

VOLO'S GUIDE

TO

MONSTERS





GUÍA DE VOLO DE LOS MONSTRUOS

DUNGEONS & DRAGONS®

MSumergete en el saber de los monstruos en este suplemento para el mayor juego de rol del mundo

GUÍA DE VOLO DE MONSTRUOS™



CRÉDITOS

Diseñador principal: Mike Mearls
Desarrollador de reglas principal: Jeremy Crawford
Diseñadores: Adam Lee, Kim Mohan, Christopher Perkins, Sean K Reynolds, Matt Sernelt, Chris Sims y Steve Winter
Otros diseñadores: Ed Greenwood

Editor jefe: Jeremy Crawford
Edición: Kim Mohan, Christopher Perkins y Michele Carter.
Asistentes de edición: Chris Dupuis, Ben Petrisory Stan!

Dirección de arte: Kate Irwin
Dirección de arte auxiliar: Shauna Narcisoy Richard Whitters
Diseñador gráfico: Emi Tanji

Ilustración de la portada: Tyler Jacobson
Ilustraciones interiores: Tom Babbey, John-Paul Balmet, Thomas M. Baxa, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Conceptopolis, Stephen Crowe, Daarken, Eric Descamps, Dave Dorman, Mike Faile, Scott M. Fischer, Lars Grant West, Rebecca Guay, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Jeremy Jarvis, Jorge Lacer, Daniel Ljunggren, Howard Lyon, Warren Mahy, Brynn Metheney, Scott Murphy, Marco Neior, Jim Nelson, Marc Sasso, Chris Seaman, Craig J. Spearling, Cory Trego-Erdner, Franz Volwinbel, Richard Whitters, Eva Wildermann, Siawin Wood y Ben Wootten
Cartografía: Jared Blando

Otros miembros del equipo de D&D: Greg Bilsand, Bart Carroll, John Fell, Trevor Kidd, C. Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart y Greg Tito.

Gestión de proyecto: Heather Fleming
Ingeniería del producto: Cynthia Callaway
Técnicas de imagen: Sven Bölen, Carmen Cheung y Kevin Yee
Administración artística: David Gershman
Técnico de preimpresión: Jefferson Dunlap



EN LA PORTADA

Tyler Jacobson ilustra una fatidica reunión entre un gigante de escarbasuspica y un aventurero solitario armado con la Guía de los Monstruos. ¿Partirá eligiendo a endosa nuestro ruerdito héroe? ¿O tendrás este éxito gracias a la diplomacia?

Descargo de responsabilidad: Wizards of the Coast no responde, garantiza ni promete la validez de la información proporcionada en este volumen por Volothamp Geddarm. No confíes en Volo. No vayas a los misiones ofrecidas por Volo. No escuches a Volo. Existe que te sea por riesgo de culpa por asociación. Si Volo aparece en la campaña, no cabe duda de que nuestro DM está tratando de matar a los personajes de tal manera que pueda vulgarse a vuestras propias acciones. La verdad es que el DM probablemente está intentando hacer esto de todos modos, pero con la aparición de Volo ya lo sabes con seguridad. No estamos convencidos de que los comentarios de Elminster sean fieles, pero nos comovió en Buzenla la última vez que le mencionamos en uno de estos descargos de responsabilidad.

EAN: 8435407629899
Edición española, 2020

DUNGEONS & DRAGONS, WIZARDS OF THE COAST, FORGOTTEN REALMS, THE DRAGON BRAND, PLAYER'S HANDBOOK, MONSTER MANUAL, DUNGEON MASTER'S GUIDE, A BROTHER, WIZARDS OF THE COAST, PRODUCT NAMES, and OTHERS are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2020 Wizards of the Coast LLC.

Impreso en Lituania. Manufactured by Standard Spaus tva, Danauis Gireno g. 39, LT-62189 Vilnius, Lituania
© 2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 757, Renton, WA 98057-0757, USA

SOBRE ESTE LIBRO

Los monstruos son el corazón de este libro: dónde viven, cómo piensan, cómo pueden ser tus amigos y cómo pueden dañar. El capítulo 1 profundiza en las historias de algunos de los grupos de monstruos presentados en el *Monster Manual*. El capítulo 2 complementa las opciones de raza del *Player's Handbook* y el capítulo 3 presenta una gran cantidad de monstruos y sus perfiles. El apéndice A proporciona algunas bestias nuevas y el apéndice B está repleto de personajes no jugadores para poblar tus aventuras de D&D. El apéndice C te permite buscar los perfiles en este libro por valor de desafío, tipo de criatura y entorno.

Por todo el libro hay observaciones y reflexiones de los habitantes de los Reinos Olvidados: el legendario explorador Volothamp Geddarm (Volo para sus amigos) y el mismísimo archimago del Valle de las Sombras, Elminster Aumar. Para beneficio de los DM y jugadores de todas partes, Volo y Elminster comparten sus conocimientos sobre algunos de los monstruos que se encuentran aquí y sus palabras tienen una parte de verdad, independientemente del mundo de D&D en el que se encuentren estos monstruos.

Pruebas de juego por: Robert Alaniz, Jay Anderson, Kevin Baumann, Jerry Belrendt, Bill Benham, Stacy Berms, Matthew Budde, Mik Calow, Anthony Caroselli, Chris Eadie, Frank Foulis, Jason Fransella, Jason Fuller, Jeffrey Fuller, Nick Graves, Richard Green, Gregory Harris, Ken Hart, Sterling Hershey, Eric Hufstetter, Paul Hughes, Mark Knapik, Yan Lacharité, Shane Leahy, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Chris "Kong" McDaniel, Lou Michelli, Mike Mihalas, David Mitchell, William Myers, Kevin Neff, Robert Quillen II, David "Oak" Rice, Sam Robertson, Arthur Severance, Pieter Sleijsen, Phil Tobin, Steve Townshend, Kyle Turner, William Vaughany Arthur Wright

LOCALIZACIÓN: EDGE ENTERTAINMENT

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona
Traducción: Tatiana Alejandra Castro Pérez
Corrección: Rodrigo García Carmona
Responsable editorial (en forma contempladora): Moisés Busanya

EDGE

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE GALE FORCE NINE:

Director del proyecto: Matthew Vaughan
Equipo del proyecto: Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks,
Productor: John-Paul Brisigotti.



ÍNDICE

Prefacio.....	4	Trasgos: L a horda conquistadora.....	80	Capítulo 3: Bestiario.....	121
Capítulo 1: Cogocimientos sobre monstruos.....	5	Yuan-ti: El pueblo serpiente.....	92	Ap. A: Bestias diversas.....	207
Azotamientos: Los flagelos de mundos.....	5	Capítulo 2: Razas de personajes.....	103	Ap. B: Personajes no jugadores.....	209
Contempladores: Las pesadillas se hacen realidad.....	16	Aasimar.....	104	Ap. C: Listados de monstruos.....	221
Gigantes: Los que agitan el mundo.....	29	Firbolg.....	106	Mapas de las guaridas de monstruos	
Gnolls: El hambre insaciable.....	44	Goliath.....	108	Colonias de azotamientos.....	13
Kobolds: Los pequeños dragones.....	51	Hombre lagarto.....	109	Guarida de un contemplador.....	25
Orcos: Los comprometidos con los dioses.....	59	Kenku.....	111	Guaridakobold.....	57
Sagas: L a hermandad oscura.....	69	Tabaxi.....	113	Ferza leza orca.....	68
		Tritón.....	115	Guarida de una saga.....	78
		Aventureros monstruos.....	118	Campamento de guerra trasgo.....	91
		Altura y peso.....	120	Templo yuan-ti.....	101

ÍNDICE DE PERFILES DE MONSTRUOS

Aljurador.....	209	Espino.....	198	Nilbog.....	175
Adivino.....	209	Estegosaurio.....	140	Nigromante.....	218
Alhoon.....	123	Evocador.....	215	Orca garra de Luthic.....	176
Anatema yuan-ti.....	202	Experto en artes marciales.....	216	Orco colmillo rojo de Shargaas.....	176
Aprendiz de mago.....	210	Flind.....	152	Orco criado por Yurtrus.....	177
Archidruida.....	210	Gauth.....	134	Orco espada de Ilneval.....	178
Arquero.....	211	Gigante de escarcha eterno.....	146	Orco mano de Yurtrus.....	178
Azotamientos liche.....	123	Gigante de fuego acorazado.....	147	Observador.....	135
Babau.....	136	Gigante de las nubes sonriente.....	148	Oscurecedor.....	180
Banderhobb.....	127	Gigante de las tormentas.....	150	Oscurecedor anciano.....	180
Bardo.....	211	quintaesencia.....	150	Pescador de cuevas.....	181
Barghest.....	128	Gigante de piedra caminante de sueños.....	149	Quetzalcoatlus.....	140
Beso mortífero.....	133	Girallon.....	151	Quitina.....	182
Boca de Grolantor.....	145	Gnoll cazador.....	153	Ranamot.....	184
Bodak.....	129	Gnoll marchito.....	153	Rastreador reptante.....	185
Boggle.....	130	Gnoll rocarne.....	154	Rata craneal.....	186
Brontosaurio.....	139	Gnoll rojo.....	155	Retenido de las profundidades.....	187
Brujo del Infernal.....	212	Grung.....	156	Rothé (vaca).....	208
Brujo del Primigenio.....	212	Grung salvaje.....	157	Sabueso yehi.....	188
Brujo del Señor Féerico.....	213	Guardaestirpe yuan-ti.....	204	Sacerdote del kraken.....	218
Buey (Vaca).....	208	Guardia negro.....	216	Sacerdote guerrero.....	219
Caracol flagelo.....	131	Guerrero de élite grung.....	157	Saga annis.....	189
Catoblepas.....	132	Hadrosaurio.....	140	Saga bheur.....	190
Caminante gigantesco.....	192	Hechicero escamoso kobold.....	163	Salamandra flamígera guerrera.....	191
Campeón.....	213	Hobgoblin devastador.....	158	Salamandra flamígera bruja de Imix.....	192
Cerebro anciano.....	125	Hobgoblin sombra férrea.....	159	Señor de la guerra.....	220
Choldrith.....	183	Ilusionista.....	217	Shoosuva.....	137
Conjurador.....	214	Inventor kobold.....	164	Susurrador mental yuan-ti.....	206
Cria de neogi.....	172	Jefe vegepigmeo.....	198	Tanarukk.....	179
Cuentapasadillas yuan-ti.....	203	Ki-rin.....	160	Testigo mental.....	193
Deinonychus.....	139	Kobold escudodragón.....	162	Tlincalli.....	194
Delfín.....	207	Korred.....	165	Trampero.....	195
Demonio de fauces.....	137	Leucrota.....	166	Transmutador.....	220
Devorador.....	138	Madera añil.....	167	Ulitharid.....	126
Dimetrodón.....	139	Maestro del pozo yuan-ti.....	205	Uro.....	208
Draegloth.....	142	Maestro ladrón.....	217	Vaca.....	208
Draco guardián.....	141	Maestro neogi.....	173	Vaca hedionda (vaca).....	208
Encantador.....	214	Mastín sombrío.....	168	Vargouille.....	196
Engendro de Kyuss.....	143	Meenlock.....	169	Vegepigmeo.....	197
Engendro marino.....	144	Morkoth.....	171	Velociraptor.....	140
Enjambre de larvas podridas.....	207	Neogi.....	173	Velocista.....	199
Enjambre de ratas craneales.....	186	Neotélido.....	174	Xvart.....	201
Espadachín.....	215			Xvart brujo de Raxivort.....	201

PREFACIO

Bien hallado, aventurero. Parece un tipo curioso que disfruta de las cosas buenas. Permíteme que presente mi última obra maestra, la cual me ha llevado años redactar. Creo que comprobará que vale la pena su tiempo y dinero. Eso sí, primero, una advertencia: ¡aquí hay monstruos!

Nada menos que una fuente incomparable de sabiduría como Elinster del Valle de las Sombras ha atestado de que hay más mundos llenos de monstruos. Como resultado, la frase "Aquí hay monstruos" ha aparecido en mapas de esferas alejadas de esta y, por tanto, apartadas también de este modesto escriba. Pero, ¿quién soy yo?, se preguntará.

Volothamp Geddarm, a su servicio, exponiendo verdades, al igual que ciertos secretos profundos y antiguos fueron susurrados a mis oídos por los espíritus que protegen las tumbas ocultas de archimagos extintos, ahora convertidos en polvo. Así es, en este momento me he expuesto a numerosos y diversos detalles, nunca antes reunidos con tanta coherencia en el mismo lugar, relativos a las diversas y extrañas criaturas que los humanos y la mayoría de las demás razas civilizadas se placen en denominar "monstruos".

No puedo recomendar lo suficientes la esencial información contenida en este volumen, que debo decir es "vitalmente necesario" para los aventureros y caminantes de las tierras salvajes y el Underdark del mundo anejo, ya sean estos buscadores de oro, mineros o simplemente viajeros que busquen refugio en una caverna, para huir de las bestias que merodean o de las harras del invierno. Y si se descubre quejándose de que esta o aquella entrada carece de veracidad o no es exhaustiva en su totalidad, permítame que le diga que yo, Volo, no tomé atajos, como tan poco escatimé en la profundidad de mis descubrimientos ni en mis coqueos con las incomodidades necesarias para recolectar una información lo más extensa y acreditada posible.

¡Poniéndome en gran peligro, debo añadir! A veces usaba mi nada despreciable magia para disfrazarme de árbol, piedra o incluso charco, y así preparar la mejor ruta posible. Al hacerlo, he contemplado las vistas más maravillosas, desde los picos acachados de las altas montañas, donde los castillos gigantes van a la deriva, hasta los lagos helados más profundos bajo tierra, en los que se agitan y culebrea entes tenebrosos sin nombre. Me asombró nuevamente la belleza del mundo que todos, monstruosos o no, compartimos.

Si encuentra este tomo de utilidad, díjame a sus amigos, socios y conocidos que hallo paseando por la calle. Si lo hace quizá esta antorcha le ofrezca la oportunidad de redactar una guía incluso más útil en el futuro. E independientemente de qué nos suceda a usted o a mí en los pocos restos de vida, seguiré siendo el humilde escriba y obediente servidor que ahora contempla (y, si los dioses lo permiten, habrá sido dotado de una fama impercedera).

Volothamp Geddarm



NOTAS DE ELINSTER AUMAR, ARCHIMAGO DEL VALLE DE LAS SOMBRAS, CONSEJERO PRINCIPAL DE LA LORD PÚBLICO DE WATERDEEP:

1. DEJA ESTO CLARO, ¿QUIERES?
2. SI ESTO ES LA MODESTIA, NO ME ATREVO A PENSAR QUÉ SERÍA PAVONEARSE.
3. ¡COHERENCIA! EN SERIO, VOLO, TU CLARIDAD ES EQUIVALENTE A LA DE LA SUPERFICIE REVUELTA DE LA POZA SÉPTICA DE UNA GRAN CIUDAD, ¡CON TANTACULOS A PUNTO DE ESTALLAR DESDE SUS PROFUNDIDADES!
4. ¡LA MODESTIA ES ABRUMADORA! QUÉ PARANGÓN DE ELUCIDACIÓN, SIRVIENDO DESINTERESADAMENTE A TODOS. A MENUDO EN BANDEJA, CON UNA MANTANA EN CADA BOCA.
5. LOS TAPONES SE VENDEN POR SEPARADO.
6. AQUÍ VIENE. ¡ADELANTATE! DISTRAE A TUS LEGÍTIMOS CRÍTICOS.
7. LA CORDURA DE AQUELLOS QUE BALBUCEAN SOBRE INVESTIGACIONES RARA VEC SE TIENE EN ALTA ESTIMA.
8. AUNQUE OBIVIAMENTE NO LO SEPARA, ¡JOVEN VOLO, HE ESTADO DICHIENDO EN REPETIDAS OCASIONES Y MUY A MENUDO A LOS DRAGONES, A LOS ATONTAMENTOS E INCLUSO A LOS GOBLINS LO REPUGNANTE QUE ES EL SABOR DE LOS VOLOTHAMP, TANTO CRUDOS COMO COCINADOS. DE NADA.
9. EN OCASIONES VOLO MALINTERPRETA EL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS, AQUÍ, POR EJEMPLO, QUIERE DECIR "INEXISTENTE".
10. MASTA QUE NOS MATEMOS MUTUAMENTE, USANDO LOS CONSEJOS PRÁCTICOS DE VOLO, REUNIDOS CUIDADOSAMENTE AQUÍ.
11. LA GUÍA DE VOLO PARA HUIR DE LA MUCHEDUMBRE ENFURECIDA PREVEE UN TRABAJO BREVE, PERO TAMBÉN UN CLÁSICO.
12. DÉJAME SER JUSTO: EL CHAVAL TIENE BUENAS INTENCIONES Y LO HA HECHO BIEN. MEJOR DE LO ESPERADO. PARTE DE LO QUE HAY EN ESTE LIBRO ES CIERTO E, INCLUSO, FIABLE.

CAPÍTULO 1: CONOCIMIENTOS SOBRE MONSTRUOS



ULO SE HA ENCONTRADO CON MUCHOS MONSTRUOS en sus días, pocos tan odiosos o frascibles como los que escritos aquí. Este capítulo toma varios monstruos icónicos de D&D y proporciona información adicional sobre sus orígenes, sus inclinaciones y comportamientos y sus guaridas, más allá de lo que está escrito en el *Monster Manual*.

Pero dar a todos los monstruos un tratamiento tan extenso requeriría demasiadas páginas, por lo que reducimos la lista a nueve grupos de criaturas muy interesantes que usan a menudo en las campañas de D&D:

Azotamentes	Gnolls	Sagas
Contempladores	Kobolds	Trasgos
Gigantes	Orcos	Yuan-tis

Si sacas de este capítulo ideas y mapas la próxima vez que crees una aventura o un villano, entonces este material habrá cumplido su propósito. Esperamos que, a medida que explores cada sección de monstruos, des con nuevas formas de desafiar y entretener a tus jugadores y encuentres más cosas que puedas tomar prestadas para tu propia campaña de D&D. ¡Deja que cada entrada encienda tu imaginación!

Quizá te preguntes por qué ciertos monstruos fueron elegidos en lugar de otros. ¿Dónde están los dragones y los githyankis? ¿Cómo, que no hay demonios ni muertos vivientes? Esperamos abordar otros monstruos en futuros productos. Hasta entonces, ten cuidado con los kobolds que se esconden debajo de las escaleras y con las sagas que portan regalos extraños.

AZOTAMENTES: LOS FLAGELOS DE MUNDOS

Los azotamentes, también conocidos como ilícidos, son horribles humanoides alienígenas que a veces habitan en las profundidades del Underdark. Maestro de la energía psiónica, usan sus poderes mentales para dominar a otras criaturas. Los más afortunados de entre sus víctimas son asesinados y sus cerebros devorados. Los que no ven sus psíquicas retorcidas, convertidos en esclavos estúpidos con pocas esperanzas de ser rescatados.

UNA CULTURA DE FUGITIVOS

A pesar de todas sus habilidades únicas y abrumadoras, los azotamentes son una raza al borde de la extinción.

Hace miles de años, los ilícidos eran el poder dominante de los Planos Interiores. Desde sus dominios asístales,

VARIANTE: AZOTANTES PSIÓNICOS

En ocasiones, ciertos azotantes se dedican a un estudio más profundo del poder psiónico y muchos de ellos se capacitan para utilizar su energía psiónica innata para duplicar los efectos de algunos conjuros. Un azotante psiónico tiene el mismo perfil que un azotante (tal y como aparece en el *Monster Manual*), excepto por que su valor de desafío es de 8 (3 900 PX) y posee el atributo siguiente:

Lanzamiento de Conjuras Innato (Psiónico). El azotante es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *burla dolina*, *guía*, *impacto certero*, *manada de mago*

Nivel 1 (4 espacios): *entender idiomas*, *hechar persona*, *orden imperioso*, *santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *corona de la lacura*, *fuerza fantasmal*, *ver invisibilidad*

Nivel 3 (3 espacios): *clarividencia*, *fundirse con la piedra*, *terror*

Nivel 4 (3 espacios): *confusión*, *maldad de la piedra*

Nivel 5 (2 espacios): *escudriñar*, *telequinesis*

lanzaron naves voladoras llamadas nautiloideas, capaces de navegar entre planos, para cosechar humanoides inteligentes de cientos de mundos.

Los azotantes dependían de una raza de esclavos, los giths, que realizaban el trabajo físico y proporcionaban sustento cuando otras fuentes de alimentos disminuían. Finalmente, los giths se rebelaron. Si fue porque los azotantes se volvieron decadentes o porque los giths descubrieron una debilidad, nadie lo sabe. Lo que sí se conoce es que después de siglos de dominación, el imperio de los azotantes se derrumbó en menos de un año. Los giths se alzaron, masacraron a sus amos y destruyeron casi por completo los dominios astrales de los ilícidos.

Solo sobrevivieron los azotantes que se habían infiltrado en los mundos del Plano Material, y su seguridad fue efímera. Tanto los githzerais como los githyankis, dos facciones que surgieron de los victoriosos giths, enviaron partidas de caza para erradicar y matar a los ilícidos restantes.

Hasta el día de hoy, varias garras de azotantes aisladas permanecen ocultas, buscando formas de recuperar su gloria pasada, pero se ven dificultadas por su paranoia ante la posibilidad de ser descubiertas y destruidas por sus enemigos.

COLONIAS PERDIDAS

Todavía se especula sobre la existencia de hipotéticos reinos de azotantes, a la deriva en el Plano Astral. Aunque nadie ha descubierto un lugar así, es indiscutible que un imperio tan vasto como el de los ilícidos construyó grandes ciudades y otros edificios. Sin embargo, la mayoría de los sabios creen que los giths destruyeron hasta el último artificio de los azotantes, asegurando que no quedara evidencia del reinado de los ilícidos.

Algunos escépticos sugieren que la historia de la victoria gith parece falsa. ¿Cómo podría una raza esclava derrotar a los azotantes? ¿Dónde están los signos de esa gran lucha? Quizás los giths en realidad no ganaron. Quizá lo que sucedió es que los azotantes se desplazaron a sí mismos y a sus obras hacia el futuro para evitar ser sobrepasados. Esta teoría explicaría la desaparición de los ilícidos y la ausencia de ruinas de su imperio.

Dicho esto, pocas personas se toman en serio esta posibilidad, aunque nadie puede estar seguro de la verdadera naturaleza de los azotantes o de lo que no son capaces.

LA IMPORTANCIA DE LOS CEREBROS

Debido a sus necesidades dietéticas y a su biología de otro mundo, los azotantes deben permanecer a distancia de caza de los humanoides inteligentes, incluso si hacerlos vuelve vulnerables a la caza de sus enemigos. Utiliza los cerebros de los humanoides como comida. Por supuesto, pero también necesitan humanoides conscientes para pagarles.

ALIMENTO PARA EL PENSAMIENTO

Cuando un azotante devora un cerebro, adquiere recuerdos perdidos de su víctima y los comparte con los otros miembros de su colonia. Los ilícidos también reciben cierto sustento de la parte física de un cerebro, pero subsisten principalmente de la energía psiónica que extraen de él en sus últimos momentos de actividad.

A través de alguna peculiaridad de la naturaleza parasitaria de los ilícidos, la sofisticación cultural de un azotante depende de qué tipos de cerebro formen parte de su dieta. Por ejemplo, los miembros de una colonia que se alimenta de grimlocks no son menos inteligentes que los de una colonia que se sustenta a partir de elfos, pero los primeros casi no prestarán atención a la confección de ropa para vestir y los segundos se engalanan con túnicas muy elaboradas. Este fenómeno se extiende a todas las manifestaciones culturales, desde las formas arquitectónicas hasta las decoraciones que adornan los vasos funerarios de cerebros ilícidos.

CEREMORFOSIS

Los azotantes no se reproducen de la forma tradicional. En su lugar, ponen huevos de los cuales nacen criaturas parecidas a renacuajos que se utilizan para crear a más de los de su clase a través de un proceso llamado *ceremorfosis*. Primero, vuelven dócil a un humanoide capturado mediante una explosión de poder psiónico. Después, se inserta un renacuajo recién eclosionado en el cráneo de la víctima, generalmente a través de un orificio nasal o canal auditivo. El renacuajo crece a medida que devora el cerebro del humanoide, se adhiere al bulbo raquídeo de la víctima y se convierte en su nuevo cerebro. En el transcurso de una semana, el cuerpo humanoide cambia de forma y surge un nuevo ilícido. El azotante emergente a menudo retiene



algunos recuerdos tenues de su forma anterior, pero estas vagas vivencias rara vez tienen relación con su nueva vida como monstruo devorador de cerebros.

EL CEREBRO ANCIANO

Los azotamientos usan la telepatía para comunicarse entre ellos y con otras criaturas. Entre sus proyecciones forman una red de mentes. Cada ilícido es un nodo individual de estar ed, que asume tareas específicas, comparte información, etc. En el centro de cada red se haya un cerebro anciano. Este último es el miembro más poderoso de una colonia de azotamientos. Así como los azotamientos mandan sobre los esclavos creados a partir de humanoides capturados, un cerebro anciano espera una obediencia perfecta de los ilícidos que habitan en su colonia.

Si uno de los azotamientos de una colonia ve o escucha algo, el cerebro anciano y el resto de los ilícidos del grupo se enteran de inmediato. La colonia se basa en una memoria colectiva compuesta por el conocimiento, las experiencias y las habilidades de todos sus miembros, almacenada en el cerebro anciano.

Podría decirse que una colonia de azotamientos es como una gran biblioteca de conocimientos almacenados en las mentes de sus miembros, con el cerebro anciano como su bibliotecario. Cada ilícido individual representa una categoría o subsección dentro de la biblioteca; un azotamiento podría especializarse en biología, y otro ser un experto en la defensa del grupo. Dado que un azotamiento individual tiene un intelecto casi digno de un genio, el alcance de su conocimiento es equivalente a los niveles más altos de erudición alcanzables por los humanos.

