int 11, Sab 13, Car 9

Habilidades Avistar +3, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +4, Saber (historia) +2, Supervivencia +3

Dotes Soltura con un arma (pezuña)

Entorno Bosques cálidos

Organización Solitario, patrulla (4-8), grupo de caza (6-16 más 1 líder de 2.º-5.º nivel) o tribu (15-100 más 100% no combatientes más 6 bravos de 3.º nivel, 3 campeones de 3.º-5.º nivel y un líder de 5.º-9.º nivel)

Valor de desafío 1

Tesoro Estándar

Alineamiento Neutral (normalmente)

Avance Según clase de personaje

Ajuste de nivel +1

MISERABLE DEL CEDRO

Dados de golpe	6d8+18 (45 pg)
Iniciativa	+2
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	19 (-1 tamaño, +2 Des, +8 natural), toque 11, desprevenido 17
Ataque base/Presa	+5/+14
Ataque	+9 c/c (1d8+4, rama)
Ataque completo	+9 c/c (1d8+4, 6 ramas)
Espacio/Alcance	10'/10'
Ataques especiales	Combustión, agarrón mejorado, castigar a la ley
Cualidades especiales	Vista ciega 60', RD 5/cortante, vulnerabilidad al fuego, rasgos de miserable
Salvaciones	Fort +8, Ref +7, Vol +4

Características	Fue 19, Des 14, Con 17, Int 6, Sab 8, Car 6
Habilidades	Escapismo +11, Esconderse +7, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +11, Saber (los Planos) +7, Supervivencia +8
Dotes	Ataque poderoso, Reflejos de combate, Romper arma mejorado
Entorno	El Abismo
Organización	Solitario, partida (3-6), turba (7-12)
Valor de desafío	4
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	—

o rápidos usan su cruel ataque con el pico e intentan ralentizarlos con su consunción de Destreza. A menudo se encuentran en grupo y aprovechan su número en el combate.

Consunción de Destreza (Sb): sólo el ataque con el pico, 1d4 de daño a Destreza, Fortaleza CD 13 niega. Esta aptitud se basa en la Constitución.

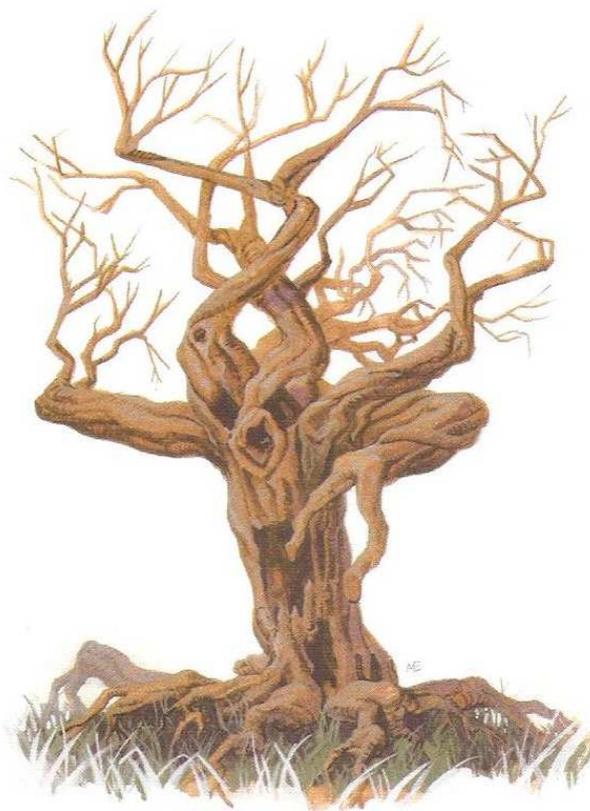
MISERABLE DEL CEDRO

Esta criatura parece un árbol de hoja perenne muerto y reanimado por alguna fuerza maligna. Sus hojas y ramas están secas y quebradizas, y su tronco está lleno de huecos y bultos que despiden luz anaranjada.

Los miserables del cedro son espíritus aborrecibles sacados del Abismo para habitar en cáscaras de árboles.

El miserable del cedro suele poder camuflarse como un árbol muerto o moribundo, pero cuando está activo su naturaleza maligna lo descubre. La criatura emite una luz horrible y sus ramas y tronco se mueven intencionadamente. Estas criaturas pueden moverse de un lugar a otro, pero sólo lo hacen raramente para poder mantener la apariencia de normalidad. En los bosques se esconden grandes arboledas de miserables junto a los árboles normales, pero su naturaleza extraplanaria es una abominación para la vida vegetal y los árboles cercanos suelen marchitarse y morir tras un periodo largo de exposición.

Los miserables del cedro no pueden hablar, oír ni comprender otros idiomas. Se comunican conceptos básicos entre ellos mediante el tacto.



COMBATE

Los miserables del cedro suelen esperar hasta que sus contrincantes están al alcance de sus ramas y después les atacan de repente y con dureza. Son incapaces de ver u oír, confiando en sus sentidos místicos para detectar a sus objetivos. Las agrupaciones de estas criaturas procuran rodear a sus contrincantes y se turnan para situarse en posición mientras los otros realizan ataques completos. A pesar de su

vulnerabilidad al fuego, estos miserables no huirán de los ataques con llamas, ya que saben que su combustión infligirá un daño significativo a los enemigos.

Combustión (Ex): cuando un miserable del cedro muere debido a daño por fuego es consumido rápidamente por las llamas y libera un calor considerable. La agonía mortal de un cedro que se queme inflige 6d6 puntos de daño por fuego a todo lo que se encuentre en un radio de 10' durante un asalto. Salvar contra Reflejos (CD 15) reduce el daño a la mitad. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el cedro debe golpear a una criatura de al menos una categoría de tamaño inferior a la suya con dos o más ataques de rama. Entonces puede intentar empezar una presa sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza y puede infligir automáticamente el daño de rama. Puede intentar una presa con sólo una rama, pero lo hace con un penalizador -20 en la prueba.

MISERABLE DE LA ARENA

Se trata de un remolino de arena y polvo del tamaño de un hombre, con luz anaranjada que irradia desde su interior, y que proporciona la ilusión de un par de ojos y una boca.

Los miserables de la arena son espíritus turbulentos de las profundidades del Abismo que se manifiestan como remolinos de arena en el plano Material.

Estas criaturas tienen el aspecto de un demonio de polvo infernal, un cono arremolinado de partículas y polvo formado por tierra y suciedad suelta, apareciendo principalmente en regiones áridas. No son



demasiado inclinados a la sutileza y, cuando tienen libertad de acción o no tienen órdenes concretas, corren en partidas a través del desierto y las llanuras, poniendo en peligro a cualquiera que se cruce en su camino.

Estos miserables hablan Abismal y pueden comprender el común.

COMBATE

Los miserables de la arena prefieren atacar en grupo, abrumando a sus contrincantes con su número. Pero incluso una de estas criaturas es peligrosa y usará sus aptitudes para cegar y derribar a sus enemigos. Son extremadamente vulnerables a los ataques basados en el agua y los evitarán a toda costa. En las situaciones en que se enfrenten a un contrincante con aptitudes o conjuros de agua, normalmente huirán.

Cegar (Ex): si un miserable de la arena consigue un golpe crítico con su ataque de golpetazo habrá cegado a su contrincante excepto si se salva contra Fortaleza (CD 15). La CD se basa en la Fuerza e incluye un bonificador +2 racial. La ceguera dura una hora o hasta que el personaje pueda pasar un asalto completo limpiándose los ojos y la cara con agua.

Torbellino (Ex): el estado natural de esta criatura es un torbellino con forma de embudo, formado por partículas de arena. No provoca ataques de oportunidad mientras se mueve, ni siquiera si entra en el espacio de otra criatura.

Un miserable de la arena que entre en el espacio de un contrincante de tamaño Pequeño o inferior (o Mediano, si el miserable de la arena es Grande) puede infligirle daño o levantarlo del suelo, atrapándolo en el remolino. El contrincante debe tener éxito en una salvación de Reflejos contra CD 15 o sufrirá 1d6 puntos de daño debido a la fuerza de giro. Si el contrincante tiene éxito, el miserable de la arena debe retirarse de su espacio. Por el contrario, si falla, sufre el daño indicado y debe tener éxito en una segunda salvación de Reflejos contra CD 15 para evitar quedar atrapado por el torbellino. La CD se basa en la Fuerza e incluye un bonificador +2 racial.

Las criaturas atrapadas sufren daño en cada asalto que permanezcan dentro del torbellino y sólo pueden moverse hacia donde el miserable de la arena les lleve. Sufren un penalizador -4 en las pruebas de Destreza, un -2 en todas las tiradas de ataque y deben tener éxito en una prueba de Concentración (CD 15 + nivel de conjuro) para lanzar conjuros, pero por otra parte pueden actuar libremente. Las criaturas atrapadas pueden salvar contra Reflejos (CD 15) en cada asalto para liberarse (incluyendo el penalizador a Destreza). Aquellas que vuelen obtienen un bonificador +2. El éxito significa que la criatura sufre daño pero ya no está atrapada. Si el miserable de la arena muere, cualquier criatura atrapada queda

MISERABLE DE LA ARENA

Dados de golpe	5d8+10 (32 pg)
Iniciativa	+4
Velocidad	50' (10 casillas)
Clase de armadura	18 (+4 Des, +4 natural), toque 14, desprevenido 14
Ataque base/Presa	+5/+6
Ataque	+6 c/c (1d6+1, golpetazo)
Ataque completo	+6 c/c (1d6+1, golpetazo)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Cegar, torbellino
Cualidades especiales	RD 5/magia, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al agua, rasgos de miserable
Salvaciones	Fort +6, Ref +8, Vol +3

libre de inmediato. Las criaturas atrapadas pueden atacar al miserable de la arena desde dentro, pero con el penalizador al ataque indicado y sólo con armas naturales o ligeras.

Vulnerabilidad al agua: los miserables de la arena sufren daño con la exposición al agua. Un frasco de agua les inflige 2d4 puntos de daño, de modo muy similar al agua bendita con los muertos vivientes. Si

Características	Fue 19, Des 14, Con 17, Int 6, Sab 8, Car 6
Habilidades	Escapismo +11, Esconderse +7, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +11, Saber (los Planos) +7, Supervivencia +8
Dotes	Ataque poderoso, Reflejos de combate, Romper arma mejorado
Entorno	El Abismo
Organización	Solitario, partida (3-6), turba (7-12)
Valor de desafío	4
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	7-12 DG (Grande), 13-18 DG (Enorme)
Ajuste de nivel	-

esta criatura queda atrapada en el exterior mientras llueve sufre 2d4 puntos de daño por asalto, o 2d8 si se trata de un aguacero. Si queda inmersa en agua muere al instante. Aquellas que intenten cruzar masas de agua sufren 2d4 puntos de daño por cada 5' de agua que crucen, por lo que suelen evitar hacerlo. Una criatura con el tipo elemental (agua) que ataque a un miserable de la arena le inflige doble daño.

OJO ALA АЙЕПО ГРАПДЕ (MALIGNO, LEGAL)

Esta criatura es un gran ojo de 5' de alto cubierto de hirsuto pelaje negro y marrón. Tiene grandes alas de murciélago y una cola de rata que termina en un aguijón. Un gran ojo, rojo de sangre, mira desde el centro de su cuerpo, vertiendo lágrimas azules constantemente.

Los ojos ala suelen ser llamados las "sabendijas del Abismo" por los lanzadores de conjuros arcanos de Krynn. Un ojo ala convocado se quedará en el plano Material incluso después de que el conjuro que lo trajo se haya terminado.

Esta criatura tiene el cuerpo peludo en forma de huevo soportado por un par de alas de murciélago, cada una con tres garras en la punta. Su pelo está desgredado y mojado en todo momento debido a su único gran ojo central.

Aunque no son demasiado inteligentes, los ojos ala se lo piensan antes de atacar a su convocador, ya que tal acción disuadiría a futuros lanzadores de conjuros. De hecho, a menudo se convierten en



servidores leales de quien los convocó, alegrándose mucho por cualquier tarea maligna que les encarguen.

Se puede convocar a un ojo ala del Abismo con el conjuro *convocar monstruo II* (consulta fijación dimensional, más abajo).

Los ojos ala hablan infernal, pero suelen comunicarse mediante la telepatía.

COMBATE

Los ojos ala vuelan hacia la batalla, lanzan una lágrima a sus contrincantes y después se acercan hasta poder atacar a uno de ellos con ambas garras y el aguijón de su cola. A menudo se aprovechan de la precaución adicional de los aventureros, que piensan que su cola, semejante a la de un draco, tiene veneno. Si queda reducido a un cuarto de sus puntos de golpe hará todo lo posible por huir de la batalla.

Lágrima (Ex): el ojo de un ojo ala produce constantemente un líquido azul corrosivo. Aquellos que estén a 5' de él deben tener éxito en una salvación de Fortaleza contra CD 14 o quedarán indispuestos

OJO ALA

Dados de golpe 3d8+3 (12 pg)

Iniciativa +6

Velocidad 5' (1 casilla), Vl 60' (buena)

Clase de armadura 17 (-1 tamaño, +6 Des, +2 natural), toque 15, desprevenido 11

Ataque base/Presa +3/+9

Ataque +9 c/c (1d6+2, garra)

Ataque completo +9 c/c (1d6+2, 2 garras) y +4 c/c (1d6+2, aguijón); o +9 distancia (1d4 por ácido más 1d4 Int, salpicadura de lágrima)

Espacio/Alcance 10'/5'

Ataques especiales Lágrima

Cualidades especiales Visión en la oscuridad 60', fijación dimensional, telepatía 90'

Salvaciones Fort +4, Ref +9, Vol +4

durante 1d6 asaltos. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución. Si una criatura tiene éxito en su TS no puede ser afectada de nuevo por la lágrima de ese ojo ala durante 24 horas.

Una vez por hora, como acción de asalto completo, el ojo ala puede lanzar una lágrima a sus contrincantes. Trátalo como un arma de salpicar con un incremento de distancia de 10'. Una criatura que sufra daño directo debido a este ataque recibe 1d4 puntos de daño por ácido más 1d4 puntos de daño a la Inteligencia. Salvar contra Fortaleza (CD 14) niega el daño a la Inteligencia. La CD de las salvaciones se basa en la Constitución. Las criaturas que no hayan sido afectadas directamente sólo sufren el daño por ácido.

Fijación dimensional (Sb): si un ojo ala es convocado a través del conjuro *convocar monstruo* se queda en el plano Material tras la expiración del conjuro y ya no está bajo el control del mago que lo convocó.

Habilidades: estas criaturas tienen un bonificador +8 racial en las pruebas de Avistar y Escuchar.

Características Fue 14, Des 22, Con 13, Int 5, Sab 12, Car 8

Habilidades Avistar +17, Escapismo +12, Esconderse +12, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +12

Dotes Soltura con una aptitud (lágrima), Sutileza con armas

Entorno El Abismo

Organización Solitario, ala (2-4) o infestación (10-20)

Valor de desafío 1

Tesoro Ninguno

Alineamiento Legal maligno (siempre)

Avance 4-6 DG (Grande), 7-9 DG (Enorme)

Ajuste de nivel -

RAZHAK

ELEMENTAL GRANDE (TIERRA)



Se trata de un humanoide de hombros anchos hecho por completo de roca gris. Mantiene una posición semejante a la de un gorila, con enormes manos de dedos gruesos y pies demasiado grandes.

Los razhak son criaturas formadas completamente de piedra, que poseen un curioso interés por los asuntos de las razas mortales de Krynn. Disfrutan observando a las razas de carne en su día a día, y a menudo usan su poder de convertirse en piedra para esconderse y espiar.

Los razhak se encuentran en zonas circundantes a asentamientos subterráneos, como los diferentes reinos enanos. Pocos enanos conocen la verdad sobre la existencia de los razhak. Aquellos que sí la conocen consideran que son “espíritus de tierra” creados por Reorx para proteger a su pueblo elegido.

Estos seres parecen enormes gigantes tallados con piedra, normalmente de color gris, aunque pueden ser de cualquier color de roca encontrado en Krynn. En su forma natural miden 15' de alto y pesan muy por encima de dos toneladas.

Los razhak tienen voces profundas y sonoras y hablan común y térraro.

COMBATE

Estas criaturas son pacíficas por naturaleza y prefieren no combatir. No obstante, cuando se unen a una refriega son luchadores temibles y usan su forma amorfa para hacer crecer un par de brazos adicionales con los que atacar más veces.

Forma amorfa (Sb): el razhak es capaz de alterar su forma de piedra. A voluntad, puede convertirse en cualquier tipo de forma mineral. La aptitud permite que el razhak se transforme de un modo parecido a un *modelar la piedra* lanzado por un hechicero de un nivel igual a sus DG. También puede usar esta aptitud, como acción de asalto completo, para alterar sus brazos y hacer surgir otro par, obteniendo dos ataques más de golpetazo con cada nuevo brazo cuando realiza una acción de ataque completo. Cada nuevo brazo también reduce su velocidad en 10'.

Planear en la tierra (Ex): esta criatura puede planear a través de la piedra, el polvo o casi cualquier

RAZHAK

Dados de golpe 20d8+160 (250 pg)

Iniciativa +3

Velocidad 30' (6 casillas)

Clase de armadura 26 (-1 tamaño, -1 Des, +18 natural), toque 8, desprevenido 26

Ataque base/Presa +16/+26

Ataque +22 c/c (2d8+7, golpetazo)

Ataque completo +22 c/c (2d8+7, 2 golpetazos)

Espacio/Alcance 10'/10'

Ataques especiales -

Cualidades especiales Forma amorfa, RD 15/adamantita, visión en la oscuridad 60', planear en la tierra, rasgos de elemental, regeneración 10, telepatía 100'

Salvaciones Fort +17, Ref +7, Vol +9

Características Fue 25, Des 8, Con 27, Int 14, Sab 13, Car 16

Habilidades Averiguar intenciones +21, Avistar +18, Diplomacia +20, Escondarse +12, Escuchar +13, Saber (historia) +13

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una habilidad (Averiguar intenciones), Voluntad de hierro

Entorno Cualquier subterráneo o montaña

Organización Solitario

Valor de desafío 14

Tesoro Ninguno

Alineamiento Legal neutral (normalmente)

Avance 21-40 DG (Grande), 41-60 (Enorme)

Ajuste de nivel -

otro tipo de tierra, excepto el metal, con tanta facilidad como un pez nada por el agua. Su excavación no deja ningún túnel ni agujero tras de sí, ni tampoco crea ninguna ondulación ni ningún otro signo de su presencia. El conjuro *remover tierra* lanzado en una zona que contenga a un razhak excavando le lanzará 30' hacia atrás, dejándola aturdido si falla un TS contra Constitución (CD 15).

Regeneración (Ex): el ácido inflige daño normal al razhak. Si pierde una extremidad u otra parte corporal, la parte perdida se reforma en 1d6 asaltos. Si esta criatura es apartada del contacto con la tierra o de cualquier otra superficie mineral, como por ejemplo con el conjuro *levitar*, todo el daño sufrido es daño normal y no puede volver a formar extremidades.

SOCIEDAD DE LOS RAZHAK

Los razhak son mayoritariamente criaturas solitarias que se quedan en reinos subterráneos como Thorbardin, aunque se pueden encontrar en otras zonas montañosas. Los que estén en lugares remotos de vez en cuando se reunirán con otros para

intercambiar información sobre lo que han observado en los siglos recientes. Los que están congregados alrededor de zonas pobladas, como los diferentes asentamientos enanos, contactan con bastante frecuencia, aunque cada uno prefiere mantener cierto nivel de aislamiento del resto de su especie. En algunas ocasiones uno de ellos permitirá que algún aventurero lo vea e incluso se relacionará con él, ya que lo considera una curiosidad.

La organización de estas criaturas no se asemeja a ninguna sociedad verdadera. A causa a su larga esperanza de vida hicieron poco para ayudar excepto en los acontecimientos más catastróficos, como la Guerra de Caos. Incluso entonces se aseguraron de ayudar de modo sutil y los enanos no los detectaron. La actitud tradicional era que las vidas de las razas menores se movían demasiado rápido para pensar en resultados a largo plazo. Sin embargo, el tumulto y los rápidos cambios que siguieron a la Guerra de Caos durante la Era de los mortales les ha hecho reconsiderar su nivel de implicación con los asuntos mundanos, a menos que se queden atrás mientras planean metódicamente.

6. MUERTOS VIVIENTES DE KRYNN

¡Algunos de los contrincantes más terribles de la campaña de Dragonlance ya están muertos! Las criaturas como lord Soth y los de su tipo extienden oleadas de miedo sólo con la mención de sus nombres. Los muertos vivientes pueden crearse con los medios tradicionales o ser el resultado de una maldición terrible, y siempre se convierten en enemigos inolvidables para las aventuras en Krynn. Ten en cuenta que sin un clérigo, un caballero de la espada o un místico con el dominio Sol, tratar con muertos vivientes puede representar una amenaza mayor para un grupo aventurero que si se cuenta con esos tipos de personaje.

BESTIAS MUERTAS VIVIENTES

Las bestias muertas vivientes son el resultado de la destrucción caprichosa causada por los sacerdotes de Chemosh entre los animales del bosque. Muchos creen que tras la matanza de incontables animales, los sacerdotes llevan a cabo un ritual corrupto que retuerce sus restos para formar una forma antinatural de un stahnk o un gholor. La criatura resultante se utiliza entonces para diversas tareas, como proteger un lugar sagrado de Chemosh. Por supuesto, este maltrato de la vida salvaje no ha pasado desapercibido a Chislev y Habbakuk, que están

enfurecidos por la flagrante destrucción y perversión de animales inocentes.

Como en todos los asuntos de lo sobrenatural, abundan rumores sobre que en ciertos casos no hace falta la intervención de un clérigo de Chemosh para que surja una bestia muerta viviente. Las leyendas hablan de un cazador ergothiano cuyas presas se fundían y tomaban la forma de un stahnk para vengar sus muertes sin sentido. Si este relato es verdadero, entonces merece un estudio detallado de cómo logró sobrevivir alguien para relatar tales acontecimientos.