Hay límites al alcance de una colonia. Un ilícido puede formar parte de la red de mentes de dicho grupo solo mientras se encuentre a 5 millas o menos del cerebro anciano. Más allá de esa distancia está solo. Los azotamientos se aventuran lejos de la colonia o hacen solo viajes estrictos órdenes del cerebro anciano. Aunque tales misiones corren el riesgo de atraer atenciones o deseadas, pueden generar un tesoro de conocimientos y entendimiento que se compartirán con todo el grupo cuando el explorador ilícido itinerante regrese.

Lo más intuitivo para la mayoría de humanoides es entender una colonia de azotamientos como un solo individuo, el cerebro anciano, que dirige un número de mentes serviles y remotas: los azotamientos individuales. Quizás en algún momento cada ilícido era independiente, pero ahora el cerebro anciano es el único poder verdadero. Los azotamientos saben que su supervivencia continuará su futura vuelta al poder solo será posible a través de una coordinación perfecta y una obediencia absoluta al cerebro anciano.

Un cerebro anciano es arrogante e intrigante y está hambriento de poder, pero se apresurará a huir o suplicar clemencia ante un enemigo poderoso. No entiende conceptos como la alegría, la simpatía o la caridad, aunque conoce el miedo, la ira y la curiosidad. Es un intelecto completamente incapaz de sentir empatía o preocupación por criaturas que no sean él mismo.

Un cerebro anciano guarda un recuerdo perfecto de la historia de su raza. En consecuencia, se ve a sí mismo como un refugiado y una víctima, obligada a esconderse de monstruos bárbaros. Un cerebro anciano también se considera así mismo como un salvador de la raza de los azotamientos y un monumento vivo que preserva los recuerdos de las presas de los ilícidos. Según su lógica retorcida,

los humanoides y sus cerebros son devorados por la colonia y vuelven inmortales, sus recuerdos se conservan para siempre en la mente laberíntica del cerebro anciano.

Cuando un azotamiento se veje, enferma o sufre heridas graves, el cerebro anciano lo absorbe, dándole otra forma de inmortalidad, y a que la mente del ilícido habita en la de la colmena para siempre.

Consulta el capítulo 3 para obtener más detalles sobre los cerebros ancianos.

ILÍCIDOS RENEGADOS

A veces, un azotamiento que está lejos de su colonia se libera del dominio del cerebro anciano. Tal vez se encontró con una situación en la que sus lazos de obediencia se rompieron o quizás la colonia fue destruida mientras él estaba fuera. En tal caso, el ilícido recupera el libre albedrío mientras evita el contacto con un cerebro anciano.

Un ilícido renegado vive temeroso de los ataques de los giths y probablemente se disponga a crear una especie de colonia propia para no ser detectado. Reúne esbirros, establece una guardia y hace que la defensa de su territorio sea una prioridad. A diferencia de los azotamientos de una colonia, los ilícidos rebeldes desarrollan un saludable respeto por aquellos que no son de su clase. Tratan a las criaturas e individuos especialmente poderosos como iguales, no como adversarios, y buscan cooperar con ellos. Un azotamiento renegado podría convertirse en un asesor de confianza o un aliado poderoso, siempre y cuando se mantenga bien alimentado. Sin embargo, cualquier alianza que forje se derrumbará si el ilícido cae bajo el dominio de un cerebro anciano de nuevo.

ENEMIGOS POR TODAS PARTES

Los cerebros ancianos buscan estabilidad y seguridad para sus colonias, por lo que un grupo puede permanecer en un estado relativamente pacífico durante décadas si puede evitar ser descubierto mientras adquiere alimentos.

Dostipos de eventos pueden perturbar la tranquilidad de una colonia: una invasión y la aparición de un *ulithari*.

LOS GITHS NUNCA DESCANSAN

Los *githzerai* y *githyankis* recuerdan la esclavitud de sus antepasados por parte de los azotamientos. Envían partidas de caza al Plano Material para erradicar y matar a los ilícidos donde los encuentran. Tras siglos de persecución, se han vuelto muy hábiles. Cada colonia de azotamientos está constantemente alerta ante la posibilidad de una incursión *gith*, incluso si nunca ha tenido que luchar contra ellos.

Los depredadores del *Underdark*, los aventureros y otros tipos de criaturas formidables también son una amenaza para una colonia. Aunque los azotamientos y su cerebro anciano son increíblemente poderosos, no son invencibles: héroes altamente dotados, grupos de asaltos dorados, demonios descontrolados y otros peligros del *Underdark* pueden diezmar a un grupo incluso si no logran destruir al cerebro anciano.

SI UN AZOTAMIENTO TE VE, TODA TE VEN. UNA ÚNICA MENTE. UNA ÚNICA MENTE REPUGNANTE Y SUSPICAZ
—ELMINSTER



EL ASCENSO DE UN ULITHARID

En raras ocasiones, el proceso de ceremorfosis produce un ulitharid, un azotamentes más poderoso que no está sujeto a los caprichos del cerebro anciano.

La aparición de un ulitharid provoca un aumento en la inteligencia, creatividad y fuerza colectivas de la colonia. A medida que este ser gana poder devorando cerebros y perfeccionando sus habilidades psiónicas, el grupo se vuelve más agresivo, buscando reunir cada vez más esclavos.

Finalmente, si la colonia crece hasta un tamaño suficiente, el ulitharid decidirá seguir su propio camino. La mitad de los azotamentes y esclavos de la colonia emprenden una gran migración y buscan una nueva guarida situada al menos a cien millas de la antigua. Cuando el ulitharid encuentra un lugar adecuado, sus seguidores construyen una nueva fortaleza mientras este se transforma en un cerebro anciano.

Aunque una criatura tan arrogante y ambiciosa como un cerebro anciano podría resentirse ante el surgimiento de un ulitharid, entiende que los azotamentes no pueden reconstruir su imperio fragmentado sin expandir su alcance. Es posible que su nuevo rival le moleste, pero se tranquilizará cuando el ulitharid parta y la colonia vuelva a la normalidad.

EL GRAN PLAN

La primera prioridad de cualquier colonia de azotamentes es sobrevivir. El cerebro anciano y sus sirvientes quieren permanecer ocultos, generalmente en las profundidades de la tierra, mientras cosechan suficientes humanoides inteligentes para alimentarse y lograr un crecimiento lento pero constante.

Una vez que una colonia está segura, el grupo se centra en el Gran Plan: el objetivo de los azotamentes para reconstruir su imperio perdido. Los ilícidos saben que reclamar el lugar que les corresponde en el mundo solo será posible después de que los githzerails y los githyankis hayan sido eliminados y los humanoides restantes hayan sido convertidos en esclavos dóciles. Con ese fin, cada colonia realiza investigaciones sobre la naturaleza del mundo y las criaturas que lo habitan. Los azotamentes examinan todas las facetas de la realidad, buscando cualquier conocimiento que pueda darles la ventaja que necesitan para enfrentarse, derrotar y subyugar a sus enemigos.

Cada colonia investiga una amplia variedad de temas y fenómenos. Algunos miembros pueden centrarse en proyectos sencillos, como desarrollar nuevos usos para el poder psiónico o criar criaturas salvajes para servir como soldados de infantería. Otros persiguen temas más teóricos. Un azotamentes podría estudiar tonos musicales, por ejemplo, con la esperanza de encontrar una manera de manipular las emociones de los humanoides. Otro podría indagar sobre los alimentos que los humanoides comen para ver si su dieta o prácticas agrícolas pueden ser explotadas. Ninguna línea de investigación es demasiado esotérica si existe la posibilidad de que pueda convertirse en el siguiente paso para ejecutar el Gran Plan.

PRINCIPIOS ESTRATÉGICOS

Como los azotamentes necesitan asentarse cerca de una fuente de alimento, deben determinar la mejor manera de interactuar con los humanoides que pretenden conquistar. Una colonia generalmente adopta uno de estos tres acercamientos para tratar con sus vecinos.

Control. Una colonia que necesita desesperadamente aumentar su población se concentra en capturar humanoides para convertirlos en esclavos e ilícidos. Operando individualmente o en pequeños grupos, sus miembros recorren al siglo y el engaño para infiltrarse en la comunidad humanoide mientras mantienen su presencia en secreto. Al carecer del número o la capacidad de abrumar y dominar a toda la población, una colonia de este tipo concentra su investigación en formas más efectivas de asumir el control, como encontrar una manera de amplificar el poder de un cerebro anciano para permitirle ejercer su influencia a una distancia mayor.

Destrucción. Debido a que los azotamentes son físicamente débiles, no pueden enzarzarse en un combate normal a la hora de enfrentarse a sus enemigos. Si una colonia se encuentra en circunstancias en las que puede comportarse de forma agresiva, es probable que sus miembros centren su investigación en formas de causar numerosas bajas con un riesgo mínimo para ellos, como plagas o estrategias para provocar hambrunas y otros desastres naturales. Una colonia de azotamentes que utiliza esta estrategia se alimenta de humanoides principalmente para usar el conocimiento que obtienen de ellos para comprender las fortalezas y debilidades de sus víctimas, con el objetivo final de hallar una manera de acabar con todos a la vez.

Subversión. Como una solución intermedia entre el control y la destrucción, una colonia podría tratar de tomar el control de algunos elementos clave de una comunidad humanoide y luego cometer unos pocos actos de destrucción cuidadosamente calculados para sumir a los humanoides en un declive inexorable. Si los ilícidos logran planificar el colapso de la autoridad central de una sociedad (por ejemplo, iniciando una hambruna que dure años mientras producen ataques de locura en la nobleza local a través de asaltos psiónicos), podrán provocar disturbios generalizados que emplear a su favor. Los azotamentes pueden volverse más expansionistas, confiando en que cualquier respuesta de los humanoides será demasiado dispersa como para amenazarlos.

METAS ESPECIALES

Muchos de los temas de investigación esotérica seguidos por una colonia reflejan las ambiciones y prioridades del cerebro anciano que la controla. Cada uno tiene ideas particulares sobre la mejor manera de contribuir al éxito final del Gran Plan. Aquí tienes algunas posibilidades:

- Elde cubrimiento y la destrucción de todas las crèches githyan ká.
- Redectar criaturas e instigar la locura en ellas para crear nuevos sabores de pensamiento.
- Fomentar una escuela de magia para atraer mentes inteligentes para que la colonia se alimente.
- Redescubrir los secretos de la fabricación de nautiloides para volar por los cielos.
- Arrastrar a una ciudad de la superficie al Un dardark para dis ponerde una población de víctimas listas.

INTERPRETAR A UN AZOTAMENTES

Los azotamentes son monstruos inhumanos que por lo general existen como parte de una mente colectiva de una colonia. Sin embargo, los ilícidos no son meros zánganos de un cerebro anciano. Cada uno tiene una mente brillante, personalidad y motivaciones propias.

RASGOS DE PERSONALIDAD DE AZOTAMENTES

d8 Rasgo de personalidad

- 1 Nuncadejopasarla oportunidadde mostrarmi desprecio porlos seres inferiores.
- 2 Megustadar sabor amis comidasengrandando emociones positivas en mis víctimas antes de alimentarme de ellas.
- 3 Para no ensuciar mis pensamientos, evito comunicarme telepáticamente con seres inferiores cuando es posible.
- 4 Nuncacomoo a menos que la víctima esté inconsciente y sepa lo que voy a hacer.
- 5 Soy muy exigente. Me alimento solo del cerebro de un tipo específico de humanoide.
- 6 Tengo curiosidad por saber cómo viven otras razas y cómo funcionan sus sociedades.
- 7 Encuentro la batalla estimulante.
- 8 Siento curiosidad acerca de los límites de la inteligencia de otras criaturas e ideo situaciones para ponerlos a prueba.

IDEALES DE AZOTAMENTES

d6 Ideal

- 1 Conocimiento. Toda la información es valiosa (Neutral).
- 2 Obediencia. Nada es más importante que seguir órdenes (Legal).
- 3 Egoísmo. Trabajo mejor cuando me motiva mi propio interés (Cádico).
- 4 La verdad. La verdad es la base del conocimiento, así que nunca miento (Legal).
- 5 Superioridad. No se puede obtener nada del estudio de seres inferiores (Neutral).
- 6 Dominación. Todos los demás deben someterse a mi control (Malvado).

VÍNCULOS DE AZOTAMENTES

d6 Vínculo

- 1 Creo que el cerebro anciano está equivocado sobre algo y quiero convencerlo de su error.
- 2 Tengo un secreto que deseo ocultar incluso a otros azotamentes.
- 3 Cuanto más crece la colonia, más poderosos somos todos.
- 4 Nada es más importante que reconstruir nuestro imperio perdido.
- 5 La permanencia de mi colonia es el mayor bien.
- 6 Tengo una investigación importante que debe protegerse a toda costa.

DEFECTOS DE AZOTAMENTES

d6 Defecto

- 1 Soy ajeno a las emociones expresadas por otros.
- 2 Creo que mis esbirros siempre harán exactamente lo que pretendo.
- 3 Nunca supongo que los otros sienten y siempre explico todo.
- 4 Tengo un recuerdo que no es mío. Me obsesiona.
- 5 Es inconcebible que otra criatura pueda ser más lista que yo.
- 6 A veces confundo los pensamientos de los demás con los míos.

NOMBRES DE AZOTAMENTES

Entre los azotamientos, los pensamientos no se comunican mediante el lenguaje *per se*, sino que se transmiten telepáticamente como conceptos y asociaciones, que otros humanoides interpretan en su propio idioma.

La comunicación telepática con un ilícido suele ir acompañada de una estática mental que "suenan" para el receptor como un susurro subyacente salpicado de chasquidos guturales. La intensidad de esta estática aumenta cuando un azotamiento se refiere a sí mismo, porque al decir su nombre, el ilícido está comunicando mucha más información sobre sí mismo de lo que otros humanoides pueden comprender. Las sílabas que forman los nombres de los azotamientos expresadas en otros idiomas son, por lo tanto, aproximaciones débiles del sonido que otros escuchan en sus mentes cuando los ilícidos se refieren a sí mismos.

Un ilícido podría adoptar un nombre que sea más fácil de pronunciar para sus esbirros y aliados o que parezca más temible para sus enemigos, pero todos comienzan su existencia con un nombre de pensamiento como los ejemplos de la tabla "nombres de azotamientos", que son adecuados para cualquier campaña.

NOMBRES DE AZOTAMENTES

d12	Nombre	d12	Nombre
1	Aurangaul	7	Ralayan
2	Cephalossk	8	Sardsult
3	Drukt	9	S'venchen
4	Drusis	10	Tharcereli
5	Lugnbosk	11	Tobulux
6	Quoor	12	Zellix

HABLA

La fisiología de los azotamientos no los deja bien equipados para la típica habla humanoide, por lo que la mayoría usa exclusivamente la telepática. A veces, sin embargo, les resulta necesario hablar, como cuando lanzan un conjuro divino, expresan la palabra de activación de un objeto mágico o se comunican con varias criaturas a la vez. Un ilícido logra tales hazañas vocales obligando a uno de sus tentáculos a bajar por su propia garganta y doblando la punta para que actúe como lengua. El proceso es incómodo para el ilícido, puede ser inquietante para las criaturas que sean testigos y da como resultado un sonido que suele ser desgarrador para el oído. A pesar de la dificultad de este acto, algunos ilícidos hacen un estudio de la comunicación hablada y hablan de forma consistentemente inteligible (e incluso melodiosa).

QUALITH

La "escritura" de los azotamientos, conocida como qualith, no es tan simple como un conjunto de símbolos que representan sonidos o ideas. Una inscripción en qualith captura los pensamientos de su creador y los transmite psíquicamente a un ilícido que luego lee el texto tocándolo con sus tentáculos. Los azotamientos escriben en qualith imprimiendo psíquicamente sus mensajes en material no mágico y sin vida que agarran o acarician con sus tentáculos. La impresión provoca cambios imperceptibles en la superficie del objeto y la abrasión o degradación del material puede hacer que la inscripción se desvanezca y falle.

Una expresión en qualith se compone de estrofas de cuatro líneas empaquetadas en bloques entrelazados, creando patrones complejos que son indecifrables por otras criaturas. Sin embargo, alguien que toque una inscripción en qualith puede recibir una visión fragmentada de los pensamientos de las diferentes capas que contiene. Cualquiera que no sea ilícido y quiera entender una inscripción en qualith puede hacer una prueba de Inteligencia (CD basada en la complejidad de los pensamientos que contiene) para tratar de extraer parte de su significado. Múltiples intentos con éxito podrían descubrir diferentes aspectos sobre el autor ilícido, su significado previsto y su objetivo. Un intento fallido resulta en un dolor de cabeza aplastante y, en casos extremos, la locura. Un conjunto de *entender idiomas* proporciona una comprensión de la inscripción más o menos equivalente a la que obtendría un azotamiento.

ESCLAVOS DE LOS AZOTAMENTES

Los azotamientos nunca se alían realmente con ninguna otra criatura. Intentan tomar el control de una población subvirtiendo a sus líderes o usan la psiónica para dominar a un humanoide y convertirlo en un esclavo.

Los ilícidos a veces se infiltran en una tribu de humanoides del Underdark y utilizan sus superestiraciones y tradiciones como herramientas para convertirlos en seguidores útiles. Un azotamiento podría emplear su habilidad psiónica para enviar visiones a un chamán humanoide, haciendo que proclame a los ilícidos como emisarios de los dioses. Mediante esa artimaña, los "dioses" dictan reglas estrictas que hacen que algunos miembros de la tribu sean tildados de herejes, con el fin de justificar de vez en cuando el apoderarse de un humanoide y devorar su cerebro. Después de que la colonia agote y desmoralece a la población lo suficiente, los ilícidos podrán manifestarse en masa e intentar convertir a los seguidores restantes en esclavos.

El proceso de transformar una criatura en un esclavo requiere de la energía y la atención de toda la colonia, por lo que no se trata de un acto trivial. Aunque solo se necesita un azotamiento para realizar el proceso, cualquier ilícido que no esté directamente involucrado en él debe aportar su poder psiónico al esfuerzo colectivo mientras permanece inactivo.

Al aspirante a esclavo primero se le vuelve dócil mediante medios psíquicos. Usando una versión de bajo poder de su característica descarga mental, el azotamiento bombardea a la víctima con energía que recorre sus sinapsis como el ácido, limpiando su antigua personalidad y convirtiéndole en un cascarón parcialmente vacío. Este paso lleva 24 horas. Durante las siguientes 48 horas, los ilícidos reconstruyen los recuerdos y la personalidad de la víctima, de modo que esta adquiere las habilidades y talentos que necesita para realizar la función prevista.

El proceso que crea un esclavo cambia casi por completo a la víctima. La criatura retiene sus Dados de Golpe, puntos de golpe, atributos raciales (pero no las competencias otorgadas por su raza) y todas sus puntuaciones de característica, excepto Inteligencia. Después de la primera etapa del proceso, la Inteligencia de la criatura se reduce a la mitad; cuando termina la segunda etapa, su puntuación de Inteligencia aumenta en 1d6.

Para completar el proceso, el esclavo recibe un nuevo conjunto de competencias, un nuevo alineamiento y una nueva personalidad. Algunas colonias han aprendido cómo preservar las habilidades psíquicas de una víctima durante

el proceso o cómo implantar poderes psiónicos en sus esclavos. Además, ciertos grupos saben cómo dejar intacta la personalidad de una víctima mientras le infunden una lealtad fanática hacia el cerebro anciano de la colonia, así como un poder telepático que permite a la víctima comunicarse con sus nuevos amos como si fuera un azotamiento. Este tipo de esclavo es un espía perfecto, ya que la mayoría nunca sospecharía de su verdadera naturaleza.

Un esclavo puede ser restaurado a su antiguo yo a través de una combinación de conjuros y cuidados. Se debe lanzar sobre él *curar*, *regeneración* y *restablecimiento mayor* una vez al día durante tres días consecutivos. La víctima volverá a la normalidad cuando se lance el conjunto final de conjuros.

Los azotamientos prefieren usar humanoides como esclavos, ya que tienen un buen equilibrio de atributos físicos y una anatomía adecuada. Los animales, por el contrario, requieren mucha supervisión directa y carecen de la capacidad de utilizar herramientas para ayudar a mantener la colonia. Entre la variedad de humanoides disponibles, los ilícidos tienen ciertas preferencias y tendencias.

DUERGARS

Los azotamientos han odiado a los duergars desde que los enanos grises se rebelaron contra ellos, pero consideran que sus cerebros son un manjar. Los duergars sirven como un recordatorio constante para los ilícidos de que cualquier criatura que les sirva debe ser ronta y fácilmente controlable. Los inteligentes duergars rechazaron hace mucho tiempo el intento de los azotamientos por gobernarlos y han sido enemigos de los ilícidos desde entonces.

GRIMLOCKS

Los primeros grimlocks eran descendientes de humanos corrompidos por los azotamientos en la antigüedad y, de hecho, incluso hoy estos humanoides ciegos se encuentran entre los sirvientes preferidos de los ilícidos. Los azotamientos intimidan con facilidad a los grimlocks, porque su cultura todavía se centra en la adoración y la sumisión a los ilícidos. Fuertes, pero con pocas luces, carecen de la iniciativa y la astucia para rebelarse siempre que se les proporcione comida, refugio y la oportunidad de saquear y matar. Además, la incapacidad de los grimlocks para ver dota a sus cerebros de un sabor exótico que los azotamientos adoran.

KUO-TOAS

Los ilícidos utilizaron ampliamente a los kuo-toas como esclavos en el pasado, ya que resultaron ser criaturas bastante fáciles de controlar. Sin embargo, con el tiempo, la exposición repetida a las intrusiones psiónicas de los azotamientos hizo enloquecer a estos seres. Hoy en día, los kuo-toas no son buenos esclavos porque su locura los hace difíciles de controlar. Los ilícidos consideran que los cerebros kuo-toas son grandes chucherías, pero prefieren comerlos crudos, limpios de alteraciones psiónicas. Por lo tanto, tienden a devorar kuo-toas poco después de capturarlos en lugar de intentar mantenerlos encerrados o dóciles.

QUAGGOTHS

Los azotamientos han descubierto que el talento innato, aunque raramente manifestado, de los quaggoths los convierte en esclavos excelentes. Cuando les es posible, manipulan al thonot de una tribu (un chamán psiónico) para que jure lealtad a una colonia. Los quaggoths son fuertes y rápidos por naturaleza, lo que los convierte en tropas de asalto ideales

sin modificaciones adicionales. La tendencia al caos de los quaggoths acaba haciendo que la mayoría de las colonias los conviertan en esclavos o comida, en lugar de depender de los thonots quaggoths para mantenerlos bajo control.

HUMANOIDES

Solo las colonias más desesperadas se molestan en usar goblins, kobolds, gnomos y otros humanoides pequeños para cualquier cosa que no sea comida. Los humanoides pequeños son una buena fuente de alimento porque tienden a reunirse en grupos grandes y su miedo y desesperación frente a una incursión de azotamientos hacen que sus cerebros resulten sabrosos para el paladar ilícido. También son relativamente fáciles de dominar por otros esclavos humanoides, más grandes y fuertes. Los humanoides pequeños rara vez son transformados en esclavos o mantenidos bajo un control particularmente férreo.

Casi cualquier criatura humanoide puede terminar convertida en esclava y los azotamientos trabajan a veces con cualquier víctima que caiga en sus manos. Fuera de las excepciones anteriormente discutidas, tienden a ver a orcos, osgos, humanos y otros humanoides similares como prácticamente intercambiables. Todos sus cerebros tienen un sabor parecido y su utilidad como esclavos es aproximadamente la misma.

MONSTRUOS DE LOS AZOTAMIENTOS

Los azotamientos casi nunca emplean criaturas no humanoides como esclavos o tienen otros usos para ellas. La mayoría son demasiado grandes y fuertes para mantenerlas encerradas durante mucho tiempo, poseen un intelecto demasiado limitado para terminar cualquier cosa salvo las tareas más sencillas. En general, los no humanoides que se encuentran en compañía de los azotamientos son aquellos que los ilícidos han creado para fines específicos. Algunas de estas criaturas merecen una mención especial.

DEVORADORES DE INTELLECTOS

Casi todas las colonias de azotamientos crean devoradores de intelectos y pueblan las zonas alrededor de su guarida con algunos para que vigilen, maten a los intrusos y atraigan a nuevas víctimas a su destino funesto.

TESTIGOS MENTALES

Un testigo mental representa una excepción al patrón típico de reproducción del azotamiento. Si una colonia logra capturar y someter a un contemplador, puede utilizar un renacuajo para convertir a la criatura en un extraño híbrido conocido como testigo mental. Se trata de una especie de núcleo psíquico, capaz de recopilar y amplificar el poder psiónico de los ilícidos.

Para obtener más información sobre los testigos mentales, consulta el capítulo 3 de este libro.

NEOTÉLIDOS

Estos horrores, odiados por los azotamientos, surgen a veces, cuando aquellos que no saben mucho sobre los ilícidos destruyen una colonia. Un neotélido aparece cuando un grupo de renacuajos se deja desatendido. Estos se vuelven unos contra otros y el superviviente crece hasta un tamaño inmenso. Comparables a los gusanos púrpuras, estos gigantes devoran todo a su paso.

Para obtener más información sobre los neotélidos, consulta el capítulo 3 de este libro.

GUARIDA DE AZOTAMENTES

En la guarida de una colonia de azotamientos, la seguridad de sus residentes es muy importante. Como resultado, las guaridas ilícidas siempre están bien escondidas y defendidas, casi siempre bajo tierra, y no muy lejos de los humanoides y sus suculentos cerebros.

No hay dos guaridas iguales, ya que el cerebro anciano residente define la forma y función de cada una. La que se muestra en el mapa adjunto es típica e incluye muchos elementos que se encuentran en la fortaleza de cada colonia.

Los ilícidos, con su capacidad para levitar, diseñan grandes áreas de sus guaridas para hacer que el movimiento sea lo más difícil posible para las criaturas bípedas más comunes. En tales lugares, los esclavos deben trepar o usar cuerdas para moverse de un lugar a otro.

BIBLIOTECA (Y CÁMARA DE DISECCIÓN)

La biblioteca en una guarida de azotamientos no es una colección de libros, sino una serie de órganos vivos que se mantienen en el mismo fluido que les permite mantener vivos los cerebros. Los ilícidos estudian los órganos para refinar sus conocimientos. Los experimentos fallidos de la cámara de transformación se acaban trayendo aquí para ser diseccionados y que sus órganos puedan añadirse al contenido de la biblioteca.