GHOLOR MUERTO VIVIENTE GRANDE



Esta criatura mira desde un agujero en el suelo con forma de embudo. Tiene la cabeza dragonil, y carne colgándole de los huesos. Sus brazos son ganchos de 20' de largo.

El gholor es un peligroso tipo de bestia muerta viviente que suele esperar en el interior de un túnel y atrae sus

presas hacia ella. Suele ser subestimada en el combate, ya que las armas no contundentes le infligen poco daño y el uso de tales armas suele requerir entrar en el foso y moverse en la pendiente por los sedimentos sueltos. Los fosos de los gholor están llenos de tesoros y huesos que se han hundido bajo la bestia, por lo que puede hacer falta excavar un poco para recuperarlos.

La apariencia de un gholor es vagamente dragonil, con un morro largo y gris y cuernos en la cabeza, pero careciendo por completo de parte baja del cuerpo excepto por una médula espinal que puede verse colgando. El torso de esta criatura mide 12' de alto y tiene unos ganchos de hueso que miden 20' de largo y usa para combatir. Pesa unas 800 lb.

COMBATE

Los gholor suelen esperar a sus presas en el fondo de un embudo que han excavado, con un comportamiento parecido al de una hormiga león gigante muerta viviente. La mayoría de criaturas se acercan voluntariamente debido al señuelo del gholor y caen en el embudo. Las que se quedan al borde del embudo están justo al alcance de las largas garras de esta criatura, y normalmente suelen ser atacadas y atraídas hacia dentro.

Constreñir (Ex): el gholor inflige 2d6+10 puntos de daño con una prueba de presa superada.

Embudo (Ex): el gholor usa su aptitud de excavar para crear un foso con forma de embudo. El embudo mide 20' de ancho y 15 de profundidad, con una base de 10' en la que la criatura está semienterrada. El gholor reduce la tierra circundante a un sedimento blando y las criaturas que se encuentren a 5' del borde del embudo o dentro del propio embudo deben tener éxito en una prueba de Equilibrio contra CD 20 por cada casilla de movimiento. El fallo indica que la criatura se desliza una casilla hacia el gholor. Si falla por 5 o más, la criatura se deslizará hasta el fondo. Quien esté en el fondo del embudo se considerará

GHOLOR

Dados de golpe	20d12 (130 pg)
Iniciativa	+9
Velocidad	10' (2 casillas), Ec 40'
Clase de armadura	25 (-1 tamaño, +5 Des, +11 natural), toque 14, desprevenido 20
Ataque base/Presa	+10/+21
Ataque	+17 c/c (2d6+7, garra)
Ataque completo	+17 c/c (2d6+7, 2 garras) y +12 c/c (1d8+3 más 1d6 por ácido, mordisco)
Espacio/Alcance	10'/10' (20' con garras)
Ataques especiales	Constreñir, embudo, agarrón mejorado, atraer
Cualidades especiales	RD 15/contundente, visión en la oscuridad 60', curación rápida 5, RC 26, sentido de la vibración 60', rasgos de muerto viviente
Salvaciones	Fort +8, Ref +11, Vol +9

que ocupa el mismo espacio que el gholor y será tratado como si estuviera escurriéndose a través de un espacio, sea cual sea su tamaño (consulta 'Escurrirse' en las reglas básicas del d20 System). Con una acción libre, el gholor puede intentar una prueba de presa para constreñir a un personaje que se encuentre en su espacio. Escapar del espacio requiere una prueba de Escapismo contra CD 20 o una prueba de Trepas contra CD 20, excepto si se está participando en una presa con la criatura, en cuyo caso primero se debe escapar de la presa.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud el gholor debe golpear a una criatura Mediana o de tamaño inferior con su ataque de garra. Entonces puede intentar empezar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa, inmoviliza y puede constreñir. Si el gholor consigue sujetar a una presa la arrastrará hasta el centro de su embudo.

Atraer (Sb): esta aptitud funciona como el conjuro *simpatía* planeado para atraer a criaturas inteligentes de tamaño Mediano o inferior. Emana del propio gholor (convirtiéndolo en el objeto de deseo) y afecta a todas las criaturas válidas en el radio de 1 milla. Las criaturas deben salvar contra Voluntad (CD 24) o caerán bajo sus efectos. Cuando la criatura ha recibido un ataque del gholor el efecto se rompe. Quien tenga éxito en la salvación de Voluntad es inmune a la atracción del mismo gholor durante 24 horas.

Curación rápida (Ex): el gholor recupera 5 puntos de daño por asalto mientras tenga al menos 1 punto de golpe.

Características	Fue 25, Des 20, Con -, Int 2, Sab 17, Car 18
Habilidades	Avistar +11, Escondarse +17
Dotes	Ataque poderoso, Reflejos de combate, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Soltura con una aptitud (atraer), Soltura con un arma (garra)
Entorno	Cualquiera
Organización	Solitario
Valor de desafío	13
Tesoro	Doble del estándar
Alineamiento	Neutral maligno (siempre)
Avance	21-30 DG (Grande); 31-45 (Enorme); 46-60 (Gargantuesco)
Ajuste de nivel	-

СТАННК

MUERTO VIVIENTE ENORME



UDON

Esta criatura muerta viviente es parecida a un dragón sin alas cubierto de carne que se cae a pedazos. De su pecho sobresale una enorme caja torácica llena de púas.

El stahnk sólo existe para matar a los vivos y se trata de una criatura muy territorial, que a menudo adopta unos cuantos acres de tierra como territorio y mata a toda la fauna con la que se cruza. Debido a esto, la zona en la que construye su guarida a menudo está llena de los tesoros de antiguos aventureros. Aunque algunos están aplastados como resultado de la furia del stahnk, la criatura

generalmente deja en paz a los objetos. Esta criatura mide 20' de largo y pesa 1.500 lb. Su forma es de naturaleza vagamente dragonil y tiene el esqueleto cubierto de púas afiladas, especialmente en las costillas. Su cabeza es larga, tiene cuernos y su cuerpo está cubierto de carne gris moteada, a menudo colgando de sus huesos.

COMBATE

Los stahnk son máquinas de destrucción muertas vivientes. Suelen pisotear a la primera criatura que ven y tienen un preciso control de su caja torácica, que

СТАННК

Dados de golpe	14d12 (91 pg)
Iniciativa	+6
Velocidad	50' (10 casillas)
Clase de armadura	20 (-2 tamaño, +2 Des, +10 natural), toque 10, desprevenido 18
Ataque base/Presa	+7/+24
Ataque	+13 c/c (2d6+9, mordisco)
Ataque completo	+13 c/c (2d6+9, mordisco) y +11 c/c (1d8+4, 2 garras)
Espacio/Alcance	15'/10'
Ataques especiales	Agarrón mejorado, caja torácica, pisotear 1d8+13
Cualidades especiales	RD 10/contundente, visión en la oscuridad 60', curación rápida 3, inmunidad al fuego, RC 17, rasgos de muerto viviente.
Salvaciones	Fort +6, Ref +6, Vol +11

Características	Fue 28, Des 25, Con -, Int 2, Sab 15, Car 10
Habilidades	Avistar +9, Escuchar +9, Supervivencia +9
Dotes	Alerta, Ataque múltiple, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Rastrear
Entorno	Cualquiera
Organización	Solitario o pareja
Valor de desafío	8
Tesoro	Doble monedas; mitad bienes; objetos estándar
Alineamiento	Neutral maligno (siempre)
Avance	15-30 DG (Enorme); 31-45 (Gargantuesco)
Ajuste de nivel	-



CREAR BESTIA MUERTA VIVIENTE

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 8 (Chemosh)

Componentes: V, S, M, FD

Tiempo de lanzamiento: 2 horas

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: ver texto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro maligno sólo es concedido por Chemosh a sus adoradores. Puedes crear a una bestia muerta viviente de tu elección. Se debe lanzar el conjuro sobre los cadáveres de cualquier número de animales. Los DG de estos animales tienen que ser los mismos que los de la bestia muerta

viviente que deseas crear. Las criaturas creadas mediante este conjuro están inmediatamente bajo tu control, y puedes otorgar el control de la criatura a cualquier otro individuo de tu elección. Si el controlador de la bestia muerta viviente muere, la criatura queda libre.

Componente material: una pequeña estatua de arcilla que represente a la criatura a crear. Este conjuro debe lanzarse sobre los restos de muchos animales. También debes añadir un ónice negro valorado en 50 po por cada DG del muerto viviente a ser creado. La magia de este conjuro funde la estatua y la gema, usándolas como los infectos fluidos básicos que se combinan e infunden la vida corrupta en los cadáveres de los animales.

les permite pasar a sus contrincantes por encima del esternón y mantenerlos atrapados contra las costillas con púas. Seguirá pisoteando a otras criaturas y luchará intermitentemente con garras y dientes hasta que el contrincante de su interior esté muerto, en cuyo punto relaja su caja torácica y permite que la maltratada víctima caiga al suelo para poder repetir el proceso.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el stahnk debe tener éxito en un ataque de pisotear. Entonces puede intentar empezar una presa como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si gana la prueba de presa inmoviliza y puede intentar atrapar a una criatura entre las púas de su caja torácica en el siguiente asalto.

Caja torácica (Ex): el stahnk puede intentar atrapar a un contrincante apresado superando una prueba de presa. Una vez dentro, el contrincante sufre 1d8+4 puntos de daño aplastante más 1d8+6 puntos de daño cortante por asalto debido a la constricción de

la caja torácica. Una criatura atrapada puede liberarse superando una prueba de Escapismo contra CD 30 o abriéndose paso al infligir 15 puntos de daño a la caja torácica del stahnk (CA 15); la RD se aplica normalmente. Cuando la criatura se ha liberado de este modo, el stahnk no puede atrapar a ninguna otra criatura en su caja torácica hasta que haya recuperado 15 puntos de golpe gracias a su curación rápida (5 asaltos).

La caja torácica del stahnk puede contener a 2 criaturas Medianas o a 4 Pequeñas. Las criaturas de menor tamaño son demasiado pequeñas y caen automáticamente de la caja torácica en el siguiente asalto.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 26 mitad. La CD de las salvaciones se basan en la Fuerza.

Curación rápida (Ex): el stahnk recupera 3 puntos de daño en cada asalto mientras le quede al menos 1 punto de golpe. Si una criatura ha conseguido escapar de su caja torácica destruyéndola, ésta se reconstruye en 5 asaltos.

CABALLERO HECHIZADO

MUERTO VIVIENTE MEDIANO

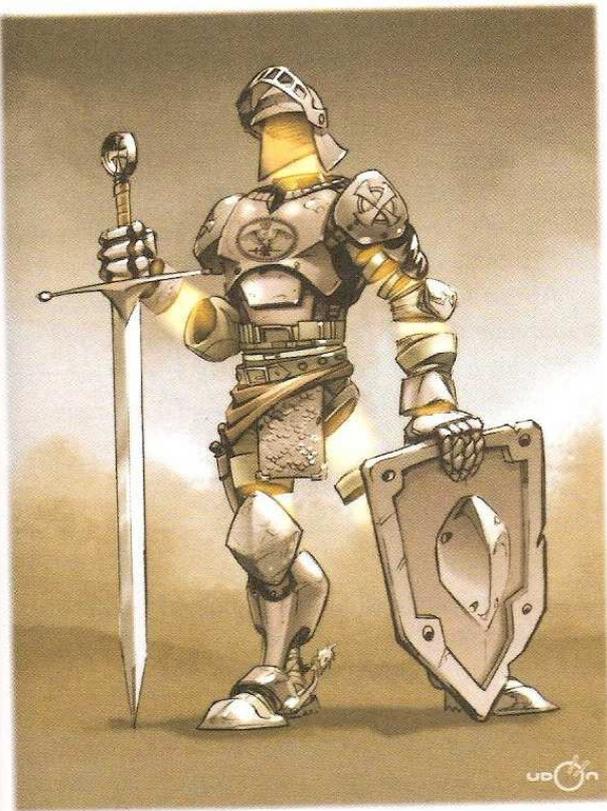
Una armadura empuñando una espada y con escudo parece flotar en el aire sin que haya un cuerpo real. Un vago resplandor dorado llena el equipo en ausencia de un portador. La armadura tiene enrevesados dibujos y un martín pescador grabado en la coraza, con una rosa en una garra, una espada en la otra y una corona por encima de su cabeza.

Los caballeros hechizados son los restos espectrales de miembros de una de las órdenes de caballería de Krynn cuyo espíritu habita la armadura que llevaban en vida.

El caballero hechizado es una armadura flotante muy pulida y en perfecto estado, que lleva un arma y un escudo de calidad similar. El tipo de armadura, arma y escudo puede variar dependiendo de lo que

llevara el caballero en vida; el bloque de estadísticas representa a un ejemplo típico bien equipado. Una luz dorada delinea el cuerpo del caballero, pero no se pueden distinguir sus rasgos.

Hasta la Guerra de Caos, casi todos los caballeros hechizados eran antiguos caballeros de Solamnia que, por alguna razón, eran incapaces de abandonar su puesto tras la muerte. Muchos habían muerto en batalla y tenían asuntos por terminar, mientras que otros permanecían tras morir como guardianes en lugares que habían jurado defender. Con la formación de los caballeros de Takhisis, algunos individuos de esa orden también se levantaron de entre los muertos como caballeros hechizados. La Guerra de los espíritus causó un gran incremento en el número de caballeros



CABALLERO HECHIZADO

Dados de golpe 8d12 (54 pg)

Iniciativa +1

Velocidad 20' (4 casillas), Vl 20' (mala)

Clase de armadura 25 (+1 Des, +2 desvío, +9 armadura completa +1, +3 escudo pesado de acero +1), toque 13, desprevenido 24

Ataque base/Presa +4/+6

Ataque +9 c/c (1d8+4/19-20, espada larga +2)

Ataque completo +9 c/c (1d8+4/19-20, espada larga +2)

Espacio/Alcance 5'/5'

Ataques especiales Apariencia horrenda

Cualidades especiales RD 5/adamantita, rejuvenecimiento, aptitudes sortílegas, RC 14, resistencia a la expulsión +2, rasgos de muerto viviente

Salvaciones Fort +2, Ref +3, Vol +9

amenazan a mujeres, niños o ancianos. Aquellos que han jurado defender un lugar o a un individuo lucharán implacablemente para proteger su custodia.

Apariencia horrenda (Sb): cualquier criatura viva en un radio de 60' que vea al caballero hechizado

hechizados, no sólo de caballeros solámnicos y negros, sino también algún caso raro de la Legión de acero. No obstante, tras el regreso de los dioses y la reapertura de la Puerta de las almas, este número descendió considerablemente.

Todos los caballeros hechizados son honorables, justos y siguen conociendo el código que respetaban en vida, pero su naturaleza muerta viviente les ha reducido la inteligencia a una fracción de la que poseían. Desdichadamente para ellos, sus mentes están atrapadas en un estado de rigidez, no muy diferente al duro acero de su armadura de placas, y fijadas en su tarea inmortal.

El caballero hechizado que se describe en el bloque de estadísticas representa a un antiguo caballero de Solamnía. Es posible que otros caballeros tengan otras armas y armaduras mágicas.

COMBATE

El caballero hechizado conserva toda la habilidad y el entrenamiento que tenía en vida, así como el código de conducta al que se consagraba. Todos respetan a sus contrincantes y muchos no atacan ni

Características Fue 15, Des 13, Con -, Int 6, Sab 17, Car 15

Habilidades Montar +5, Moverse sigilosamente +9, Saber (nobleza) +9, Saber (religión) +1

Dotes Combatir desde una montura, Compromiso de honor, Soltura con un arma (espada larga)

Entorno Llanuras templadas

Organización Solitario o unidad (3-8)

Valor de desafío 7

Tesoro 50% objetos más espada larga +2, armadura completa +1 y escudo pesado de acero +1

Alineamiento Legal bueno (a menudo)

Avance 8-16 DG (Mediano)

Ajuste de nivel -

debe superar una salvación de Fortaleza contra CD 16 o sufrirá inmediatamente 1d4 puntos de daño a la Fuerza. La CD de las salvaciones se basa en el Carisma. Si una criatura tiene éxito en la salvación no puede ser afectada por la apariencia horrenda del

mismo caballero hechizado durante las siguientes 24 horas.

Rejuvenecimiento (Sb): si uno de estos seres es destruido suele poder reformarse de nuevo cuando sale la siguiente luna relacionada con su alineamiento (Solinari si es bueno, Lunitari si es neutral o Nuitari si es maligno). Los caballeros cuya armadura o armas hayan sido cogidos puede intentar manifestarse en el interior de la armadura con una prueba de nivel contra CD 16 (1d20 + los DG del caballero hechizado). Si alguien está llevando la armadura, ésta cae inmediatamente y se reforma alrededor del espíritu

del caballero hechizado. Si su arma o escudo están siendo transportados por otra persona, el caballero puede intentar liberarlos con una prueba de Carisma enfrentada a una prueba de Fuerza del portador.

Derramar agua bendita sobre la armadura o lanzar el conjuro *sacralizar* en la zona donde fue destruido el caballero lo liberará de su muerte viviente, permitiéndole salir del mundo por la Puerta de las almas.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *detectar el caos, detectar el mal, detectar la magia*. Los caballeros hechizados malignos (como los caballeros de Takhisis) detectan el bien en vez del mal. 8.º nivel de lanzador.

MUERTO VIVIENTE ANKHOLIO

MUERTO VIVIENTE GRANDE



Los muertos vivientes ankhlios son el resultado de imbuir las propiedades de una sombra de fuego en un muerto viviente estándar. Todos los muertos vivientes ankhlios pueden advertirse por la luz verde fantasmal que despiden sus huesos y que incluso consigue atravesar la carne, envolviéndolos en un tenue halo verde. Además de la luz de los huesos verdes, la criatura está envuelta en un aura de calor tan intenso que quema cualquier cosa que toca. Aquellos que luchan contra una de estas criaturas a menudo se preparan contra el fuego, y quedan sorprendidos cuando el monstruo libera su arma de aliento que, a pesar de su parecido con unas llamas verdes, inflige daño por frío.

Los textos que se encuentran en las bibliotecas de la torre de la Alta hechicería de Wayreth dicen que

el muerto viviente ankhlio surgió por primera vez durante la Era del poder, cuando un mago llamado Ankholus intentó crear a una sombra de fuego. Estos textos afirman que Ankholus, aunque era poderoso, tenía una comprensión limitada de las entidades planarias y dio por sentado que la sombra de fuego era una criatura que podía recrearse con facilidad. No está claro lo que finalmente ocurrió con Ankholus, aunque los textos especulan que él también sucumbió a una forma ankholia de muerte viviente como un liche.

Los muertos vivientes ankhlios hablan cualquier idioma usado por sus contrapartidas muertas vivientes estándar.

EJEMPLO DE MUERTO VIVIENTE ANKHOLIO

La criatura es el cadáver desmañado y medio podrido de algo que tiene el cuerpo de un gran oso pero los ojos y el pico de un búho. Un extraño resplandor verde irradia desde debajo de su piel y en sus huesos expuestos.

A continuación se presenta el ejemplo de un muerto viviente ankhlio que usa a un zombi oso lechuza como criatura base.

COMBATE

Los zombis osos lechuza atacan de modo descuidado, combinando aleatoriamente el uso de su arma de aliento con otros ataques. La salvación de Reflejos del contaminar muertos vivientes de este oso lechuza ankhlio tiene una CD de 12.

Arma de aliento (Sb): cono de 30', 6d8 de daño por frío, Reflejos CD 12 mitad. Puede utilizarlo una vez por minuto.

Sólo acciones únicas (Ex): los zombis osos lechuza ankhlios tienen muy malos reflejos y sólo pueden realizar una sola acción de movimiento o ataque en cada asalto. Pueden moverse hasta su velocidad y atacar en el mismo asalto, pero sólo realizando una carga.

ZOMBI OSO LECHUZA ANKHOLIO, MUERTO VIVIENTE GRANDE

Dados de golpe	10d12+3 (68 pg)
Iniciativa	+0
Velocidad	30' (6 casillas, no puede correr)
Clase de armadura	19 (-1 tamaño, +10 natural), toque 9, desprevenido 19
Ataque base/Presa	+5/+17
Ataque	+12 c/c (1d8+8 más 1d8 por fuego, mordisco) o +12 c/c (1d8+8 más 1d8 por fuego, golpetazo)
Ataque completo	+12 c/c (1d8+8 más 1d8 por fuego, mordisco) o +12 c/c (1d8+8 más 1d8 por fuego, golpetazo)
Espacio/Alcance	10'/5'
Ataques especiales	Arma de aliento, contaminar muertos vivientes, crear engendro, calor
Cualidades especiales	RD 5/cortante, visión en la oscuridad 60', inmunidad al frío y al fuego, sólo acciones únicas, rasgos de muerto viviente
Salvaciones	Fort +3, Ref +3, Vol +7

Características	Fue 27, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 5
Habilidades	-
Dotes	Dureza
Entorno	Cualquiera
Organización	Cualquiera
Valor de desafío	5
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Neutral maligno (siempre)
Avance	Ninguno
Ajuste de nivel	-

CÓMO CREAR A UN MUERTO VIVIENTE ANKHOLIO

“Muerto viviente ankholio” es una plantilla adquirida que puede aplicarse a cualquier criatura muerta viviente corporal (a la que a partir de ahora llamaremos criatura base).

Un muerto viviente ankholio usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto en lo indicado aquí.

Tamaño y tipo: el tamaño y el tipo no cambian.

Clase de armadura: la armadura natural de la criatura base se incrementa en +2.

Ataques especiales: el muerto viviente ankholio conserva todos los ataques de la criatura base y obtiene los descritos a continuación. Las salvaciones tienen una CD de 10 + 1/2 de los DG del muerto viviente ankholio + el modificador de Car del muerto viviente ankholio excepto si se indica lo contrario.

Arma de aliento (Sb): esta criatura obtiene la aptitud de exhalar un cono de 30' de llamas verdes que inflige 6d8 puntos de daño por frío. Salvar contra Reflejos reduce el daño a la mitad. Puede usar esta aptitud una vez por minuto.

Contaminar muertos vivientes (Sb): el arma de aliento y el aura de calor de un muerto viviente ankholio también afectan a los otros muertos vivientes de un modo único. Las criaturas muertas

vivientes corporales que sean dañadas por el arma de aliento o el calor deben tener éxito en una salvación de Reflejos o adquirirán la plantilla del muerto viviente ankholio.

Crear engendro (Sb): cualquier criatura viva que haya muerto a manos de un muerto viviente ankholio se convierte en un zombi ankholio en 1d4 asaltos. Los engendros están bajo el control del muerto viviente ankholio que los creó y siguen esclavizados hasta su muerte excepto si el propio creador es una criatura sin mente.

Calor (Ex): el cuerpo de un muerto viviente ankholio genera un calor tan intenso que inflige 1d8 puntos de daño por fuego cada vez que la criatura tiene éxito en un ataque natural. Las criaturas que ataquen al muerto viviente ankholio sin armas o con armas naturales también sufrirán este daño cada vez que golpeen.

Cualidades especiales: el muerto viviente ankholio conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene inmunidad al frío y al fuego.

Características: incrementa las de la criatura base como sigue: Fue +4, Car +4

Valor de desafío: el mismo que la criatura base +2 (mínimo 3).

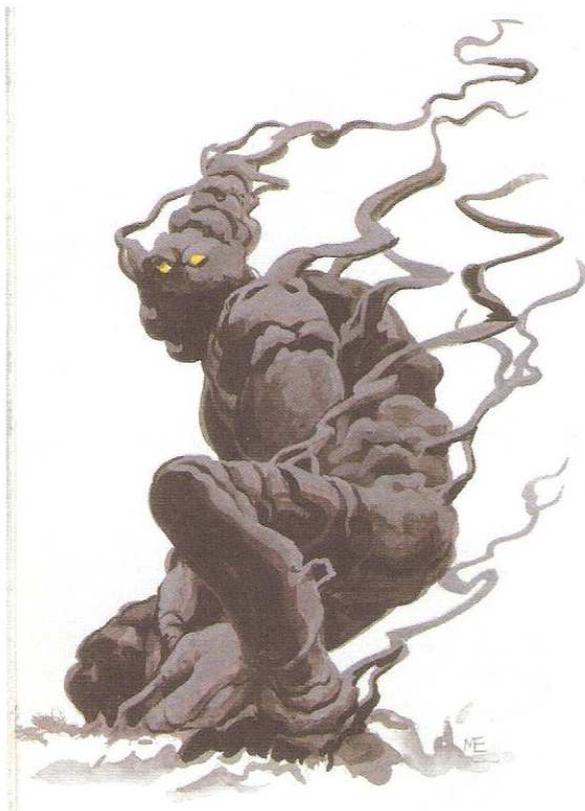
Alineamiento: cualquiera maligno.

Ajuste de nivel: el mismo que la criatura base +3



SER DE SOMBRAS

MUERTO VIVIENTE MEDIAPO (CAÓTICO, EXTRAPLANARIO, INCORPORAL)



Se trata de una amenazadora nube de humo y sombras que se fusiona en la forma de un humanoide. Unos puntos de luz roja le sirven de ojos y sus brazos acaban en una especie de manos con garras.

Un ser de sombras es una creación horrible de Caos. Los primeros seres de sombras fueron creados a partir de las almas muertas de los caballeros de Solamnia y de Takhisis, además de otros espíritus muertos. Su único objetivo es extender la nada al enviar a sus víctimas al olvido, un proceso llamado anulación por los estudiosos que investigan a estas criaturas.

A pesar de su apariencia de sombras, sería más exacto describirlos como simplemente nada: agujeros en el tejido de la realidad. Debido a su naturaleza irreal, y a pesar de su tamaño, los seres de sombras no pesan nada.

Aunque normalmente se piensa que estas criaturas son destructores implacables, en las décadas desde la Guerra de Caos los estudiosos se han dado cuenta de que anular de la existencia a otras criaturas no las satisface. Muchos seres de sombras usarán su toque para infligir daño al Carisma y evitarán intencionadamente hacer descender la puntuación de sus víctimas a 0. Aquellos que no quedan completamente anulados suelen perder la memoria debido al daño al Carisma infligido por el ataque de un ser de sombras. Los informes de aquellos que

han escapado por los pelos dicen que los seres de sombras de las islas de Enstar y Nostar mantienen a los habitantes de ciertas villas tal como se hace con el ganado: alimentándose de ellos después de que hayan tenido tiempo de recuperarse de la última pérdida de Carisma. Las razones exactas para esta práctica siguen siendo un misterio, pero los seres de sombras parecen conseguir alguna forma de sustento de estos individuos.

Los seres de sombras usan la telepatía para comunicarse entre ellos y con otras criaturas.

COMBATE

Los seres de sombras prefieren acercarse a sus víctimas por la noche. Si no pueden permitirse atacarlos uno por uno, usarán primero su aptitud de aspecto desesperante sobre las víctimas y después procederán a consumir el Carisma de las que no se resistan. No les gusta la luz del sol natural (aunque no les daña ni les afecta negativamente) y no atacarán durante el día excepto si alguna fuerza mayor les obliga a hacerlo.

Daño al Carisma (Sb): el toque de un ser de sombras inflige 1d8 puntos de daño al Carisma de un contrincante vivo. Una criatura reducida a Carisma 0 por un ser de sombras está sujeto a la aptitud olvido. Este efecto es de energía negativa.

Aspecto desesperante (Sb): el ser de sombras puede turbar a un contrincante y sumirle en la duda mirándole a los ojos. Las víctimas de esta aptitud verán que el ser de sombras tiene su mismo aspecto y le dice unas palabras que lo dejan incapacitado y deprimido. Esto es similar a un ataque de mirada excepto en que el ser de sombras debe usar una acción estándar y aquellos que simplemente lo miran no son afectados. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Voluntad contra CD 18 o quedará aterrado. Si supera la salvación sólo quedará estremecido. Se trata de un efecto de miedo enajenador.

Olvido (Sb): un contrincante que vea su Carisma reducido a 0 por un ser de sombras se desvanece, dejando sólo su ropa y pertenencias. Todos los recuerdos sobre él también se desvanecen de las mentes de aquellos que lo conocían, como si no hubiera existido nunca. No puede ser revivido, resucitado ni restablecido de ningún otro modo, ni siquiera con un *deseo*.

Impotencia ante la luz de fuego (Ex): los seres de sombra se quedan sin poderes en el radio de una iluminación brillante (consulta las reglas básicas del d20) de cualquier fuente descubierta de llamas y huyen ante ella. Si quedan atrapados en la iluminación

SER DE SOMBRAS

Dados de golpe	6d12 (39 pg)
Iniciativa	+7
Velocidad	30' (6 casillas), VI 50' (buena)
Clase de armadura	18 (+3 Des, +5 desvío), toque 18, desprevenido 15
Ataque base/Presa	+3/-
Ataque	+7 c/c (1d8 a Carisma, toque incorporal)
Ataque completo	+7 c/c (1d8 a Carisma, toque incorporal)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Consumción de Carisma, aspecto desesperante, olvido
Cualidades especiales	RD 10/magia o legal, visión en la oscuridad 60', impotencia ante la luz de fuego, vulnerabilidad al fuego, rasgos de incorporal, RC 17, telepatía 100', resistencia a la expulsión +4, rasgos de muerto viviente, aura antinatural
Salvaciones	Fort +2, Ref +5, Vol +6

Características	Fue -, Des 17, Con -, Int 14, Sab 13, Car 21
Habilidades	Averiguar intenciones +10, Avistar +12, Buscar +14, Esconderse +12, Escuchar +12, Intimidar +14
Dotes	Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (toque incorporal)
Entorno	Cualquiera
Organización	Solitario o nube (2-20)
Valor de desafío	8
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Caótico maligno (siempre)
Avance	7-12 DG (Mediano)
Ajuste de nivel	-

proporcionada por un fuego no pueden atacar y sólo pueden emprender una acción de movimiento en cada asalto.

Aura antinatural (Sb): los animales, ya sean salvajes o domesticados, pueden notar la presencia antinatural del ser de sombras a una distancia de 30'. No se acercarán voluntariamente hasta más allá y quedarán despavoridos si se les obliga, permaneciendo en este estado mientras estén dentro del efecto.

DEBILIDADES DE LOS SERES DE SOMBRAS

Los seres de sombras son extremadamente difíciles de matar excepto si sus contrincantes están respaldados por el poder de los dioses de Krynn. Como extensiones de la voluntad de Caos, son un anatema para todos los dioses, ya sean buenos, malignos o neutrales. Como tales, poseen ciertas debilidades.

Armas bendecidas: cualquier personaje que sea receptor del conjuro *bendición* o cuya arma haya sido el objetivo de un *bendecir arma* consigue un golpe crítico automáticamente cuando golpea al ser de sombras, sea cual sea el rango de amenaza de su arma, y el multiplicador del crítico se incrementa en un paso (×2 se convierte en ×3, ×3 en ×4, etc.). Las armas alineadas que tengan la cualidad axiomática, sagrada o sacrílega

también se consideran armas bendecidas para este caso.

Agua bendita: el agua bendita inflige doble daño a un ser de sombras igual que con los muertos vivientes normales (4d4 con un impacto directo, o 2 puntos a 5').

Medallones de la fe: el *medallón de la fe* de un clérigo es un arma poderosa contra un ser de sombras. Si un clérigo que tenga un *medallón de la fe* está en paz con su deidad (no necesita ninguna expiación, obtiene conjuros, etc.) puede intentar un ataque de toque cuerpo a cuerpo contra el ser de sombras con el medallón. Un ataque con éxito inflige 1d6 puntos de daño por nivel del clérigo, superando la RD. Si el ataque ha resultado crítico, este daño se dobla. El *medallón de la fe* queda destruido en el proceso. Los caballeros de la espada, de la calavera y otros personajes con poderes divinos que posean *medallones de la fe* también pueden intentar este ataque.

Revivir a los muertos: como los seres de sombras se recogen de entre las almas de seres que antes estaban vivos, es posible liberarlos del tormento de Caos. Si se lanza *revivir a los muertos* sobre una de estas criaturas, actúa como lo hace el conjuro *rematar a los vivos* sobre otras criaturas, ya sea matándolos o infligiendo daño.

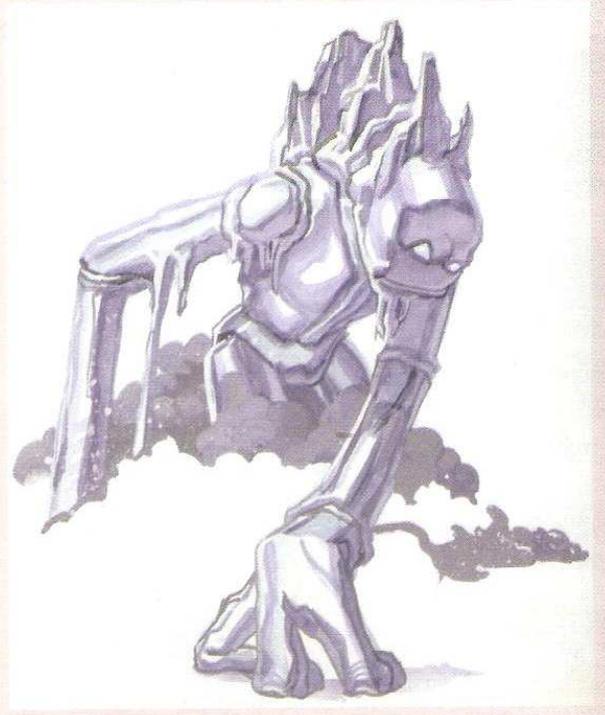


TUMULARIO DE LA ESCARCHA

Se trata de una nube arremolinada de nieve y hielo que se funde en una forma humanoide. Dos puntos de luz blanco azulada le sirven de ojos mientras se fijan en una víctima que no puede verse.

Los tumularios de la escarcha son los análogos árticos de los seres de sombras. Se encuentran principalmente infestando el límite del Glaciar, y emigran hacia las Praderas de arena cuando llega el invierno y convierte la zona en una tundra, aunque se sabe de algunos que viven en Ergoth del sur. Las dragonas blancas gemelas Cryonisis y Frisindia están molestas con estas criaturas y han enviado a sus esbirros thanoi a inspeccionar las antiguas catacumbas enanas en busca de las hachas mágicas que, según los rumores, se esconden allí.

Los tumularios de la escarcha tienen el subtipo frío y su toque incorporeal inflige 1d4 de daño por frío además de 1d6 de daño al Carisma en vez del d8 que infligen los seres de sombras. Por otra parte son idénticos a los seres de sombras.



WICHTLIN

Los wichtlin son el azote de la raza elfa, unas criaturas muertas vivientes que se dedican a atraer almas elfas hacia Chemosh.

Los wichtlin se aparecen como dos manos esqueléticas brillantes y un par de ojos fantasmales. Su verdadera forma, únicamente visible a través de la magia o cuando matan a sus víctimas, es la de un espantoso esqueleto ennegrecido. Los compañeros animales de los wichtlin tienen una apariencia igualmente espectral, pero conservan algunos de sus rasgos animales, como la cornamenta, garras o colmillos. Todos los wichtlin brillan con luz verde y fantasmal, una pervisión de su fuerza vital élfica.

Los wichtlin eran antiguamente elfos o semielfos, o los compañeros animales de druidas y exploradores elfos o semielfos, transformados por el poder de Chemosh en criaturas llenas de odio. Las leyendas de los elfos hablan de una reina silvanesti, Sylvyana, conocida como la Reina necrófaga por su horrenda devoción por la nigromancia. Chemosh, el dios de los muertos vivientes, le concedió la muerte en vida a cambio de sus servicios, y, aparentemente, lo que creó a los wichtlin fue la maldición que lanzó sobre aquellos de sus súbditos que se rebelaron contra ella. No se sabe si Sylvyana fue la primera wichtlin, o si su espíritu todavía reside con Chemosh para complotar contra los elfos. Lo que está claro es que la maldición de la Reina necrófaga sigue acosando a los elfos incluso durante la Era de los mortales.

EJEMPLO DE WICHTLIN

Esta criatura muerta viviente es semejante al esqueleto ennegrecido o quemado de un elfo con los ojos todavía vivos. Sus manos esqueléticas son claramente sólidas y hechas de hueso, aunque el resto de su cuerpo es difuso y no existe realmente. Monta el esqueleto de un ante que también está ennegrecido y cuyos ojos y cornamenta parece ser su única parte sólida.

Este ejemplo usa a un elfo kalanesti explorador de 4.º nivel como criatura base

Este wichtlin era un cazador kalanesti de Ergoth del sur antes de la llegada del gran dragón blanco Gellidus. Durante la Guerra de Caos su grupo de caza se topó con un wichtlin y consiguió derrotarlo, pero no antes que él y su venado murieran a manos de la criatura. Los compañeros del kalanesti, incapaces de preparar su cuerpo de modo adecuado para el entierro debido a la guerra, le dejaron a él y a su montura en una tumba sin nombre en los bosques cercanos al valle de Foghaven.

El cazador se alzó una semana más tarde, sediento de venganza, y se ha pasado los últimos 40 años aterrorizando a los elfos que viven en el reino de Gellidus. Ahora, el regreso de su espantoso dios ha revitalizado los deseos de la criatura de traer a otros elfos a su servicio.

COMBATE

Este wichtlin va montado, por lo que es capaz de transmitir su ataque de toque desde cierta distancia. Sus objetivos principales son elfos y semielfos, además



de cualquiera que intente evitar que les ataque. Va armado con una espada larga y puede atacar con la espada y con un ataque de toque en cada asalto, pero si la batalla parece ir mal, dejará la espada en favor de otro ataque de toque.

La salvación de Fortaleza contra la apoplejía élfica de este wichtlin tiene una CD de 12.

Maestría con el estilo de combate (Ex): este explorador ha elegido el estilo de combatir con dos armas. Obtiene la dote Combatir con dos armas aunque carezca de los prerequisites exigidos.

Enemigo predilecto (Ex): este explorador obtiene el bonificador indicado en sus pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra el tipo de criatura. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño con armas contra este tipo de criaturas.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *sugestión* (sólo puede usarse sobre un elfo o semielfo paralizado por el wichtlin), *veneno* (sólo puede usarse sobre una criatura

viva, sin sangre élfica, que sea golpeada por el ataque de toque del wichtlin). 4.º nivel de lanzador.

Empatía salvaje (Ex): el explorador puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede hacerlo con un ser dotado de consciencia. Tira 1d20+4, ó 1d20 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia 1 ó 2.

Compañero animal (Ex): este wichtlin tenía a un venado como compañero animal. Las aptitudes y características del animal se resumen a continuación. La salvación de Fortaleza contra la apoplejía élfica de este wichtlin tiene una CD de 11.

Wichtlin, compañero animal ante varón:
VD 2; muerto viviente Grande (animal agrandado); DG 2d12; pg 13, Inic +4; Vel 30'; CA 19, toque 14, desprevenido 15; Atq base +1; Prs +6; Atq +4 c/c (1d4+1, pezuña) o +4 c/c (1d8+1 más 1d6 de energía negativa más *veneno* o parálisis, cornada); Atq completo +4 c/c (1d4+1, 2 pezuñas) y -1 c/c (1d8+1

más 1d6 de energía negativa más *veneno* o parálisis, cornada); Espacio/Alcance 10'/5'; AE crear engendro, toque hiriente, apoplejía élfica, aptitudes sortilegas; CE RD 10/plata y magia, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, invisibilidad parcial, resistencia a la expulsión +2, rasgos de muerto viviente; AL NM; TS Fort +3, Ref +7, Vol +2; Fue 12, Des 19, Con -, Int 2, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escondarse +12, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +10, Saltar +2; Alerta, Correr^A, Sutileza con armas^A

PERSONAJES WICHTLIN

Los wichtlin siempre son neutrales malignos, lo que hace que personajes de ciertos alineamientos pierdan algunas aptitudes de clase. Además, algunas clases quedan afectadas de otras maneras.

Clérigos: los clérigos wichtlin se convierten en clérigos de Chemosh. Eligen dos dominios de entre los siguientes para sustituir a los que tenían anteriormente:

WICHTLIN, ELFO KALANESTÍ EXPLORADOR DE 4.º NIVEL, MUERTO VIVIENTE MEDIANO (HUMANOIDE AGRANDADO)

Dados de golpe	4d12 (26 pg)
Iniciativa	+3
Velocidad	30' (6 casillas)
Clase de armadura	20 (+3 Des, +4 natural, +3 cuero tachonado), toque 13, desprevenido 17
Ataque base/Presa	+4/+5
Ataque	+5 c/c (1d8+1/19-20, espada larga) o +5 c/c (1d6 por energía negativa más veneno o parálisis, toque)
Ataque completo	+5 c/c (1d8+1/19-20, espada larga) y +0 c/c (1d6 por energía negativa más veneno o parálisis, toque)
Espacio/Alcance	5'/5'
Ataques especiales	Crear engendro, toque hiriente, apoplejía élfica, enemigo predilecto: elfos +2, aptitudes sortilegas
Cualidades especiales	RD 10/plata y magia, visión en la oscuridad 60', rasgos de kalanesti, visión en la penumbra, invisibilidad parcial, resistencia a la expulsión +2, rasgos de muerto viviente
Salvaciones	Fort +4, Ref +7, Vol +1

Muerte, Mal o Superchería. Los clérigos wichtlin pierden su aptitud de expulsar muertos vivos y obtienen la de reprimirlos.

Druidas y exploradores: los druidas y exploradores wichtlin pierden el acceso al lanzamiento de conjuros y sus aptitudes sobrenaturales, pero conservan a su compañero animal. Estos compañeros también adquieren la plantilla wichtlin y su tipo cambia a muerto viviente. Los exploradores wichtlin pueden cambiar uno de sus enemigos predilectos por "humanoide (elfo)".

Magos y hechiceros: los magos y hechiceros wichtlin conservan sus aptitudes de clase. Los familiares no adquieren la plantilla wichtlin, pero los ataques especiales de su amo pueden transmitirse a través del familiar si el amo tiene, como mínimo, 3.º nivel de lanzador. Los magos de la Alta hechicería sufrirán las consecuencias de cambiar de alineamiento tal como se describen en el Capítulo dos del *Escenario de campaña de DRAGONLANCE*.

Características	Fue 13, Des 17, Con -, Int 5, Sab 10, Car 10
Habilidades	Avistar +17, Escondarse +18, Escuchar +2, Montar +10, Moverse sigilosamente +18, Supervivencia +7
Dotes	Aguante ^A , Alerta, Combatir con dos armas, Combatir desde una montura, Rastrear ^A
Entorno	Bosques templados
Organización	Solitario
Valor de desafío	6
Tesoro	Ninguno
Alineamiento	Neutral maligno (siempre)
Avance	Según clase de personaje
Ajuste de nivel	+4

CÓMO CREAR UN WICHTLIN

“Wichtlin” es una plantilla adquirida que puede aplicarse a cualquier elfo o semielfo (al que a partir de ahora llamaremos criatura base) o al compañero animal de un druida o un explorador.

El wichtlin usa todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto en lo indicado aquí.

Tamaño y tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente (animal o humanoide agrandado). No vuelvas a calcular el bonificador al ataque base, las salvaciones ni los puntos de habilidad. El tamaño no cambia.

Dados de golpe: los DG actuales y futuros son d12.

Velocidad: igual que la criatura base.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural de la criatura base aumenta en +4.

Ataque: el wichtlin tiene un ataque de toque que puede usar una vez por asalto. Si la criatura base puede usar armas, conserva esta aptitud pero sólo puede usar armas de una mano. Una criatura con armas naturales también las conserva. Un wichtlin que luche sin armas usa su ataque de toque o su arma natural principal (si la tiene). Si va armado usa su toque o un arma, tal como desee. El wichtlin no mostrará clemencia.