BIBLIOTECA DE CEREBROS

Los cerebros extraídos de alguna manera son excepcionales se guardan en la biblioteca de cerebros de la colonia. Aquí, los azotamientos prosiguen con sus análisis a una profundidad mucho mayor.

CALABOZOS

Las cámaras situadas en el perímetro de la guarida están comúnmente pobladas por esclavos, autómatas y otros vigilantes fuertemente armados. Los habitantes de estas habitaciones a tapan a los extraños que estén a la vista y dan la alarma. Cualquiera entrada a una fortaleza siempre que da ocultar por una puerta secreta, ilusión o alguna otra barrera.

CÁMARA DE CEREBROS

Los azotamientos a veces conservan los cerebros extraídos en un líquido mágico. Todavía totalmente vivos, se mantienen en la cámara del cerebro. Los ilícidos utilizan estos cerebros para avanzar en el estudio de cómo la psiónica afecta a sus enemigos. También disfrutan del balbuco de pensamientos confusos y horrorizados que emanan de estas fuentes, y a veces se sientan aquí, sumidos en una contemplación tranquila y cómoda. Los cerebros que resultan aburridos o anodinos acaban consumidos, mientras que los más interesantes son agregados a la biblioteca de cerebros.

CÁMARA DE TRANSFORMACIÓN

La cámara de transformación contiene varias celdas pequeñas. Los sujetos de estudio prometedoros se mantienen aquí, bombardeados con energía psiónica en un esfuerzo por deformar su desarrollo físico. La mayoría de las criaturas que se someten a este proceso se convierten en seres miserables, retorcidos y lisiados, pero algunas emergen más fuertes y duras que antes.

CÁMARA DE LIMPIEZA

Las cámaras recién capturadas son procesadas en las cámaras de limpieza. Se les quita su equipo, que se

destruye o conserva (si es de interés), se lesafeita el cabello para evitar parásitos y se elimina a los enfermos.

CÁMARA DE RENACUAJOS

El cerebro anciano dicta que las poblaciones de renacuajos deben mantenerse en los estanques más pequeños, bajo vigilancia y lejos del estamero. Si el estanque salado es destruido en un ataque, estos renacuajos tienen una mayor oportunidad de supervivencia.

ESTANQUE DE DESCANSO DEL CEREBRO ANCIANO

Por lo general ubicado en el centro de la guarida, el estanque de descanso es donde el cerebro anciano tiene su corte. Reside en su estanque salubre, protegido por una capa casi impenetrable de una sustancia similar al vidrio que bloquea todos los ataques, excepto las habilidades psiónicas. El líder de los azotamientos se relaja en este lugar, en el que reúne a menudo a los miembros de la colonia para participar en debates sobre la filosofía y naturaleza de los planos. El cerebro anciano de esta colonia en particular es particularmente abusón y se sabe que destruye a los ilícidos que lo aventajan en las discusiones.

HABITACIONES DE ILÍCIDOS

Cada miembro de la colonia reclama una habitación individual o una pequeña serie de cámaras y utiliza su espacio para realizar sus investigaciones personales. Las salas de un ilícido concreto podrían contener instrumentos musicales y esclavos con voces melodiosas; la de otro podría albergar jaulas con especímenes que rebosan de una variedad de enfermedades que el azotamientos está estudiando.

PRISIÓN

Los resultados de los experimentos fallidos de la cámara de transformación se vierten en las jaulas y celdas de la prisión, para evitar que se desperdicien por el suelo de otra parte de la guarida. Finalmente son procesados en la biblioteca cercana.

SALA COMÚN

La sala común de la guarida sirve como lugar de reunión para los esclavos de la colonia. A medida que completan sus tareas, vienen a descansar, comer y esperar nuevas órdenes. Cualquier azotamientos que necesite ayuda puede visitar esta estancia para obtener la fuerza física necesaria. En caso de un ataque, los esclavos se reúnen aquí para armarse y prepararse para la batalla.

NAUTILOIDEOS

Los azotamientos emplean extrañas naves voladoras llamadas nautiloideos. Capaces de moverse a través del Plano Astral, los nautiloideos también pueden transportar ilícidos entre los diversos mundos del Plano Material.

Un nautiloideo se parece a una enorme caracola con una plataforma exterior y una gran masa de tentáculos gomosos. Hace siglos, cuando los azotamientos podían volar a través de los mundos del Plano Material sin resistencia, usaban los tentáculos de esta nave para buscar en la superficie criaturas interesantes que llevar a sus hogares, para estudiarlas o darse un banquete con ellas.

La característica más notable de un nautiloideo es su capacidad de moverse directamente de un mundo a otro en el Plano Material. Normalmente, los viajeros deben aventurarse hasta Sigil, una ciudad en los Planos Exteriores,



CALABOZO

HABITACIONES
DE ILÍCIDOS

SALA
COMÚN

CÁMARA
DE LIMPIEZA

CÁMARA DEL
CEREBRO ANCIANO

BIBLIOTECA
DE
CEREBROS

ESTANQUE DE
DESCANSO

CÁMARA DE
TRANSFORMACIÓN

PRISIÓN

CÁMARA DE
RENACIAJOS

BIBLIOTECA/CÁMARA
DE DISECCIÓN

POZO DE
ESCAPE

CALABOZO

CAVERNA INFERIOR

BLANCO

COLONIA DE
CAZOTAMENTOS

50 PIES

¿BARCOS QUE NAVEGAN ENTRE LAS ESTRELLAS?
LOS SIGUIENTE QUE TE CONTARÁN SON HISTORIAS DE
HIPOPÓTAMOS PARLANTES BÍPEDOS ARMADOS CON
ARCOS. TE PEDI QUE INVESTIGARAS DATOS SOBRE
OTROS MUNDOS, NO QUE PASARAS UNASEMA EN
UN ANTO DE OPIO.

— ELMINSTER 

y encontrar una puerta que conduzca al mundo específico que buscan. Pero los azotamientos pueden utilizar nautiloideos para moverse entre mundos sin pasar por Sigil. De esta manera, han podido expandirse a casi todos los rincones del multiverso.

Hoy en día, un nautiloideo es una visión increíblemente rara. Una colonia que posea uno toma muchas precauciones para mantenerlo oculto y lo eleva al cielo solo en casos de extrema necesidad. La noticia de un avistamiento de una de estas naves surcando los aires viaja rápidamente por casi todos los mundos y es probable que atraiga la atención de los vengativos githyanki y githzerai. Las partidas de caza gith ven un nautiloideo como el mayor premio que pueden conseguir, incluso por encima de un cerebro anciano.

Los ilícidos han extraviado el secreto de la fabricación de los nautiloideos, lo que significa que la pérdida de cualquier navío los acerca un poco más a permanecer atrapados en el Plano Material.

USOS OFENSIVOS Y DEFENSIVOS

Una colonia que tiene acceso a un nautiloideo lo emplea como arma solo en circunstancias excepcionales, tal vez como parte de la fase final de un plan para subvertir, destruir o controlar a un enemigo. Los nautiloideos se mueven silenciosamente y son casi imposibles de detectar en la oscuridad. Un ataque repentino, que emplee esta nave para desembarcar azotamientos y esclavos que dan por terminado el asalto tras el aterrizaje del nautiloideo, puede reducir un asentamiento enemigo a ruinas en una sola noche.

La mayoría de las colonias que poseen un nautiloideo lo reservan para usarlo como vehículo de escape de emergencia. Si son presionados por los atacantes, los ilícidos supervivientes y el cerebro anciano se moverán hacia la nave y se desplazarán a otro mundo inmediatamente, dejando a los atacantes atrás.

GUARDIDAS MÓVILES

Unos pocos nautiloideos son lo suficientemente grandes como para albergar a una colonia entera, sirviendo como guardia móvil. Un grupo que utiliza un nautiloideo de esta manera es mucho más agresivo que otras colonias, ya que puede atacar y retirarse rápidamente, retirándose de una zona que se ha quedado sin víctimas.

Estos inmensos navíos cuentan invariabilmente con protecciones que les permiten sobrevivir en ambientes extremos. Debido a ellos, los ilícidos con estas guardias suelen ubicarlas en la cima de una montaña, debajo de la superficie del océano o en los niveles superiores de la atmósfera; lugares donde las incursiones de sus enemigos son casi imposibles.

MAGIA ILÍCIDA

Desde su perspectiva como maestros de la energía psiónica, los azotamientos ven la magia como una fuente de poder salvaje, impredecible y primitiva. Desde que se dio a conocer cualquier cosa que los humanoides simple s pueden aprender a usar debe ser ineficaz en comparación con lo que los ilícidos son capaces de hacer.

URNAS FUNERARIAS DE CEREBROS

Cuando un azotamiento muere, o los ilícidos tratan de salvaguardar el cerebro del ilícido fallecido y llevarlo a la tumba de salmuera de la colonia para que el cerebro no ociano lo consuma. Para este propósito, los azotamientos elaboran urnas funerarias de cerebros hechas de piedra. Cada una de ellas está hecha para un individuo concreto, inscrita en quality con obras de arte que relacionan los logros del ilícido. A menudo, la una funeraria de cerebro de un azotamiento se crea mucho antes de la muerte del ilícido en cuestión y se actualiza a medida que pasan los años, de manera que el vaso sirve como una especie de diario de aquel cuyo cerebro la llenará. Después de que se rellene con salmuera, una urna funeraria puede preservar un cerebro sin esto pease durante 1d4 + 10 días.

MAGIA ARCANIA

Los azotamientos consideran que la magia arcana es una abominación, un primo torcido del poder psiónico que será borrado del multiverso cuando el imperio de los ilícidos se alce de nuevo. Algunos sabios especulan que esta actitud surgió entre los azotamientos porque la magia jugó un papel importante en la rebelión de los giths.

En cualquier caso, algunos ilícidos renegados persiguen la magia arcana. Usando algunos de los objetos o conjuros que descubren, pueden proteger sus mentes mientras aspiran a liberarse del control del cerebro anciano.

Con el tiempo, un azotamiento separado de la colmena seguirá el camino para convertirse en liche. Así como el cerebro anciano ofrece la inmortalidad a sus fieles ilícidos, convertirse en un liche asegura la vida eterna. El sentimiento de libertad que proviene de este cambio es liberador, pero el espectro de la muerte eterna influye en las acciones del azotamientos. Un azotamientos muerto viviente es odiado y cazado por otros ilícidos, pero muchos son lo suficientemente poderosos para defenderse solos contra los atacantes.

Consulta la entrada del alboon en el capítulo 3 de este libro para obtener más información sobre los azotamientos muertos vivientes.

MAGIA DIVINA

Los ilícidos reconocen la existencia de entidades divinas, pero es inusual que cualquiera que no sea un azotamientos fuera de la norma adore activamente a tales poderes. Como son capaces de viajar entre planos, los ilícidos no ven el más allá y los Planos Exteriores de la manera mítica en la que la mayoría de las otras razas lo hacen. Los azotamientos no creen que posean almas cuyo destino eterno sea regido por los dioses. En cambio, piensan que cuando el cerebro de un ilícido regresa al cerebro anciano para ser consumido, la inteligencia de la criatura pervive. Si el cerebro de un azotamientos no es recuperado después de la muerte, su conciencia se perdería en el olvido.

Los eruditos de otras razas han asociado durante mucho tiempo a dos entidades divinas con los ilícidos. No se trata de deidades, sino más bien de manifestaciones de estados mentales psíquicos y filosóficos ideales que los azotamientos veneran. Los azotamientos meditan en ocasiones sobre estos ideales mientras realizan movimientos físicos destinados a ayudarles a lograr la actitud adecuada, acciones que los que los observan han malinterpretado a menudo como adoración.

Maanzecorian. La entidad/concepto llamada Maanzecorian encarna una comprensión completa del conocimiento. Es un estado en el que los recuerdos, los pensamientos y las aptitudes se extraen de la mente no de uno en uno, según sea necesario, sino todos al mismo tiempo. Los recuerdos

Me pregunto a qué sabe el cerebro de un azotamentes.
—Volo

VOLO, ERES TONTO CON GANAS. LOS CEREBROS ILÍCIDOS SON VENENOSOS Y VUELVEN LOCOS A LOS HUMANOS CON UNA AVALANCHA DE RECUERDOS EN CADA BOCADO. ESTO... NO ME PREGUNTES CÓMO SÉ ESTO.
—ELMINSTER

perfectos exhibidos por los aboleths han fascinado durante mucho tiempo a los azotamentes que emulan a Maanzeorian, lo que degenera en conflictos frecuentes entre las dos razas.

Ilseinsine. Ilseinsine es un ideal filosófico más amplio que Maanzeorian, lo que lleva a muchos sabios a suponer que debe ser el más importante o poderoso de los dos "dioses". Ilseinsine representa no solo el dominio de la propia mente sino una unión psiónica entre uno mismo y el reino del conocimiento universal. Cada uno de los cerebros ancianos tiene una interpretación diferente de en qué consiste este estado y cómo lograrlo. Los cerebros ancianos y los ilícidos que se consagran a Ilseinsine a veces buscan formas de dominar a las deidades del conocimiento o incluso aspiran a suplantar a esas divinidades como parte de su camino para alcanzar el estado de plena incorporación a la conciencia universal.

OBJETOS MÁGICOS DE AZOTAMENTES

Algunas colonias de azotamentes han desarrollado la capacidad de crear o modificar ciertos tipos de equipo, imbuyéndolos de energía psiónica. Los ilícidos crean objetos mágicos que solo ellos o sus esclavos pueden usar; una medida de seguridad se usata para evitar que los enemigos vuelvan las creaciones de los azotamentes en su contra.

ARMADURA DE CAPARAZÓN MENTAL

Armadura (cualquier armadura pesada), infrecuente (requiere sintonización con un individuo específico)

Los azotamentes pueden convertir cualquier armadura pesada no mágica en una *armadura de caparazón mental*. Solo una criatura puede sintonizarse con ella: un ilícido concreto o uno de sus esclavos. Mientras la usa cualquier otra criatura, la *armadura de caparazón mental* funciona como una armadura normal de su tipo. Para su portador designado, la armadura otorga ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma y hace que este sea inmune a la condición "asustado".

ESCUDO DE LA VISTA LEJANA

Armadura (escudo), rara

Un azotamentes experto en la manufactura de objetos mágicos crea un *escudo de la vista lejana* al recoger un ojo de humanoide inteligente e implantarlo mágicamente en la superficie exterior de un escudo no mágico. El escudo se convierte en un objeto mágico una vez se engarza el ojo, momento a partir del cual el ilícido puede entregar el escudo a un esclavo o colgarlo en una pared de su guarida. Mientras el escudo esté en el mismo plano de existencia que su creador, el azotamentes podrá ver a través del ojo del escudo, que tiene una visión en la oscuridad de 60 pies.



Mientras mira por este ojo mágico, el ilícido puede usar su acción de descarga mental como si estuviera tras el escudo.

Si un escudo de la vista lejana es destruido, el azotamiento que lo creó quedará cegado durante 2d12 horas.

ESPADAS MENTALES

Arma (cuálquier espada), rara (requiere sintonización con un individuo específico)

Los azotamientos pueden convertir cualquier espada no mágica en una espada mental. Solo una criatura puede sintonizarse con ella: un ilícido concreto o uno de sus esclavos. En manos de cualquier otra criatura, la espada mental funciona como una espada normal de su tipo. En manos de su portador designado, la espada mental es un arma mágica que causa 2d6 de daño psíquico adicional a cualquier objetivo al que impacte.

LÁTIGO MENTAL

Arma (látigo), rara (requiere sintonización por un azotamiento)

En las manos de una criatura que no sea un azotamiento, un látigo mental funciona como un látigo normal. En manos de un ilícido, esta arma mágica destruye no solo la carne, sino también la voluntad de sobrevivir de una criatura, lo que inflige 2d4 de daño psíquico adicional a cualquier objetivo al que impacte. Cualquier criatura que reciba daño psíquico del látigo mental también deberá superar una tirada de salvación Sabiduría CD 15 o tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma durante 1 minuto. Una criatura puede repetir esta tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

MEJORAS DE LOS AZOTAMIENTOS

Algunas colonias de azotamientos mejoran a sus esclavos con equipo no mágico para que sean más efectivos como protectores de la guarida y guardaespaldas. Aquí se presentan dos ejemplos de mejoras.

GARRAS DESOLLADORAS

Los ilícidos no siempre proporcionan a sus esclavos armas normales, como espadas y hachas. A veces mejoran las capacidades naturales de estos al dotarles de una nueva anatomía. Las garras desolladoras toman la forma de dedos articulados que se extienden en largas hojas de metal. Las garras están entretejidas con la carne y los huesos de los brazos de una criatura y no se pueden quitar sin una amputación quirúrgica.

Cada conjunto de garras desolladoras está diseñado para una criatura específica y nadie más puede emplearlo. Una criatura equipada con garras desolladoras puede utilizar su acción para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo con las garras. Las garras infligen daño cortante según el tamaño de la criatura: Pequeña, 1d8; Mediana, 1d10; Grande, 1d12; o Enorme, 2d8. La criatura agrega su bonificador por competencia y el modificador de Fuerza a cualquier tirada de ataque hecha con las garras, y su modificador de Fuerza a su tirada de daño cuando golpea a un objetivo con las garras. Las criaturas Diminutas y Gargantuescas no pueden equiparse con garras desolladoras.

MANTO DE SUPERVIVENCIA

Esta mejora de tipo comparazón encierra porciones de los hombros, cuello y pecho del portador. Un manto de supervivencia es equivalente a una media armadura no mágica y requiere del mismo tiempo para ponerse o quitarse. No se puede usar junto con otros tipos de armadura.

Una criatura que utilice un manto de supervivencia puede respirar normalmente en cualquier entorno (incluido el vacío) y tiene ventaja en las tiradas de salvación contra gases nocivos (como los creados por conjuros de *nube aniquiladora* o de *nube apestosa*, venenos inhalados y los ataques de aliento de algunos dragones).

TESORO

Los azotamientos no acumulan monedas, piedras preciosas, joyas u otros tipos de tesoros habituales. Sin embargo, una colonia obsesionada con el estudio de la biología consideraría un nuevo espécimen extraño como un gran premio, especialmente una criatura viva. Otra preocupada por mejorar su maquinaria de guerra podría buscar nuevo equipo, armas o armaduras que poder usar. Un grupo que recolecta monedas de oro o piedras preciosas podría hacerlo no para enriquecerse, sino para contaminarlas con un efecto psíquico que quieran propagar por el mundo de la superficie.

Es mejor que los aventureros motivados por la perspectiva de obtener grandes riquezas eviten las colonias de azotamientos. Aunque los ilícidos son malvados, y derrotarlos hace del mundo un lugar más seguro, no acumulan riqueza material como sí lo hacen muchas otras criaturas poderosas. Debido a su desdén por los poderes arcano y divino, descartan la mayoría de los objetos mágicos como baratijas triviales, a menos que sean útiles para la colonia por una razón particular. Un azotamiento podría ignorar una bolsa de diamantes que se le ofrece como soborno, pero quizá acepte un trato en el que se le ofrezca la descripción una nueva técnica de construcción desarrollada por los enanos de un reino lejano.

Los ilícidos saben que los humanos, los orcos y otras criaturas primitivas aman las baratijas brillantes y los dispositivos misteriosos. Podrían emplear los objetos que se encuentran como un cazador de ratas haría con un trozo de queso: como señuelo para atraer a su presa a una trampa.

CONTEMPLADORES: LAS PESADILLAS SE HACEN REALIDAD

Para aquellos que buscan cazar a los contempladores o simplemente entenderlos, casi todo acerca de su presa es insondable. Estas extrañas criaturas están dotadas de una inteligencia alienígena, formas de percepción inhumanas y la capacidad para dar forma a la realidad a través de su voluntad, o incluso con su mera presencia. Dentro de los confortables confines de su guarida subterránea, un contemplador es casi inexpugnable gracias a la combinación de su intelecto sin igual y los brutales efectos de sus rayos oculares.

Algunos de los comportamientos y motivaciones que exhiben los contempladores son análogos a los de los humanos y otras criaturas inteligentes. La diferencia es el grado. Por ejemplo, mientras que un humano orgulloso y confiado puede ser acorralado por una amenaza seria, la arrogancia de un contemplador no conoce tales límites: cree que es superior a todas las demás criaturas, incluso a los otros contempladores. Un jugador de ajedrez humano se convierte en un maestro al perfeccionar su capacidad de vislumbrar varios movimientos hacia adelante durante una partida, pero no es rival para lo que un contemplador puede lograr con su inteligencia y conciencia superiores.

La mente de un contemplador es lo suficientemente poderosa y versátil como para que pueda imaginar literalmente cualquier posibilidad y prepararse en consecuencia, haciendo prácticamente imposible que cualquier invasor lo pille

Cuando los contempladores sueñan con contempladores, ahí es cuando comienzan los verdaderos problemas.

—Volo



de improviso. Esta manera de pensar podría interpretarse como una forma de paranoia: la más extrema que se pueda imaginar. Si bien un tirano humano puede ser legítimamente paranoico ante amenazas no percibidas, un contemplador lo es, a pesar de que ser capaz de percibirlo todo, porque dicha actitud es la compañera natural de la vigilancia eterna.

Los contempladores se cuentan entre las pocas criaturas que pueden moldear la realidad de sus alrededores. Además, los contempladores no duermen realmente cuando descansan. Al contrario, sus mentes permanecen semi-conscientes incluso cuando sueñan. Como resultado, en las raras ocasiones en las que uno de ellos sueña con otro, la realidad del sueño se deforma y toma forma física, convirtiéndose en otro contemplador real. Llamar a este proceso "reproducción" sería impreciso, porque en la mayoría de los casos, el viejo y el nuevo contemplador luchan a muerte, un hecho por el que el resto del mundo está agradecido.

INTELECTO INHUMANO

Un contemplador ve en todas las direcciones. Siempre está buscando atacantes ocultos. Incluso cuando duerme, sus ojos más pequeños permanecen abiertos, explorando su guarida en busca de amenazas. Si un humano actúa de esta manera, la constante vigía y la falta de un descanso verdaderamente placentero desencadenaría un nivel peligroso de psicosis, pero la mente de un contemplador acepta esta actitud como normal y necesaria: siempre está alerta ante la posibilidad de un asesinato o traición por amenazas desconocidas, listas para atacar al contemplador en el instante en que este baje la guardia.

Para complementar esta paranoia pasiva, siempre presente, está la inteligencia digna de un genio del contemplador. Si bien otra criatura ignoraría dos eventos aparentemente no relacionados, considerándolos una mera coincidencia, un contemplador imagina múltiples formas en que estos podrían conectarse, encontrando o creando un patrón a partir de una aleatoriedad real o supuesta. Pensando en todas estas posibilidades, por muy inverosímiles que sean, y extrapolando sus propias acciones en respuesta, el contemplador está verdaderamente preparado para cualquier situación y cuenta con una estrategia para contrarrestarla.

Un contemplador elabora planes dentro de planes, incluso para las circunstancias menos probables. No importa si los aventureros invaden su guarida con ángeles convocados o demonios esclavizados, rompiendo el suelo, teletransportándose, montando en dinosaurios o cubiertos de capas de defensa mágica y equipados con armas avanzadas. En cualquier caso, la reacción del contemplador es calculada, porque ha pensado en lo que deben hacer él y sus esbirros en respuesta a cada situación.

PERSPECTIVA DESPÓTICA

Un contemplador cree que es superior a todas las demás entidades. Los enemigos poco inteligentes son considerados como comida o mascotas. Ve a toda criatura inteligente como limbo o como un esbirro en potencia. Los verdaderos rivales de un contemplador son otros de su clase, ya que solo otro contemplador posee el intelecto, el poder y la magia necesarios para amenazar a otro de los suyos.

La mayor parte de la actividad mental del contemplador se dedica a descenar conspiraciones contra él (reales o imaginarias), a planear ataques contra rivales conocidos y a preparar sus defensas contra todas las amenazas posibles. Se considera el centro del mundo, de manera sumamente narcisista. Como es lógico, el clan duergar que se está moviendo a su territorio lo hace porque un rival está tratando de expulsarlo. Del mismo modo, la pandilla de aventureros que se encuentra en su guarida fue enviada por un rival cobarde para matarlo. Y así sucesivamente, porque él es el ejemplo perfecto de cómo debe ser un contemplador y todas las demás criaturas tienen celos.

La arrogancia de un contemplador es un aspecto prominente de su personalidad. Aunque no está dispuesto a presumir de su superioridad, especialmente en el combate, desprecia los esfuerzos de sus oponentes e insulta sus habilidades y fracasos. Un contendiente excepcional puede conseguir algo de respeto, lo suficiente para que el contemplador se muestre misericordioso y pacifique a la criatura mediante un rayo cautivador o un rayo sonnifero en lugar de matarla instantáneamente. Por supuesto, esta misericordia tiene un propósito; el oponente derrotado es interrogado, subyugado y se le ofrece un papel en el séquito del contemplador una vez este ha aniquilado su voluntad. Un contemplador podría considerar a un grupo de aventureros cualificados como un premio valioso y usar sus habilidades para capturarlos a todos con este propósito, dándoles la oportunidad de servirle como guardias, espías o asesinos contra un rival. El rechazo significa, en el mejor de los casos, la esclavitud como un siervo hechizado y, en el peor, la desintegración.

EL NACIMIENTO DE UN CONTEMPLADOR

Los contempladores pueden generar a otros de su propia clase, pero el proceso no tiene nada que ver con la biología sino con la psicología.

Cuando un contemplador duerme, su cuerpo permanece brevemente inactivo pero su mente nunca deja de funcionar.

¿CREES QUE TEJES INTRIGAS ASTUTAS Y ELABORADAS
COMPLEJAS TRAMAS CON PLANES DE RESPALCO?
LOS CONTEMPLADORES CAMBIAN, REFINAN,
DESCARTAN Y DAN VUELTAS CONTINUAMENTE
SUS PLANES. PARA EL CONTEMPLADOR MEDIO
LOS COMLOTS HUMANOS SON MÁS QUE LOS
TITUBEOS DE UN BEBÉ.