Ataque completo: un wichtlin que luche sin armas usará su ataque de toque (ver arriba) o su arma natural principal (si la tiene). Si va armado, normalmente usará el arma como ataque principal junto con un toque como ataque secundario, siempre que tenga la posibilidad de hacer el ataque (ya sea con una mano libre o un arma natural que puede usar como ataque secundario).

Daño: un wichtlin sin armas naturales tiene un ataque de toque que utiliza energía negativa y que inflige 1d6 puntos de daño a las criaturas vivas; una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 los DG del wichtlin + el modificador de Car del wichtlin) lo reduce a la mitad. Si tiene armas naturales puede utilizar su ataque de toque o su armamento natural, como prefiera. Si elige esto último, inflige 1d6 puntos de daño adicionales.

Ataques especiales: conserva todos los ataques especiales de la criatura base y obtiene los que se describen a continuación. La CD de las salvaciones es igual a 10 + 1/2 de los DG del wichtlin + el modificador de Carisma del wichtlin excepto si se indica lo contrario.

Apoplejía élfica (Sb): cualquier elfo o semielfo golpeado por el ataque de toque de un wichtlin debe

tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedará paralizado durante 2d4 asaltos. *Quitar parálisis* o cualquier otro conjuro que pueda levantar una maldición liberará a la víctima (consulta la descripción del conjuro *lanzar maldición* en el *Manual del jugador*). El efecto no puede disiparse. Cualquiera paralizado por un wichtlin parece muerto, aunque una prueba de Avistar contra CD 20 o de Sanar contra CD 15 revela que la víctima sigue viva.

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *sugestión* (sólo puede usarse sobre un elfo o semielfo paralizado por el wichtlin), *veneno* (sólo puede usarse sobre una criatura viva, sin sangre élfica, que sea golpeada por el ataque de toque del wichtlin). El nivel de lanzador es igual a los DG del wichtlin.

Crear engendro (Sb): un elfo o semielfo muerto por un wichtlin se alza al cabo de siete días convertido en un wichtlin. Un wichtlin creado de este modo no está bajo el control del que lo creó, pero normalmente trabajará con otros wichtlin al servicio de Chemosh.

Cualidades especiales: el wichtlin conserva todas las cualidades especiales de la criatura base y obtiene las siguientes.

RD (Sb): esta criatura tiene una RD 10/plata y magia. Sus armas naturales se tratan como armas mágicas en relación a superar la RD.

Invisibilidad parcial (Sb): el cuerpo del wichtlin es transparente excepto sus manos esqueléticas y sus ojos. Esto le proporciona ocultación (20% de posibilidades de fallo). Los contrincantes que no pueden ver al wichtlin ignoran este efecto (aunque siguen sufriendo los penalizadores por luchar contra un enemigo invisible). Cuando mata a una víctima se hace visible durante 1d4 asaltos, negando temporalmente este efecto. *Visión verdadera* y *ver lo invisible* también niegan este efecto.

Resistencia a la expulsión (Sb): este ser tiene una resistencia a la expulsión +2.

Características: la Destreza del wichtlin se incrementa en +4, su Carisma se incrementa en +4 y su Inteligencia disminuye en -4 (mínimo 3, o 2 para un compañero animal). Como criatura muerta viviente, el wichtlin no tiene puntuación de Constitución.

Habilidades: los wichtlin tienen un bonificador +8 en las pruebas de Avistar, Escondarse y Moverse sigilosamente. Por otra parte igual que la criatura base.

Entorno: cualquiera, normalmente el mismo que la criatura base.

Valor de desafío: el mismo que la criatura base +2.

Alineamiento: caótico maligno (siempre)

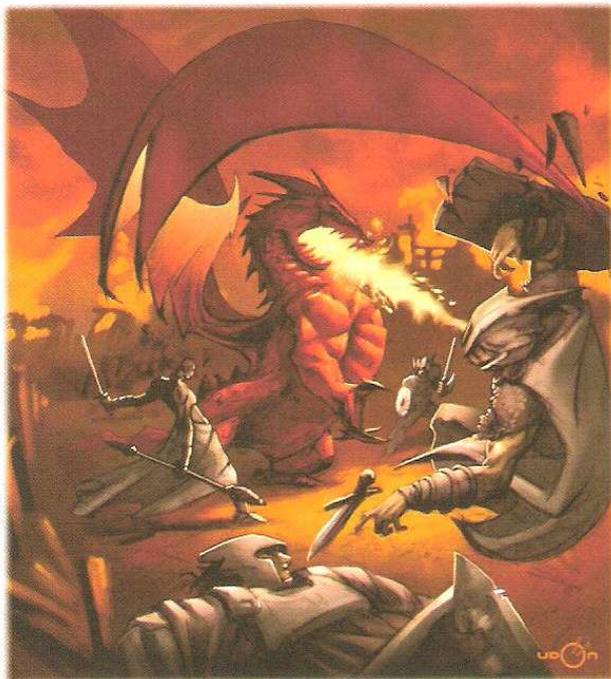
Ajuste de nivel: el mismo que la criatura base +4.



apéndice 1. CLASES DE PRESTIGIO

A continuación se presenta un pequeño conjunto de clases de prestigio orientadas hacia los monstruos para que las uses en tu campaña de Dragonlance. Algunas (como el dragón saqueador y el hijo de Chemosh) serán principalmente enemigos de los PJs, y están creadas para darles un nuevo giro, lo suficiente para sorprender a los personajes con amenazas inesperadas. Otros incluso podrían servir como clases adoptadas por personajes jugadores monstruosos.

DRAGÓN SAQUEADOR (DSQ)



En toda la historia se han dado casos de ciertos dragones malignos que eran especialmente insidiosos y destructivos más allá de su tendencia natural, con un deleite que molesta incluso a muchos de sus parientes dragones.

Los otros dragones cromáticos consideran que los saqueadores son especialmente inmaduros y creen que, en cierto modo, desean la muerte, ya que el dragón saqueador es capaz de impulsar su poder durante espacios cortos de tiempo, pero por otra parte es incapaz de enfrentarse a la amenaza de los aventureros poderosos o caballeros de Solamnia a los que atrae. Ni siquiera los legendarios dragones supremos se acercaban a los dragones saqueadores en términos de irreflexión y destrucción indiscriminada. En vez de buscar la dominación de sus tierras y obtener poder personal, como hacen los grandes dragones, un saqueador desea la destrucción de todas las criaturas buenas o más débiles.

Los dragones saqueadores casi siempre son criaturas solitarias debido a su frecuente hostilidad y naturaleza agresiva. Se dan cuenta de que sus acciones a menudo causan la ira de los agentes del bien y suelen dirigirse a zonas alejadas de los centros de poder dominados por los caballeros de Solamnia, la Legión de acero u otras organizaciones buenas.

Dado de golpe: d12

REQUISITOS

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para poder convertirse en dragón saqueador.

Raza: cualquier dragón cromático.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Habilidades: Engañar 18 rangos, Intimidar 18 rangos.

Dotes: Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Soltura con una aptitud (arma de aliento), Soltura con un arma (garras).

Especial: no debe ser mayor que adulto cuando obtiene el primer nivel en esta clase de prestigio.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un dragón saqueador (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Engañar (Car), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Intimidar (Car), Saber (geografía y naturaleza), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab). Consulta las reglas básicas del d20 para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 6 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se describen los rasgos de esta clase de prestigio.

Competencia con armas y armaduras: los dragones saqueadores no adquieren competencia con ningún arma ni armadura.

Furia dragonil (Ex): una vez al día por nivel de clase, el dragón saqueador es capaz de sumirse en un frenesí sangriento, de modo muy parecido a un bárbaro. Gana temporalmente un bonificador +6 a Fuerza, un bonificador +6 a Constitución y un bonificador de moral +2 en las salvaciones de Voluntad, pero sufre un penalizador -2 en la CA. Por otra parte esta aptitud es igual a la aptitud furia del bárbaro.

Lanzar (Ex): el dragón saqueador puede usar su golpe demoledor para enviar a criaturas volando por el aire 25' en vez de los 10' normales. Las criaturas lanzadas de este modo sufren 2d6 puntos de daño contundente, o 4d6 si golpean contra un obstáculo.

Arma de aliento mejorada: el daño infligido por el arma de aliento del dragón saqueador se incrementa en dos dados, y el espacio de tiempo entre usos desciende a 1d3 asaltos.

Furia sortilega (Sb): como acción libre, un dragón saqueador puede usar uno de sus espacios de conjuro diarios para infligir daño adicional en un único ataque. Obtiene 1d6 puntos de daño adicionales por nivel del espacio de conjuros gastado de este modo. Debe decidir si usa su aptitud de furia sortilega antes de la tirada de ataque. Si falla se sigue gastando el espacio de conjuros.

Furia dragonil mejorada (Sb): a 4.º nivel, los bonificadores del dragón saqueador a Fuerza y Constitución durante su furia se incrementan a +10, y su bonificador de moral en las salvaciones de Voluntad a +4. El penalizador a la CA sigue siendo -2.

Aliento concentrado (Sb): como acción de asalto completo, el dragón saqueador puede concentrar su arma de aliento para incrementar su eficacia, doblando el daño que inflige normalmente. Después de usar el aliento concentrado, no puede usar su arma de aliento durante 1d4 minutos.

EL DRAGÓN SAQUEADOR

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+2	Furia dragonil, lanzar
2.º	+2	+3	+3	+3	Arma de aliento mejorada
3.º	+3	+3	+3	+3	Furia sortilega
4.º	+4	+4	+4	+4	Furia sortilega mejorada
5.º	+5	+4	+4	+4	Aliento concentrado

FLAGELO DE CAOS (FLC)



Un flagelo es una criatura imbuida con una turbadora tormenta de locura y destrucción. Ha abandonado para siempre su antigua vida o destino y se ha convertido en un instrumento de los deseos de Chaos, sin necesitar dormir o comer nunca más, si es que lo hacía antes, y convirtiéndose efectivamente en inmortales. Tras la Guerra de Chaos aún persisten algunos, como solitarias máquinas de matar que todavía se agarran a las semillas de Chaos de su interior.

Dado de golpe: d10.

REQUISITOS

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para poder convertirse en flagelo de Chaos.

Alineamiento: caótico maligno.

Bonificador al ataque base: +7

Habilidades: Intimidar 10 rangos.

Dotes: Ataque poderoso, Romper arma mejorado.

Especial: debe haber matado a al menos una criatura durante una furia irreflexiva, por rabia o simplemente con el objetivo de acabar con su vida.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un flagelo de Chaos (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Saber (los Planos) (Int), Tregar (Fue). Consulta las reglas básicas del d20 para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Cuando el dios enloquecido Chaos fue liberado de la Gema gris, su prisión, y causó el segundo Cataclismo, atrajo a agentes desde el vacío y los liberó en Ansalon. La tierra de los mortales se llenó de guerreros demoníacos, tumularios de Chaos, y abominaciones de la magia aberrante, trayendo consigo el olvido y la destrucción hasta los cimientos de ciudades, templos, bosques y hogares. Y en la vanguardia de estos ejércitos estaban los flagelos de Chaos.

RASGOS DE CLASE

A continuación se describen los rasgos de esta clase de prestigio.

Competencia con armas y armaduras: los flagelos de Caos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armadura y con escudos.

Cuerpo de Caos (Sb): a 1.º nivel, el cuerpo del flagelo de Caos se convierte en un recipiente para el poder del dios. Ya no necesita comer ni dormir, obtiene RD 5/caótico, y adquiere el subtipo caótico. Si el flagelo de Caos ya tiene RD, ésta se incrementa en 5 y caótico se convierte en uno de los tipos que puede superarla.

Castigar a la ley (Sb): una vez al día por nivel de clase, el flagelo de Caos puede realizar un ataque de cuerpo a cuerpo normal para infligir un daño adicional igual a sus DG (máximo +20) contra un enemigo legal. Si el flagelo ya tenía esta aptitud, el número de usos al día se incrementa en el número indicado.

EL FLAGELO DE CAOS

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Con	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Cuerpo de Caos, castigar a la ley 1/día
2.º	+2	+3	+0	+3	Mente de Caos, castigar a la ley 2/día
3.º	+3	+3	+1	+3	Alma de Caos, castigar a la ley 3/día

HIGO DE CHEMOSH (Hcm)

Los muertos vivientes son el terror que atrapa a los corazones de muchos habitantes mortales de Krynn, y los más aterradores son aquellos que han cerrado un pacto voluntariamente con Chemosh, el Señor de los muertos vivientes. Los hijos de Chemosh son los sacerdotes muertos vivientes de su fe sacrílega, atraídos desde las filas de necrófagos, tumularios, liches y vampiros de Krynn para servirle directamente y fomentar sus metas. Aunque Chemosh tiene influencia sobre todos los muertos vivientes, es a través de sus hijos (y de cualquier clérigo vivo que se asocie con él) como consigue su mayor dominio sobre las almas torturadas de Krynn.

Las únicas criaturas que pueden adquirir esta clase de prestigio son los muertos vivientes corporales con niveles de clérigo, aunque su diversidad es asombrosa. Se sabe de necrarios, mohrg e incluso bodak que han entrado al servicio del dios pálido de esta forma. Chemosh también recluta a hijos potenciales entre su sacerdocio vivo o entre místicos oscuros que parecen prometedores, manipulándolos hasta el punto que se convierten en muertos vivientes y se cualifican para el cargo de hijo de Chemosh.

Mente de Caos (Sb): a 2.º nivel, la mente del flagelo se une a la esencia de Caos. Obtiene inmunidad a todos los conjuros y efectos enajenadores y, una vez al día, puede experimentar un momento de claridad demente. Esto se manifiesta como un bonificador +10 introspectivo en cualquier prueba de habilidad, tirada de ataque o TS.

Alma de Caos (Sb): a 3.º nivel, la transformación del flagelo es completa. Su tipo cambia a ajeno (caótico) y puede seguir funcionando con normalidad cuando llega a los 0 puntos de golpe o menos. Sólo muere cuando llega a -10 puntos de golpe. Los muertos vivientes que tengan esta clase de prestigio obtienen un bonificador +4 en su resistencia a la expulsión, mientras que el resto de criaturas obtienen los efectos de *protección contra la ley* permanentemente.

Ex flagelos de Caos: un flagelo que deje de ser caótico maligno pierde todas sus aptitudes especiales de clase y es incapaz de avanzar de nuevo en niveles de flagelo de Caos.

En los meses posteriores a la Guerra de los espíritus, cuando Chemosh empezó a reunir a sus sirvientes y esbirros tras su ausencia, se crearon un pequeño número de hijos para actuar en su nombre. Estos se unieron a los de eras anteriores para presentar una amenaza futura considerable, una amenaza que tiene el potencial de crear un conflicto entre los muertos vivientes y toda la vida de Ansalon. Hasta entonces, Chemosh espera su momento y permite que sus hijos reúnan fuerzas.

Dado de golpe: d8

REQUISITOS

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para poder convertirse en hijo de Chemosh.

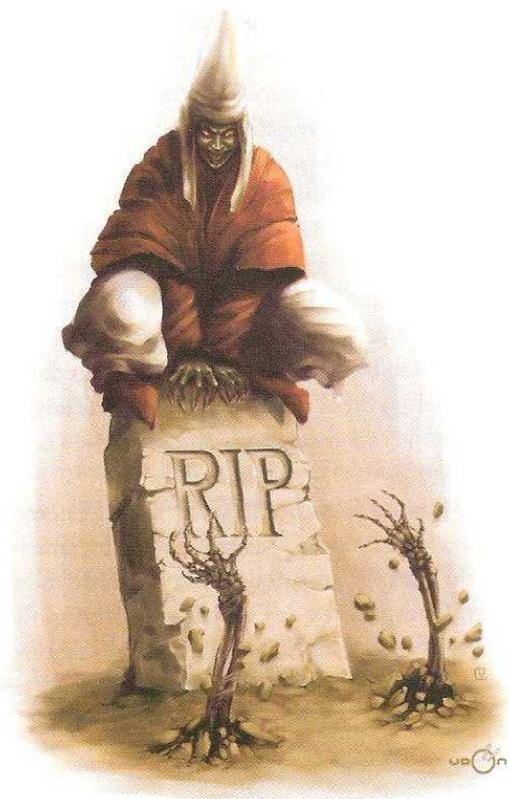
Raza: cualquier muerto viviente corporal con Inteligencia.

Alineamiento: cualquiera maligno.

Habilidades: Averiguar intenciones 4 rangos, Saber (religión) 4 rangos

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 1.º nivel y con acceso al dominio Muerte.

Especial: debe haber sido visitado o contactado por Chemosh y reclutado directamente a su servicio.



HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de un hijo de Chemosh (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Reunir información (Car), Saber (religión) (Int). Consulta las reglas básicas del d20 para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se describen los rasgos de esta clase de prestigio.

Competencia con armas y armaduras: los hijos de Chemosh no adquieren competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/conjuros conocidos: el hijo de Chemosh sigue consiguiendo poder de su deidad tutelar. Así, cuando sube a 1.º, 3.º y 5.º nivel, el muerto viviente obtiene nuevos conjuros al día (y conjuros conocidos, si es aplicable) como si también hubiera subido de nivel en cualquier clase de lanzador de conjuros divinos a la que perteneciera antes de añadir la clase de prestigio. Aún así, no gana ningún otro beneficio de los que tendría un personaje de esa clase (expulsar muertos vivientes, dotes adicionales, etc.), excepto el incremento de nivel de lanzador efectivo. Si el muerto viviente tenía más de una clase lanzadora de conjuros divinos antes de convertirse en hijo de Chemosh, debe decidir a qué clase añade cada nivel

en relación a determinar los conjuros al día y conjuros conocidos.

Resistencia a la expulsión (Sb): empezando a 1.º nivel, la resistencia innata del hijo de Chemosh al poder de los clérigos buenos y neutrales se incrementa. En relación a ser expulsado o destruido por un clérigo o cualquier otro personaje con la aptitud expulsar muertos vivientes, sus DG efectivos se incrementan en la cantidad indicada. Si ya posee resistencia a la expulsión este bonificador se apila con la cualidad existente.

Comandar muertos vivientes (Sb): los niveles de clase del hijo de Chemosh se apilan con los de clérigo o místico cuando comanda o reprende muertos vivientes.

Danza macabra (Sb): a 2.º nivel, el hijo de Chemosh obtiene la aptitud de dejar paralizadas de horror a las criaturas vivas con su extraña y desagradable danza. Cualquier criatura viva con menos DG que el hijo de Chemosh, y que pueda verle, debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 DG del hijo de Chemosh + su modificador de Car) o quedará paralizado mientras siga bailando y 1d6 asaltos posteriores.

Crear engendro mejorado (Sb): a 2.º nivel, un hijo de Chemosh con la aptitud de crear engendros (como un tumulario o un vampiro) puede hacerlo con víctimas que no haya matado personalmente. Debe haber contemplado la muerte de la criatura objetivo en las últimas 24 horas y pasar una hora con el cadáver. Al final de esta vigilia se considera que la criatura ha muerto a manos del hijo de Chemosh y se levantará como uno de sus engendros.

Los que no tengan la aptitud de crear engendros no pueden beneficiarse de esta aptitud. Aquellos cuyas víctimas se levanten como muertos vivientes con voluntad propia (como pasa con necrófagos y necrarios), pueden pasar una hora en vigilia con el cadáver antes de que se levante y el muerto viviente recién creado estará bajo su control hasta que él mismo sea destruido.

Los cadáveres que hayan sido preservados con *apacible descanso* o que sean el objetivo de los conjuros *bendecir* o *protección contra el mal*, o que se encuentren en el área de efecto de un *consagrar*, *sacralizar* o *círculo mágico contra el mal*, están protegidos de esta aptitud.

Reforzar mejorado (Sb): a 3.º nivel, la aptitud del hijo de Chemosh para reforzar a otros muertos vivientes con un intento de reprender obtiene un bonificador +4. Esta aptitud no tiene efecto en el propio hijo y no puede reforzar a otro muerto viviente cuyos DG efectivos sean mayores que los suyos.

Rigor mortis (Sb): a 4.º nivel, el hijo de Chemosh obtiene la aptitud de paralizar a cualquier criatura que toque. Debe realizar un ataque de toque con éxito y la víctima debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 DG del hijo de Chemosh + su modificador de Car) para evitar la parálisis. Cualquier criatura paralizada de este modo parece muera, sin mostrar signos de vida y quedándose rígida e inmóvil. Este efecto dura un número de horas igual a 1 más el bonificador de

Carisma del hijo de Chemosh (si lo tiene). Cualquiera de los conjuros *restablecimiento menor*, *quitar maldición* y *quitar parálisis* recuperará a la víctima. Los conjuros que protegen contra la nigromancia o los efectos de la energía negativa, como *custodia como la muerte*, también protegerán contra esta aptitud. Los muertos vivientes que ya poseen la aptitud de paralizar a otros, como los necrófagos, pueden elegir usar esta aptitud o la suya propia cuando realizan un ataque.

Crear engendro mayor (Sb): a 4.º nivel, la aptitud del hijo de Chemosh para crear engendros mejora aún más. Ya no necesita haber presenciado personalmente la muerte de la criatura objetivo y ésta puede llevar muerta hasta una semana. Por otra parte, esta aptitud funciona igual que crear engendro mejorado, descrita arriba.

Los hijos de Chemosh que no poseen la aptitud crear engendro obtienen la de crear zombis a partir de cualquier humanoide que maten, tal como hace un mohrg (consulta la ficha del mohrg en el *Manual de monstruos*). Aquellos cuyas víctimas se levanten como muertos vivientes de libre albedrío pueden elegir crear

zombis en vez de pasar el tiempo de vigilia tal como se describe en crear engendro mejorado.

Los cadáveres que hayan sido preservados con *apacible descanso* o que sean el objetivo de los conjuros *bendecir* o *protección contra el mal*, o que se encuentren en el área de efecto de un *consagrar*, *sacralizar* o *círculo mágico contra el mal*, están protegidos de esta aptitud.

Toque mortal (St): a 5.º nivel, el hijo de Chemosh obtiene la aptitud de apagar la vida de cualquier criatura que toque. Esta aptitud funciona como el conjuro *rematar a los vivos* y puede usarse un número de veces al día igual al su bonificador de Carisma (si lo tiene), como un clérigo de su nivel de lanzador. Las criaturas que mueren de este modo son candidatas para la aptitud crear engendros del hijo de Chemosh.

Ex hijos de Chemosh: si un hijo de Chemosh vuelve de algún modo a la vida o cuyo alineamiento cambia de maligno a neutral o bueno, pierde todas las aptitudes especiales de esta clase de prestigio y probablemente se convertirá en el objetivo de otros hijos de Chemosh y de sus aliados muertos vivientes.

EL HIJO DE CHEMOSH

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día
1.º	+0	+0	+0	+2	Resistencia a la expulsión +2, comandar muertos vivientes	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
2.º	+1	+0	+0	+3	Danza macabra, crear engendro mejorado	–
3.º	+2	+1	+1	+3	Reforzar mejorado, resistencia a la expulsión +4	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
4.º	+3	+1	+1	+4	Rigor mortis, crear engendro mayor	–
5.º	+3	+1	+1	+4	Toque mortal, resistencia a la expulsión +6	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente

RAMA DE ZIVILYN (RZY)

Una de las máximas del dios Zivilyn es que la sabiduría y la edad se complementan, por lo que no debería sorprender que una pequeña pero devota secta de sus seguidores sean las propias plantas y árboles. Después de todo el gran árbol simbólico del dios alude a la eternidad de que disfrutaron muchas grandes plantas y que les permite acumular conocimientos y comprensión sobre lo que sucede; en último término las bases más sólidas con las que decidir el curso futuro de uno mismo.

Las ramas de Zivilyn recurren a la vida vegetal de su entorno para saber lo que ha pasado en zonas que la propia criatura no ha podido observar por sí misma. Debido a esto, a menudo son buscadas por nobles que necesitan consejo sobre sus siguientes movimientos políticos, o incluso aventureros que necesitan una información crucial para decidir sus acciones.

Pocas criaturas son lo suficientemente viejas y tienen la actitud necesaria para convertirse en una rama de Zivilyn. La mayoría son ents, los más apropiados para reunir sabiduría y comprensión. A veces otras plantas dotadas de consciencia también se convierten en una rama de Zivilyn.

Dado de golpe: d8.

REQUISITOS

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para poder convertirse en rama de Zivilyn.

Raza: cualquier planta.

Habilidades: Averiguar intenciones 8 rangos, Diplomacia 6 rangos, Saber (naturaleza) 8 rangos.

Dotes: Dureza, Negociador, Voluntad de hierro.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos de 2.º nivel.

Especial: debe tener 500 años o más.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de una rama de Zivilyn (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Saber (historia), (Int), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab). Consulta las reglas básicas del d20 para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

A continuación se describen los rasgos de esta clase de prestigio.

Competencia con armas y armaduras: las ramas de Zivilyn no adquieren competencia con ningún arma ni armadura.

Conjuros: la rama de Zivilyn tiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Para lanzar sus conjuros debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, de modo que una rama con Sabiduría 10 o inferior no puede lanzarlos. Sus conjuros adicionales se basan en la Sabiduría, y las salvaciones tienen una CD de 10 + nivel de conjuro + su modificador de Sabiduría. La lista de conjuros se detalla más abajo y la rama tiene acceso a cualquiera de sus conjuros, pudiendo elegir libremente cuáles preparar, igual que un clérigo (aunque no puede lanzar espontáneamente conjuros de *curar* o *infligir*).

SABIDURÍA ANCESTRAL DE LA RAMA DE ZIVILYN

CD Ejemplo del conocimiento obtenido

- 10 Los elfos Silvanesti y Qualinesti han sido exilados a las Praderas de Arena.
- 20 Los caballeros de Solamnia planean atacar en dirección al Alcázar de Vingard y el río, y reclamarlos para sí
- 25 La situación del tesoro de uno de los señores supremos fallecidos
- 30 El secreo de la creación de los ogros titanes

Lanzamiento espontáneo: la rama de Zivilyn puede canalizar energía de conjuros acumulada para lanzar un conjuro que no tuviera preparado de antemano. "Pierde" el conjuro preparado que desee para poder lanzar cualquier conjuro del dominio Comprensión (consulta el *Escenario de campaña de DRAGONLANCE*) del mismo nivel o inferior.

LA RAMA DE ZIVILYN

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Conjuros por nivel					Especial
					1	2	3	4	5	
1.º	+0	+2	+0	+2	3	–	–	–	–	Conocimiento verde
2.º	+1	+3	+0	+3	4	3	–	–	–	
3.º	+3	+4	+1	+3	5	4	3	–	–	Crecimiento de la sabiduría
4.º	+3	+4	+1	+4	5	5	4	3	–	
5.º	+3	+4	+1	+4	5	5	5	4	3	Sabiduría ancestral

Conocimiento verde (Ex): el primer paso hacia la verdadera sabiduría y comprensión es poseer los hechos y los conocimientos necesarios para tomar decisiones acertadas. La rama de Zivilyn está tan en contacto con otras plantas y con la vasta naturaleza a su alrededor que es capaz de reunir conocimientos y noticias de todo Ansalon. Puede realizar una prueba especial de conocimiento verde con un bonificador igual a su nivel de personaje + su modificador de Inteligencia para ver si conoce cualquier información relevante sobre gente del lugar, historia, lugares lejanos o acontecimientos recientes. No puede elegir 10 ni 20 en esta prueba; este tipo de información es de esencia aleatoria.

Crecimiento de la sabiduría (Ex): a *3.er nivel, la rama de Zivilyn crece una categoría de tamaño. Además de todos los ajustes habituales al aumentar de tamaño, su puntuación de sabiduría también se incrementa en +4.

Sabiduría ancestral (St): una vez al día por nivel, la rama de Zivilyn es capaz de otorgar a una criatura la aptitud de comunión con la sabiduría y el saber poseído por cualquiera de sus antepasados. La criatura a ser afectada debe conocer el nombre del antepasado con el que quiere hablar, o no podrá hacerle ninguna pregunta. Esta aptitud funciona como el conjuro *hablar con los muertos* en cuanto a su duración y la información que puede conocerse, excepto que la conversación tiene lugar en la mente de la criatura que busca la comunión. No se consulta al espíritu real del antepasado, sino que la criatura es capaz de buscar cualquier conocimiento impreso en su propia línea sanguínea. Esta aptitud es equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

LISTA DE CONJUROS DE LA RAMA DE ZIVILYN

Las ramas de Zivilyn pueden elegir sus conjuros de la lista siguiente:

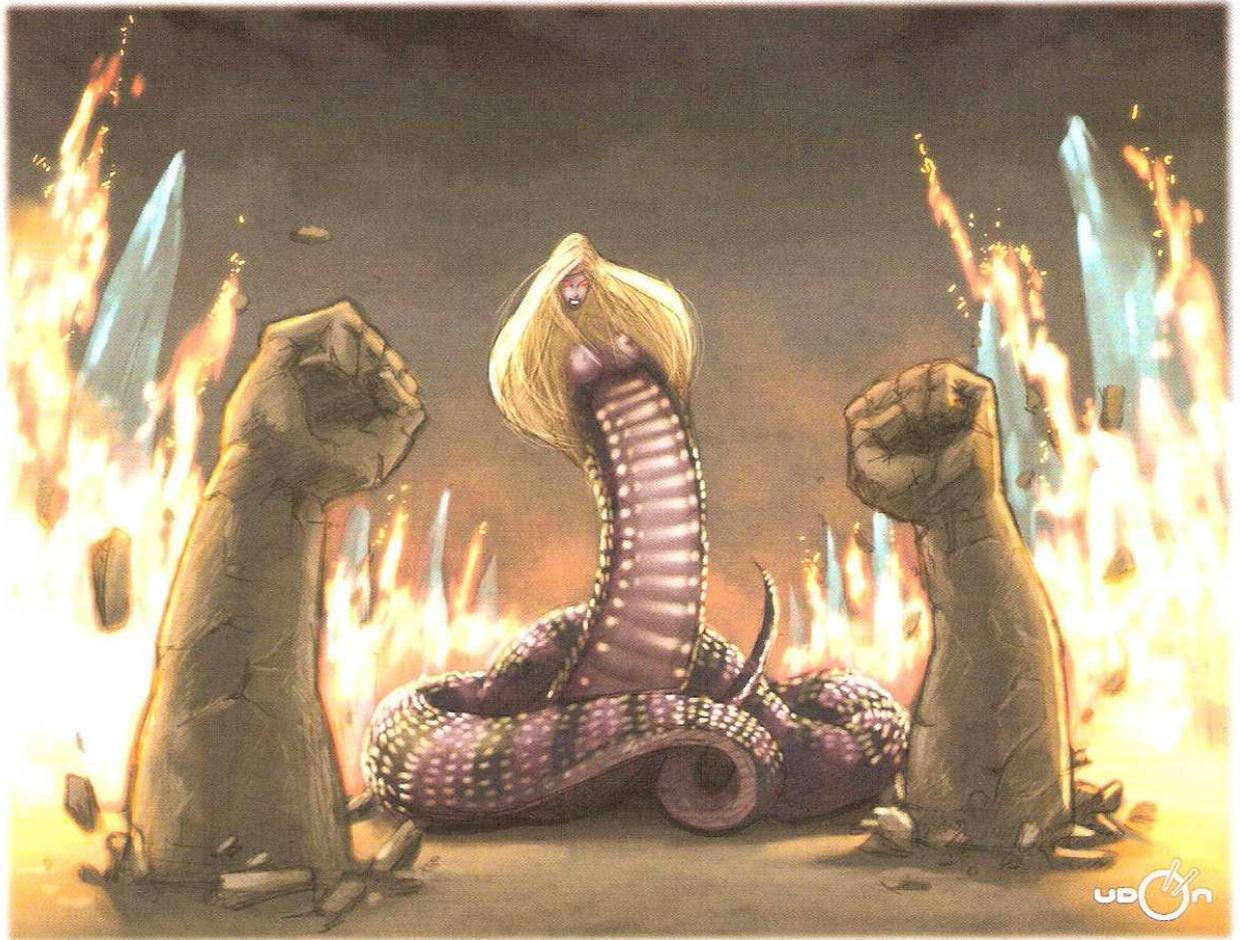
1.º: *buenas bayas, calentar metal, calmar animales, curar heridas leves, detectar animales y plantas, detectar magia, enmarañar, hablar con los animales, pasar sin dejar rastro.*

2.º: *apagar, calentar metal, hablar con las plantas, helar metal, localizar objeto, muro de viento, piel robliza, veneno.*

4.º: *comandar plantas, controlar las aguas, detectar escudriñamiento, escudriñamiento, localizar criatura, reencarnar.*

5.º: *comunión con la naturaleza, dotar de consciencia, muro de espinas, ojos fisgones, polimorfar funesto.*

TEMPESTAD AMBIENTAL (tam)



La tempestad ambiental es un practicante de la hechicería o el misticismo que ha sido capaz de dominar las complejidades de la magia ambiental y darle forma tal como lo hace un escultor con la arcilla. Las tempestades ambientales notan una sensación de libertad sobre el control de su magia que pocos pueden igualar.

La mayoría de tempestades ambientales proceden de monstruos que son capaces de recurrir naturalmente a las energías ambientales primigenias que impregnan el mundo a su alrededor. A menudo son dragones u otras criaturas igualmente capaces de usar aptitudes de hechicero. Un pequeño número de lanzadores de conjuros no monstruosos también son capaces de profundizar en la propia naturaleza de la magia ambiental para encauzarla y controlarla. Tales individuos normalmente son místicos o hechiceros. En raras ocasiones un bardo, asesino u otros aficionados de la magia ambiental seguirán el camino de la tempestad, aunque en este caso es ya avanzada su carrera. Los monstruos con magia innata también encontrarán el camino de la tempestad ambiental más fácil de seguir que la mayor parte de otras criaturas.

Las tempestades ambientales PNJs a menudo se contratan a personas o criaturas de gran prestigio o poder, ya que sus versátiles aptitudes mágicas tienen

mucha demanda. El resto suele intentar explorar todo su potencial en soledad, aunque a veces se buscan entre sí para aprender las unas de las otras.

Dado de golpe: d4

REQUISITOS

El personaje debe cumplir los siguientes criterios para poder convertirse en tempestad ambiental.

Habilidades: Conocimiento de conjuros 9 rangos, Saber (arcano) 9 rangos

Dotes: dos cualesquiera de la siguiente lista: Afinidad con la magia, Ampliar conjuro, Ensanchar conjuro, Prolongar conjuro o Soltura con una escuela de magia.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros de magia primigenia de 3.º nivel espontáneamente sin necesidad de una deidad tutelar.

Especial: cualquier otra aptitud sobrenatural o sortilega, o, si esto no se cumple, dos dotes más de la lista anterior.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de clase de una tempestad ambiental (y la característica clave de cada una) son: Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Saber (arcano) (Int),

ar objeto mágico (Car). Consulta las reglas básicas d20 para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

En la continuación se describen los rasgos de esta clase de prestigio.

Competencia con armas y armaduras: las tempestades ambientales no adquieren competencia en ningún arma ni armadura.

Conjuros al día/conjuros conocidos: desde un nivel en adelante, cuando se consigue otro nivel de tempestad ambiental, el personaje obtiene nuevos conjuros al día como si también hubiera subido de nivel en cualquier clase de lanzador de conjuros espontáneos a la que perteneciera antes de añadir esta clase de prestigio. Aún así, no gana ningún otro beneficio que tendría un personaje de esa clase (expulsar o reprender muertos vivientes para los druidas místicos con los dominios Sol o Nigromancia, aptitudes de bardo o asesino, etc.). Esto, en esencia, significa que añade ese nivel de tempestad ambiental al de cualquier otra clase lanzadora de conjuros espontánea que tenga después determina los conjuros al día y el nivel de lanzador en concordancia.

Si el personaje tenía más de una clase lanzadora de conjuros espontáneos antes de convertirse en tempestad ambiental, debe decidir a qué clase añade cada nivel en relación a determinar los conjuros al día.

Saber cambiante (Ex): una vez a la semana, la tempestad ambiental puede meditar durante una hora y aprender un único conjuro en lugar de otro que ya conozca. Esta aptitud funciona del mismo modo que la aptitud estándar para cambiar un conjuro excepto por la frecuencia de uso. De este modo, el conjuro cambiado debe ser de al menos dos niveles inferior al de mayor nivel que pueda lanzar.

Secreto ambiental: la tempestad ambiental empieza a conocer mejor el flujo y reflujo natural de la

llamada “magia aberrante”, y es capaz de ajustar el uso de la magia ambiental de modo que le proporciona un mayor control sobre los efectos de sus conjuros. Puede elegir entre diferentes secretos. Excepto si se indica lo contrario, ningún secreto ambiental puede adquirirse más de una vez.

Metamagia mejorada: con esta aptitud la tempestad ambiental puede aplicar una dote metamágica sobre cualquier conjuro sin tener que usar una acción de asalto completo.

Cambio mejorado: la tempestad ambiental ya no está limitada en los conjuros que puede sustituir de entre los que conoce.

Dote metamágica: puede elegir aprender una nueva dote metamágica en el lugar de otro secreto ambiental. Esta aptitud puede adquirirse más de una vez.

Saber cambiante: cada vez que la tempestad ambiental adquiere esta aptitud suma uno al número de conjuros que puede cambiar cada semana. Todavía sigue pudiendo utilizar la aptitud una vez a la semana, sustituya o no todos los conjuros posibles. Por ejemplo, una tempestad ambiental con la aptitud de cambiar tres conjuros por semana puede optar por cambiar sólo un conjuro de su repertorio, pero más tarde no puede cambiar los otros dos hasta que haya pasado una semana. Debe pasar una hora meditando para cada conjuro a reemplazar. Esta aptitud puede adquirirse más de una vez.

Modelar conjuro (Ex): la tempestad ambiental puede alterar un conjuro con ciertas dotes metamágicas de un modo que en realidad reduce su efecto (y también su nivel). Esta aptitud puede afectar las dotes metamágicas Ampliar, Ensanchar y Prolongar conjuro, haciendo que reduzcan a la mitad los aspectos que normalmente doblarían. Sea cual sea la dote afectada, un sortilegio bajo el efecto de un modelar conjuro usa un espacio de conjuros inferior al real. La tempestad ambiental sólo puede usar una dote metamágica modelada en cada conjuro lanzado.

LA TEMPESTAD AMBIENTAL

Nivel	Ataque base	Salv. Fort	Salv. Ref	Salv. Vol	Especial	Conjuros al día
1.º	+0	+0	+0	+2	Saber cambiante	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Secreto ambiental	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
3.º	+1	+1	+1	+3	Modelar conjuro	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
4.º	+2	+1	+1	+4	Secreto ambiental	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente
5.º	+2	+1	+1	+4	Secreto ambiental	+1 nivel en una clase lanzadora de conjuros existente

apéndice 2. ACEPTACIÓN

Para aquellos que usan personajes jugadores o allegados monstruosos en sus partidas, se presentan las siguientes reglas para reflejar la respuesta de la mayoría de sociedades a tales individuos inusuales. Estos personajes pueden ser añadidos poderosos a un grupo aventurero, pero a menudo son rechazados o incluso perseguidos en lugares civilizados.

FALTA DE ACEPTACIÓN

Se da por sentado que los personajes monstruosos empiezan sin aceptación, aunque el DM puede decidir que la tienen en ciertas zonas (draconianos en Teyr y goblins en Throt, por ejemplo). Estos personajes ven que no son bienvenidos y sufren los siguientes penalizadores cuando están en zonas donde no les aceptan:

- ❖ Penalizador -4 en todas las pruebas basadas en el Carisma (Diplomacia, Engañar, Intimidar y Reunir información).
- ❖ +25% de incremento al precio de todos los artículos.
- ❖ La actitud de los PNJs es automáticamente malintencionada hacia el personaje.

PRUEBA DE ACEPTACIÓN

Mientras los personajes van de aventuras llevan a cabo tareas que los congracian con aquellos a quienes ayudan. A medida que siguen viviendo aventuras y construyendo una reputación positiva sobre sí mismos cada vez es más fácil que los relatos y el conocimiento de los personajes llegue a las áreas circundantes, allanando el camino para una interacción más agradable. Para ver si un PJ ha conseguido aceptación debe realizar una prueba de aceptación cada vez que sube de nivel. La prueba está modificada por su nivel de personaje efectivo anterior (un personaje de 4.º nivel que suba al 5.º tendrá un modificador de +4) y superar una CD de 20. Algunos otros factores también pueden modificar la tirada o la CD, tal como se describe a continuación. Estos factores se añaden en base a los acontecimientos durante el nivel anterior. Así, si

un personaje pasó la mayor parte del tiempo en un villorrio y nunca tuvo contacto con nadie, después fue a una metrópolis cercana y empezó a relacionarse con otra gente y subió de nivel, todavía tendría que hacer la prueba con los factores apropiados por empezar en un villorrio y no relacionarse con los PNJs. Tener éxito en una prueba de aceptación significa que el personaje ya no está sujeto a los penalizadores mencionados.

Aunque la palabra viaja realmente rápido por Ansalon, el conocimiento de las acciones de un personaje que esté en Solamnia no siempre llegará a las Praderas de arena, y el personaje deberá realizar otra prueba para ganar aceptación en esa zona. Las fronteras exactas de la aceptación están a discreción del DM, aunque se le anima a usar el mapa político de la página 161 del *Escenario de campaña de DRAGONLANCE* como guía para saber hasta dónde llega la aceptación del personaje (así, un personaje que obtuviera aceptación en Solamnia también la tendría en Sancrist, una isla controlada por los caballeros de Solamnia). Aunque la aceptación de un personaje no se traslada a otras regiones, sus proezas anteriores harán más fácil obtenerla en otras zonas, añadiendo un modificador +1 por cada región anterior en la que tuviera aceptación.

Finalmente, es importante recordar que lo que hace popular a un caballero de Solamnia probablemente no tendrá el mismo efecto en Neraka. El DM tiene todo el derecho de decidir que un personaje que ha dedicado gran parte de su tiempo ayudando a Solamnia no encontrará aceptación en Neraka si le reconocen, sino más bien notoriedad.

REGLAS DE ACEPTACIÓN Y RAZAS ESTÁNDAR

Como ya se ha mencionado, las reglas de aceptación también pueden adaptarse a las razas estándar de PJs si el DM desea interpretar las tensiones raciales que existen en Ansalon. Sin embargo, se deberían aplicar algunos cambios menores para reflejar mejor el hecho que, a pesar de que existen diferencias y tensiones entre razas, un elfo lo tendrá mucho más fácil para encontrar aceptación entre los solámnicos que un thanoi.

Cuando uses las reglas de este modo se deberán aplicar los siguientes cambios: la CD base de aceptación baja de 20 a 15, y los

penalizadores a las habilidades basadas en el Carisma se reduce a la mitad: -2. Además de estos cambios, cuando un personaje obtiene aceptación en tres regiones, se considera que también la tiene en regiones de mentalidad similar. Usar las reglas de este modo sólo se recomienda cuando las razas de Ansalon están más reclusas y sienten más xenofobia, como durante la Época de la oscuridad o los primeros años tras la Guerra de Caos.

FACTORES DE INFLUENCIA

Como en todos los asuntos delicados, nunca hay un único factor involucrado en la persecución de un

personaje. Aunque algunos factores están directamente relacionados con su raza y su reputación en la tierra, a menudo lo más decisivo es cosa de sus perseguidores.

A continuación se listan varios factores que influyen en la prueba de aceptación que los personajes deben hacer en cada nivel.

Alineamiento/Raza: la naturaleza exacta de la raza a menudo determinará lo dispuestas que estarán otras criaturas a relacionarse con ella y a darle el beneficio de la duda. Los legendarios y nobles kiris serían mucho mejor aceptados en Solamnia que un ogro. Asignar un ajuste a la aceptación a todos los monstruos y razas de Krynn no es demasiado práctico, pero hacerlo con el alineamiento típico de cada raza puede funcionar igual de bien. El personaje obtiene un bonificador +2 en sus pruebas de aceptación si el alineamiento moral habitual de su raza (bueno, neutral o maligno) es el mismo que el de la zona en la que está intentando encontrar aceptación, un +0 si se aparta un paso (una raza normalmente neutral en una zona buena) y un penalizador -2 si es opuesto (una raza típicamente maligna en una zona de alineamiento bueno).