—ELMINSTER 

La criatura es plenamente consciente, aunque para un observador externo pueda parecer distraído. A veces, los sueños de un contemplador están dominados por imágenes de sí mismo o de otros contempladores (que pueden o no existir). En las ocasiones extremadamente raras en las que un contemplador sueña con otro, el acto crea una deformación en la realidad, desde la cual un nuevo contemplador completamente formado surge de forma espontánea, aparentemente apareciendo de la nada en un espacio cercano. Esta "descendencia" podría ser un duplicado del contemplador que lo soñó a la existencia o, en cambio, podría tomar la forma de una variedad diferente de contemplador, como un beso mortífero o un observador (consulta "Parentela de contempladores"). También podría tratarse de una criatura realmente única, como la que solo se puede generar a partir de la retorcida imaginación de un contemplador, con un conjunto de habilidades mágicas diferentes de las de su progenitor. En la mayoría de los casos, el proceso produce una de las tres formas principales de contemplador: un contemplador solitario, una colmena o un tirano sepulcral.

CONTEMPLADORES SOLITARIOS

La mayoría de los contempladores del mundo viven separados de otros de su clase, y les gusta que sea así. Cuando un contemplador solitario sueña a otro contemplador a la existencia, la naturaleza básica de las criaturas a menudo significa que lo primero que hacen es tratar de destruirse entre ellos. Un contemplador solitario se oculta dentro de un sistema de cuevas o una estructura en ruinas, ya sea de creación propia o un dominio que controlara tras matar o expulsar al contemplador que lo dio a luz.

Un contemplador solitario reúne (o hereda) a criaturas inferiores que utiliza como esbirros. Estas últimas ayudan a defender la guarida y sirven como tropas de choque si el contemplador deja su cubil para atacar a los habitantes de los alrededores. A menudo, saquea las casas de sus vecinos en busca de conocimientos y tesoros. Cuando el contemplador obtiene el botín que desea de sus enemigos, permite que sus esbirros se repartan los despojos restantes.

OJOS TIRANOS

Un ojo tirano es un contemplador solitario que ha suprimido su xenofobia y paranoia y elige vivir como el líder o gobernante de una comunidad o una organización que incluye a otras criaturas. Esto no significa que al ojo tirano le gusten, respete o comprenda a las criaturas con las que elige asociarse, pero sí distingue entre individuos de otras razas y se comunica con ellos de manera habitual. Un ojo tirano sigue siendo implacable en la eliminación de amenazas contra sí mismo, ya sea por parte de otro contemplador o de alguna otra criatura poderosa; simplemente no tiene el temor insano de que cualquier criatura que no esté bajo su control directo está trabajando para un enemigo. La mayoría de los contempladores conocidos que eligen interactuar con la sociedad humanoide de alguna forma son ojos tiranos. Para ver un ejemplo de un ojo tirano que lidera una organización de humanoídes, consulta la sección sobre el Gremio del Xanathar.

COLMENA DE CONTEMPLADORES

En casos extremadamente raros, un contemplador puede experimentar un sueño en el que se ve a sí mismo en un espejo, encuentra varias copias de sí mismo o imagina una sensación similar a lo que los humanoídes llaman personalidad múltiple. En esas ocasiones, el alumbramiento onírico del monstruo crea una colmena de contempladores, un grupo de "recién nacidos" que son idénticos a su propia forma, pero más pequeños.

Cuando el soñador despierta, trata a los recién nacidos como extensiones de su propio yo en otros cuerpos, de modo que no se ve consumido por la necesidad de matarlos. Este grupo unido de contempladores idénticos no posee realmente una mente colmena, pero sus personalidades y objetivos son tan similares que pueden predecir y asumir el comportamiento de los demás, al igual que sucede con aquellos hermanos humanos especialmente cercanos. El contemplador original suele ser el dominante y asume un papel de liderazgo. Una colmena suele estar formada por entre tres y diez contempladores, más los esbirros que controlan.

TIRANOS SEPULCRALES

A medida que el contemplador envejece, pasa cada vez más tiempo preocupándose por su mortalidad. Los sueños de un contemplador tan temeroso de la muerte pueden llegar a rincones extraños de la realidad e imaginar circunstancias en las que la criatura pueda vivir después de haber fallecido. Cuando el contemplador se despierta, se encuentra transformado en un tirano sepulcral. Ahora existe en un estado de muerte en vida; sin embargo, su miedo a ser asesinado no ha disminuido.

La paranoia de un tirano sepulcral sobre sus enemigos tiende a estar relacionada con la forma en la que teme que le destruyan, y sus planes tienen en cuenta ese temor. Por ejemplo, un tirano sepulcral que imaginó que finalmente sería asesinado por gigantes de escarcha podría reubicar su guarida en el interior de un volcán, enviar a sus esbirros a cazar a todos los gigantes de escarcha en un radio de 100 millas o tomar alguna otra medida drástica para asegurarse de que su miedo nunca se haga realidad.

PARENTELA DE CONTEMPLADORES

Las criaturas menores conocidas como parentela de contempladores tienen un parecido superficial con los contempladores auténticos, ya que cada uno posee un cuerpo esférico flotante con ojos. Ahí es donde termina la similitud.

El capítulo 3 de este libro presenta varios tipos nuevos de parentela de contempladores. Un **beso mortífero** suele ser el resultado de una pesadilla sobre sangre, como la que un contemplador podría experimentar después de un encuentro con un vampiro o después de haber sido gravemente herido en la batalla. Los **observadores** "nacen" de los sueños febriles de un contemplador envenenado o enfermo, en los que se distorsiona su sentido de la perspectiva y la escala. Un **espectador** (mira en el *Monster Manual*) es una especie de contemplador menor convocado desde otro plano de existencia para vigilar algo, como un tesoro acumulado. Un **gauth** proviene del mismo plano que los contempladores o de uno que se solape lo suficiente como para que esta criatura pueda aprovechar un intento fallido de convocar a un contemplador. Aunque los contempladores verdaderos pueden encontrarse en el plano de origen de un espectador o gauth, el lugar originario real de estas criaturas es desconocido (ya sea en realidad otro plano, un mundo más allá de las estrellas o alguna ubicación extraña) y se cree que los espectadores y gauths no se crean a partir de los sueños como sí ocurre con otros contempladores.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Como subproducto de su método único de reproducción, los contempladores que se encuentran en una parte del mundo tienden a parecerse, con variaciones que se hacen más pronunciadas cuanto más lejos se viaja de esa zona. Incluso una ligera variación en la forma del tallo ocular o la textura de su piel es suficiente para que un contemplador considere a otro una abominación defectuosa, que debe ser destruida.

Usa las siguientes tablas para producir una variedad de apariencias diferentes para los contempladores.

DIÁMETRO DEL CUERPO DEL CONTEMPLADOR

2d6	Diámetro del cuerpo
2	4 pies
3-4	4½ pies
5-9	5 pies
10-11	5½ pies
12	6 pies

COLOR DE LA PIEL DEL CONTEMPLADOR

d12	Color de piel
1	Gris
2	Marrón
3	Marrón amarillento
4-5	Púrpura azulada
6-8	Rosácea
9	Verde
10-11	Moteada (tirados veces, ignorando los resultados por encima de 10)
12	Sombreada (tirados veces, ignorando los resultados por encima de 10)

TEXTURA DE LA PIEL DEL CONTEMPLADOR

d10	Textura de la piel	d10	Textura de la piel
1	Arrugada	7	Picada
2-3	Cromada	8-9	Suave
4	Escamosa	10	Verrugosa
5-6	Pedregosa		

COLOR DE OJOS DEL CONTEMPLADOR

d10	Color de ojos	d10	Color de ojos
1	Rojo	6	Violeta
2	Naranja	7	Rosa
3	Amarillo	8	Marrón
4	Verde	9	Negro
5	Azul	10	Metálico (tira un d6 para el color)

FORMA DEL IRIS DEL CONTEMPLADOR

d20	Forma del iris	d20	Forma del iris
1	Cerradura	13	Onda
2-5	Círculo	14-15	Oval
6	Cuadrado	16	Reloj de arena
7-10	Hendidura	17	Sarta de perlas
11	Irregular	18-19	Triángulo
12	Medialuna	20	Doble iris (tira dos veces, ignorando los resultados de 20)

TAMAÑO DEL OJO DEL CONTEMPLADOR

2d6	Tamaño del ojo
2	50 % normal
3-4	75 % normal
5-9	Normal
10-11	125 % normal
12	150 % normal

Tira una vez para el ojo central y una vez para los dos más pequeños.

TEXTURA DEL TALLO OCULAR DEL CONTEMPLADOR

d6	Textura del tallo ocular
1-2	Suave
3-4	Rugosa (lombri de tierra)
5-6	Segmentada (insectil)

FORMA DEL TALLO OCULAR DEL CONTEMPLADOR

d4	Forma del tallo ocular
1	Grueso y corto
2	Delgado y corto
3	Grueso y largo
4	Delgado y largo

FORMA Y TAMAÑO DE LA BOCA DEL CONTEMPLADOR

d6	Forma y tamaño de la boca
1	Pequeña/estrecha
2-5	Normal
6	Grande/ancha

FORMA DE LOS DIENTES DEL CONTEMPLADOR

d10	Forma de los dientes
1-4	Gruesos y puntiagudos
5-6	Como los humanos
7	Como los humanos, colmillos (vampírico)
8-9	Delgados y con forma de aguja
10	Hilera doble (tira de nuevo, ignorando los resultados de 10)

INTERPRETAR A UN CONTEMPLADOR

Un contemplador teme constantemente por su seguridad, desconfía cualquier criatura que no sea uno de sus esbirros y es agresivo al tratar con las amenazas percibidas. Puede reaccionar favorablemente hacia las criaturas que se humillan ante él y se presentan como inferiores, pero se excita fácilmente y ataca aquellos que se jactan de sus logros o dicen ser poderosos. Ven a tales seres como amenazas o tonos, por lo que son tratados sin piedad.

Cada contemplador piensa que es el epítome de su raza y, por lo tanto, todos los demás son inferiores, aunque, al mismo tiempo, considera que otros de su clase son sus mayores rivales. Un contemplador puede estar dispuesto a cooperar con los aventureros que tengannoticias sobre el guardado a las actividades dentro de su especie, y puede ser hostil hacia aquellos que lo elogen por ser un ejemplo perfecto de contemplador.

Lasta las siguientes presentan posibles características personales que puedes utilizar para hacer que un contemplador sea peculiar.

HASTA QUE NO CONOCES A UN CONTEMPLADOR, COSA QUE NO ES FÁCIL DE HACER Y LO RECONOCES, NO SABES LO QUE ES LA VERDADERA PARANOIA.

—ELMINSTER

RAZGOS DE PERSONALIDAD DE CONTEMPLADOR

- | d8 | Rasgo de personalidad |
|----|--|
| 1 | Disfruto pavoneándome de mi superioridad sobre los demás. |
| 2 | Derroto a mis enemigos y mediante una lógica fría y sin emociones. |
| 3 | Determino si vale la pena mantener viva a una criatura en el primer minuto en el que hablo con ella. |
| 4 | Sueño con [una criatura en particular] y esto y seguro de que está tratando de manipularme. |
| 5 | Finjo estar loco, así mis enemigos me subestiman. |
| 6 | Estoy cansado de las interrupciones instantáneas. |
| 7 | Los intentos de asesinato son los únicos sucesos que apaciguan mis sentimientos de soledad. |
| 8 | A veces temo ser una abominación defectuosa. |

IDEALES DE CONTEMPLADOR

- | d6 | Ideal |
|----|---|
| 1 | Codicia. Mis trofeos son prueba de mi éxito (Malvado). |
| 2 | Comunidad. Mi jerarquía de esbirros me mantiene a salvo (Legal). |
| 3 | Intolerancia. Todos los demás como contemplador son imperfectos y deben ser destruidos (Malvado). |
| 4 | Estabilidad. Debo mantener el equilibrio actual de poder en la región (Legal). |
| 5 | Perfección. Aunque soy perfecto tal y como soy, puedo esforzarme por ser aún mejor (Neutral). |
| 6 | Poder. Estaré seguro cuando goberne todo (Malvado). |

VINCULOS DE CONTEMPLADOR

- | d6 | Vínculo |
|----|--|
| 1 | Mis seguidores me están espiando y busco aliados poderosos y motivados para destruirlos. |
| 2 | Estraño el parentesco de mi gemelo, que desapareció hace años. |
| 3 | Debo recuperar un artefacto que me robaron. |
| 4 | He previsto el momento de mi muerte y sé qué me matará. Espero ganarme el favor de mi asesino para evitar mi final. |
| 5 | Tuve la suerte de escapar de mi enemigo y me preocupo de que me descubran otra vez antes de estar preparado. |
| 6 | Planeo incessantemente cómo escapar y recuperar un antiguo tomo que contiene el secreto para crear criaturas perfectas y obedientes de mí mismo. |

DEFECTOS DE CONTEMPLADOR

- | d6 | Defecto |
|----|--|
| 1 | Por lo general ignora los consejos de mis esbirros. |
| 2 | Disfruto burlándome de los rivales y de los pistas de mis planes. |
| 3 | Me ofendo rápidamente. |
| 4 | Tengo sueños terroríficos con frecuencia. |
| 5 | A menudo pago mis frustraciones con mis esbirros. |
| 6 | A veces lvido de que otros no tienen acceso a todos mis conocimientos. |

NOMBRES DE CONTEMPLADOR

Un contemplador elige su propio nombre, juntando sonidos y sílabas que tienen importancia y significado para él.

NOMBRES DE CONTEMPLADOR

d20	Nombre	d20	Nombre
1	Barixis	11	Orox
2	Chelm	12	Qualnus
3	Derukoskai	13	Ralakor
4	Eddalx	14	Selthórych
5	Famax	15	Sokhalsh
6	Irv	16	Thimnoll
7	Jantro ph	17	Velker
8	Khoa	18	Xeo
9	Lanuhs	19	Zalshox
10	Nagish	20	Zirlarq

TÁCTICAS DE BATALLA

Un contemplador analiza a sus oponentes, toma nota de armaduras, armas y planes y ajusta su estrategia para eliminar a las amenazas más peligrosas lo más rápido posible. Aunque las acciones específicas de un contemplador variarán en cada encuentro, el comportamiento de la criatura se rige en gran medida por las tácticas que se describen a continuación.

MANTENTE FUERA DEL ALCANCE Y LA VISTA

La capacidad natural de un contemplador para volar es esencial para muchas de sus defensas y hábitos. Algunas partes de su guarida, especialmente la más remota donde duerme, generalmente no son accesibles a pie, lo que dificulta que sus esbirros se apoderen del cubil y obliga a los intrusos a encontrar formas de superar las empinadas subidas verticales.

Además, la levitación natural de un contemplador significa que no corre el riesgo de activar ninguna trampa en el suelo y, por lo tanto, es probable que use dichas defensas para proteger su santuario interior, lo que le permite vagar libremente por la zona mientras que sus enemigos deben esquivar o superar múltiples obstáculos.

A menos que sus oponentes estén ocultos por niebla, invisibilidad o algún otro efecto mágico, un contemplador puede estar al acecho en la oscuridad y disparar a cualquier criatura que pueda ver y se encuentre dentro del alcance de su visión en la oscuridad. Una habitación oscura con un techo de 120 pies le permite emplear esta táctica, lo que requiere que sus adversarios creen luz a cierta distancia para devolver el fuego con algo de precisión.

Incluso los intrusos que no necesitan luz para ver tienen que lidiar con los sentidos superiores del contemplador: el monstruo puede contemplar a sus oponentes antes de que alguien con una visión en la oscuridad de 60 pies le detecte.

USA LA ANTIMAGIA SIN RESERVAS

Aunque un contemplador no puede utilizar sus rayos sobre objetivos situados dentro de la zona de su cono antimagia, el poder de su ojo central es increíblemente efectivo en combate: incapacita instantáneamente a los lanzadores de conjuros enemigos, revelando la ubicación exacta de cualquiera que emplee *contorno borroso* o *invisibilidad* y haciendo que los oponentes que recurran al vuelo mágico caigan en picado al suelo. El cono es lo suficientemente ancho como para que, en condiciones normales, el contemplador pueda redirigirlo hacia cualquier criatura en concreto que intente escapar de la zona, manteniendo ese



objetivo asegurado hasta que el monstruo haya matado a todos los enemigos fuera del cono.

Un contemplador puede utilizar su rayo de telequinesis junto con su cono antimagia para levantar un objeto pesado por encima del cono y dejarlo caer sobre un oponente situado dentro de este; la gravedad termina el trabajo, aun cuando el cono niegue el control telequínético del contemplador.

La capacidad de suspender temporalmente los efectos mágicos es útil para un contemplador a la hora de determinar si un esbirro ha sido hechizado o forzado a actuar contra su amo; la criatura puede cambiar su comportamiento cuando está dentro del cono, podría recordar o ser capaz de hablar de cosas que se vio obligada a olvidar o a mantener en secreto.

Debido a que el cono suprime los efectos mágicos en curso, el contemplador puede crear una zona segura en su guarida detrás de un *muro de fuego* permanente o un *muro de fuerza*, y hacer uso de un peligro mágico existente (como un estanque que transforma a cualquier criatura que lo toque) o una zona con guardianes mágicos (como un antiguo santuario con un demonio vinculado) que el puede evitar.

UTILIZA LOS RAYOS OCULARES AL MÁXIMO

Un contemplador puede disparar múltiples rayos oculares en su turno y podría emplearlos todos sucesivamente contra su enemigo más peligroso. Incluso un guerrero muy duro tendrá dudas después de recibir daño de un rayo desintegrador, un rayo debilitador y un rayo mortal.

Un contemplador puede cambiar sus objetivos después de su primer o segundo rayo. Por ejemplo, si intenta disparar rayos cautivadores, ralentizadores y somníferos a un explorador y este sucumbe al sortilegio, el contemplador podría usar los rayos restantes contra otros objetivos.

EMPLEA ACCIONES LEGENDARIAS

La capacidad del contemplador de utilizar acciones legendarias duplica a efectos prácticos la cantidad de veces que puede disparar rayos en un asalto. Cada acción legendaria que realice le da la oportunidad de reaccionar a un cambio en las circunstancias o de proseguir con un ataque que empezó en su turno. Por ejemplo, podría usar su rayo somnífero como una acción legendaria contra un enemigo que se acaba de despertar. Si no se presenta tal oportunidad, las acciones legendarias siempre son útiles para amontonar rayos sobre el adversario más peligroso.

RECURRE A TRAMPAS Y ESBIRROS

Un contemplador en su guarida tiene acceso a tantos recursos que a menudo puede hacer desaparecer a los invasores sin recurrir a enfrentamiento directo. Las trampas a tierra y ocultas pueden estar al acecho detrás de cada esquina e incluso ser descaradamente obvias en algunos lugares, pero no por ello son menos letales. De manera similar, un contemplador podría colocar a algunos de sus esbirros en un lugar privilegiado para una emboscada o enviar a un puñado de sus sirvientes para sobrepasar a un grupo de enemigos que hayan sido bitados por las trampas y otros peligros. Todos los contemplador estien en esbirros y siempre pueden hacerse con más, por lo que el duende la gu and a no duda en enviar a sus subalternos a luchar.

FUERA DEL COMBATE

Como se describe en el *Monster Manual*, el uso de los rayos oculares de un contemplador en combate es aleatorio y se rige por tiradas en lugar de por elección. Esta regla es una abstracción, diseñada para mantener a los oponentes del contemplador con la incertidumbre de qué rayos vendrán

Un contemplador siempre tiene varios planes de respaldo listos. Cuando trato con uno, tengo tres planes propios: correr, escondarme y distraerle. Los aventureros rivales son siempre una buena distracción. Los contempladores rivales son la mejor.

—Volo

LO MEJOR DE TODO ES QUE, SI PUEDES DESCUBRIR QUÉ PLANES LE GUSTAN MÁS A UN CONTEMPLADOR, AMENACES ESOS PLANES. ATRAERÁS SU ATENCIÓN Y LO HARÁS, AL MENOS MOMENTÁNEAMENTE, PREDECIBLE. TAMBIÉN ME TEMO QUE DESCONFÍARÁ DE TI. PODRÍAS HABER ELEGIDO UNA CARRERA MÁS FÁCIL QUE LA DE AVENTURERO.

—ELMINSTER

después (y, de hecho, también para evitar que el monstruo utilice sus rayos oculares más letales en cada oportunidad que tenga). Esta regla también hace que la criatura sea más fácil de controlar.

En la seguridad de su guarida, fuera de la vista de los posibles enemigos, un contemplador puede emplear cualquiera de sus rayos oculares siempre que lo desee. Muchos de ellos le sirven como herramientas.

CONO ANTIMAGIA

El efecto de anulación de magia del ojo central de un contemplador tiene varios usos posibles fuera del combate, pero este puede desactivarlo solo con cerrar el ojo si no le es necesario.

CONO DE ENERGÍA NEGATIVA

Normalmente la energía negativa, que solo puede utilizar un tirano sepulcral, impide que los supervivientes de una batalla se curen y anima a las criaturas muertas o moribundas como zombis bajo el control del contemplador. Debido a que no hay límite a la cantidad de zombis que un tirano sepulcral puede animar y controlar, es capaz de llenar su guarida de tantos muertos vivientes que no hay prácticamente espacio alguno para pasar a pie, creando así una barrera cadavérica que detiene cualquier invasión.

RAYO CAUTIVADOR

Es común que un contemplador hechice a un monstruo hostil, atraiga a la criatura a su guarida y la confine allí para que no sea capaz de escapar por sus propios medios. De esta manera, incluso los monstruos que no es posible sobornar o coaccionar pueden ser útiles para un contemplador, haciendo de su cubil un confuso zoológico de bestias hostiles.

Aunque cada uso del efecto de hechizar dura solo una hora, las repetidas utilidades a lo largo del tiempo contra el mismo objetivo tienden a desgastar la voluntad de una criatura, creando un siervo dócil.

RAYO PARALIZADOR

Fue ra del combate, el rayo paralizador se emplea con más frecuencia para frenar a un esbirro que huye y no se quiere destruir en el momento.

RAYO ATERRADOR

Un contemplador usa su rayo aterrador para torturar psicológicamente e interrogar a un prisionero hasta que la criatura pierde la voluntad de resistirse.

RAYO RALENTIZADOR

Un contemplador puede utilizar su rayo ralentizador sobre un aciatuara que no coopere como demostración de fuerza, amenazando con recurrir a ataques más serios si la víctima no se somete a su voluntad.

RAYO MORTAL Y RAYO DEBILITADOR

Un contemplador puede ajustar su rayo mortal o su rayo debilitador para "disparar" a los objetivos más pequeños y causar solo una pequeña cantidad de daño (aunque suele ser suficiente para arrasar todo lo que toca). Por ejemplo, para evitar el espionaje mágico, un contemplador podría emplear cualquiera de los dos rayos para eliminar de su guarida todas las alimañas comunes (murciélagos, ratas, arañas, etc.).

RAYO TELEQUINÉTICO

Además de funcionar como los brazos y manos del contemplador para las tareas del día a día, el rayo telequinético es esencial para construir trampas y otras defensas de su cubil, como colocar pesos para una trampa de bloques que caen. Este rayo permite a un contemplador situar a sus esbirros en partes de la guarida a las que solo se puede acceder escalando o volando, evitando que los ocupantes escapen. También podría usar su rayo telequinético para transportar por la fuerza a una criatura inmune a los efectos de hechizar (como un autómatas o algunos tipos de muertos vivientes).

RAYO SOMNÍFERO

Cuando se aprovecha de otras criaturas, un contemplador puede utilizar su rayo somnífero como una exhibición de poder, incapacitando rápidamente al líder y, por lo tanto, persuadiendo al resto del grupo para que no muestre resistencia. Esta técnica es útil principalmente cuando el monstruo intenta emplear al grupo para sus propios fines y mantener vivo al líder resulta útil para dichos planes. Este rayo también se usa para pacificar a cautivos potencialmente útiles, tal vez como preparación para condicionarlos mediante los rayos cautivadores o aterradores.

RAYO PETRIFICADOR

La función más mundana del rayo petrificador es decorar la guarida de un contemplador con estatuas. Más allá de eso, este rayo tiene multitud de usos. Un esbirro ingobernable podría convertirse en piedra, eliminando a la criatura como amenaza y creando un recordatorio permanente del precio de desobedecer al monstruo. Un contemplador puede utilizar criaturas petrificadas poco dispersas para crear obstáculos en una cámara abierta, juntar varias en un corredor para sellar una zona o hacer que caigan sobre los intrusos, en lugar de utilizar simples bloques pesados y generando así temor e incertidumbre entre las víctimas.

RAYO DESINTEGRADOR

El rayo desintegrador de un contemplador es una herramienta útil para excavar. El monstruo también puede manipular el rayo con precisión, lo que le permite cortar y dar forma a objetos como si estuviera empujando un cincel fino, taladrar agujeros demasiado pequeños que ni siquiera una flecha podría atravesarlos, tallar bloques de mampostería sobre la piedra bruta, amputar miembros o marcar criaturas con cicatrices similares a quemaduras. Este rayo y el telequinético son la base de la capacidad de un contemplador para moldear su guarida a necesidades muy específicas y exigentes, ya sea esculpiendo salas o fabricando trampas.



CAPACIDADES ALTERNATIVAS

Cuando se desenfrena la imaginación onírica de un contemplador, el resultado puede ser una prole que posee un conjunto de características inusuales o únicas. En lugar de los poderes comunes de los ojos central y tallos oculares de un contemplador, la criatura tendrá una o más características diferentes, que seguro sorprenderán a los enemigos que pensaron que sabían en qué se estaban metiendo.

Esta sección proporciona varios efectos alternativos de conjuros para los ojos de un contemplador. Cada uno de ellos está diseñado para tener el mismo nivel de poder que aquel al que reemplaza, lo que te permite crear un contemplador personalizado sin alterar el valor de desafío del monstruo. Otra opción es cambiar cualquiera de los rayos oculares dañinos del *Monster Manual* por un efecto con un tipo de daño diferente, como por ejemplo reemplazar el rayo debilitador por un rayo de combustión que cause daño de fuego en lugar de daño necrótico.