Interacción: si un personaje monstruoso intenta relacionarse con los PNJs de modo positivo verá que, con el tiempo, a la otra gente le será mucho más fácil evaluar positivamente su inclinación hacia él. Incluso si esa interacción positiva no siempre tiene éxito (tal como indiquen los fallos en las pruebas basadas en el Carisma), el hecho que el personaje estuviese dispuesto a ser abierto con los habitantes de la zona en la que está de aventuras habla mucho de su buena voluntad. Un personaje que interactúe positivamente a menudo con la gente de su alrededor obtiene un bonificador +1 en su prueba de aceptación, aunque tal interacción no tuviera otros frutos. Los que consigan tener éxito en las habilidades basadas en el Carisma cuando se relacionen con PNJs obtienen un bonificador +2 en su prueba de aceptación. Si la relación con los PNJs es, en su mayor parte, intencionadamente negativa, la prueba tiene un penalizador -4.

Rareza: si una criatura es extremadamente rara en Ansalon, muy pocos saben lo suficiente sobre su raza para juzgar adecuadamente sus intenciones. Los personajes monstruosos que son tan raros para ser realmente desconocidos incluyen a los hijos del mar, huldre, kiri, umbras, ursoi, centauros wendle y otras. A los personajes de una raza rara se les incrementa la CD de su prueba de aceptación en +2, a expensas de no obtener ningún modificador por alineamiento. Incluso aunque algunos pueden discernir la malignidad o bondad sobre ellos encubiertamente, la apariencia extraña añade un cierto nivel de desconfianza. Este modificador puede cambiarse en base al aspecto strafalario o a lo raro que pueda ser el personaje. Por ejemplo, el modificador de una umbra seguiría siendo +2, mientras que el de un huldre podría ser +4.

Población: la zona exacta en la que el personaje ha pasado su nivel anterior también puede afectar en gran manera el modo en que le perciben. Las comunidades más pequeñas y rurales, aunque son

más hospitalarias y amantes de aquellos a los que ya conocen y consideran "familia", pueden ser extremadamente críticos y desconfiados de los forasteros. Este es un resultado natural del peligro en que viven constantemente, haciendo que, comprensiblemente, vean a los forasteros como una amenaza potencial. A menudo hace falta más esfuerzo para que alguien pruebe sus buenas intenciones a la gente que vive en estas comunidades. Obviamente, esta actitud normalmente hace mucho más difícil que los personajes monstruosos se prueben dignos en estos lugares, pero lo mejor es que normalmente sólo tienen a un único corregidor, que no querrá enfrentarse directamente al personaje mientras no perturbe el orden.

Cuanto más poblada sea una zona, más de sus habitantes estarán acostumbrados a la diversidad. Pueden lanzar una mirada recelosa a un thanoi caminando pesadamente por las calles pero, en último término, si no se inmiscuye en sus asuntos no hay razón para asustarse o crear un alboroto. Por eso las zonas metropolitanas de Krynn son más tolerantes hacia los personajes monstruosos y encuentran más fácil creer que pueden convertirse en miembros valiosos de su sociedad adoptiva. La parte mala es que esas zonas metropolitanas tienen un fuerte cuerpo de representantes de la ley, ya sea su milicia local o diferentes órdenes de caballeros.

Las autoridades de las zonas muy pobladas tienen una actitud hostil y querrán interrogar al personaje. Si coopera y no tiene planes ocultos aparentes, las autoridades lo liberarán de la custodia, pasando a tener una actitud malintencionada. Informarán a todos los miembros de la guardia que se mantengan vigilantes ante el personaje y le asignarán un escolta para mantenerle vigilado en todo momento. Dependiendo del modo de pensar de la ciudad, si el personaje no se ha marchado tras algunos días, las autoridades de los lugares más conservadores le pedirán educadamente que se marche, respaldando una posible negativa con la fuerza, mientras que las más indolentes simplemente retirarán al escolta, manteniendo la cautela con el personaje en cuestión. Algunas ciudades pueden tener una actitud diferente en cuanto a las tácticas que usen dependiendo de la cercanía que tengan con el alineamiento típico de la raza monstruosa.

Los ajustes exactos a la CD que proporcionan las ciudades y villas pueden encontrarse a continuación en un diagrama, junto con los otros ajustes mencionados.

CÓMO SUPERAR LOS PREJUICIOS

Los personajes que carezcan de aceptación tienen algunas opciones que les ayudan a superar las desventajas que se les presentan. Estos métodos acarrear un gran riesgo, ya que emplean un nivel u otro de subterfugio.



Población	Efecto
Villorrio	+3 CD
Aldea	+2 CD
Pueblo	+1 CD
Villa pequeña	+0 CD
Villa grande	-1 CD
Ciudad pequeña	-2 CD
Ciudad grande	-3 CD
Metrópolis	-4 CD

Misceláneos*	Efecto
Interacción positiva con éxito	+2 a la prueba
Interacción positiva sin éxito	+1 a la prueba
Interacción negativa	-4 a la prueba
El mismo alineamiento	+2 a la prueba
Alineamiento a un paso	+0 a la prueba
Alineamiento opuesto	-2 a la prueba
Rareza	+2 a la CD
Aceptación previa	+1 a la prueba

*Ver la descripción individual para los detalles

Sobornos: los sobornos suelen funcionar con la gente sin escrúpulos o la gente que se encuentra en situaciones desesperadas. El personaje puede realizar un soborno cuando intenta una prueba de Diplomacia o Reunir información. Cada pieza de acero que entregue al receptor le proporciona un bonificador +1 de circunstancias a la prueba. Los personajes deben ser cuidadosos con quienes pretenden sobornar. Intentar sobornar a un caballero de Solamnia, por ejemplo, no haría más que insultar el honor del caballero y convencerle de la naturaleza dudosa del personaje.

Disfraz: si un monstruo se disfraza para parecer otra cosa podrá negar todas las desventajas de su naturaleza. El principal problema cuando se usa un disfraz es que si el personaje es descubierto, los que estén en el poder se convencerán de que tiene algo que ocultar o quizá de que puede ser un espía, actuando de inmediato.

Magia: el personaje puede usar conjuros como hechizos e ilusiones para engañar o manipular a otros y recibir un trato mejor, pero es un modo peligroso de moverse. En muchos lugares consideran que manipular la mente es un gran crimen. En Palanthas los caballeros de Neraka lo han declarado crimen capital.

Una persona cada vez: los personajes que tengan éxito en una prueba de Diplomacia para cambiar la actitud de un PNJ (consulta la aptitud Diplomacia en el *Manual del jugador*) pueden ser capaces de mitigar los penalizadores usuales cuando tratan con ese individuo en concreto. Para hacer esto el personaje debe mejorar la actitud del PNJ hacia ellos en al menos un paso. Si un personaje falla debe esperar al menos un número de días igual a la diferencia entre la CD objetivo y el resultado modificado. Así, si un personaje que intenta mejorar la actitud de un PNJ de malintencionada a indiferente (CD 15) saca un resultado modificado de 13, debe esperar al menos dos días antes de intentar mejorarla de nuevo. Cualquier intento realizado antes de que pase ese tiempo tiene un 50% de posibilidades de empeorar la actitud del PNJ en una categoría, haciendo que las criaturas que ya sean hostiles ataquen al personaje o llamen a la guardia de la villa.

El DM puede tener como norma que si un personaje ha hecho algo como salvar a toda una villa ya no está sujeto a estos penalizadores para todos sus habitantes.

LA ACEPTACIÓN Y SU SIGNIFICADO

Aunque acaba siendo algo positivo, obtener aceptación no siempre es un resultado positivo. A menudo la gente aceptará a un personaje por la emoción del exotismo. Un sivak que también sea un recto seguidor de Kiri-Jolith es uno entre un millón, y muchos lo ven como una curiosidad a la que seguir. Creerán que pueden adquirir algún tipo de prestigio o notoriedad asociándose con el sivak, y en cierto modo incluso pueden sentir que los otros atribuirán la "redención" del sivak a la influencia de los que van con él, o se aprovecharán del prestigio asociado con ser percibido como lo suficientemente abierto para no dejar que la raza draconiana le influya en su trato. En último término este tipo de aceptación puede ser un poco frustrante para un personaje monstruosos, dándose cuenta de que, por muy apreciadas que sean sus proezas, no es más que un artículo de feria.

La verdadera aceptación llega cuando el personaje tiene la impresión de que los de su alrededor realmente le valoran por su fuerza de carácter y sus contribuciones. Para esa gente no es ninguna mascota exótica que ser mostrada como diversión, ni tampoco es visto como una excepción curiosa de la regla. De hecho, entre esas personas, su raza a menudo no marca el punto de vista. Pocos personajes monstruosos se ganan nunca la aceptación hasta más allá de un puñado de individuos. Obtener la verdadera aceptación funciona de un modo muy similar a las reglas estándar de la aceptación, excepto en que la tirada siempre se realiza contra CD 30. Esta tirada sólo está modificada por el nivel del personaje y únicamente puede realizarse a discreción del DM y cuando un personaje haya tenido éxito en una consecución notable y de gran alcance. Un personaje que obtiene la verdadera aceptación es famoso por sus proezas y bienvenido en la mayoría de círculos. Tanis el Semielfo es un ejemplo de personaje que finamente

ganó la verdadera aceptación por su papel durante Guerra de la lanza y la tarea que llevó a cabo para

fortalecer los lazos entre los humanos y los elfos tras la guerra.

METAS DE LOS PERSONAJES Y ACEPTACIÓN VERDADERA

Si decides introducir las reglas de aceptación en tu campaña deberías estar preparado para tener una situación larga y compleja que seguirá a un personaje durante toda su carrera. Las reglas de aceptación siempre deberían tener un impacto en los personajes, incluso cuando ya haya obtenido aceptación en la zona donde se desarrolla la campaña, y no debería ser algo relegado a algo que desaparece tras este hecho. La lucha introducida por estas reglas a menudo puede ser tan gratificante como frustrante, y asegurarán una oleada constante de experiencias de interpretación ricas y vibrantes. Cuando el personaje haya obtenido aceptación estará sujeto a las grandes demandas aplicadas por

su sociedad adoptiva para mantener el nivel de comportamiento consistente con lo que se produjo en primer lugar.

Las reglas de aceptación pueden jugar un aspecto clave en la carrera de un personaje, por lo que debes tratar la obtención de aceptación como una meta personal menor (una compensación en PX igual a una octava parte de sus PX actuales). Obtener la verdadera aceptación (consulta 'La aceptación y su significado') debería tratarse como una meta personal mayor (una compensación en PX igual a una sexta parte de su PX actuales). Para más información sobre las metas consulta la página 194 del *Escenario de campaña de DRAGONLANCE*.

RESUMEN

Como ya ha quedado claro, estas reglas a lo sumo pueden proporcionar directrices para determinar la CD de las pruebas de aceptación. Finalmente todo se basa en la actitud general del lugar en que el personaje a pasado la mayor parte de sus niveles anteriores, así como también el tipo de campaña que quiere llevar el M. Una regla general es elevar o disminuir la CD de una prueba de aceptación en 2, dependiendo de ciertos factores que no se tienen en cuenta en las directrices presentadas (como una zona concreta que sea más o menos permisiva en su trato con los forasteros).

Los penalizadores exactos para tratar con una criatura que carece de aceptación también pueden modificarse dependiendo de con quién se interactúe. Un minotauro que no tiene la aceptación de una comunidad de elfos silvanesti probablemente tendrá un penalizador -6 en todas sus acciones basadas en el Carisma, e incluso ni siquiera se le puede permitir el periodo "de gracia" que las autoridades suelen dar a los personajes monstruosos. En pocas palabras, hay ciertos individuos que simplemente no toleran la presencia de un personaje monstruoso de ningún modo hasta que se haya probado en algún otro lugar y la información les llegue de terceras personas.

ÁREAS ADECUADAS PARA PERSONAJES MONSTRUOSOS

Continuación se detalla una breve lista y vistazo general de ciertas zonas de Ansalon que pueden servir de ejemplo de cómo se puede adaptar el sistema de aceptación a lugares específicos. Estas zonas también sirven de "puntos de arranque" para los personajes jugadores monstruosos que emprenden su carrera de aventuras sin demasiadas desventajas en contra. Los siguientes lugares están descritos desde la perspectiva de la era posterior a la Guerra de los espíritus, tal como se presenta en el *Escenario de campaña de DRAGONLANCE* y el suplemento *La Era de los mortales*, aunque parte de la información (como la del monte Noimporta) podría aplicarse con facilidad a otras eras de juego.

MONTE NOIMPORTA

CD DE ACEPTACIÓN BASE: AUTOMÁTICO

El hecho que el monte Noimporta acepte automáticamente a personajes monstruosos es una ventaja a medias. Aunque los gnomos no suelen tener prejuicios contra ninguna raza concreta, el gremio de Formas de vida diversas y sobrenaturales por otra parte, etc. tendrá mucho interés en los personajes monstruosos, pinchándolos, probándolos y a menudo sometiéndolos a experimentos (a veces involuntariamente). Cuanto más mágica o extraña sea esa criatura más querrán los gnomos experimentar con ella y ver su funcionamiento. Aunque los gnomos muestran un gran fervor en sus experimentos, no se olvidan completamente de las molestias que causan, y a menudo recompensarán la aplicación de los personajes con baratijas o información.



PALANTHAS

CD DE ACEPTACIÓN BASE: 15

La metrópolis de Palanthas es muy rica y diversa gracias a ser un gran centro comercial. De hecho, es algo más fácil que los personajes monstruosos encuentren aceptación aquí debido al gobierno rígido de los caballeros de Neraka, ya que originalmente la orden tenía a muchos colaboradores monstruosos como los draconianos y tarmak, entonces raros. Los caballeros sofocaban con rapidez y brutalidad la menor resistencia o encono de esas razas. Tras los 40 años que han pasado desde entonces, lo que primero era tolerancia a regañadientes de las otras razas en Palanthas ha evolucionado hasta la comprensión de que tales criaturas no son inherentemente destructoras de su modo de vida. Aunque los humanos, elfos, kender y el resto de razas estándar conforman la mayor parte de los ciudadanos de Palanthas, la actitud general hacia las otras razas se ha relajado un poco (el único efecto beneficioso de la ocupación de los caballeros negros, y que no desaparecerá en el caso de que sean expulsados).

El otro aspecto negativo de que los caballeros negros permitan a personajes monstruosos en el interior de sus murallas es que tales personajes deben pagar el llamado "impuesto del monstruo" de 10 pa para conseguir el "salvoconducto de seguridad" que le proporcionan los caballeros. Tampoco pasa desapercibido que ese "salvoconducto" ya no es necesario, dado el punto de vista más tolerante de Palanthas.

En eras pasadas la CD base de aceptación de Palanthas se eleva a 17, ya que el control altamente protector de los caballeros de Solamnia dificultaba un poco que los personajes monstruosos se probaran a sí mismos.

SANCTION

CD DE ACEPTACIÓN BASE: 15

Sanction es quizá la zona más diversa de Ansalon y realmente se independizó como ciudad bajo la guía de Hogan Rada durante la primera parte de la Era de los mortales. Lo que antes era el pálido reflejo de una ciudad enseguida limpió su reputación y se convirtió en una mezcla de razas y pueblos de todo Ansalon. Rada trabajó duro para contar con todos los habitantes en la transformación de la ciudad en un lugar apto para comerciar. Eso, añadido al hecho de que la ciudad estaba rodeada de enemigos por todos lados, tuvo un efecto unificador en la gente de la ciudad, e individuos de muchas razas trabajaron codo con codo, llegando a comprenderse mejor. Debido a esto, Sanction ha sido capaz de adquirir la noción de aceptar a otros en su rebaño.

Los personajes monstruosos que busquen aceptación en Sanction encontrarán el camino allanado. Las autoridades locales son simplemente

malintencionadas en vez de hostiles (por lo que no emprenden las acciones descritas anteriormente), cualquier ciudadano tiene un 50% de posibilidades de ser indiferente en vez de malintencionado, y los personajes que carezcan de aceptación no sufren el cargo adicional del 25% en todos los bienes y servicios. Aquellos que busquen aceptación no añaden su modificador por alineamiento racial a las pruebas, ya sea positivo o negativo. La gente de Sanction ha aprendido lo suficiente para no prestar demasiada atención a lo que esperar de una raza concreta, para bien o para mal.

En épocas pasadas, cuando Sanction era una ciudad desaseada y un nido de violencia, la CD de aceptación era 17, la estándar para una ciudad grande, ya que había pocos habitantes libres para juzgar a la otra gente. La ciudad era maligna, y el modificador al alineamiento racial para los personajes buenos era el doble de lo habitual: un penalizador -4 en las pruebas de aceptación.

SCHALLSEA

CD DE LA ACEPTACIÓN BASE: 18

La isla de Schallsea, donde se levanta la ciudadela de la Luz, fue un faro de esperanza a principios de la Era de los mortales, cuando gran parte de Ansalon había caído ante los grandes dragones. La sabia y atenta Goldmoon dio la bienvenida con los brazos abiertos a las maltratadas víctimas de los señores supremos y también a aquellos que sufrían crisis espirituales, llegados a la isla en busca de algo mayor que sí mismos en ese mundo vacío. Aunque sentían recelo de las criaturas monstruosas, la isla tuvo a su primer aspirante en un gnoll llamado Orvago, que enseguida se convirtió en una especie de accesorio de la ciudadela e incluso ayudó al nuevo grupo en sus primeros años.

Durante los primeros 35 años desde su fundación han llegado algunas docenas de personajes monstruosos a las costas de Schallsea, y en particular a la Ciudadela, en busca de entrenamiento místico o de un lugar donde encontrar respuestas y una causa digna. La cálida bienvenida que suele asociarse con la ciudadela no ha cambiado ahora que los clérigos de Mishakal también la consideran su hogar.

Los personajes monstruosos de Schallsea no sufren el 25% de incremento en los precios, y el penalizador a las pruebas basadas en el Carisma se reduce a la mitad. La mayoría de civiles tienen una actitud indiferente ante tales criaturas, aunque todavía hay un puñado de gente que seguirá siendo malintencionada. Algunas autoridades, como los caballeros de Solamnia, serán malintencionadas, manteniendo una vigilancia inicial sobre el personaje, aunque externamente serán corteses y educados, aunque la tensión para mantener tal comportamiento se hace evidente ante los personajes monstruosos procedentes de una raza típicamente maligna. Obtener aceptación en Schallsea proporciona

un bonificador +2 en las pruebas de aceptación futuras en vez del típico +1; la aprobación de la ciudadela de Luz tiene mucho peso. Además, un personaje que entre en una región fronteriza con otra en la que ya tenga aceptación puede realizar una prueba con un penalizador -6 sin necesidad de esperar a subir de nivel. Esto también es una extensión del prestigio asociado con tener la aprobación de la ciudadela. El resto de modificadores se aplican normalmente.

TEYR

CD DE LA ACEPTACIÓN BASE: 17

Los draconianos saben lo que es intentar encontrar un lugar en el mundo, por eso los que viven en Teyr suelen ser un poco más tolerantes con los que desean encontrar aceptación. Eso hace que sean un poco más hospitalarios que la mayoría de ciudades de su tamaño, aunque las hostilidades y agresiones causadas por la educación de la primera generación de draconianos evita que sean más abiertos ante los personajes monstruosos de lo que ya son.

En Teyr los personajes no sufren el 25% de sobreprecio en todos los servicios y artículos. La mayoría de ciudadanos se consideran indiferentes al personaje, mientras que la guardia es malintencionada. Los personajes reptilianos o dragoniles que busquen aceptación aquí obtienen un bonificador +4 en las pruebas, ya que los draconianos encuentran la relación mucho más fácil.

RAZAS DE MONSTRUO SUGERIDAS

Como es natural, ciertas razas son más adecuadas para ser PJs que otras. Lo que sigue es una discusión rápida sobre los posibles motivos para que las razas más adecuadas se conviertan en personajes jugadores de tu campaña, con el modificador de rareza a la CD siguiendo a cada criatura entre paréntesis. Estas razas están agrupadas según su dificultad para ser personajes jugadores como en las reglas básicas del d20 System.

FÁCILES

Faetón* (+1), hijo del mar (+1), jarak-sinn, kiri (+1), slig, tay (+2), umbra (+2).

Estos tipos de personajes monstruosos no suelen ser demasiado denigrados y tienen muy pocos poderes que podrían influir en el desarrollo del juego. También suelen tener menos dificultades para obtener la aceptación y notar los prejuicios de otros.

Normalmente van de aventuras por los mismos motivos que las razas estándar: el propio deseo de encontrar aventuras o el beneficio personal.

*Suponiendo que se descubra la verdadera naturaleza del faetón.

DIFÍCILES

Draconiano bozak, draconiano sivak, drac, saqualaminoi (+1), thanoi, ursoi (+2)

Los monstruos de esta categoría tienen poderes y fortalezas que son más difíciles de controlar en una campaña de niveles bajos. Además, estas criaturas lo tienen más complicado para integrarse en la sociedad y obtener aceptación. Su motivación para explorar el mundo a su alrededor suele ser la búsqueda de un objetivo mayor del que formar parte. Cuando se trata de individuos de alineamiento bueno a menudo se trata de la excepción a la regla, y las aventuras les permiten alejarse de un estilo de vida que les desagrada o les tienta. A veces tienen misiones relacionadas con la propia raza, como recuperar un objeto mágico o importante. Un ejemplo serían Kang y sus ingenieros entrando en Thorbardin para recuperar los huevos de las draconianas.

MUY DIFÍCILES

Draconiano aurak, disir (+2), gigante de la Desolación, huldre (+4), magori, ogro titán

Este tipo de criaturas son especialmente poderosas, raras, maliciosas o estafalarias y se mantienen apartadas. A veces están limitadas a ciertas áreas por una u otra razón, como los ogros titanes con la necesidad de su néctar mágico de sangre élfica para mantener la transformación, o los comunitarios disir con su mentalidad completamente foránea. Tales criaturas serían extremadamente raras como personajes jugadores y quizá incluso podrían usar esa rareza como razón para ir de aventuras. Un PJ ogro titán quizá quiera encontrar otro método para mantener la transformación y minar el poder de Dauroth.