A menos que se indique lo contrario, una capacidad alternativa tiene el mismo alcance que el rayo ocular al que reemplaza y afecta solo a una criatura por uso (incluso si la habilidad se basa en un conjuro que normalmente afecta a una zona o múltiples objetivos). La tirada de salvación para una capacidad alternativa usa la misma CD y puntuación de característica que el conjuro en el que se basa el rayo ocular.

Como antimagia: *espejismo arcano*, *palabra de poder: aturdir* (afecta al objeto tivo más débil que no esté aturdido dentro del círculo en cada asalto)

Rayo a terrador: *forma gaseosa* (o no sobre el lanzador o una criatura voluntaria), *rayo de luna*.

Rayo cautivador: *destierra* (1 minuto), *confusión* (1 minuto).

Rayo debilitador: *crear muerto viviente* (se puede usar pendiente mente de la hora de la), *polimarfar* (1 minuto).

Rayo desinte grado n relámpago en cadena (el objeto tivo principal recibe 6d6 de daño de relámpago, dos objetivos secundarios a 30 pies del principal recibe nun daño de relámpago de 3d6 cada uno), *mal de ojo* (efecto enfermizo; 1 minuto).

Rayo mortal: *circulo de muerte* (esfera de 10 pies de radio; 4d6 de daño necrótico a todas las criaturas de la zona), *ranper la mente*.

Rayo paralizador: *alterar los recuerdos*, *silencia* (1 minuto).

Rayo petrificador: *baile irresistible de Otto* (1 minuto), *murado hielo* (1 minuto; unpa nel cuadrado de 10 pies delado)

Rayo ralentizador: *impane mal dición* (1 minuto), *tormenta de aguanieve* (un cubo de 10 pies de lado).

Rayos omniervo: *sardera/ceguera*, *pasa brumoso* (solo sobre el lanzador una criatura voluntaria)

Rayo de telequinesis: *geas* (1 hora), *muro de fuerza* (1 minuto; unpa nel cuadrado de 10 pies delado).

GUARDIAS DE CONTEMPLADORES

La guardia de un contemplador es un reflejo de la mentalidad de la criatura, diseñada para anticipar y frustrar cualquier plan que los posibles invasores puedan idear. Cada una de sus cámaras está aislada y es accesible desde solo una o dos zonas, permitiendo al contemplador controlar la ruta que los enemigos de bento mar par allegará santuario donde espera el duñodel lugar.

Un contemplador suele crea su guardia en zonas de cuevas naturales, dando forma a las salas con su rayo desinte grado. La mayoría de las entradas y pasajes que cre a para cone ctar una cámara conotra son demasiado estre chos para admír criaturas más grandes que el propio contemplador (especialmente en las estancias más internas). Si existen de forma natural grandes aberturas entre cuevas adyacentes, el contemplador reduce o sella dichas oquedades, ya sea empl eando mano de obra esclava o der rumbando el túnel él mismo.

Independiente mente de su configuración general, la guardia de cada contemplador está orientada para a provechar máximo la capacidad de vuelo de la criatura. Las cámaras contiguas están conectadas por túneles verticales o muy inclinados que el monstruo esculpe en la piedra circundante. Cada pasaje es apenas lo suficientemente

grande como para admitir el cuerpo del contemplador. A los enemigos que son demasiado grandes para atravesar estos túneles de paredes lisas les resultará difícil adentrarse en la guarida y les será prácticamente imposible enfrentarse al contemplador en su santuario.

Los esbirros y otras criaturas bajo el control de un contemplador generalmente tienen sus propias habitaciones en la guarida. Debido a que normalmente estos secuaces no pueden volar, muchas de estas cámaras están conectadas mediante escaleras o rampas con una pendiente suave además de los túneles, de modo que el contemplador puede reubicar fácilmente a sus esbirros cuando es necesario.

Las salas comunes que se encuentran en la guarida de un contemplador se describen en las secciones siguientes.

CÁMARAS DE LOS ESBIRROS

La guarida tiene habitaciones reservadas para los esbirros del contemplador, donde estos viven, cocinan, comen y duermen.

GALERÍA CENTRAL

La zona principal que usa el contemplador para vivir está llena de objetos que le gusta observar, como arte, estatuas y su último botín. El suelo es irregular y a los intrusos les resulta difícil orientarse. Los esbirros suelen guardar las entradas a esta cámara.

GALERÍA DE TROFEOS

Un contemplador que ha acumulado muchos botines de sus victorias puede reservar una zona de su guarida para su exhibición. Una galería de trofeos será normalmente una cámara larga decorada con recuerdos tomados de criaturas que el monstruo ha matado. Los nichos y los pedestales presentan los objetos más pequeños, mientras que los más grandes se suspenden del techo o se dejan sin apoyos en la habitación. Para evitar que los esbirros manipulen o intenten robar los trofeos, los elementos más valiosos y los preferidos del contemplador se guardan en estantes altos, accesibles a su dueño, capaz de volar, pero fuera del alcance de cualquiera situado en el suelo.

OJOS EN EL CIELO

Debido a que la paranoia de un contemplador no posee límites, a menudo diseña su guarida para incluir pasadizos secretos cuyo fin es el reconocimiento o los ataques por sorpresa (estas características no se muestran en el mapa adjunto, pero se pueden ubicar en cualquier lugar que consideres oportuno). Una configuración típica es una red de túneles que se extiende sobre las cámaras principales de la guarida, cada una lo suficientemente ancha para que el contemplador pueda volar. Estos túneles tienen abiertos en el suelo una serie de agujeros del tamaño de un puño que conducen hasta las habitaciones de abajo, permitiendo al monstruo espiar a las criaturas que se encuentren en su guarida y quizá incluso apuntarlas con sus rayos oculares. Los oponentes pueden disparar, pero los orificios funcionan como saeteras y proporcionan una cobertura de tres cuartos al contemplador.

PRISIÓN

Los contempladores a menudo reservan una cámara para mantener a los cautivos que eligen no matar. El tipo de prisión más simple, lo suficientemente fácil para que un contemplador lo cree, generalmente consiste en agujeros de 20 pies de profundidad desintegrados en el suelo, a veces cubiertos con una rejilla de madera o metal. Se despoja al

prisionero de armas y objetos mágicos, se le arroja a uno de los agujeros y es custodiado por esbirros en todo momento.

SANTUARIO

La cámara privada del contemplador generalmente se ubica en la zona más elevada dentro de la guarida y solo es accesible a través de un largo túnel vertical. Aquí, el monstruo descansa y trama. La habitación generalmente contiene un nido hecho de arena o ropa de cama y las esculturas favoritas del contemplador.

TRAMPAS

Una habitación que no esté dedicada a algún otro propósito podría estar dotada de una variedad de trampas. Además de aquellas destinadas a atrapar criaturas terrestres, un contemplador puede crear o colocar ciertas trampas que resulten eficaces contra los intrusos voladores.

Prácticamente cualquier tipo de trampa podría ser una característica de la guarida de un contemplador. Aquí se describen algunas posibilidades.

Pozo cubierto. Simple pero efectiva, una trampa de pozo cubierto es un agujero cubierto con un falso suelo y tal vez oculto por un poco de tierra o gravilla. El pozo podría estar vacío, lleno de barro (haciendo que cualquier víctima atrapada se ahogue tarde o temprano) o tener pinchos en el fondo.

Trampa de puerta. En una caverna poco utilizada con un techo alto, un contemplador podría erigir una pared que no llegue al techo y construir una puerta con trampa. El monstruo puede volar sobre la trampa, mientras que los intrusos se ven obligados a lidiar con la puerta o perder el tiempo tratando de escalar la pared. Una típica trampa de este tipo sencilla consiste en un brazo con púas que gira hacia abajo para empalar a un intruso cuando la puerta se abre.

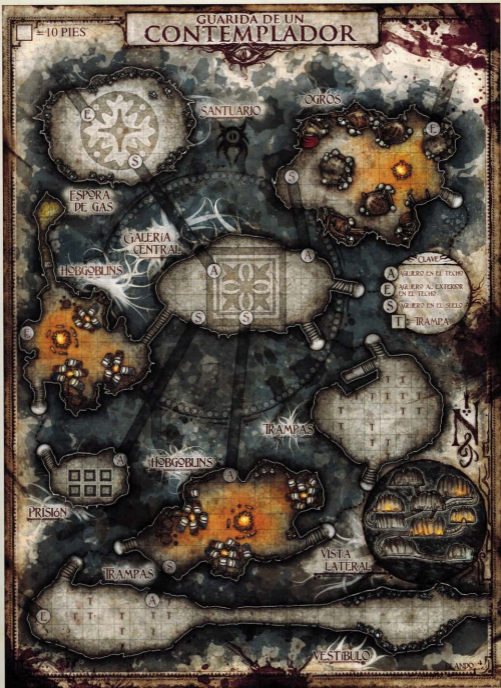
Trampa en el techo. Además de hacer uso de las clásicas "trampas de gravedad", como el techo que se hunde, la red que cae y la esfera rodante, un contemplador puede utilizar su rayo desintegrador para crear un agujero en el techo sobre sus enemigos, abriendo una cámara preparada con antelación llena de barro, agua, arena, basura, limo verde, enemigos petrificados, gas venenoso, enjambres de ciempiés, zombis o cualquier otro tipo de peligro material o criaturas.

Espora de gas. Una forma de trampa de espora de gas no es más que una pequeña habitación o sección de túnel que contiene una o más esporas de gas flotantes. El pasadizo que lleva hasta él está sellado o constreñido para evitar que las criaturas fúngicas se desplacen hacia zonas habitadas. Los intrusos de tamaño Mediano o más pequeño pueden moverse con facilidad a través del corredor, pero pueden advertir poco sobre lo que se avecina, especialmente si el pasaje tiene giros bruscos que hacen que sea probable que no se vea la espora de gas hasta el último momento. Un contemplador podría emplear su rayo telequinético para empujar con fuerza una espora de gas hacia un oponente, haciendo que esta explote.

Carrera de obstáculos. Si su guarida incluye una cámara larga y estrecha con un suelo irregular y varios desniveles, un contemplador podría convertir esta zona en una carnicería. Los suelos cuentan como terreno difícil y los desniveles hacen que en algunos lugares sea necesario trepar o saltar para avanzar. Estas zonas están sembradas a menudo de peligros tanto fijos como móviles. El contemplador y sus esbirros pueden evitar pasar por la estancia mediante puertas secretas en cada extremo. Algunas carreras de

GUARIDA DE UN CONTEMPLADOR

□ = 10 PIES



obstáculos cuentan con muros bajos para ralentizar aún más a los enemigos o un rastrillo para atraparlos en una sección de la habitación.

Pulverizador de aceite. El elemento principal de una trampa de pulverizador de aceite es un tanque grande, lleno de aceite, incrustado en la parte superior de una columna o ubicado en un espacio sobre la estancia con trampa. Cuando esta última se activa, se abre una válvula en la parte inferior del tanque y el aceite se lanza hacia la habitación, haciendo que el suelo se vuelva resbaladizo y se prenda si entra en contacto con una llama.

TÚNELES DE ESCAPE

Una guarida tiene varios túneles para escapar, cada uno sellado dentro de la guarida con una gran roca o un muro de piedra con mortero. La mayoría de estas rutas están bloqueadas en ambos extremos, lo que evita que las criaturas entren fácilmente en la guarida a través de cualquier acceso que no sea la entrada principal. El contemplador, por supuesto, puede desintegrar estas barreras para acceder al túnel. Al igual que con los corredores entre cámaras, los de escape son generalmente empujados o casi verticales, para así dificultar el avance de las criaturas que no vuelan. Los túneles giran cada 50 o 100 pies para evitar que los atacantes disparen al contemplador mientras este huye, permitiendo a la vez que el monstruo conserve la oportunidad de atacar cuando sus enemigos estén a la vista. Muchas vías de escape tienen trampas de bloques que caen o techos débiles soportados por un solo pilar, que el contemplador puede desintegrar después tras pasar por ese punto para frustrar a sus perseguidores.

VESTÍBULO

Más allá de la entrada de la guarida se encuentra el vestíbulo. En lugar de estar esculpidos con herramientas o rayos oculares, la entrada y el vestíbulo se dejan con su forma natural para engañar a los intrusos que podrían estar esperando una estructura creada artificialmente. El suelo de esta zona suele estar 15 pies por debajo del pasillo de entrada y la cámara a menudo está habitada por chillones, que actúan como un sistema de alerta rápida.

SALIR DE LA GUARIDA

Un contemplador se toma muchas molestias para hacer que su guarida sea lo más segura y cómoda posible, por lo que rara vez se aventura al exterior. Un contemplador típico se ocuparía principalmente de asegurar la zona en un radio de 1 milla alrededor de su cubil (correspondiente a la zona de los efectos regionales del contemplador), pero podría ir incluso más lejos si fuera necesario. Puede salir de su hogar para enfrentarse a o prevenir el avance de las criaturas que vea como amenazas, para capturar un nuevo grupo de esbirros o para ir tras un trofeo particularmente atractivo.

Cuando un contemplador pasa a la ofensiva contra una amenaza que se encuentra fuera de su guarida, planifica con antelación y hace uso de todos sus recursos. Por ejemplo, si decide que una aldea humana recién fundada en las cercanías es una amenaza, él y sus esbirros acamparán cerca y explorarán la zona (generalmente sobrevolándola por la noche y utilizando su visión en la oscuridad) durante uno o dos días. Una vez conozca la disposición y los movimientos de los guardias, el contemplador enviará a sus secuaces para atacar o atraer a los defensores mientras vuela por encima de sus cabezas y emplea sus rayos

oculares para someter a la aldea y atacar a los líderes y otros enemigos formidables antes de que se pueda organizar una resistencia eficaz.

Una de estas incursiones suele durar menos de una hora, tras lo cual el monstruo retira sus fuerzas, dejando a los aterrizados supervivientes preguntándose cuándo se producirá el próximo ataque. A menos que estos huyan, el contemplador y sus tropas regresarán noche tras noche, eliminando cada vez a los defensores clave y rompiendo finalmente la moral de quienes hayan quedado con vida, momento en el que los esbirros de la criatura capturarán a cualquier persona u objeto que valga la pena y arrasarán el asentamiento.

TESORO

Los contempladores examinan cuidadosamente todo el tesoro de sus guaridas y dividen el botín en cinco grupos: herramientas, regalos, peligros, trofeos y batiburrillo.

Una **herramienta** es cualquier tesoro que el monstruo pueda usar como equipo personal. Un contemplador no puede utilizar muchos tipos de objetos mágicos para humanoídes porque no tiene esas partes del cuerpo para emplearlos; por ejemplo, no puede usar guantes o botas porque no tiene ni manos ni pies. Pero una de estas criaturas podría usar anillos mágicos en los tallos oculares o colocar una capa mágica en su espalda y los objetos funcionan como lo harían si los llevase un humanoíde.

Si te parece oportuno, un contemplador podría utilizar objetos mágicos que deben sujetarse para activarse, como las varitas; se supone que el monstruo emplea su rayo ocular de telequinesis para mover y apuntar con el objeto de la misma manera en que un humanoíde usaría su mano. Un contemplador no puede sintonizarse con los elementos que requieren la sintonización con un lanzador de conjuros o un miembro de cierta clase.

Un **regalo** es un tesoro que el contemplador no puede utilizar, pero que sería útil para un esbirro, como guantes mágicos, botas, armaduras o un objeto con el que no pueda sintonizarse. Por lo general, estos monstruos conceden estos regalos para hacer que un secuaz sea más poderoso y haga mejor su trabajo, lo que generalmente implica proteger la guarida del contemplador. A veces emplean los regalos como recompensas e incentivos para los esbirros excepcionales; aunque prefieren gobernar mediante la coerción y miedo, los contempladores entienden que a veces se pueden lograr mejores resultados recompensando el comportamiento positivo en lugar de castigar el negativo.

Un **peligro** puede usarse de forma ofensiva, defensiva o utilitaria. Los contempladores son expertos en reutilizar objetos malditos o peligrosos como elementos de trampas u obstáculos en su guarida, especialmente el elemento en cuestión emite un efecto continuo que puede suprimir según sea necesario con su como antimagia.

Un **trofeo** es un tesoro que un contemplador valora como evidencia de su poder, sirve como recuerdo de la victoria sobre sus enemigos o evoca otra reacción positiva. El cadáver preservado de un contemplador rival (o cualquier parte que pueda recuperar de una batalla) resultaría un trofeo preciado, como lo sería el cráneo de un dragón derrotado, la ropa de un famoso aventurero que haya asesinado u objetos de arte que plazcan a sus extraños sentidos. Los contempladores normalmente memorizan la ubicación de todos sus trofeos e inmediatamente detectan si algo falta o ha sido cambiado de sitio.

Un **batiburrillo** es un tesoro que tiene un valor intrínseco, pero no resulta inmediatamente útil para el contemplador o sus esbirros. Esta categoría incluye monedas, gemas, joyas y objetos mágicos que nadie en la guarida puede usar (o usar bien). Estos objetos son almacenados en algún lugar del complejo hasta que el monstruo los desecha, a veces distribuyéndolos entre los seguidores como regalos, pero en otras ocasiones simplemente desintegrándolos.

La personalidad de un contemplador influye enormemente en la forma en que clasifica sus tesoros. Uno fanfarrón podría usar un hacha de guerra mágica de un enemigo asesinado como trofeo, pero uno manipulador podría regalar esa arma a un teniente para fomentar la competencia entre sus oficiales superiores. Un contemplador inventivo podría utilizar una *botella siemprehumeante* para ocultar docenas de trampas en una habitación, pero uno más militarista podría no darle uso alguno y tratar el objeto como un batiburrillo. Las circunstancias pueden cambiar el papel de un tesoro: un *bastón de la pitón* empleado para apuntalar una trampa de bloques de piedra podría darse como regalo si el monstruo adquiere un esbirro que pueda sintonizarse el objeto.

ESBIRROS Y MASCOTAS

Los contempladores suelen hacer uso de esbirros. Establecer el control sobre estas criaturas suele involucrar el uso de rayos oculares, pero con el tiempo sus ejércitos llegan a comprender que el monstruo puede matarlos cuando lo desee y lo mejor para ellos es dejar de resistirse y simplemente obedecer sus órdenes.

Los esbirros construyen en muros en la guarida del contemplador, distribuyen alimentos para otros residentes y crean nuevas estancias para ellos y otros seguidores, tareas que el contemplador considera que no merecen su atención personal. Algunos incluso adoran al monstruo como una deidad caprichosa y enojada.

Tres tablas ("Esbirros menores de contemplador", "Esbirros mayores de contemplador" y "Mascotas de contemplador") facilitan el abastecimiento de la guarida de un contemplador con tales criaturas.

ESBIRROS MENORES

Si la comitiva de un contemplador se comparara con un ejército, los soldados rasos estarían representados por sus esbirros menores: criaturas inteligentes que pueden hablar y que generalmente viven en grupos grandes. Se encargan de tareas de poca importancia para el monstruo, como cazar, explorar y custodiar la guarida.

ESBIRROS MAYORES

Los esbirros mayores de un contemplador son oponentes formidables. En la guarida, quizá estén ubicados donde puedan arpar a los intrusos en una emboscada, o incluso podrían ser una última línea de defensa contra los enemigos que amenazan el santuario interior.

MASCOTAS

Los contempladores a menudo tienen una o más mascotas en su guarida, principalmente porque (por cualquier razón) disfrutan de la compañía de tales criaturas. Las mascotas suelen ser de inteligencia baja y son adoptadas debido a sus habilidades en combate, facultad para entretener o valor como trofeo.

ESBIRROS MENORES DE CONTEMPLADOR

d100	Esbirros menores*
01-04	10d10 + 50 bandidos y 3d6 capitanesbandidos
05-06	10d6 duergars
07-14	10d10 + 50goblins y 3d4 jefesgoblins
15-17	10d10 + 50grimlocks
18-27	10d10hobgoblins y 2d4 capitaneshobgoblins
28-32	10d10 + 50hombreslagarto
33-40	10d10 + 50 kobolds, 2d4 inventores kobold** y 2d6 hechicerosescamosos kobold**
41-48	10d10orcos y 1d6 señoresdela guerraorcos
49-52	10d6 osgos y 1d3jefes osgos
53-55	6d6 quaggoths
56-59	10d10sectarios y 4 d6 sectarios fanáticos
60-65	10d10 + 50trogloditas
66-00	Tiradosveces, ignorando los resultados por encima de 65

* Para las guaridas de tiranos sepulcrales, usa esta tabla, pero reemplaza aproximadamente la mitad de sus esbirros humanoides por zombis.

** Consulta el capítulo 3 de este libro para ver los perfiles.

ESBIRROS MAYORES DE CONTEMPLADOR

d100	Esbirros may ores*
01-03	2d4 barlugaras
04-10	1d12ettins
11-20	1d2 gigantes de fuego, 1d3 gigantes de escarcha, 2d4 gigantes de las colinas o 1d6 gigantes de piedra (según sea adecuado por el terreno)
21-25	3d6 horroresganchudos
26-32	3d6 manticoras
33-40	3d6 minotauros
41-55	6d6 ogros
56-70	2d4 trolls
71-75	3d6 tumularios
76-00	Tira dos veces, ignorando los resultados por encima de 75

* Para las guaridas de tiranos sepulcrales, usa esta tabla, pero reemplaza aproximadamente la mitad de sus esbirros vivos por ogros zombis.

MASCOTAS DE CONTEMPLADOR

d100	Mascotas
01-10	1d3 basiliscos
11-13	1d3 contempladores zombis
14-17	1d4 gólems de carne
18-26	1d6 guivermos
27-39	2d4 laceros
40-43	2d6 nóticos
44-46	3d6 observadores*
47-58	2d4 otughs
59-67	1d4 quimeras
68-75	3d6 sabuesos infernales
76-00	Tira dos veces, ignorando los resultados por encima de 75

* Consulta el capítulo 3 de este libro para ver los perfiles.

Si hay algo que he aprendido en mi vida, es que cualquier imperio que se levante caerá. Todos se derrumban.

—Volo

EL GREMIO DEL XANATHAR

El Gremio del Xanathar es una organización de ladrones y esclavistas que opera bajo la ciudad de Waterdeep, en la ambientación de los Reinos Olvidados. El maestre del gremio es un contemplador, el último de una serie de criaturas de este tipo. Al igual que sus predecesores, el contemplador usa "el Xanathar" como título en lugar de su propio nombre (que es Zushaxx). El gremio ha estado de influencia nómada durante casi doscientos años, con un contemplador diferente asumiendo el control cada pocas décadas.

MEGALOMANÍA PARANOICA

El Xanathar, al igual que sus predecesores, es un ojo tirano, un tipo de contemplador que elige vivir entre otras criaturas asumiendo una posición de superioridad. Su paranoia se mantiene bajo control la mayor parte del tiempo, y su extrañeza está ocupada con el crimen organizado en Undermountain y Waterdeep. El Xanathar cree que su inteligencia y magia lo hacen especialmente adecuado para esta labor, incluso más que su predecesor asesinado, y utiliza sus habilidades para hacer cumplir su voluntad de manera implacable sobre un territorio político y criminal lo más extenso posible.

El vínculo del Xanathar es su guarida, un elaborado complejo de cavernas creado por sus antecesores, esculpido entre las retorcidas alcantarillas de Waterdeep. Casi nunca abandona su hogar, ya que en el centro de este mundo es el dueño de todo lo que ve y está a salvo de amenazas externas. La extensa guarida está bien provista de los placeres exóticos que anhela, como aceites perfumados para el baño, incienso aromático y comida gourmet preparada por cocineros expertos. Se rodea de alfombras de su riqueza y éxito, como en platos de oro, bebe de cálices incrustados de diamantes, adorna su zona de descanso con maravillosos tapices y se engalana a sí mismo y a su santuario con poderosos objetos mágicos.

Sin embargo, su miedo a las conspiraciones no está completamente ausente, sino que permanece latente. De vez en cuando se ve acosado por preocupaciones abrumadoras sobre planes de asesinato, buscadores de venganza y otras maquinaciones en su contra. Cuando estos pensamientos salen a la superficie, el Xanathar puede acabar con sus lugartenientes, interpretando sus errores como desobediencia, sus fracasos como intentos deliberados de socavar su poder y sus éxitos como desafíos a su superioridad. La ira del monstruo podría manifestarse tan abruptamente como un rayo desintegrador o tan lentamente como una mirada furiosa y un escrutinio cada vez mayor durante varias semanas.

El Xanathar es ambicioso y quiere expandir su poder forjando alianzas, pero está preocupado constantemente por la traición. Los únicos aliados que considera relativamente fiables son los individuos con los que ha trabajado (o lo ha hecho su antecesor) durante años y la mayoría de ellos son criaturas a las que no tiene por qué temer porque no son una amenaza para él ni para el gremio. Trueba con formar alianzas con otros grupos poderosos, por lo que es probable que rompa los lazos con un nuevo aliado si detecta un mero indicio de traición o se presenta algún problema. Si una organización es útil pero significativamente más débil que el gremio, es probable que el Xanathar absorba a sus miembros y recursos (ya sea de manera inmediata o gradual) para poder vigilar las amenazas desde dentro de ese grupo.

Como todos los contempladores, el Xanathar anhela información. Es consciente de la gran biblioteca de Candlekeep y del conocimiento almacenado allí, de manera que uno de sus principales objetivos es llevar a un agente al lugar para que pueda comenzar a enviar copias de esa información al ojo tirano para su revisión. El objetivo final del Xanathar es controlar toda la región bajo Waterdeep (tanto Undermountain como Skullport), lo que le otorgaría tanta influencia política como a todos los lores de Waterdeep juntos.

DIVISIÓN DEL TRABAJO

Gracias a su inteligencia superior y a su forma única de pensar, el Xanathar puede supervisar y dirigir eficientemente los esfuerzos de muchas criaturas al mismo tiempo. Tiene dominio sobre una docena de tenientes especializados. Cada uno de ellos es responsable de operar uno de los aspectos del negocio del gremio, entre los que se encuentran el asesinato, el chantaje, la extorsión, los mercenarios, la esclavitud, el contrabando, el espionaje y el robo (de estas operaciones, la esclavitud y el robo son las más importantes). Cuando se necesita un reemplazo, los mejores candidatos son aquellos que aprecian los beneficios de una organización estricta (y por lo tanto son legales malvados o, como mucho, neutrales malvados) y tienen una alta tolerancia al comportamiento a veces errático de su jefe.

A cada teniente se le permite administrar su parte de la operación del gremio como desee. Algunos utilizan un enfoque directo y práctico y otros establecen una cadena de mando con una jerarquía clara desde la cima hasta el nivel más bajo. Mientras la operación de un teniente se desarrolle sin problemas, el Xanathar no se opondrá a sus métodos ni supervisará los actos de su subalterno.

Cuando un humano megalómano alcanza una posición de poder en una organización malvada, ese individuo siempre corre el riesgo de ser asesinado o reemplazado por un rival hambriento de poder. En las ocasiones en las que un grupo así es dirigido por un contemplador en lugar de un humano, el ojo tirano muestra una resistencia increíble contra los contendientes. Sus oponentes no solo no están seguros de cuál es la mejor forma de matarlo, sino que, además, el contemplador puede tomar represalias rápidamente y con fuerza letal contra múltiples enemigos al mismo tiempo; duerme, literalmente, con los ojos abiertos. La única amenaza real para el gobierno del Xanathar es otro contemplador, lo que explica por qué el gremio ha sido dirigido por una sucesión de estos monstruos en lugar de por varias criaturas humanoides o inhumanas. Los tenientes que tienen sus propias ambiciones, que podrían llegar a oponerse al tirano o temer por su seguridad, tienen muchas más probabilidades de huir (o "retirarse") que de enfrentarse al contemplador con éxito. Las cabezas petrificadas de varios tenientes traidores decoran la guarida del Xanathar como testimonio a su trato a los pretendientes a su puesto.

Además de sus tenientes, el Xanathar posee muchos esbirros que realizan tareas concretas. Estos subordinados no tienen tanta influencia como los tenientes, pero asumen papeles clave en su gremio y poseen un cierto grado de influencia en la organización. Entre ellos se encuentran el tesorero, el chambelán, el jefe de los mensajeros, el médico, el protector del pez, el adivino, el abogado, el maestro animador, el entrenador de monstruos, el trampero y el alcaide de su prisión privada. Los individuos en estos papeles suelen servir al Xanathar durante meses o años, ya que encontrar reemplazos con las mismas habilidades especializadas puede ser difícil.

LO QUE LOS DEMÁS SABEN

Los empleados rasos de la organización (ladrones, esclavistas y matones comunes) trabajan para el Gremio del Xanathar porque paga bien. No saben necesariamente que su líder es un contemplador; solo son conscientes de que el jefe es poderoso, peligroso y no tolera los errores. Aunque los Xanathars anteriores guardaron cuidadosamente el secreto de su verdadera naturaleza y solo permitieron que un puñado de sus tenientes conocieran la verdad, el actual Xanathar trata el asunto más como un secreto a voces. Todos sus lugartenientes, así como muchos miembros de nivel medio del gremio en los que confía el Xanathar, saben que la organización está dirigida por un contemplador.

La mayoría de los integrantes de bajo rango del gremio tienen una idea de que el jefe no es humano, especialmente por el tiempo que el Xanathar ha estado en el poder (no son conscientes de que varios contempladores han asumido el puesto). La mayoría cree que su líder es un miembro de una raza de larga vida, tal vez un enano o un elfo. Algunos piensan que la verdad es más monstruosa y que el Xanathar es un drow o quizá un dragón en forma humanoide.

Las personas de Waterdeep son por lo general conscientes de que hay uno o más gremios que controlan la actividad criminal en la ciudad. Ocasionalmente surgen rumores sobre un monstruoso señor del crimen, como un demonio o un dragón, que guía a su organización desde las sombras. La mayoría de los habitantes desoyen estos rumores y a los tonitos que los hacen circular, afirmando que los lores de Waterdeep nunca permitirían que tales criaturas vagasen por la ciudad.

GIGANTES: LOS QUE AGITAN EL MUNDO

La saga de los gigantes comenzó en los albores del mundo. Los elfos aún tenían que sacar sus delicados pies del reino feérico cuando el trueno de los pasos de los gigantes sacudía al mundo hasta sus entrañas, y ni siquiera los dragones eran todavía conscientes del poder y la gloria que aquellos alcanzarían. Las crónicas de esa edad temprana ya se habían desvanecido en la bruma de las leyendas cuando la humanidad entró en escena. En la actualidad, ni siquiera los gigantes conocen toda la verdad de sus comienzos.

Todo lo que los gigantes y sus parientes saben con certeza es que son razas hermanas. Los humanoideos como los elfos, humanos y enanos son más similares en tamaño y forma que los disparates tipos de gigantes entre sí, pero esas razas no tienen una herencia compartida. Por el contrario, todo verdadero gigante, independientemente del tipo, puede trazar su ascendencia directamente hasta Annam, el Padre Supremo. La mayoría de los gigantes creen que Annam tomó varias consortes además de su pareja Othea, lo que explica la variedad en apariencia y habilidades entre los tipos de gigantes.

Los gigantes y su parentela se encuentran entre las criaturas más temibles que existen, literalmente elevándose sobre los otros seres, más jóvenes, que pueblan el mundo. Sin embargo, en la actualidad, la mayoría de ellos viven aislados o en lugares ocultos, sin mostrar la grandeza colectiva y el poder de sus antepasados.

PRIMERAS IMPRESIONES

Encontrar a un gigante puede ser una experiencia impresionante y desorientadora. Primero aparece un estruendo rítmico, que se siente más que se escucha y que acaba convertido en el sonido de pasos: ¡un gigante está cerca!

LOS CONTEMPLADORES DOMINAN SOBRE UN TERRITORIO
E INTENTAN MANIPULAR AL MUNDO EXTERIOR DESDE SU
CUBIL. PARA LOS AVENTUREROS, EL TRUCO ES APRENDER
DÓNDE CREE CADA CONTEMPLADOR QUE SE ENCUENTRAN
LOS LÍMITES DE SU TERRITORIO

—Elminster

Es fácil. Solo tienes que pensar como un
contemplador. Según Elminster, todos se
consideran el centro del mundo. Bueno, yo sé
que lo soy.

—Volo

Las piedras sueltas vibran y caen por las laderas. Los árboles se mecen, y luego se curvan a medida que emerge el coloso. ¿Cómo puede existir algo tan grande? ¿Es un truco de la perspectiva?

Cuando los gigantes aparecen por primera vez ante un grupo de aventureros, demuestran las cualidades que los hacen espectaculares de ver:

Los gigantes son enormes. La mayoría de los gigantes pueden mirar fácilmente por la ventana de un segundo piso. ¡Lo más grande tendrían que agacharse para bajar a ese nivel! Un marfil de metal de uno de ellos podría servir como un yunque para un herrero humano y cualquier uno de sus escudos es más grande y pesado que una mesa de banquete.

Los gigantes son pesados. Si un gigante se sienta en un carro, sus ruedas y ejes pueden romperse como ramitas. Uno de ellos es capaz de aplastar una casa o volcar un barco simplemente cambiando descuidadamente su peso. Un buey que se acerque demasiado a un gigante dormido podría terminar atragado o aplastado si la criatura se da la vuelta repentinamente.

Los gigantes son ruidosos. Los pasos de los gigantes en la distancia a menudo se confunde inicialmente con truenos, incluso en un día claro. Los sonidos producidos por uno de ellos golpeando una armadura contra su escudo y gritando un desafío a los enemigos sonio sufi cientemente estridentes como para hacer caer los platos de los estantes y girar las puertas en sus marcos.

Los gigantes son fuertes. Un caballo de guerra que cargue a galope tendido, capaz de derribar a toda una línea de guerreros humanos, simplemente se desplomará al chocar con la corpulencia de un gigante. Una de estas criaturas podrá patear un carro o ni la fuerza sufi ciente como para enviarlo destrozando por toda la casa y su garrote, del tamaño de un árbol (si es que no se trata directamente de uno) podría aplastar dicha casa con un solo golpe.

HIJOS DEL PADRE SUPREMO

En una era anterior a los humanos y los elfos, cuando todos los dragones eran jóvenes, Annam, el Padre Supremo, puso a los primeros gigantes en el mundo. Estos eran un reflejo de su divina esencia y también hijos de la tierra, nacidos de la médula de las montañas, la sangre caliente de los volcanes y el aliento de los huracanes.

SALVO EN COMBATE, LOS GIGANTES TIENDEN A SER LENTOS. "PRONTO" PARA UN GIGANTE PUEDE TRADUCIRSE EN TRES O CUATRO AÑOS PARA UN HUMANO.

—ELMINSTER

Annam concibió a los gigantes para ser los amos del mundo. Les dotó de una gran altura para que mirasen por encima del hombro a todo lo que gobernaban. Creó una jerarquía para sus hijos, el *ordning*, de modo que todos superaran su estatus con respecto a los demás y fueran conscientes de quién de ellos estaba más cerca de la rodilla del Padre Supremo.

Unidos por un propósito, los hijos de Annam construyeron Ostoria, el legendario imperio de los gigantes, donde vivían de acuerdo con el *ordning*. Los gigantes de las tormentas gobernaron todo tanto desde abajo como desde arriba. Dominaron los océanos desde las fortalezas submarinas y fueron señores de la tierra desde sus castillos situados en el cielo. Los gigantes de las nubes construyeron inmensas ciudades flotantes y sirvieron a los gigantes de las tormentas como su fuerte mano derecha. Los gigantes de piedra y de fuego se asentaron en las cimas de las montañas y en las cavernas en expansión debajo de estas, donde esculpieron y forjaron las más grandes obras de arte y artesanía de su pueblo. Los gigantes de escarcha defendieron Ostoria con el poderío de sus brazos, no solo en los helados picos y glaciares, sino en todas las fronteras. Los gigantes de las colinas se extendían sobre todas las demás tierras, subyugando a las criaturas menores a través de la fuerza bruta.

EL COMIENZO DEL FIN

Todo sea dicho, el imperio de Ostoria dominó el mundo durante cuatro milenios antes de que comenzara su declive en una lucha genocida contra los dragones, que llegó a conocerse como la Guerra de los Mil Años.

Los dragones habían vivido en Ostoria y sus alrededores en relativa paz desde la fundación del imperio. Los conflictos entre dragones y gigantes en esos días eran personales, no tribales o regionales, y generalmente concernían a asuntos de honor o litigios sobre territorios de caza. Las diferencias se resolvían mediante competiciones individuales de poder, ingenio o habilidad. Dicha situación persistió durante generaciones, hasta que el dragón rojo Garyx encendió la codicia y la envidia de sus seguidores al criticar la prosperidad de los gigantes, que se alzaron en respuesta a estas acusaciones.

O, al menos, esto es lo que la mayoría de los gigantes cree que sucedió. Ya nadie sabe realmente lo que desencadenó la guerra. Pero una vez comenzó la batalla, la paz duradera entre gigantes y dragones se derrumbó en todas partes. Los enemigos se desgarraron las gargantas a lo largo y ancho de Ostoria. No había frentes ni refugios seguros, solo interminables emboscadas, asedios y atrocidades cometidas contra gigantes y dragones por igual. Al final, ninguno de los que quedaron con vida había visto el comienzo de la guerra. La edad y la brutalidad los habían reclamado a todos, de modo que los pocos gigantes y dragones que estaban vivos habían pasado toda su existencia en guerra. La Guerra de los Mil Años no terminó realmente, sino que se consumió por desgaste y agotamiento.

El imperio que todavía podría llamarse Ostoria sobrevivió solo en el lejano norte. Unos pocos puestos fronterizos y fragmentos de reinos, como Helligheim de los gigantes de fuego y Nedeheim de los gigantes de piedra, se aferraban a la vida en profundas cavernas y valles ocultos. En los milenios siguientes, incluso estos lugares cayeron y lo que quedaba

VONINHEIM, LA CAPITAL PERDIDA

Voninheim ("hogar de titanes" en la lengua de los gigantes) semantuvo comolacapitalde Ostoria durante milenios. Era una estructura imponente de hierro y piedra levantada en topografía magiocomopormanos mortales. A algunos atribuyeron su construcción directamente a uno o más de los hijos de Annam, argumentando que incluso los gigantes no podrían haber erigido un edificio tan monumental. El palacio se mantuvo firme e impertérrito cuando los glaciares que podían aplanar montañas lo asaltaron y fluyeron a su alrededor, hasta que solo sus agujas de hierros sobresalieron sobre el hielo como grandes colmillos grises. Con el tiempo, el hielo implacable enterró por completo Voninheim y fue abandonado. Muchos gigantes buscan redescubrir su ubicación: algunos esperan recuperar la gloria perdida de Ostoria, pero otros solo quieren reclamar las poderosas armas de leyenda que se dice están enterradas en sus salas congeladas.

del territorio de Ostoria se volvió estéril, cubierto de un hielo tan grueso como montañas. Desde entonces, muchas razas menores han alcanzado la grandeza y han caído en la oscuridad. Pocos indicios del otrora gran imperio de los gigantes han sobrevivido al implacable paso de los años.

Pero los gigantes recuerdan. Su imperio y su propósito unificado se perdieron hace mucho, pero el anhelo de regresar a la grandeza que una vez fue suya arde en sus recuerdos.

LA DESCENDENCIA DE ANNAM: EL PANT EÓN GIGANTE

Cuando Ostoria cayó, Annam repudió a sus hijos, jurando que nunca más volvería a considerar a los gigantes como su prole hasta que devolvieran a Ostoria su prominencia pasada y reclamaran su legítimo lugar como gobernantes del mundo. Los gigantes, por lo tanto, no rezan a Annam, que se niega a escucharlos. En cambio, veneran a sus hijos divinos, así como a una gran cantidad de otras deidades heroicas y villanas; los miembros menores del panteón.

Los jefes entre los dioses gigantes son los seis hijos de Annam. Estos hermanos son Strommaus (campeón y favorito de los gigantes de las tormentas), Memnor (gigante de las nubes), Surtur (gigante de fuego), Thrym (gigante de escarcha), Skoraesus Huesos Pétreos (gigante de piedra) y Grolantor (gigante de las colinas).

Aunque cada uno de los hijos de Annam suele ser adorado por gigantes de un tipo particular, ellos, como el mismo Padre Supremo, no son racialmente distintos. Por ejemplo, Strommaus no parece un gigante de las tormentas, aunque a menudo se lo representa como si lo fuese en tallas y demás obras artísticas. Al igual que Annam y cada uno de sus hermanos, Strommaus es un ser divino único sin equivalente mortal. Eso sí, su temperamento e intereses son similares a los de los gigantes de las tormentas, por lo que la mayoría de sus seguidores son de ese tipo.

Se pueden hacer afirmaciones similares sobre los otros cinco hermanos. La mayoría de los gigantes de las nubes veneran a Memnor, por ejemplo, pero muchos lo rechazan debido a su engaño y en su lugar adoran a Strommaus. Un gigante de las tormentas que viva en medio de ventiscas e icebergs en el lejano mar del Norte podría rendir homenaje a Thrym en lugar de a Strommaus. Aquellos que han perdido la esperanza de ascender en el *ordning* a veces sirven a Vaprak el Destructor, que es reconocido por los gigantes como el padre de los trolls y los ogros.

Lo s gigante stampoco adoran a deidades ma soulina s exclusivamente. La compañera de Annam, Othea; Hiata, cazadora y guardiana del hogar; Iallanis, diosa del amor y la paz; y Diancastra, una mentirosa impetuosa y arrogante, tienen bastantes seguidores. Como los humanos, algunos gigante sincluso son víctimas de cultos demoníaco s, en los que rinden homenaje a un señor demoníaco como Bafomet o Koschtchie. Adorar a tales entidades, o a cualquier deidad que no sea gigante, es considerado un gran pecado contra el ordning. Que te descubran significa ser expulsado de la familia y del clan.

LA LENGUA GIGANTE

El lenguaje que comparten los gigantes es uno de los pocos restos de su gran imperio. Con el tiempo, se ha fragmentado en muchos dialectos y cada uno tiene su propio acento distintivo, pero los gigantes de diferentes razas pueden, por lo general, entenderse entre ellos.

Cualquier no gigante que aprenda este idioma puede conversar con todo tipo de gigantes, pero a estos a veces les cuesta escuchar las diminutas voces de las criaturas de tamaño humano. Además, algunos sonidos vocálicos emitidos por gigantes son casi imposibles de reproducir para cualquier criatura que no tenga pulmones tan grandes como barriles de cerveza.

MAATY MAUG

Dos palabras tienen un significado especial en el idioma y la cosmovisión de los gigantes. Ninguna se traduce directamente al común u otra lengua, porque sus definiciones abarcan varios conceptos relacionados. **Maat** (pronunciado *moat*) es el término que usan los gigantes para describir ideas, comportamientos, criaturas y objetos que consideran buenos, santos, honorables o deseables. **Maug** (pronunciado *mog*) es el término opuesto, que encarna lo que otras lenguas llaman malo, impío, deshonesto o indeseable.

Los gigantes individuales no son necesariamente considerados como maat o maug por sus parientes. Lo que importa no es la filosofía personal de un gigante sino su posición dentro del ordning, que está influenciada por el comportamiento y la actitud, pero también por una multitud de otros factores. Cada individuo comete tanto actos de maat como de maug y, en consecuencia, sube o baja en el ordning. Un gigante no es juzgado por otros de su raza en función de si lo que hizo fue intrínsecamente bueno o malo, sino por si sus acciones aumentaron o disminuyeron las cualidades que los gigantes admiran: lo "gigantesco", por así decirlo, en ellos mismos y sus clanes.

Por ejemplo, un gigante de las tormentas podría ver el bandillaje de los gigantes de las colinas como algo desagradable pero no como un maug, porque el asalto brutal es un rasgo innato de los gigantes de las colinas. Sin embargo, si los mismos gigantes de las colinas adorasen a Yeenoghu, ese acto representaría un flagrante alejamiento de las tradiciones del ordning. Los gigantes de las colinas que eligen ese camino hacen maug.

OSTORIA Y OTROS MUNDOS

La historia de Ostoria está extraída de los Reinos Olvidados. Piensa en ello como un buen ejemplo de cómo los gigantes se desarrollaron en muchos mundos, y a que captas su ascenso y caída de la prominencia de una manera que resulta icónica para muchas ambientaciones de D&D. En tu propio mundo, puedes reemplazar Ostoria con otro imperio gigante o adaptarlo para crear tu propia historia de su origen.



Los no gigantes son considerados como un simple maug incontrollable y, por lo general, deben demostrar que son capaces de maat para ganarse el respeto de un gigante.

RUNAS Y TALLAS DE RELATOS

Los gigantes utilizan una versión modificada de las formas de letras rúnicas reclamadas por los enanos como propias para gran parte de su comunicación escrita. Este alfabeto es usado ampliamente hoy en día, incluso por muchos de los enemigos tradicionales de los enanos, como orcos, gigantes y trasgos. Los gigantes fueron los primeros habitantes del mundo y, por lo tanto, los creadores de la escritura. Este es un hecho que los miembros de esta raza dan por sentado, pero que los enanos debaten acaloradamente.

Muchos gigantes son parcial o totalmente analfabets, especialmente los gigantes de las colinas, de la escarcha y de fuego, que dan poco valor al aprendizaje. En lugar de escribir historias con palabras, suelen contar sus relatos con pictogramas grabados en madera, hielo, piedra o incluso tierra, en el caso de los gigantes de las colinas. Estas "tallas de relatos" narran leyendas, eventos o reuniones importantes a la manera de pinturas rupestres altamente sofisticadas. A menudo emplean facetas de las leyendas del panteón gigante. Por ejemplo, la cara o la cabeza de Memnor flotando sobre los hombros de otro gigante indica que este era un mentiroso o un impostor; una representación de Iallanis siendo apuñalada por la espalda representa la traición del amor. Tales símbolos y alegorías visuales son bien comprendidas por los gigantes, pero pueden ser indescifrables para los espectadores que no están inmersos en su mitología. La mayoría de los no gigantes encuentran una talla de relatos tan ininteligible como los gigantes la poesía escrita en lengua elfa.

UN GLOSARIO DE PALABRAS GIGANTES

armadura— <i>harbunad</i>	hogar— <i>heim</i>
arriba— <i>opp</i>	honor— <i>rang</i>
ba talla— <i>slog</i>	humano— <i>van</i>
blanco— <i>kvit</i>	intruso— <i>ubuden</i>
bueno/santo/honorable— <i>maat</i>	luz— <i>stg</i>
cacique— <i>forer</i>	malvado/impío/ deshonroso— <i>maug</i>
carne— <i>kjott</i>	madre— <i>hild</i>
dientes— <i>tenner</i>	muerte— <i>dod</i>
elfo— <i>olv</i>	negro— <i>sart</i>
enano— <i>dverg</i>	oro— <i>gil</i>
enemigo— <i>uven</i>	peligro— <i>fare</i>
escudo— <i>skold</i>	plata— <i>solv</i>
flecha— <i>pil</i>	rey— <i>kong</i>
fortaleza— <i>festing</i>	rojo— <i>rod</i>
gigante de las colinas— <i>haugjotun</i>	saludos— <i>helsingen (hets)</i>
gigante de escarcha— <i>isejotun</i>	templo— <i>bapart</i>
gigante de fuego— <i>ildjotun</i>	tribu— <i>stomim</i>
gigante de las nubes— <i>skyejotun</i>	vaca— <i>kue</i>
gigante de piedra— <i>steinjotun</i>	valentía— <i>prokt</i>
gigante de las tormentas— <i>lvarjotun</i>	viaje— <i>ferd</i>
guerrero— <i>krigga</i>	viento— <i>vind</i>

EXPRESIONES REPRESENTATIVAS EN GIGANTE

¿Cudlestribuy rango? *Wodunstomm rod?*
 ¿Quién es tu líder? *Werdun forer?*
 Bebrindo respeto. *Amdu poort.*
 ¿Quiéنداناهي? *Warfersdir?*
 ¿Adónde vas? *Wie fersdu?*
 Mi nombre es Viento Rojo de los Mil Males. *Rodvind*
Tusenmauger megnom.
 ¡Ataca a nuestros enemigos! *Arfel si uvenit!*
 Lévame ante tu rey. *Fang megro d'unkong.*

GIGANTES Y MAGIA

Los gigantes tienen una relación paradójica con la magia. Los que son más mágicos en apariencia son los gigantes de las nubes, seguidos de cerca por los gigantes de las tormentas. Ambos tipos poseen una habilidad innata para usar algunas formas de magia relacionadas con el aire, el clima y la gravedad. Sin embargo, muy pocos individuos de esta raza estudian la magia como lo hacen los humanos, los enanos y los elfos. Los estudios arcanos en sí mismos no están reconocidos por el *ordning*; no es maug, pero tampoco es maat. Sin embargo, dominar los secretos de la magia exige un grado de devoción que alejaría a los gigantes de las actividades que son valoradas por el *ordning*. Por ello, es un camino rara vez tomado.

La única excepción es la magia rúnica. Estos seres se sienten atraídos por la solidez y la permanencia de las runas mágicas. Los gigantes de piedra son grandes practicantes de la talla de runas, tanto por el arte que exige como porque su entorno es perfecto para su uso. Se pueden encontrar al menos algunos *skiltgravr* ("cortadores de runas") entre cualquier tipo de gigante, incluso los gigantes de las colinas de pocas luces que pisotean enormes marcas en las laderas o las realizan en su propia carne.

La elaboración de esta forma de magia es exhaustivamente lenta. Imagina a un mago que elabora un pergamino pero que evita la comodidad de utilizar papel y tinta para emplear piedra y cincel, hielo y hacha o hierro y forja.

Tallar una runa mágica en un objeto lo imbuye de poder. Como cualquier otro objeto mágico, puede usarse para activar uno o más efectos mágicos. También es posible inscribir una runa mágica en una superficie para crear efectos similares a los de un *glifo custodio* o un conjuro de *símbolo*. La propia runa determina qué tipo de magia contiene el objeto o superficie. Por ejemplo, una runa de tormenta tallada en una piedra podría permitir que su poseedor controlara el clima. La misma runa tallada en una puerta o cofre puede causar daño de trueno a cualquiera que los abra.

LA BOLSA DE UN GIGANTE

Un gigante merodeando siempre tiene un saco colgado sobre su hombro. El propósito principal de esta bolsa es llevar comida. Con una barriga tan enorme que alimentar (especialmente en el caso de los gigantes de las colinas), no es aconsejable que un gigante viaje sin un suministro de alimento.

Los gigantes también llevan piedras en sus sacos: unas pocas para la batalla, unas pocas para la caza y una o dos especiales para los juegos. Más allá de eso, una bolsa puede contener cualquier cosa: herramientas, recuerdos, objetos para comerciar o simples curiosidades que el gigante quería llevar. Algunos contenidos posibles son:

- Un cerdo vivo.
- Tres pieles de oso.

- Una espada larga en vuelta en una cápsula y empapada de sangre (utilizada como un cuchillo).
- Un barril de cerveza tipo ale.
- Un median o enjalado (por diversión).
- Un cofre lleno de cristales rotos.
- Una mochila humana llena de monedas.
- El cráneo de un oso lechuzca.
- Un gran paquete de madera seca a tado con enredadera.
- Un tapiz que una vez estuvo fino y ahora se está hecho jirones a haber sido usado como toldo.
- Cuatro ruedas de carro prácticamente intactas.
- Una lámpara (para hacer la rana sobre la gata).

CAMPEONES DE LANZAMIENTO DE ROCAS

Los gigantes tienen una reputación bien merecida como armas de asedio vivientes; todos ellos pueden arrojar rocas con precisión a través de grandes distancias. El lanzamiento de rocas, ya sea para la batalla, la caza o por diversión, es una tradición que se remonta a los tiempos antiguos. Otras razas desarrollaron la honda, el lanzadardos o el arco para mejorar artificialmente la fuerza y la precisión de sus ataques a distancia, pero los gigantes nunca percibieron la necesidad de asistencia mecánica. Incluso en los lugares donde los gigantes han adaptado arcos o jabalinas para usar en combate, nunca han descuidado la sencilla estrategia de recoger una roca y hacerla volar. De hecho, pocas actividades parecen proporcionarles tanta satisfacción como el simple acto de tirar piedras.