Sean cuales sean los motivos de tu PJ para ir de aventuras, hay algo que debería ser una prioridad: convertir a los personajes en personas en vez de monstruos con equipo aventurero. Un elemento clave del *Escenario de campaña de Dragonlance* es que es un mundo impulsado por los personajes. Este aspecto es el que los convierte en memorables y duraderos y, en último término, hará lo mismo para tus propios personajes, incluso aquellos de origen monstruoso.

apéndice 3. ENCUENTROS EN TIERRAS SALVAJES

Los encuentros presentados en este apéndice son adecuados para cualquier campaña emplazada en el periodo que sigue a la Guerra de los espíritus.

Mientras un grupo de personajes viaje por las regiones de Ansalon tiene ciertas posibilidades por hora de que haya un encuentro en tierras salvajes, tal como se muestra a continuación.

Terreno	Viaje normal	Viaje cauteloso	Escondiéndose
No habitado/yermos	5%	2%	1%
Frontera/tierra salvaje	8%	4%	2%
Frondoso/civilizado	10%	5%	2%
Muy transitado	12%	6%	3%

Las posibilidades de encuentro del «viaje cauteloso» es para grupos que acampan al aire libre o se mueven con una cautela inusual (a la mitad de

GRUPOS

Los grupos mencionados en las tablas de encuentros en tierras salvajes se describen a continuación.

Abominaciones drac negras:

1d3 abominaciones drac combatientes de 1.^{er} nivel con diferentes criaturas base: d%: 1-25 elfo, 26-45 enano, 46-70 ogro, 71-90 minotauro, 91-00 centauro.

Bardos: 1d3 bardos de nivel 1d4+1 más 1d8-2 guardaespaldas combatientes de 1.^{er} nivel y 1d4+2 juglares expertos de 1.^{er} nivel. Los bardos suelen ser caóticos buenos. Para la raza tira un d%. 01-70 humanos, 71-85 semielfos, 86-00 elfos qualinesti.

Caballeros de Neraka: 1d6+2 combatientes humanos de 1.^{er} nivel, 1d4 guerreros humanos de nivel 1d3+1 y un líder de nivel 1d3+5 (d% 01-70 Gue/Cli, 71-00 Clr/Cca). Montados en caballos si el encuentro es terrestre. Siempre legales malignos.

Caballeros de Solamnia: 1d6+2 combatientes humanos de 1.^{er} nivel, 1d4 guerreros humanos de nivel 1d3+1 y un líder de nivel 1d3+5 (d% 01-90 Gue, 91-00 Gue/Cco). Montados en caballos si el encuentro es terrestre. Siempre legales buenos.

Clérigos buenos: 1d4 clérigos humanos de nivel 1d3. Para su deidad tutelar (y alineamiento de los clérigos) tira un d%: 01-30 Majere (NB), 31-60 Mishakal (NB), 61-75 Habbakuk (NB), 76-90 Branchala (CB), 91-00 Kiri-Jolith (LB).

Clérigos neutrales: 1d4 clérigos humanos de nivel 1d3. Para la deidad tutelar de estos clérigos (y su alineamiento) tira un d%: 01-30 Gilean (N), 31-60 Shinare (LN), 61-75 Zivilyn (N), 76-90 Sirrion (CN), 91-95 Reorx (N), 96-00 Chislev (N).

Clérigos oscuros: 2d4 clérigos humanos de 1d3 nivel. Para la deidad tutelar de estos clérigos (y su

su mejor velocidad o menos). Las posibilidades de encuentro de «escondiéndose» es para grupos que están acampados en secreto o se mantienen fuera de la vista de algún otro modo. Un grupo que encienda fuego nunca se considera escondido.

Cada tabla de encuentros en tierras salvajes incluye la siguiente información:

d%: el resultado en un dado porcentual que generará un encuentro concreto. Algunos pueden ser grupos, como una partida de guerra ogra o caballeros de Solamnia.

Encuentro: el tipo de criatura o criaturas encontradas. Algunas de ellas pueden ser grupos, como una partida de guerra ogra, o caballeros de Solamnia.

Número encontrado: el número de criaturas que se encuentran. Si el término que aparece aquí es «ver grupos», dirígete a la sección que precede a las tablas para conocer su composición exacta.

alineamiento) tira un d%: 01-30 Sargonnas (LM), 31-60 Chemosh (NM), 61-75 Hiddukel (CM), 76-90 Morgion (NM), 91-00 Zeboim (CM).

Colonos humanos: 2d6 plebeyos humanos de 1.^{er} nivel, 1d4 expertos humanos de nivel 1d3 y 1d4 combatientes humanos de 1.^{er} nivel. Normalmente legales buenos.

Druidas: 2d4 druidas humanos de 1.^{er} nivel más 1 líder de nivel 1d4+2. Para la raza del líder tira un d%: 01-80 humano, 81-00 semielfo.

Enanos gully gorriones: 2d4 plebeyos aghar de 1.^{er} nivel más 1d3 combatientes aghar de nivel 1d3.

Hechiceros: 1d4 hechiceros de nivel 1d3. Para la raza tira un d%: 01-50 humano, 51-60 enano, 61-70 elfo, 71-80 kender, 81-90 semielfo, 91-00 semiogro.

Invasores disir: 2d4 tyin más 1d6 cuidadores disir.

Legionarios de acero: 1d6 guerreros humanos (d%: 01-70) o semielfos (71-00) de 1.^{er} nivel, 1d3-1 pícaros de 1.^{er} nivel y 1d3-1 místicos (d%:01-80) o hechiceros (81-00) de nivel 1d3. Normalmente neutrales buenos.

Mago: 1d4 magos de nivel 1d3+3 y 1d6 combatientes de 1.^{er} nivel. Para la raza tira un d%: 01-70 humano, 71-80 semielfo, 81-00 elfo. Para determinar el alineamiento y la orden tira 1d6: 1-3 Negra, 4-5 Blanca, 6 Roja.

Mercaderes minotauros: 1d4+4 expertos minotauros de 1.^{er} nivel con 1d4 combatientes minotauros de nivel 1d3.

Mercaderes: 1d4 expertos humanos de nivel 1d3 con 1d3+3 combatientes humanos de 1.^{er} nivel. Normalmente legales neutrales.

Mercenarios hobgoblins: 1d6+2 combatientes hobgoblins con un líder de nivel 1d4 (d%: 01-40 guerrero, 41-90 marino, 91-00 explorador).

Mineros enanos: 2d4 expertos enanos de 1.º nivel (armados con martillos) y 1d4 combatientes enanos de 1.º nivel. Determina el clan de enano por región o como desees.

Místicos: 1d4 místicos de nivel 1d3. Para la raza tira un d%: 01-50 human, 51-60 enano, 61-70 elfo, 71-80 kender, 81-90 semielfo, 91-00 semiogro.

Nómadas de las llanuras: 1d6 combatientes humanos de 1.º nivel y 1d3 bárbaros de nivel 1d3. Normalmente caóticos buenos.

Nómadas de las montañas: 1d6 combatientes humanos de 1.º nivel y 1d3 bárbaros humanos de nivel 1d3. Normalmente caóticos neutrales.

Nómadas del desierto: 2d4 combatientes humanos de 1.º nivel y un líder de nivel 1d6+1. Normalmente neutrales. Para la clase del líder tira un d%: 01-40 guerrero, 41-60 bárbaro, 61-90 pícaro, 91-00 explorador (deidad tutelar Chislev).

Partida de bandidos: 1d3 combatientes de 1.º nivel y 1 líder (d%: 01-70 guerrero, 71-00 pícaro) de nivel 1d3+1. Los bandidos suelen ser caóticos malignos. Para determinar la raza tira un d%: 01-65 humanos, 66-90 semiogros, 91-00 kender aquejados (caóticos neutrales).

Partida de draconianos, mixta: 1d4 combatientes baaz, 1d3 combatientes kapak más 1 líder (d%: 01-70 bozak, 71-90 sivak, 91-00 aurak).

Partida de elfos: 1d6+2 combatientes elfos de 1.º nivel, 1d4 exploradores elfos de nivel 1d3 y 1 líder de nivel 1d3+2. Normalmente caóticos buenos. Para la clase del líder tira un d%: 01-50 guerrero, 51-75 explorador, 76-00 mago.

Partida de goblinoides: 2d4 combatientes goblins de 1.º nivel más 1d3 hobgoblins y un líder (d%: 01-60 guerrero hobgoblin de nivel 1d3; 61-00 osgo guerrero de nivel 1d3).

Partida de guerra kóbold: 2d4 combatientes kóbolds de 1.º nivel con 1d3 lagartos electrizantes.

Partida de guerra ogra: 1d4 ogros liderados por un ogro de nivel 1d4. Para la clase del líder tira un d%: 01-60 bárbaro, 61-00 guerrero.

Partida de guerra tarmak: 1d4+4 combatientes tarmak de 1.º nivel y un líder tarmak de nivel 1d4. Para la clase del líder tira un d%: 01-60 guerrero, 61-99 bárbaro, 00 místico.

Partida de habitantes del hielo: 1d6 combatientes humanos de 1.º nivel y 1d3 bárbaros humanos de nivel 1d3. Normalmente caótico neutral.

Partida de hombres lagarto: 1d3+3 hombres lagartos con 1 líder de nivel 1d3 (d% 01-40 druida, 41-80 explorador, 81-00 bárbaro). Siempre neutrales.

Partida de kender (aquejados): igual que la partida de kender pero sustituyendo a los pícaros por guerreros y a los guerreros por exploradores.

Partida de kender. 1d4+2 pícaros kender de 1.º nivel y 1d3 guerreros kender de nivel 1d3. Normalmente neutrales.

Partida de siervos oscuros: 1d6 siervos oscuros combatientes humanos de nivel 1d3. Siempre caóticos malignos.

Patrulla de minotauros: 1d6 combatientes minotauros de 1.º nivel con 1 líder de nivel 1d4 (d%: 01-70 guerrero, 71-90 marino, 91-00 clérigo de Sargonnas).

Peregrinos: 1d8+2 expertos de 1.º nivel más 1d3 clérigos de nivel 1d3. Para la raza de los peregrinos tira un d%: 01-50 humano, 51-80 semielfo, 81-00 enano.

Piratas: 1d6 pícaros de 1.º nivel y 1d6 marineros de 1.º nivel con un líder de nivel 1d6. Normalmente neutrales malignos. Para la clase del líder tira un d%: 01-60 marino, 61-90 guerrero, 91-00 pícaro. Para la raza del grupo tira un d%: 01-60 humano, 61-75 ogro, 76-00 minotauro.

Refugiados elfos: 3d6 plebeyos elfos de 1.º nivel, 1d6 expertos elfos de nivel 1d3 y 1d6 combatientes elfos de 1.º nivel. Normalmente caóticos buenos.

Resistencia élfica: igual que la partida de elfos, más 1d4 expertos elfos de nivel 1d3.

Slig: 1d6 slig con un jefe guerrero slig de nivel 1d4 y 1d2 jabalíes terribles. 30% de posibilidades de 1d3 kóbolds.

Técnicos de laboratorio gnomos: 1d6+1 expertos gnomos de nivel 1d3, armados con martillos (d% 01-65) o mazas ligeras (66-00).

ΑΒΑΠΑΣΙΝΙΑ

ΤΑΒΛΑ Ι. ΑΒΑΠΑΣΙΝΙΑ

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-10	Oso negro	1d3-1
06-10	11-15	Centauros	1d4
11-19	16-25	Ciervos	1d3+1
20	26-30	Dragón	1d2
21-25	31-40	Refugiados elfos	Ver grupos
26-30	41-55	Partida de goblinoides	Ver grupos
31-39	-	Clérigos buenos	Ver grupos
40-50	56-60	Partida de kender	Ver grupos
51-60	61-70	Caballeros de Solamnia	Ver grupos
61-70	-	Mercaderes	Ver grupos
71-80	71-75	Místicos	Ver grupos
-	76-85	Búho gigante	1d3
81-85	-	Hechiceros	Ver grupos
86-90	86-90	Legionarios de acero	Ver grupos
91-97	91-00	Estirges	2d4
98-00	-	Magos	Ver grupos

ΤΑΒΛΑ ΙΒ. ΔΡΑΓΟΠΕΣ ΔΕ ΑΒΑΠΑΣΙΝΙΑ

d20	Tipo de dragón
1-5	Bronce (muy joven)
7-10	Cobre (muy joven)
11-20	Verde (joven)

AGUAS COSTERAS OCCIDENTALES

TABLA 2. AGUAS COSTERAS OCCIDENTALES
(Mar de Sirrion, estrecho de Algoni, etc.)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-10	Hijo del mar	1
06-10	11-15	Dragón	1
11-15	16-20	Elemental de agua Pequeño	1d6
16-20	21-25	Saga marina	1
21-30	26-30	Lacedón	1d4+1
31-35	31-35	Kalothagh	1d3
36-40	36-40	Kapoacinth	1d4
41	41	Kraken	1
42-45	42-50	Kuo-toa	2d4
46-60	51-60	Mercaderes (en barco)	Ver grupos
61-65	61-65	Sirénidos	1d6
66-70	66-70	Sirenio (ogro acuático)	1d3
71-80	71-80	Marsopa	1d3+3
81-85	81-88	Pescuezo	1d3+1
86-89	89-90	León marino	1d3
90-97	91-96	Caballeros de Solamnia (en barco)	Ver grupos
98-99	97-98	Tritones	1d4
00	99-00	Cachalote	1

TABLA 2B. DRAGONES DE LAS AGUAS COSTERAS OCCIDENTALES

d20	Tipo de dragón
1-2	Negro (adulto)
3-7	Bronce (adulto)
8-20	Marino (del suplemento <i>La Era de los mortales</i>) (adulto)

AGUAS COSTERAS ORIENTALES

TABLA 3. AGUAS COSTERAS ORIENTALES
(Courrain oriental, bahía de Balifor, etc.)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-10	01-10	Tiburón terrible	1
11-15	11-15	Dragón	1
16	16-20	Dragón tortuga	1
17-20	21-30	Esbirro elemental, agua	1d4
21-30	31-35	Elfo dargonesti	1d6+1
31-40	36-40	Elfo dimernesti	1d8+2
41-50	41-50	Ghaggler	2d4
51-55	51-55	Mantarraya	1
56-60	56-65	Patrulla de minotauros (en barco)	Ver grupos
61-70	66-70	Mercaderes (en barco)	Ver grupos
71-80	71-80	Piratas (en barco)	Ver grupos

TABLA 3. AGUAS COSTERAS ORIENTALES

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
81-85	81-85	Sajuaguín	2d4
86	86-87	Calamar gigante	1
87-88	88-92	Plaga de sanguijuelas turbulentas	1
89-95	93-96	Tojanida	1d2
96-00	97-00	Ballena	1

TABLA 2B. DRAGONES DE LAS AGUAS COSTERAS ORIENTALES

d20	Tipo de dragón
1-2	Negro (adulto)
3-7	Bronce (adulto)
8-20	Marino (del suplemento <i>La Era de los mortales</i>) (adulto)

ERGOÏTH DEL NORTE

TABLA 4. ERGOÏTH DEL NORTE
(incluye Hylo y Sikk'et hul)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-05	No hay encuentro	
06	06-10	Dragón	1
07-10	-	Dríada	1
11-20	11-20	Refugiados elfos	Ver grupos
21-30	21-25	Antes	2d6
31-40	26-35	Partida de goblinoides	Ver grupos
41-45	36-40	Clérigos buenos	Ver grupos
46	41-45	Huldre	1d4
47-55	-	Mercaderes	Ver grupos
56-65	46-55	Nómadas de las montañas	Ver grupos
66-70	56-60	Místico	Ver grupos
71-75	61-70	Ninfa	1
76-85	71-80	Piratas	Ver grupos
86-90	-	Hechiceros	Ver grupos
91-92	81-90	Duende (cualquiera)	1d3
93-99	91-00	Partida de kender	Ver grupos
00	-	Magos	Ver grupos

TABLA 4B. DRAGONES DE ERGOÏTH DEL NORTE

d20	Tipo de dragón
1-10	Rojo (joven)
11-20	Plata (joven)

ERGOŦH DEL SUR

TABLA 5. ERGOŦH DEL SUR
(incluye el Reino de Gellidus y la Atalaya del este)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-10	01-10	Oso polar	1
11-15	11-20	Dragón	1
16-25	21-30	Drac blanco	1d6
26-35	31-35	Ante	2d4
36-40	36-45	Resistencia élfica	Ver grupos
41-45	46-50	Gusano de la escarcha	1
46-55	51-55	Caballeros de Solamnia	Ver grupos
56-65	56-60	Caballeros de Neraka	Ver grupos
66-75	61-70	Ogros	1d4+1
76-80	71-75	Ogros titanes (anteriormente ogros)	1d3
81-85	76-80	Remorhaz	1
86-90	81-85	Saqualaminoi	1d4
91-95	86-95	Thanoi	1d4
96-00	96-00	Tumulario de la escarcha	1

TABLA 5B. DRAGONES DE ERGOŦH DEL SUR

d20	Tipo de dragón
1-6	Plata (joven adulto)
7-20	Blanco (adulto)

ERIALES DEL NORTE

TABLA 6. ERIALES DEL NORTE

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-10	Behir	1
06-15	11-15	Rebaño de camellos	2d8
16-25	16-25	Nómadas del desierto	Ver grupos
26-30	26-30	León terrible	1
31	31-35	Dragón	1d3-1
32-40	36-45	Drac azul	1d4+4
41-42	46	Elemental de tierra Mediano	1d3
43-47	47-50	Hatori	1
48-55	51-60	Caballeros de Neraka	Ver grupos
56-65	61-70	Caballeros de Solamnia	Ver grupos
66-70	71-75	Lamia	1
71-80	86-85	Escorpión monstruoso (Enorme)	1d3
81	86-90	Rakshasa	1
82-86	91-92	Salamandra noble	1
87-90	93-94	Esfinge (cualquiera)	1
-	95-99	Ser de sombras	1
91-00	00	Draco	1d3

TABLA 6B. DRAGONES DE LOS ERIALES DEL NORTE

d20	Tipo de dragón
1-9	Azul (joven adulto)
10-17	Latón (adulto)
18-20	Oro (joven)

ESTWILDE

TABLA 7. ESTWILDE
(Incluye el reino de Fume)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-10	01-10	Enredadera asesina	1
11-20	-	Simio terrible	1
21-30	-	León terrible	1
31	11-15	Dragón	1
32-35	-	Guiralón	1
36-40	16-25	Saga verde	1d3
51-50	26-35	Partida de guerra kóbold	Ver grupos
-	36	Liche (antiguo mago humano de 11.º nivel)	1
51-60	37-45	Partida de hombres lagarto	Ver grupos
61-65	46-50	Méfit de vapor	1d3
66	51-55	Pirohidra (cualquiera)	1
67-80	56-60	Broza movediza	1
81-85	61-70	Lagarto electrizante	1d4
86-90	71-80	Aracnófago	1d2
91-95	81-90	Troll gimoteante	1
96-00	91-95	Araña susurrante	1
-	96-00	Zombi Mediano	2d4

TABLA 7B. DRAGONES DE ESTWILDE

d20	Tipo de dragón
1-2	Cobre (adulto)
3-4	Oro (muy joven)
5-20	Verde (joven adulto)

FOSCATERRA

TABLA 8. FOSCATERRA
(incluye Kalamán)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
-	01-10	Alip	1
01-10	11-20	Aranea	1
11-20	21-30	Draconianos bozak	1d3
21-30	21-30	Partida de draconianos, mezclada	Ver grupos
31	41-45	Dragón	1
32-45	46-50	Colonos humanos	Ver grupos
46-55	51-60	Caballeros de Solamnia	Ver grupos
56-70	61-65	Mercaderes	Ver grupos
71-80	66-70	Alces	1d4+1
-	71-75	Sombras	2d4
-	76	Esqueleto guerrero	1
-	77-80	Esqueletos Medianos	1d8+2
-	81-85	Espectro	1
81-90	86-90	Gemelos tay	1d3 parejas

TABLA 8. FOSCATERRA

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
91-00	91-95	Partida de kender	Ver grupos
-	96-00	Zombis Medianos	2d8

TABLA 8B. DRAGONES DE FOSCATERRA

d11	Tipo de dragón
1-11	Azul (joven adulto)
12-13	Oro (juvenil)
14-20	Rojo (joven adulto)

ISLAS DEL MAR SANGRIENTO

TABLA 9. ISLAS DEL MAR SANGRIENTO

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-05	Sagifalco	1d3
06-10	06-15	Dragón	1
11-15	16-20	Gárgola	1d4
16-20	21-25	Kiri	1d3+3
21-30	26-30	Mandioso	1
31-40	31-40	Mantícora	1
41-45	41-45	Magori	1d6
46-55	46-50	Mercaderes	Ver grupos
56-65	51-60	Patrulla de minotauros	Ver grupos
66-75	61-70	Piratas	Ver grupos
76-80	71-75	Araña de fase	1
81-85	76-80	Monstruo corrosivo	1
86-90	81-85	Gemelos tay	1d3 parejas
91-95	86-90	Zarcículos	1
96-98	91-95	Qlippoth	1
99-00	96-00	Miserable (cualquiera)	1d3

TABLA 9B. DRAGONES DE LAS ISLAS DEL MAR SANGRIENTO

d20	Tipo de dragón
1-9	Anfi (joven adulto)
10-15	Bronce (juvenil)
16-20	Marino (del suplemento <i>La era de los Mortales</i>) (joven adulto)

KERP

TABLA 10. KERP
(incluye las tierras ogra)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-10	Atach	1
06-10	11-15	Basilisco	1
11-15	16-20	Terrarón	1
16-25	-	Oso terrible	1d3
26	21-25	Dragón	1d3-1
27-30	-	Águila gigante	1d6

TABLA 10. KERP

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
31-35	26-30	Ettin	1
36-45	31-40	Saga annis	1
46-55	41-50	Saga verde	1d3
56-60	51-55	Gigante de las colinas	1
61-65	56-60	Ogro hechicero	1
66-75	61-70	Ogro titán (anteriormente ogro)	1d3
76-85	71-85	Partida de guerra ogra	Ver grupos
86-90	86-90	Gemelos tay	1d3 parejas
91-95	91-95	Troll	1d2+2
-	96-99	Araña susurrante	1
96-00	00	Yrzak	1

TABLA 10B. DRAGONES DE KERP

d20	Tipo de dragón
1-10	Latón (adulto)
11-17	Cobre (adulto)
18-20	Verde (adulto)

KHAROLIS

TABLA 11. KHAROLIS
(incluye Tarsis)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-15	01-15	Partida de bandidos	Ver grupos
16-25	16-20	Oso negro	1d4
26-35	21-25	Ciervo	2d4
36	26-30	Dragón	1
37-40	31-40	Mineros enanos	Ver grupos
41-45	41-50	Gárgola	1d3
46-55	51-60	Partida de goblinoides	Ver grupos
56-65	61-70	Gnoll	1d4+1
66-75	71-80	Caballeros de Neraka	Ver grupos
76-80	81-85	Razhak	1
-	86-90	Espectro	1
81-90	91-95	Thanoi	1d6
91-95	96-97	Troll	1d2
96-00	98-00	Zombi	2d4

TABLA 11B. DRAGONES DE KHAROLIS

d20	Tipo de dragón
1-10	Cobre (joven adulto)
11-16	Rojo (juvenil)
17-20	Plata (juvenil)

TABLA 12. KHUR

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-10	Terrarón	1
06-15	-	Rebaño de camellos	3d6
16-20	11-15	Dragón	1
21-25	16-20	Elemental de fuego Mediano	1
26-30	21-25	Alimentador	1d3
31	26-30	Genio, ifrit	1
32-35	31-35	Genio, janni	1d4
36-45	36-45	Goblin	1d6+6
46-60	46-60	Nómadas del desierto	Ver grupos
61-65	61-65	Medusa	1
66-70	66-70	Momia	1
71-80	71-80	Ogro	1d3
-	81-85	Noctumbra	1
81-90	86-90	Aracnófago	1
91-00	91-95	Vargouille	1d3
-	96-00	Tumulario	1

TABLA 12B. DRAGONES DE KHUR

d20	Tipo de dragón
1-10	Azul (joven adulto)
11-16	Latón (adulto)
17-20	Cobre (joven adulto)

LA DESOLACIÓN

TABLA 13. LA DESOLACIÓN
(Antiguamente Balifor y Goodlund)

%Día	%noche	Encuentro	Número encontrado
-	01	Balor	1
-	02-10	Guerrero demoníaco	1
01-10	11-20	Jabalí terrible	1
11-20	21-30	Partida de draconianos, mixta	Ver grupos
21-25	31-35	Dragón	1
26-35	36-45	Drac rojo	1d6
36-40	-	Druidas	Ver grupos
41-45	46-50	Elemental de tierra	1
46-50	51-55	Elemental de fuego	1
51-60	56-60	Esbirro elemental, tierra	1d2
61-70	61-66	Esbirro elemental, fuego	1d2
71-75	67-70	Gigante de la Desolación	1d3
76-80	71-80	Partida de kender (aquejados)	Ver grupos
81-90	81-90	Ogro	1d4

TABLA 13. LA DESOLACIÓN

%Día	%noche	Encuentro	Número encontrado
91-95	91-00	Rasto	1d4
96-00	-	Salamandra, noble	1

TABLA 13B. DRAGONES DE LA DESOLACIÓN

d20	Tipo de dragón
1-4	Fuego (joven adulto)
5-8	Latón (adulto)
9-20	Rojo (joven adulto)

LÍMITE DEL GLACIAR

TABLA 14. LÍMITE DEL GLACIAR
(incluido el glaciar del Muro de hielo)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-10	-	Oso polar	1d4
11	01-05	Criohidra (cualquiera)	1
12-15	06-10	Draconiano de la escarcha	1d4
16-20	11-20	Dragón	1
21-25	21-30	Gusano de la escarcha	1
26	31	Gelugón	1
27-35	-	Partida de habitantes del hielo	Ver grupos
36-40	32-35	Méfit de hielo	1d4
41-50	36-45	Partida de guerra ogra	Ver grupos
51-55	46-55	Remorhaz	1d2
56-65	56-65	Esqueletos	1d8+2
66-80	66-80	Thanoi	1d8
81-90	81-90	Ursoi	1d4
91-95	91-95	Tumulario de la escarcha	1d3
96-00	96-00	Lobo invernal	1d4

TABLA 14B. DRAGONES DEL LÍMITE DEL GLACIAR

d20	Tipo de dragón
1-2	Escarcha (juvenil)
3-5	Plata (joven)
6-20	Blanco (joven adulto)

PERAKA

TABLA 15. PERAKA
(incluye Taman Busuk y la zona de Sanction)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-15	01-15	Grupo de bandidos	Ver grupos
16-20	16-20	Carroñero reptante	1
21-30	21-25	Clérigos oscuros	Ver grupos
31-35	26-30	Doppelgänger	1

TABLA 15. ΠΕΡΑΚΑ

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
36-45	31-35	Draconiano baaz	1d4+2
46-50	36-40	Dragón	1
51-55	46-55	Partida de goblinoídes	Ver grupos
56-65	56-65	Gnolls	1d3+1
71-80	66-75	Caballeros de Neraka	Ver grupos
81-85	76-80	Mercaderes	Ver grupos
86-90	81-90	Ogro	1d6
-	91-95	Umbras	1d3
91-00	96-00	Partida de guerra tarmak	Ver grupos

TABLA 15B. DRAGONES DE ΠΕΡΑΚΑ

d20	Tipo de dragón
1-8	Negro (adulto)
9-16	Verde (joven adulto)
17-20	Sombras (del suplemento <i>La Era de los mortales</i>) (joven adulto)

ΠΟΡΔΜΑΑΡ

TABLA 16. ΠΟΡΔΜΑΑΡ
(incluye las Grandes marismas)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-10	01-10	Sauce negro	1
11-20	11-15	Centauro wendle	1d6
21-25	16-25	Khuul	1
26	26-30	Dragón	1
27-30	31-35	Guiralón	1
31-35	36-45	Arpía	1d3
36-50	46-55	Partida de hombres lagarto	Ver grupos
51-55	56-60	Mandioso	1
56-65	61-65	Nómadas de las llanuras	Ver grupos
66-70	66-70	Naga guardiana	1
71-75	71-75	Ogro hechicero	1
76-85	76-85	Slig	Ver grupos
86-90	86-90	Plaga de arañas	1
91-93	91	Gemelos tay	1d3 parejas
94-97	92-95	Zarcículos	1
98-00	96-00	Ent	1

TABLA 16B. DRAGONES DE ΠΟΡΔΜΑΑΡ

d20	Tipo de dragón
1-8	Anfidragón (adulto maduro)
9-19	Negro (adulto)
20	Bronce (joven adulto)

ΠΥΕΥΟ ΜΑΡ

TABLA 17. ΠΥΕΥΟ ΜΑΡ
(incluye Schallsea)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-05	Hijo del mar	1
06-10	06-10	Dragón	1
11-15	11-15	Driada	1
16	16	Elemental de agua anciano	1
17-25	17-25	Ghaggler	1d4+2
26-35	26-35	Gnoll	1d4
36-45	36-45	Kuo-toa	1d4+2
46-60	46-55	Mercaderes	Ver grupos
61-70	55-65	Místicos	Ver grupos
71-80	66-75	Peregrinos	Ver grupos
81-90	76-85	Nómadas de las llanuras	Ver grupos
91-95	86-95	Sajuaguines	1d6
96-00	96-00	Tritones	1d6

TABLA 17B. DRAGONES DEL ΠΥΕΥΟ ΜΑΡ

d20	Tipo de dragón
1-11	Anfidragón (adulto)
12-15	Negro (adulto)
16-20	Bronce (adulto)

ΠΡΑΔΕΡΑΣ ΔΕ ΑΡΕΠΑ

TABLA 18. ΠΡΑΔΕΡΑΣ ΔΕ ΑΡΕΠΑ

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
-	01-10	Alip	1
01-10	-	Avestruz	1d4
11-15	11-15	Basilisco	1
16-20	16-20	Perro intermitente	1d3
21-30	21-25	Rebaño de camellos	2d6
31-40	-	Batidores centauros	1d4+2
41-50	-	Nómadas del desierto	Ver grupos
51-60	26-30	Draconiano del relámpago	1d3
61	31-35	Dragón	1
62-70	36-45	Partida de elfos (mezcla de qualinesti y silvanesti)	Ver grupos
71-75	46-55	Hatori	1
76-80	56-60	Kiri	1d6
81-85	61-70	Lamia	1
86-90	-	Skrit	1
91-95	81-85	Legionarios de acero	Ver grupos
96-00	86-95	Partida de guerra tarmak	Ver grupos
-	96-00	Miserable de la arena	1d3

TABLA 18B. DRAGONES DE LAS PRADERAS DE AREÑA

d20	Tipo de dragón
1-11	Azul (joven adulto)
12-18	Latón (adulto)
19-20	Blanco (adulto)

QUALINESTI

TABLA 19. QUALINESTI
(incluye Nalis Aren)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-10	Alip	1
06-10	11-20	Enredadera asesina	1
11-20	21-30	Sauce negro	1
21	31-35	Dragón	1
22-30	36-40	Drac verde	1d4+4
31-35	-	Driada	1
36-45	41-45	Resistencia élfica	Ver grupos
-	46	Fantasma elfo (anteriormente un combatiente de 7.º nivel)	1
46-60	47-55	Partida de goblinoides	Ver grupos
61-65	61-65	Grifo	1d4
66-75	66-75	Caballeros de Neraka	Ver grupos
76-80	76	Ninfa	1
81-85	77-80	Oso lechuza	1d2
86-90	81-85	Qlippoth	1
91-93	86-90	Sátiro	1d4
94-95	91-95	Broza movediza	1
-	96-97	Espectro	1
96-97	-	Ent	1
-	98-00	Wichtlin	1
98-00	-	Huargo	

TABLA 19B. DRAGONES DE QUALINESTI

d20	Tipo de dragón
1-9	Cobre (joven adulto)
10-18	Verde (joven adulto)
19-20	Plata (juvenil)

REINO DE SABLE

TABLA 20. REINO DE SABLE
(incluye Blöde)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-10	Aranea	1
06-10	11-15	Bestia del caos	1d2
11-15	16-20	Partida de siervos oscuros	Ver grupos
21-25	26-30	Dragón	1
26-35	31-40	Drac negro	1d6
36-45	41-45	Abominaciones drac negras	Ver grupos
46-50	46-50	Arpia	1
51-60	51-55	Gelatina ocre	1
61-75	56-65	Partida de guerra kóbold	Ver grupos
76-85	66-75	Partida de hombres lagarto	Ver grupos
86	76-80	Naga espiritual	1
87-88	81-85	Hongo fantasmal	1
89-90	86-87	Qlippoth	1
91-95	88-94	Slig	Ver grupos
96-97	95-97	Stahnk	1
98-00	98-00	Wyndlass	1

TABLA 20B. DRAGONES DEL REINO DE SABLE

d20	Tipo de dragón
1-6	Anfidragón (adulto)
7-20	Negro (joven adulto)

REINOS EPAPOS

TABLA 21. REINOS EPAPOS
(Thoradin, Thorbardin, Granate subterráneo)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-05	01-10	Alip	1
06-10	11-15	Ahogador	1d3
11-15	16-20	Cavador	1
16-25	21-30	Invasores disir	Ver grupos
26-35	31-40	Míneros enanos	Ver grupos
36	41	Elemental de tierra Enorme	1
37-45	42-45	Bocón barbotante	1d2
46-55	46-50	Gric	1d4
56-65	51-55	Grimólock	2d4
66-75	56-65	Enanos gully gorriones	Ver grupos
76-80	66-70	Horax	1
81-85	71-75	Gusano púrpura	1
86	76-80	Razhak	1
87-90	81-85	Morfolito	1
91-95	86-90	Gusano urkhan (juvenil)	1d4
96-99	91-95	Gusano urkhan (adulto)	1
00	96-00	Tumulario	1d3

SANCRIST

TABLA 22. SANCRIST
(incluye Gunthar y el monte Noimporta)

%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-10	01-05	Ciervo 2d6
11-20	06-15	Jabalí terrible 1
21	16-20	Dragón 1
22-25	21-30	Águila gigante 1d4
26-30	31-35	Elemental de aire Mediano 1
31-40	36-45	Ante 2d4
41-45	46-55	Técnicos de laboratorio gnomos Ver grupos
46-50	56-60	Clérigos buenos Ver grupos
51-61	61-71	Enanos gully gorriones Ver grupos
62-65	72-75	Caballero hechizado 1
66-76	76-85	Caballeros de Solamnia Ver grupos
77-80	86-90	Estirges 1d4+4
81-85	91	Unicornio 1
86-90	92-95	Magos Ver grupos
91-00	96-00	Lobo 1d6+2

TABLA 22B. DRAGONES DE SANCRIST

d20	Tipo de dragón
1-6	Bronce (joven)
7-13	Rojo (joven)
14-20	Plata (joven)

SILVANESTI

TABLA 23. SILVANESTI
(ocupada por los minotauros)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-10	01-10	Lobo terrible	1d3
11-15	11-15	Dragón	1
16-20	16-20	Driada	1
21-30	21-30	Resistencia élfica	Ver grupos
31-35	31-35	Grifo	1d4
36-45	41-55	Patrulla de minotauros	Ver grupos
46-65	-	Mercaderes minotauros	Ver grupos
66-75	56-60	Ninfa	1
76-80	61-70	Oso lechuza	1
81-85	71-80	Duende (cualquiera)	1d3
86-90	81-85	Sátiro	1
91-95	86-90	Troll gimoteante	1
96-00	91-95	Tylor (verde)	1
-	96-00	Wichtlin	

TABLA 23B. DRAGONES DE SILVANESTI

d20	Tipo de dragón
1-4	Azul (adulto)
5-20	Verde (adulto maduro)

SOLAMNIA

TABLA 24. SOLAMNIA
(incluye las montañas Vingaard y Solanthus)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01	01	Lamparconte	1
02-05	02-10	Dragón	1
06-15	11-15	Águila gigante	1d3+2
16-25	16-25	Ante	2d4
26-35	26-30	Clérigos buenos	Ver grupos
36-40	31-35	Caballero hechizado (solámnico o nerakés)	1
41-50	36-45	Caballeros de Solamnia	Ver Grupos
51-60	46-50	Mercaderes	Ver grupos
61-70	51-55	Místicos	Ver grupos
71-80	56-60	Clérigos neutrales	Ver grupos
-	61-70	Búho gigante	1d4
81-85	71-75	Saqualaminoi	1d4+1
86-90	76-85	Legionarios de acero	Ver grupos
91-00	86-00	Lobo	1d6+3

TABLA 24B. DRAGONES DE SOLAMNIA

d20	Tipo de dragón
1-6	Azul (joven adulto)
7-14	Cobre (adulto)
15-20	Plata (joven adulto)

TEYR

TABLA 25. TEYR

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
-	01-10	Muerto viviente ankholinio (anteriormente tumulario)	1
01-10	11-20	Invasores disir	Ver grupos
11	21	Draconiano aurak	1
12-15	22-25	Draconiano sivaak	1d3
16-30	26-35	Partida de draconianos, mixta	Ver grupos
31-40	36-40	Draconiano noble (cualquiera)	1d4
41	41-45	Dragón	1
42	46	Elemental de tierra mayor	1

TABLA 25. TEYR

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
43-50	47-55	Kiri	1d6
51-55	-	Místicos	Ver grupos
56-65	56-65	Ogro	1d4+3
66-75	-	Nómadas de las llanuras	Ver grupos
76-80	66-70	Gusano púrpura	1
81-85	71-75	Razhak	1
86-90	76-80	Saqualaminoi	1d4+2
91-95	81-90	Hechiceros	Ver grupos
96-00	91-00	Tylor (rojo)	1

TABLA 25B. DRAGONES DE TEYR

d20	Tipo de dragón
1-7	Azul (joven adulto)
8-16	Latón (adulto)
17-20	Cobre (adulto)

THROTL

TABLA 26. THROTL
(incluye Lemish y el reino de Ascua)

%Día	%Noche	Encuentro	Número encontrado
01-10	01-10	Ankheg	1d2
11-25	11-20	Partida de bandidos	Ver grupos
26-30	21-30	Digestor	1
31-35	31-40	Lobo terrible	1d4
36-40	41-45	Dragón	1d3-1
41-55	46-60	Partida de goblinoides	Ver grupos
56-60	61-65	Gurik cha'ahl (antes combatientes goblins de 1 ^{er} nivel)	1d3
61-70	66-80	Mercenarios hobgoblins	Ver grupos
71-75	81-85	Aullador	1d4
76-77	86-87	Hidra (cualquier)	1
78-83	88-95	Ogro	1d4+1
84-85	96-97	Stahnk	1
86-95	98-00	Troll	1d3+1
96-00	-	Yrzak	1

TABLA 26B. DRAGONES DE THROTL

d20	Tipo de dragón
1-2	Bronce (juvenil)
3-16	Rojo (adulto)
17-20	Plata (muy joven)



MONSTRUOS DE DRAGONPLANCE

LISTADOS SEGÚN EL VALOR DE DESAFÍO

Criatura	VD	Umbrá	2	Sátiro skorenoi con flauta	6
Funno.....	1/4	Disir verdadero	3	Tylor.....	6
Emre	1/2	Miserable de la arena.....	3	Caballero hechizado	7
Wari.....	1	Tyin	3	Draconiano del relámpago	7
Alimentador	1	Draconiano del veneno.....	4	Gigante de la Desolación	7
Centauro wendle.....	1	Draconiano kapak.....	4	Señor del bosque	7
Diablillo del vapor	1	Esbirro de agua.....	4	Draconiano de la llama.....	8
Faetón.....	1	Esbirro de aire.....	4	Gusano urkhan adulto.....	8
Gurik cha'ahl.....	1	Esbirro de fuego	4	Hatori	8
Muñeco kani.....	1	Esbirro de tierra.....	4	Huldre	8
Ojo ala.....	1	Guerrero demoníaco.....	4	Ser de sombras.....	8
Tayling.....	1	Hijo del mar	4	Stahnk.....	8
Avestruz.....	2	Miserable del cedro	4	Tumulario de la escarcha	8
Draconiano baaz	2	Qlippoth	4	Regresado.....	9
Draconiano de la escarcha.....	2	Saqualaminoi.....	4	Draconiano aurak.....	9
Gusano urkhan juvenil.....	2	Sátiro skorenoi	4	Magori.....	9
Horax.....	2	Ursoi.....	4	Plaga de sanguijuelas turbulentas	10
Kalothagh.....	2	Draconiano bozak.....	5	Sombra de fuego.....	10
Kiri.....	2	Draconiano del vapor.....	5	Wyndlass	10
Miserable de la carroña.....	2	Mandioso	5	Sauce negro.....	11
Proto-draconiano baaz.....	2	Skrit	5	Troll gimoteante.....	11
Rey pescador	2	Zombi oso búho ankholinio	5	Gholor.....	13
Slig.....	2	Araña susurrante	6	Lord demoníaco.....	15
Taylang.....	2	Draconiano sivak.....	6	Malrauthin	15
Thanoi.....	2	Proyección espectral.....	6	Razhak	15

Valor de desafío de los dragones

Edad	Anfidragón	Acuático	Fuego	Escarcha	Gris	Marino	Sombras
Cría	1	3	4	4	2	3	2
Muy joven	2	4	5	5	3	4	3
Joven	3	5	7	6	4	5	5
Juvenil	5	7	10	9	6	8	7
Joven adulto	7	9	12	12	8	11	10
Adulto	9	11	14	14	10	14	12
Adulto maduro	11	14	16	17	12	16	15
Viejo	14	16	18	19	15	18	17
Muy viejo	16	18	19	20	17	19	18
Anciano	17	19	21	22	18	21	20
Sierpe	18	20	23	23	19	23	21
Gran sierpe	20	22	25	25	21	25	23



BESTIARIO DE KRYNN

Suplemento de juego para la saga DRAGONLANCE®

Las criaturas de Krynn a través de las eras

Durante las cinco eras del mundo, las tierras de Ansalon y del resto de Krynn han sido asoladas por criaturas grandes y terribles. Algunas son familiares, las que cualquiera podría encontrar si viajara por tierras salvajes. Otras son amenazas oscuras y misteriosas, que se esconden entre las sombras o tras el disfraz de la magia.

El *Bestiario de Krynn* es una fuente de información para partidas situadas en el mundo de DRAGONLANCE. Se trata de una recopilación de criaturas, desde los terribles dragones de fuego de Caos hasta los diminutos alimentadores, semejantes a dagas. Estas páginas contienen una mezcla de contrincantes tanto antiguos como nuevos, un desafío para grupos de aventureros de cualquier nivel. Cada monstruo tiene su descripción, y estadísticas de juego útiles para aquellos que planean sus aventuras cuidadosamente, y también para los que prefieren ocupar el tiempo en otras cosas. Toda la información de juego es compatible con la edición renovada del d20 System.

¿Cómo reaccionarán los nobles de Palanthas ante un místico draconiano del vapor? Los jugadores interesados en personajes monstruosos encontrarán un amplio abanico de opciones en este volumen, mientras que las nuevas reglas de aceptación en las tierras civilizadas asegurarán que la vida nunca se vuelva aburrida para los personajes poderosos poco habituales. ¡Y el resto del libro permitirá que las aventuras no sean aburridas para nadie!

Ilustración de cubierta de Jeff Easley
Introducción de Jean Rabe

DWIR


SOVEREIGN PRESS



d20
system

ISBN 84-96422-19-4



9 788496 422193

DD3004

Impreso en España—Printed in Spain