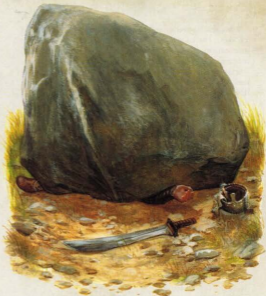
La mayoría de los juegos de los gigantes incluyen arrojar piedras para así perfeccionar sus habilidades para la caza y la guerra. Una de las competiciones más populares, especialmente entre los gigantes de fuego, no supone nada más que turnarse tratando de derribarse unos a otros con rocas. Los gigantes de escarcha construyen blancos en la nieve y el hielo y compiten para ver quién puede derribar más con un solo lanzamiento. Un juego popular de uno contra uno comienza cuando el retador lanza una roca tan lejos como puede. El gigante desafiado va a donde la piedra aterrizó y se la arroja al retador. Si el lanzamiento de retorno se queda corto, el retador habrá vencido. Pero, en caso contrario, el desafiado aprenderá en sus propias carnes una lección: que la arrogancia tiene un precio.

En combate contra criaturas insignificantes, los gigantes utilizan rocas que caben en una mano. En cambio, cuando estos luchan contra enemigos enormes (como los dragones) o contra objetivos descomunales (como castillos), prefieren lanzar piedras tan grandes que incluso un gigante debe emplear ambos brazos para levantar y arrojar una. Los gigantes lanzan con tanta precisión con dos manos como con una, una hazaña que a la mayoría de los humanos les resultaría imposible. Sin embargo, estos ataques son efectivos solo en los alcances más cortos, por razones obvias.

Cuando cazan lanzando rocas, los gigantes usan piedras más pequeñas, aproximadamente del tamaño de una cabeza humana, que pueden matar a un alce o un oso sin aplastarlo.

CÓMO DERRIBAR A UN GIGANTE

Una fuerza aliada con gigantes, o peor, una fuerza formada e xclusivamente por gigantes, es uno de los oponentes más temibles en el campo de batalla. Estas criaturas pueden hacer llover rocas sobre el enemigo desde una distancia de donde solo arqueros expertos, armas de asedio pesadas o lanzadores de conjuros pueden contraatacar.



A primera vista, podría parecer que un poderoso mago sería el mejor matagigante, pero pocos lanzadores de conjuros pueden enfrentarse a una de estas criaturas en una confrontación directa. Quizá el mago logre hacerle daño a un gigante, pero es poco probable que logre acabar con él mediante el conjuro o los que alcanzarán a lanzar antes de que una roca bien situada o el golpe de un enorme garrote sofoque la amenaza.

En lo que a la lucha contra gigantes respecta, los enanos son quienes han desarrollado las tácticas más efectivas. Para derrotar a un gigante, los enanos ponen su fe en un fuego de proyectiles prolongado y preciso (prefieren las ballestas pesadas para este tipo de trabajo), una caballería rápida capaz de forzar al gigante a asumir una posición de desventaja o tropas fanáticas equipadas con armas de asta, cuerdas y garfios de escalada. Si un gigante tropieza o es derribado, preferiblemente sobre su vientre para que sea menos capaz de defenderse, entonces podrá ser sometido mediante redes y cuerdas e incapacitado mediante ataques concentrados en su cabeza y cuello.

En el otro lado del campo de batalla, los gigantes entienden que los enemigos más pequeños intentarán apuntar a sus piernas y parte inferior del cuerpo. Por lo tanto, cuando se dirigen a luchar contra oponentes de tamaño humano, se ponen botas gruesas, grebas, coquillas y pieles anchas y gruesas o cinturones de metal para proteger sus vientres. Incluso los salvajes gigantes de las colinas toman medidas: pelan la corteza gruesa de los árboles y la atan alrededor de sus piernas y cuelgan troncos o piedras de sus cinturones para hacer que ponerse bajo sus pies sea lo más peligroso posible.

VIVIR LA VIDA GIGANTE

Los gigantes son excepcionalmente longevos en comparación con los humanos, pero ninguno es inmortal. Una muerte pacífica por vejez es algo común entre los gigantes de las nubes y los de las tormentas y no es inusual entre los gigantes de piedra y los de fuego. Es la excepción entre los gigantes de las colinas y los de escarcha, ya que la mayoría mueren de forma violenta en combate contra humanos, dragones, otros monstruos o los de su propia especie.

Los gigantes viven a un ritmo más lento que los humanos. En lo que late cuatro veces el corazón de un hombre, el gran corazón de un gigante de piedra lo hace solo una. Las madres gigantes permanecen con sus hijos durante más tiempo que las humanas, ya que los niños de esta raza crecen hasta la edad adulta más lentamente. Las familias de los gigantes son pequeñas, porque una pareja rara vez tiene más de unos pocos hijos y muchos ni cuentan con descendencia.

La esperanza de la vida de los diversos tipos de gigantes suele corresponderse con su lugar en el ordning; aquellos que están más abajo tienen la esperanza de vida más corta y los más nobles son los más longevos. Los gigantes de piedra son la excepción. Debido a su larga vida, a pesar de su baja posición en el ordning, otros gigantes consideran a los gigantes de piedra como los más sabios de todos los de su raza, al igual que Skoraes Huesos Pétreos es visto a menudo como el más sabio de todos los dioses gigantes.

ESPERANZA DE VIDA DE LOS GIGANTES

Tipode gigante	Esperanza devida
Coimas	200 años
Escarcha	250 años
Fuego	350 años
Nubes	400 años
Tormentas	600 años
Piedra	800 años

INTERPRETAR A UN GIGANTE

Darle a un gigante un rasgo de personalidad, un ideal, un vínculo y un defecto ayuda a crear un PNJ más vibrante. También puedes darle un trasfondo de personaje. El de noble, por ejemplo, podría aplicarse a un gigante de las nubes.

RASGOS DE PERSONALIDAD DE GIGANTE

d6	Rasgo de personalidad
1	La brutalidad de mis compañeros es una reliquia de una época pasada que debena ser eliminada. Busco un camino más iluminado.
2	Como losseres más poderosos de la creación, tenemos el deber de usar nuestra fuerza para el beneficio de todos.
3	Tomo lo que quiero. No me importa quiénsalga herido.
4	Un gigante vive algunos siglos, pero la cultura gigante es eterna. Todo lo que hago es glorificar a mis antepasados y enorgullecer a mis descendientes.
5	Los dragones son mis enemigos mortales. Todos mis actos buscan asegurar su destrucción.
6	Mido el valor de una criatura por su tamaño. La gente pequeña está por debajo de mis preocupaciones.
7	La gente pequeña no son más que alimañas. Disfruto torturándolos y matándolos.
8	Buenos o malos, los hijos de Annam representan los ideales que nosotros, como gigantes, debemos esforzarnos por mantener.

IDEALES DE GIGANTES

d6	Ideal
1	El ordning. Annam creó el ordning para el bien de todos los gigantes y es nuestro deber defender su visión (Legal).
2	Habilidad. Lo que distingue a mi clan es el dominio de nuestras artes anas tradicionales (Bueno).

d6	Ideal
3	Fuerza. Ninguna otra raza puede igualar la fuerza de los gigantes. Nadie debería atreverse a intentarlo (Malvado).
4	Señorío. Los gigantes son los gobernantes legítimos del mundo. Todo está a bien cuando nuestro imperio sea restaurado (Neutral).
5	Tributo. Las razas menores deben a los gigantes no solo respeto, sino el pago de un tributo. Lo que no paguen voluntariamente, lo tomaremos por la fuerza (Cádico).
6	Religión. De los muchos hijos de Annam, ninguno es más importante que mi deidad patrona (Cualquiera).

VINCULOS DE GIGANTES

d6	Vínculo
1	Mi clan es la influencia más importante en mi vida; nuestro lugar colectivo en el ordning depende de nuestra devoción mutua.
2	Mis compañeros de clan que sirven en los templos de nuestro dios son los amigos más cercanos que jamás conoceré.
3	Milugar en el ordning está ordenado por nuestra deidad patrona, por lo que sería blasfemo aspirar a algo superior o inferior.
4	Aunque nunca podré elevarme por encima de la posición de mi clan en el ordning, puedo ser un líder entre mi clan.
5	Los míos me han dado la espalda, así que me abro camino entre las criaturas menores del mundo.
6	Los seres humanos han demostrado su valía en el mundo y se han ganado el respeto de parte de los gigantes.

DEFECTOS DE GIGANTES

d6	Defecto
1	El ordning es demasiado restrictivo para mi gusto.
2	Las criaturas menores del mundo no tienen alma; existen solo para ser alimentadas por las ambiciones y apetitos de los gigantes.
3	La unidad entre gigantes es un mito; cualquiera que no sea de mi clan es un blanco justo para mis armas.
4	Nome preocupoporque otros esperan, hasta el punto en que no puedo evitar contradecir lo que otros me piden.
5	Estoy aterrizado por la magia arcana y puedo ser intimidado por las demostraciones abiertas de este poder.
6	Los dragones ancianos me llenan de pavor. Mis rodillas se debilitan en su presencia.

GIGANTES DE LAS COLINAS

Los gigantes de las colinas viven para comer. Cual que sea que entienda este hecho a cerca de ellos sabe todo lo que hay que conocer.

ORDNING DE GULA

Los gigantes de las colinas son los más débiles de los verdaderos gigantes. Son los de más baja estatura, tienen los cerebros de menor tamaño y la ambición más pequeña. Lo único por lo que destacan es su barriga.

Ya que comer es la preocupación exclusiva de los gigantes de las colinas, sus tribus siempre están lideradas por su miembro más gordo y pesado; el de más éxito y, por lo tanto, el más admirado del grupo. Las cualidades que otras criaturas esperan o exigen de sus líderes, como el intelecto, la capacidad de tomar decisiones y el magnetismo personal, no tienen importancia para estos gigantes. No son



GROLANTOR: SIEMPRE HAMBRIENTO, NUNCA SACIADO

La deidad más venerada por los gigantes de las colinas es Grolantor, el menor de los seis hijos de Anna, la oveja negra de la familia que fue despreciada por sus hermanos padres. La mayoría de los problemas de Grolantor, sin embargo, eran culpa exclusivamente suya.

Orgulloso de su gran fuerza (su única cualidad positiva), Grolantor se negaba a reconocer la superioridad de sus hermanos mayores, más inteligentes y poderosos, e insistió en ser tratado como igual. Se quejaba constantemente de su interminable hambre, pero en lugar de cazar por sí mismo, le arrebató la comida de los platos a sus hermanos y padres.

Este comportamiento causó muchas peleas entre Grolantor y sus hermanos, la mayoría de las cuales perdió. Las historias sobre este dios invariablemente terminan con la obtención de otra cicatriz en la espalda, recibida mientras escapaba de la ira de un miembro de la familia que había sido molestado en exceso por los insultos y el egoísmo de Grolantor.

reconocidas ni recompensadas, excepto en la medida en que un gigante de las colinas con una inteligencia ligeramente superior a la media podría recurrir al engaño o la intimidación para conseguir más comida que sus vecinos.

CUBILES DE SUCIEDAD Y HEDOR

Los gigantes de las colinas mastican la comida y se repulsan y putrefactos en sus bocas sin dudar, lo que sugiere que no poseen una entidad del gusto que su apetito les consume tanto que el sabor no tienen en consideración. Sea por la razón que sea, el resultado final es que los cubiles de estos gigantes son sucios y apesados. Hay cada vez en descomposición y huesos rotos esparcidos. El suelo está empapado de sangre y de la propia mundicia de los gigantes.

No todos los sistemas digestivos de los gigantes de las colinas son tan indiscriminados: devez en cuando un gigante enferma, pero la mayoría se recupera y no aprende nada de la experiencia. La rara excepción es el llamado boca de Grolantor, gigante a los que se confina y somete

a un hambre extrema, para después ser desatados durante una batalla o una incursión.

El hedor que emanaba de un cubil de un gigante de las colinas puede atraer a carroñeros monstruosos, como cienolaceros, carroñeros reptantes u otyughs. Los gigantes no domesticaron ni cuidan de estas criaturas, pero sí toleran su presencia. Una visita de un cubo gelatinoso o un carroñero reptante es probablemente el único "servicio de limpieza" que verá el guarida de un gigante de las colinas.

Se sabe que los gules merodean alrededor de los límites de los campamentos de los gigantes de las colinas, pero son menos bienvenidos que otros tipos de carroñeros. Debido a su mayor astucia, especialmente si son guiados por un ghaist, los gules pueden emplear engaños simples para robar comida a los gigantes. A un gigante de las colinas no le importaría que un lacero arrastrara algunos restos, pero se enfadaría si un trí de gules roba un cádi ver entero.

METER-METER

Los gigantes de las colinas a veces se divierten con juegos tontos que típicamente involucran comida o comer. Uno de ellos se llama meter-meter, en el que los gigantes ven a cuántos medianos, gnomos o goblins pueden meterse en la boca de una sola vez sin tragar.

GIGANTES DE ESCARCHA

Los gigantes de escarcha habitan en los lugares remotos y helados del mundo. Cualquier cosa más caliente que la cara de un akerecín muere o escorcha o la llama para ellos. Como un marinero teme el alullido del viento que anuncia una tormenta, los habitantes de las montañas cubiertas de hielo y las estepas del norte se estremecen ante los cuernos de guerra que presagian la llegada de los hijos helados y de piel azulada de Thrym.

ORDINING DE PODERÍO

La posición dentro del ordinng de los gigantes de escarcha está determinada por la pura fuerza bruta. Estos gigantes saben que los que recurren a la astucia, agilidad o magia son enemigos peligrosos y pueden imponerse a veces al poderío físico, pero nunca de una manera directa y justa; los enemigos que actúan de esa manera son maug y solamente la fuerza es maat.

La duda o el desacuerdo entre los gigantes de escarcha sobre cuál es más poderoso se resuelve mediante una prueba de fuerza. Una competición de este tipo generalmente involucra la lucha, pero también puede consistir en un desafío de lanzamiento de rocas, una cacería o un duelo.

Para demostrar su superioridad, estos gigantes mantienen y exhiben trofeos de sus víctimas. Colmillos de mamut, picos de grifo y colas de mantícora adornan las paredes de sus guaridas. Los enemigos humanoides formidables también son recordados como trofeos, pero rara vez los gigantes de escarcha exhiben las cabezas o los cuerpos de sus conquistas. La espada de un héroe humano o el bastón de un mago es un trofeo más apropiado en tales casos.

La armadura y las armas de un gigante de escarcha son tanto un registro de sus honores en batalla como su colección de trofeos, para aquellos que saben interpretarlos. Las muescas talladas en el mango de un arma muestran el número y el tipo de enemigos que ha abatido. Cuernos, plumas, garras y colmillos pegados a cascos y armaduras sirven de decoración y conmemoran las mayores hazañas de fuerza del gigante.



El ordning está determinado por la fuerza y solo la fuerza. No hay diferencia en poderío físico entre los géneros en los gigantes de escarcha (la mayoría de los deberes de crianza de los niños son llevados por los mayores de ambos sexos, no solo por mujeres). Se considera muy maug atacar o desafiar a una mujer embarazada, incluso para mejorar la posición, como lo sería atacar a uno de estos gigantes mientras duerme.

Un gigante de escarcha que es innatamente más débil que sus parientes tiene un rango bajo en el ordning y no tiene prácticamente posibilidad alguna de ascender. A veces, cuando un gigante se frustra intensamente con esa situación, se convierte a la adoración clandestina de Vaprak, la deidad de los trolls y los ogros. Un individuo tocado por el favor de Vaprak se transforma en un eterno: un gigante con suficiente fuerza para rivalizar con los líderes del clan, pero destinado a ser expulsado o destruido si se descubre su lealtad secreta.

Debido a que la fuerza es su única vara de medir, los gigantes de escarcha son más propensos que otros de su raza a dar la bienvenida a alguien que no sea gigante en su grupo. No se puede negar el poder de un humano que caza osos polares con las manos desnudas como lo hacen los gigantes de escarcha o que lucha con un gigante de escarcha hasta el sometimiento. Un humano así nunca podría convertirse en el jefe tribal, pero podría obtener un lugar de honor como alguien bendecido por Thrym.

INVASORES DESPIADADOS

La sociedad de los gigantes de escarcha no tiene una industria propiamente dicha. Toma lo que necesita de los demás y, si no puede arrebatar algo, es que no lo necesita. Estos gigantes fabrican cuero, ropa y herramientas óseas y adornos a partir de los animales que cazan, pero esas actividades representan casi la totalidad de su artesanía.

Cuando los gigantes de escarcha planean una incursión contra un asentamiento cercano o un puesto fronterizo, lo programan para que se lleve a cabo bajo la cobertura de una ventisca. Crean que la tormenta es una señal de Thrym de que los humanoides de huesos débiles están listos para ser saqueados, de la misma manera que un granjero puede interpretar una tormenta de lluvia como una bendición del dios de la cosecha.

Los gigantes de escarcha reconocen dos tipos de botín: *rod* y *kvit*. El saqueo *rod* ("rojo") consiste en criaturas vivas, ya sean ganado o esclavos. *Kvit* se refiere a bienes materiales, los más preciados son los objetos de acero, alcohol y gemas grandes. A estos gigantes les gusta utilizar piedras preciosas para adornar su ropa, pero las monedas generalmente se dejan atrás después de una incursión. Estos objetos, pequeños y redondos, no tienen valor alguno para un gigante de escarcha.

Debido a que los gigantes de escarcha no pueden soportar el calor de una fragua, no extraen su propio metal ni construyen sus propias armas y armaduras. Los artículos de acero y hierro forjados al fuego que manejan y utilizan son preciados como si estuvieran hechos de oro. Los gigantes siempre están buscando este botín en sus incursiones, pero a menudo no encuentran equipo que sea lo suficientemente grande para ellos. Muchos de los gigantes de una tribu presumen de armas y armaduras entregadas por sus ancestros; otros se conforman con los elementos confeccionados a partir de objetos más pequeños. Los escudos del tamaño de un humano, por ejemplo, se pueden atar juntos para conformar una burda armadura de escamas, mientras que un yunque clavado en un tronco hace las veces de martillo de guerra.

EL PODER GLACIAL DE THRYM

Thrymha rivalizó durante mucho tiempo con su mellizo Surtur por el afecto y el orgullo de Annam. Los gigantes de escarcha se enorgullecen de las victorias de Thrym sobre Surtur y otras amenazas legendarias cuando el dios demostró ser más fuerte o poseer un corazón más firme. Sin embargo, Annam prefirió los regalos de buena manufactura de Surtur que las cabezas de trofeos que Thrym puso a sus pies. Por esta razón, los gigantes de escarcha siguen a una animadversión mayor hacia Annam que la mayoría de los gigantes.

Adiferenciadesus hermanos, Thrym rara vez se representa en solitario. Por lo general, lo acompañan hasta diez hermanos y hermanas de escudo, heroicos gigantes de escarcha que obtuvieron tal gloria durante la guerra entre gigantes y dragones y a los que Thrym concedió el honor de luchar para siempre a su lado.

AMOS DE LAS BESTIAS

Los gigantes de escarcha dominan a las criaturas salvajes como evidencia de su fuerza y para emplearlas como compañeros de caza. Sin embargo, no tienen una gran comprensión de la crianza de animales, por lo que sus "mascotas" son, más que entrenadas, acosadas y golpeadas hasta que son sometidas. Cuando un gigante ordena a una bestia que ataque, se trata menos de una orden que de un aviso a la criatura de que el gigante no la golpeará por satisfacer su hambre. Una mascota que se muestre tozuda o se resista al "entrenamiento" estará destinada a terminar en la mesa del gigante.

La lista de criaturas en una guarida de un gigante de escarcha puede incluir osos polares, lobos invernales y mamuts, pero sus posesiones vivas más preciadas son los remorhazs. Los remorhazs adultos no pueden ser entrenados sin recurrir a una poderosa coacción mágica, pero uno capturado cuando aún está dentro de su cascarón puede ser entrenado según crece. De hecho, las crías de remorhaz son sorprendentemente susceptibles a la estrategia de entrenamiento de los gigantes de escarcha: la intimidación.

GIGANTES DE FUEGO

Los gigantes de fuego eran los oficiales, ingenieros y artesanos de la antigua Ostoría. Su posición y habilidad sin parangón, junto con su actitud autoritaria, los hacían altivos y arrogantes.

ORDNINGS DE LA ARTESANÍA

Los gigantes de fuego son los mejores herreros, arquitectos y técnicos de entre los gigantes. Los pasillos revestidos de hierro de una fortaleza de estos gigantes, en las profundidades de una montaña o un volcán, soportan el peso inimaginable de la piedra sobre ellos y les permiten aprovechar el calor de los ríos de magma para alimentar sus fraguas.

La destreza de un gigante de fuego en la manufactura determina su lugar en el ordning. Aunque estos gigantes creen en las habilidades encomendadas, reconocen que el éxito en la batalla o la caza debe principalmente a la calidad de las armas y armaduras, por lo que aquellos que pueden crear el mejor equipo disfrutan de estatus más alto en el clan. Maestros artesanos, arquitectos e ingenieros seleccionan a los mejores discípulos para transmitir sus conocimientos, junto con su posición. A menudo los alumnos son hijos o hermanos de sus maestros, pero no siempre es así. Los líderes son elegidos por reconocimiento general entre los mejores artesanos del clan.

Si pretendes forjar una obra digna de un rey, tienes dos opciones: o nosos o hiantes de fuego. Si no quieres que te obliguen a ser esclavo en las minas hasta que te lancen a las brasas, realmente solo tienes una opción.

—Volo

Un grupo de gigantes de fuego, conocidos como los acorazados, deben su lugar en el ordning no a su habilidad para fabricar sino a su extraordinaria destreza física. Se hacen cargo del trabajo de proteger las forjas y mantenerlas avivadas, un esfuerzo sin el cual los artesanos no podrían tener éxito (consulta el capítulo 3 de este libro para obtener más información sobre los gigantes de fuego acorazados).

Los gigantes de fuego no dedican mucho tiempo a producir obras de arte, aunque sostienen que todas sus hazañas de metalurgia e ingeniería son en sí mismas formas de expresión artística. Más allá de tales logros, las verdaderas obras de arte son escasas entre estos gigantes, y la mayor parte de las que existen son joyas, hechas de gemas y minerales que extraen y luego refinan. Una forma de arte única que producen algunos gigantes de fuego consiste en manipular el magma a medida que este se enfría, dotándolo de formas fantásticas y únicas. Las obras más llamativas se recogen y muestran en el interior de la fortaleza, no muy diferente a cómo otras culturas crean jardines recurriendo a la poda ornamental.

LUCHADORES PODEROSOS, PLANIFICADORES POBRES

Cuando los gigantes de fuego no están perfeccionando sus habilidades de artesanía, se encuentran entrenando con sus armas o ejercitando para mantenerse en forma para la batalla. El gigante de fuego típico posee un dominio de las tácticas de combate que pocos guerreros pueden igualar, pero la comprensión de la estrategia por parte de estos gigantes es rudimentaria.

Esta deficiencia no nace de la falta de habilidad, sino que hunde sus raíces en la tradición. En épocas pasadas, cuando los gigantes trabajaron juntos para dominar el mundo, la estrategia fue determinada por los gigantes de las nubes y los gigantes de las tormentas. Desde que los clanes tomaron caminos separados tras las guerras de Ostoría contra los dragones, los gigantes de fuego no han realizado un gran esfuerzo estratégico para extender sus dominios, pero han luchado innumerables escaramuzas y otros enfrentamientos tácticos, principalmente para consolidar su control sobre el territorio que ya han reclamado. Si uno de estos gigantes fuera ambicioso y se convirtiera en un maestro de la planificación estratégica (o capturara y esclavizara a un general que quisiera cooperar), pocos podrían detener a una tribu de gigantes de fuego que disfrutase de esta ventaja adicional sobre sus vecinos.

Los gigantes de fuego crían y entrenan a los sabuesos infernales como perros de guerra. Además, algunas veces persuaden a los magos humanos (libres o esclavizados) para que usen a los elementales de fuego como guardianes de sus fortalezas. Algunos permiten que los trolls vaguen libremente por ciertas zonas de sus asentamientos que rara vez se utilizan, sirviendo así como una especie de guardias perimetrales. Los trolls requieren poco mantenimiento, son capaces de sobrevivir a partir de los restos de los gigantes y de esclavos muertos o enfermos; son lo suficientemente duros como para disuadir a la mayoría de los intrusos; y su susceptibilidad al fuego los convierte en una amenaza menor para un gigante de fuego.



ESCLAVOS: RECURSOS QUE AHORRAN TRABAJO

Se necesita mucho trabajo para construir y mantener una fortaleza de gigantes de fuego. La mayor parte de ese esfuerzo no proviene de los propios gigantes, sino de los esclavos que estos mantienen. Los gigantes de fuego esclavizan a otras criaturas para realizar trabajos no cualificados, de modo que los gigantes pueden concentrarse en los aspectos más vitales de la fundición y la manufactura que solo ellos son capaces de hacer. No son amos demasiado crueles, pero tampoco particularmente amables: no se preocupan por sus esclavos, porque estos no son gigantes, y siempre hay más si fuera necesario.

La mayoría de las criaturas capturadas por los gigantes de fuego son puestas a trabajar en las minas o en las granjas de superficie que los gigantes reclaman como parte de su dominio. Incluso los maestros artesanos de otras razas son considerados mano de obra no cualificada, porque muy pocos poseen talentos que los gigantes de fuego consideran "especializados". Solo las criaturas que tienen las habilidades que estos gigantes necesitan, pero no practican (porque no son valoradas en el *ordning*), como la contabilidad, la elaboración de cerveza y la medicina, pueden continuar ejerciendo sus oficios.

Los esclavos cualificados reciben un mejor trato, al menos en el sentido de que un dueño siempre es menos descuidado con una herramienta delicada, pero, por regla general, los gigantes de fuego ven a los humanos de la misma manera que los humanos ven a los caballos: son útiles si están bien dirigidos y algunos pueden ser apreciados por sus cualidades raras, pero incluso el caballo más inteligente y mejor entrenado no es una persona. Dicho esto, no es extraño que un gigante "consulte" con un médico esclavo cuando se enferma o con un ingeniero esclavo justo antes de comenzar una etapa difícil de excavación en un túnel.

Tal consulta solo tendría como objetivo asegurar que las herramientas y los materiales correctos están disponibles para la excavación, no para solicitar una segunda opinión sobre la valoración personal del gigante de la integridad estructural de la obra.

Los gigantes que permanecen en posiciones bajas en el *ordning* son asignados a supervisar esclavos y operaciones mineras. La excavación de galerías y la extracción de

FUEGO PURIFICADOR DE SURTUR

Secre que Surtur, la principal deidad de los gigantes de fuego, nació junto a Thrym. Cada melizo intentó ser el primero en gritar, el primero en caminar y el primero en hablar, y desde entonces han competido entre ellos. A menudo, en las leyendas, estas competiciones devienen en sangrientas batallas, pero en algunas historias los hermanos se embarcan hombro con hombro en grandes aventuras. Se ve a Surtur como el más inteligente de los dios y los gigantes de fuego emulan su habilidad sin parangón para crear y construir cosas.

En el mundo de estos gigantes, el fuego es fuerza. Quema las impurezas y deja solo aquello lo suficientemente fuerte como para resistir el calor, como el mejor acero de la forja. Cuando se logra controlar el fuego, este se transforma en la herramienta más poderosa de los gigantes: cuando no se domina, puede derribar bosques y arrasar ciudades.

Debido al poder destructivo del fuego, la adoración de Surtur está hecha de un aire apocalíptico. Algunos observadores sospechan que los sacerdotes de estadios mantienen talleres y armerías clandestinas donde fabrican y almacenan equipo de batalla para prepararse para una lucha final universal, que decidirá el destino del mundo. Si las sospechas son ciertas, estos lugares han sido ocultados con habilidad y se mantienen en secreto incluso para la mayoría de los gigantes de fuego.

minerales es un trabajo importante, pero la fundición y metalurgia son más valorados que el esfuerzo empleado para evitar que un túnel se derrumbe sobre los esclavos.

PAGAR EL PRECIO

Los gigantes de fuego han devuelto en numerosas ocasiones a los cautivos a sus familias o comunidades, una vez que terminaron que el esclavo concreto no tenía el talento particular que necesitaban y otros estaban dispuestos a pagar por su devolución. Los presos pudientes, como los comerciantes y los aristócratas, son los que tienen más probabilidad de disfrutar este tipo de indulto, por razones obvias. El rescate exigido rara vez involucra baratijas como el oro o las gemas: los gigantes de fuego prefieren el pago en mithral, adamantina u otros esclavos (aqueellos con talentos más útiles o con espaldas más fuertes).

GIGANTES DE LAS NUBES

Los gigantes de las nubes tienen un nombre adecuado, o al menos lo tuvieron una vez. Pocos de ellos viven literalmente en las nubes ahora, pero la mayoría reside en la cima de las montañas, de otro o incluso por encima de una capa de neblina si perpetua. Unos pocos elegidos, los que se encuentran en la cima de Lordingde Iclan, reclaman los últimos de los antiguos castillos de las nubes que aún flotan en el cielo.

Yanadie pue de erigir esa majestuosa estructura. Los métodos de su construcción se perdieron (junto con muchos otros conocimientos) cuando Ostoria cayó. Algunos gigantes de las nubes creen que la información aún podría estar en terrae nalguna bibliotecae ruinas olvidada hace mucho. Los rumores de su existencia surgen de vez en cuando provocando debates y sesiones de resurgir de la gloria entre los gigantes de las nubes, pero raramente es imposible obtener información precisa. Muchos gigantes de las nubes piensan que algún día un héroe descenderá este antiguo secreto. Has entonces, debe estar satisfecho con observar las nubes que pasan por sus casas y nacimientos de las montañas en lugar de vivir sobre ellas como en los días de antaño.

LA FAMILIA PRIMERO

La mayoría de los tipos de gigantes viven en comunidad en grandes grupos de compañeros de clan, pero la unidad central de la vida del gigante de las nubes es la familia: una pareja, su descendencia (si tienen) y quizás un par de parientes cercanos. Estos gigantes prefieren no congregarse en grandes números en ningún lugar, para evitar atraer demasiada atención. No es que teman ser atacados por humanoides o monstruos, porque pocas criaturas que no sean dragones pueden desafiarlos. Pero si más de unos pocos vivieran en el mismo sitio, el tamaño de su tesoro combinado atraería a una incesante oleada de aventureros u otros potenciales ladrones, una molestia similar a la de las ratas en la despensa.

A pesar de las distancias que separan los hogares de las familias, los gigantes de las nubes no están aislados. Cada familia o individuo sabe dónde están sus vecinos más cercanos, incluso si la ubicación está a cientos de millas de distancia. A su vez, esos vecinos conocen dónde están sus vecinos más próximos, y así sucesivamente en todo el mundo. En una crisis, una noticia se transmite de familia a familia, de modo que un poderoso escuadrón de gigantes de las nubes podría reunirse si fuera necesario.

La mayoría de las casas de gigantes de las nubes incluyen una o más mascotas; guivernos, grifos, águilas gigantes,

Todo ladrón cuenta alguna historia sobre un tesoro demasiado abundante para ser arrastrado. ¿Crees que has contemplado la magnificencia? ¡Los pasillos de los bajos de Calimshan o la finca de algún patricio en la Puerta de Baldur? Déjame decirte que no has visto nada. Esos lugares no son sino chozas en comparación con los palacios de los skyejotuna.

-Volo

búhos y otras bestias del cielo son elecciones populares. Sin embargo, las mascotas no se limitan a seres voladores. Cualquier tipo de criatura puede encontrarse en una casa de fieras de un gigante de las nubes, con los especímenes raros sirviendo más como símbolo de estatus que como compañeros.

SEÑORES BENEVOLENTES

Los gigantes de las nubes son famosos (o infames) por exigir tributo a los humanoides que viven debajo de ellos. Tal pago es, desde su perspectiva, algo lógico, por dos razones. Primero, su presencia en una zona beneficia a todos al ahuyentar a muchos males, especialmente a los depredadores voladores como las mantícoras y los guivernos. Segundo, los gigantes creen que merecen ser recompensados por su paciencia; nadie podría impedir que tomasen lo que quisieran, pero, en lugar de hacerlo, permiten que el tributo sea otorgado libremente (la lógica de esta posición está más clara para los gigantes que para los que se encuentran en el otro lado del acuerdo).

Gran parte del tributo que aceptan los gigantes de las nubes es en forma de ganado y cultivos, pero esta no es su única fuente de alimento. Estos gigantes son jardineros entusiastas; casi todas sus fortalezas dedican espacio a un jardín que produce enormes cosechas; judías tan grandes como nabos, nabos tan grandes como calabazas y calabazas tan grandes como carruajes.

El jardín de una familia de gigantes de las nubes rara vez se ve afectado por la sequía, las heladas o las langostas. Cuando tal calamidad golpea a las granjas cercanas, se sabe que las familias comparten su abundancia para aliviar la escasez de alimentos de los humanoides. Tales eventos son el origen de los cuentos sobre las judías mágicas o sobre una familia humana que vive en una cabaña tallada en una única y enorme calabaza. Más allá de eso, la generosidad de los gigantes de las nubes en tiempos de escasez ayuda a consolidar su fama de amigos de la humanidad, una reputación que les sirve bien, aunque no sea del todo merecida.

ORDENING DEL LUJO

La posición de un gigante de las nubes dentro del ordening no depende de su talento o habilidad, sino de su riqueza. Cuanto más tesoro posee uno de estos gigantes, mayor es su posición. Es así de simple. Ocasí.

La propiedad es una cosa, pero la riqueza que se mantiene y no erradas ignifica poco. Para con tribuir plenamente a su estatus, debe la riqueza mostrar se y cuanto más ostentosa sea la exhibición, mejor. En la casa de una familia de gigantes de las nubes, el lujo omnipresente. Uno podría presumir de vitnanas y nmarcada se n pando oro, raro espe rume s almacenes n frascos de cristal con tapas de platouna esc n el cielo representada en un tapiz compuesto nteramente de perlas.



Otra forma en la que una familia puede demostrar su riqueza es otorgando regalos lujosos a otras (un regalo de un miembro de la familia a otro no demuestra nada sobre la generosidad de la familia). Ningún gigante de las nubes cree realmente que es mejor dar que recibir; una familia lo hace solo con la mirada puesta en cómo el gesto puede elevar su estatus. Memnor y su engaño juegan un papel en este "juego". El mejor obsequio (desde la perspectiva del donante) es uno que todos crean que es mucho más valioso de lo que realmente es. Solo quién entrega el regalo y quién lo recibe conocerán su verdadero valor, y ninguno revelará nunca que el obsequio vale menos de lo que parece, pues hacerlo reduciría el estatus de ambos.

La riqueza también cambia de manos entre los gigantes de las nubes cuando se entregan a su obsesión por los juegos de azar y las apuestas. Estos gigantes no participan en las apuestas por diversión. Para ellos estas actividades no son una forma de entretenimiento, sino más bien una forma de pelear sin derramar sangre. Ningún gigante de las nubes es un buen perdedor, y se horrorizarían al escuchar a otro decir: "Perdí 40 libras de oro, pero lo pasé bien". Las guerras de apuestas entre familias pueden extenderse durante generaciones, con fortunas y fincas (y la posición en el orden que las acompaña) pasando de manos repetidamente. Lo que un padre pierde, un hijo espera recuperarlo algún día y, es más, lo que el hijo gana, un nieto probablemente lo perderá de nuevo. Las historias que los gigantes de las nubes cuentan de sus antepasados rara vez hablan de guerras, magia o batallas contra dragones; tratan de apuestas brillantes ganadas por medio de la audacia o el engaño, y de familias rivales llevadas a la desgracia y la ruina.

MÁSCARAS DE NOBLEZA

Las antiguas representaciones de Memnor lo mostraban a menudo usando una máscara de dos caras. Debido a esto, los nobles gigantes de las nubes rara vez muestran

sus caras, sino que utilizan exquisitas máscaras hechas de materiales valiosos adornados con piedras preciosas. Cada noble tiene una colección de estas máscaras que emplea para ocultar su rostro, pero que pese a ello refleja su estado de ánimo actual; un individuo puede cambiarse de máscara muchas veces durante el día a medida que evolucionan sus emociones.

Una máscara es apreciada tanto por su valor material como por la precisión de la expresión del ánimo que representa. Solo el más rico de los gigantes de las nubes puede permitirse las docenas de máscaras necesarias para mostrar todas las diferencias sutiles en las emociones posibles entre su clase. Los artesanos que pueden esculpir y elaborar máscaras que cumplan con los exigentes estándares de estos gigantes en tales asuntos son ricamente recompensados por su habilidad.

LAS DOS CARAS DE MEMNOR

La principal edad de los gigantes de las nubes es Memnor, el más inteligente de los hijos de Annam. Pero Memnor no solo es listo, sino también amado y engañoso. Las historias de sus hazañas enfatizan su carisma, su actitud tranquila y su capacidad para manipular y engañar a sus hermanos y otras figuras legendarias para que hagan exactamente lo que él quiere, generalmente para gran detrimento de estos.

Así, los gigantes de las nubes se centran en dos aspectos claros de Memnor que admiran y emulan. Los de disposición benigna lo veneran por su encanto, inteligencia y capacidad de persuasión, mientras que los de una inclinación más maligna se toman en serio el egoísmo de Memnor e imitan sus argucias. Los gigantes de las nubes que tienen un interés particular en los engañosos son conocidos como "sonrientes" y usan máscaras de dos caras mientras practican sus ardid y se aprovechan de aquellos que son susceptibles a sus encantos. En el capítulo 3 de este libro se muestra el perfil de los gigantes de las nubes sonrientes.

GIGANTES DE PIEDRA

Los gigantes de piedra, reclusos, reflexivos e inescrutables, se esfuerzan por permanecer separados del mundo de la luz solar y el cielo. Solo cuando están rodeados de roca se sienten en su realidad. Un mundo rodeado de piedra es un reino de permanencia y solidez, en el que toda una vida de laboriosa escultura puede durar incontables eones. El mundo de la superficie, con su luz cambiante, su cielo infinito, el clima variable y el viento erosivo, representa un estado de sueño, una irrealidad donde nada dura y, por lo tanto, nada tiene importancia.

ORDINING DE ARTESANÍA

Entre los gigantes de piedra, el dominio de un arte se entiende como la mayor virtud y, entre todas las artes, la escultura de piedra se tiene en la más alta consideración. La mayoría de estos gigantes pasan su vida en la búsqueda incansante de la creación artística perfecta. Los jóvenes practican incansablemente, esperando demostrar que son dignos de ayudar a los mejores escultores de la tribu. Un maestro escultor de estos gigantes podría dedicar años a encontrar la mejor piedra antes de comenzar un gran trabajo. Los mejores talladores son honrados como los líderes y chamanes de la tribu e, incluso, sus manos son consideradas sagradas, convirtiéndose literalmente en las manos de Skoraeus Huesos Pétreos mientras trabajan.

Por supuesto, no todos los gigantes de piedra poseen las manos de un dios. Aquellos que muestran poca habilidad para esculpir son considerados patéticos y vistos con una combinación de lástima y desprecio. Para determinar el *ordning* en los estratos inferiores a los niveles más altos del arte, estos gigantes compiten en juegos de lanzamiento y recepción de rocas. Sus habilidades para lanzar piedras resultan útiles para defender sus hogares o atacar a sus enemigos. Pero incluso cuando de arrojar rocas se trata, el arte resulta fundamental. Un gigante de piedra que lanza una roca no solo realiza una proeza de fuerza, sino que también se esfuerza por mostrar un atletismo y una gracia consumados.

Aquellos que no pueden infundir arte en cada aspecto de sus vidas caen a los peñañales más bajos del *ordning* y son, a menudo, empujados literalmente al perímetro de la sociedad de los gigantes de piedra, para servir como guardias en los límites más distantes del territorio de la tribu o como cazadores que vagan más allá de dichas fronteras. Por definición, estos gigantes con los que se encuentran por primera vez los forasteros son casi siempre los miembros con menos éxito de su sociedad y los ejemplos más pobres de los ideales a los que aspiran los gigantes de piedra. Son los brutos y patanes expulsados por una sociedad de artistas y filósofos.

A pesar de ser un pueblo que pasa su existencia principalmente en la oscuridad, los gigantes de piedra observan numerosos matices en su apreciación de los efectos de la sombra y la luz. Diseñan esculturas para producir sombras de formas específicas cuando una fuente de luz se coloca en la ubicación adecuada. Sin la luz y la sombra, la estatua estaría incompleta y no se podría apreciar su verdadera forma. Por ejemplo, un grabado de una historia hecho con estas técnicas especiales cuenta un relato cuando se aprecia con luz tenue y sin contrastes, pero revela una segunda narrativa mucho más profunda cuando se añade la iluminación adecuada.

PIEDRAS PARLANTES

Aunque son maestros sin igual de la escultura de historias, los gigantes de piedra también emplean la escritura mundana en sus cuadros de roca. Los nombres, fechas y descripciones

aparecen en sus cuentos, a menudo como parte de una imagen (los brazos o armaduras de un personaje podrían incorporar formas de letras rúnicas, por ejemplo).

Estos gigantes también hacen un uso extensivo de la palabra esculpida a través de "piedras parlantes". Una piedra parlante es un cilindro de piedra vertical en el que la escritura está tallada en una espiral descendente. Cuando se gira la figura en las manos (una hazaña imposible para cualquier criatura de tamaño y fuerza humana) o cuando se mueve con su base colocada en una estructura diseñada para equilibrarla verticalmente, la escritura se puede leer a medida que el cilindro gira. El mensaje envuelve el pilar como las roscas de un tornillo, pero en dos espirales alternas. La primera se lee de arriba a abajo a medida que la figura gira; luego se debe dar la vuelta al cilindro para revelar la segunda línea del texto, que también se lee de arriba a abajo.

Las piedras parlantes poseen el tamaño adecuado para la longitud del mensaje que llevan, por lo que no hay huecos sin rellenar en ellas. Un cilindro que resulta ser demasiado largo o grueso, cuyo mensaje termina antes de que se utilice toda la superficie de la piedra, es considerado un arte pobre. La tradición y el honor exigen que se triturte en gravilla y se empiece una nueva piedra parlante.

¿GIGANTES GENTILES?

Los recién llegados que solo conocen la afición de los gigantes de piedra por el arte podrían pensar que se trata de seres pacíficos y razonables. Entre los miembros de su propia especie, tienden a serlo. Pero los forasteros, particularmente los que no son algún tipo de gigante, no son bienvenidos en las cavernas de los gigantes de piedra y, de hecho, los intrusos no son tratados con educación.

La primera señal de que una criatura se ha colado en un territorio de los gigantes de piedra podría ser una roca, lanzada aparentemente de la nada y explotando en fragmentos contra una piedra cercana. Los que saben algo sobre estos gigantes entienden que el lanzador no erró; se trata de una advertencia bien medida y la siguiente roca no aterrizará tan inofensivamente.

Es posible que los viajeros negocien con los gigantes de piedra para conseguir un salvoconducto a través de su territorio, si alguien del grupo habla gigante y les ofrece un tributo. Pielas hermosas y grandes, comida exótica u obras de arte son tributos adecuados; el dinero es un incentivo débil para casi todos los gigantes, salvo los de rangos más bajos. Si se les ofrecen los tributos adecuados, uno o dos gigantes podrían presentarse para negociar, mientras que el resto permanecerá dentro del alcance de lanzamiento de piedras.

Para los ojos poco habituados, los gigantes de piedra que se encuentran en la periferia de su territorio parecen y se comportan como seres primitivos. En primer lugar, el adorno personal tiene poco valor en el *ordning* de estos gigantes, por lo que su vestimenta tiende a ser simple y práctica. Además, estos gigantes son los miembros menos dotados del clan. Son buenos emboscando y arrojando piedras, pero no son líderes ni ejemplos típicos de su clase.

Incluso si los gigantes aceptan el tributo ofrecido como permiso para entrar en su territorio, todavía podrían exigir un precio más alto para atravesarlo. Por lo general, este "regalo" es un servicio de algún tipo, una tarea que los gigantes preferirían no hacer o que no pueden realizar ellos mismos, como perseguir a los kobolds de una cueva estrecha o recuperar algo de las profundidades de un lago (los gigantes de piedra son malos nadadores; no les gusta sumergirse en el agua a menos que puedan caminar fácilmente por el fondo).

TODO SABEMOS DE ENANOS QUE SE ENAMORARON TANTO DE SU ARTE, O DE LA BÚSQUEDA DE UN TESORO O UNA CERVEZA, QUE SE OLVIDARON DE CÓMO VIVIR DE OTRA MANERA QUE NO FUERA SU PASIÓN. ESO ES LO QUE LES OCURRE A LOS GIGANTES DE PIEDRA.

—ÉLMINSTER



Los gigantes de piedra rara vez tienen mascotas. A veces crean colonias de murciélagos gigantes en los bordes de su territorio, como fuente de alimento y como sistema de alarma contra los intrusos. Tampoco les importa compartir sus cuevas o sus madrigueras con osos de las cavernas, escarabajos de fuego u otras bestias que no les hagan daño. Mantienen a sus otros vecinos subterráneos a distancia. Los gusanos púrpuras son su mayor pérdida, porque un gusano hambriento mastica todo lo que encuentra, incluidas las mejores tallas y esculturas de los gigantes. Los korns se encuentran entre las pocas criaturas que son apreciadas por los gigantes de piedra: su paso por la tierra no causa daños y sus modos de pensamiento extraños los hacen interesantes para conversar.

VIDA EN LA OSCURIDAD

Los gigantes de piedra ven bien en la oscuridad, y las cuevas y grutas donde viven se mantienen oscuras la mayor parte del tiempo. No prefieren usar la iluminación para ningún propósito que no esté relacionado con la creación o exhibición de arte.

SKORAEUS HUESOS PÉTREOS, EL GRAN CREADOR

Los gigantes de piedra adoraban a Skoraeus Huesos Pétreos como el Gran Creador, segundo en habilidad para Annam, pero maestro de las otras dioses en ausencia de su padre. Aparece en el arte de estos gigantes de dos maneras: como un par de manos, una con un cincel y la otra con un martillo, y como la estatua más grande o la talla en relieve de un gigante de piedra en las cuevas de una tribu. Típicamente, Skoraeus es representado con el doble de altura que cualquier otro gigante de piedra.

En las leyendas de los gigantes, Skoraeus es a menudo siental margendurante las estrategias y batallas de sus hermanos. Actúa como observador; un confidente de los otros dioses y un guardián de secretos que debe ser obli gado o engañado para que los divulgue.

En una historia clásica, Memnor se acercó a Skoraeus y le susurró algo al oído. Cuando Surtur le pidió saber lo que Memnor había dicho, Skoraeus le contó a su hermano exactamente lo que había oído. Surtur le dio muchas vueltas a ese mensaje, que resultaba engañoso sacado de contexto, y al final reaccionó precipitadamente, por las consecuencias de sus actos no se consideraron culpable Skoraeus. Si Surtur hubiera pedido consejo a Skoraeus sobre las palabras de Memnor, la leyenda habría terminado de manera diferente.

Skoraeus está considerado el mayor conocedor de los dioses, gigantes de la magia, protecciones, maldiciones, tesoros ocultos y secreto de la tierra. Skoraeus otorgó el secreto de la fundición a Surtur. Skoraeus mostró a Thrym y Modi a taras en sus viejas armas para emburlarlas de magia cuando Surtur se negó a forjarlas tras nuevas para él. Skoraeus creó lanzas para que Hiateapudiera completar sus diez tareas de valor. Skoraeus golpeó con su martillo la piedra al fondo del mar, y Stronmafuera capaz de encontrarla cadena de tules que le permitía arrastrarla a taras hasta el lecho oceánico donde finalmente se ahogaría.

La mayoría de las horas del día de un gigante de piedra se ocupan en cumplir con sus responsabilidades, ya sean estas una actividad de bajo rango o una artística. El jefe tribal u otro líder, como un chamán, determina cuándo los guardias y cazadores del grupo están de servicio o descansando. Otros gigantes sincronizan sus horarios de sueño y se despiertan a la vez que los gigantes de piedra más arriba en el *ordning*, de quienes buscan aprender.

Los maestros de las artes pueden pedir mucho a los estudiantes de menor rango, incluido el despertarse temprano para asegurarse de que el maestro tenga comida al levantarse o permanecer despiertos mientras el maestro duerme para crear algo que este necesitará (o juzgará) al despertar. Por una razón u otra, aproximadamente tres cuartos de los miembros de una tribu están despiertos en un momento dado.

Cuando se encuentran fuera de sus asentamientos, los gigantes de piedra viajan casi exclusivamente en la oscuridad o, si se atreven a visitar el mundo de la superficie, durante la noche, para evitar mejor los sueños y visiones deslumbrantes que los asaltarán durante la luz del día. Un gigante que visita la superficie durante demasiado tiempo o se ve forzado a salir de las profundidades de la tierra corre el riesgo de perderse en el reino de los sueños, viviendo como una versión retorcida de su antiguo yo en lo que los gigantes llaman un caminante en sueños (consulta el capítulo 3 para obtener más información sobre esta criatura).

LOS LINJENSTEIN

Cuando un gigante de piedra llega al final de su tremenda vida, se une a los *Linjestein* ("ancestros de la piedra"). El término se refiere tanto a los antepasados de los gigantes como a la cámara dentro de cada asentamiento en la que estos "residen".

Cuando un gigante de piedra muere (o está agonizando) se le lleva a la cámara de los antepasados y es apoyado en vertical contra el extremo de una de las filas de muertos que ya están allí. El cuerpo se calcifica gradualmente durante muchas décadas, hasta que se torna indistinguible de una estalagmita enorme.

Los miembros de la familia visitan esta cámara funeraria a menudo para presentar sus respetos a sus antepasados. Algunas de estas visitas, especialmente las de gigantes ancianos que saben que pronto tendrán su lugar allí, duran semanas o incluso meses.

GIGANTES DE LAS TORMENTAS

Los gigantes de las tormentas, los más poderosos y majestuosos de entre los gigantes, son también los más distantes y desconocidos. Los *Uarjotens* no son solo fuerzas de la naturaleza; están ligados a ella y son sus extensiones, en formas místicas que los humanos encuentran difíciles de comprender.

ORDNING DE PRESAGIOS

Cada gigante de las tormentas conoce su *statuse* en el *ordning* por las señales que el universo le envía. Estos presagios pueden percibirse en el vuelo de una bandada de aves, los patrones en el nado de jolámarae en retroceso, las formas de las nubes o una gran cantidad de fenómenos naturales. Los gigantes que reciben el mayor número de tales mensajes suelen tener un rango más alto, pero la importancia de cada señal individualmente puede afectar también a su *statuse*. En las raras ocasiones en que los gigantes de las tormentas se encuentran, los presagios y las señales acompañan a cada individuo, de modo que los presentes que ni se ocupan qué rango. Las discusiones



sobre las posiciones dentro del ordening son raras, pero todos los gigantes en el grupo examinan atentamente cada señal para encontrar evidencia de que uno de ellos podría ser ya el más grande de la historia, ya que la revelación de tal hecho anunciaría el regreso de Annam.

Desde que Ostoría cayó y Annam abandonó a sus hijos, ningún único rey o emperador ha gobernado a la totalidad de los gigantes. Según la leyenda, la llegada de tal líder será presagiada por signos y presagios en todos los elementos del mundo: el cielo (aire), el mar (agua), los continentes (tierra) y el inframundo (fuego). Todos estos son reinos de los gigantes de las tormentas, que mantienen una vigilancia constante de las señales más importantes. En épocas pasadas, cuando reinaban las dinastías gigantes, las señales que acompañaban al líder de todas ellas eran claras e inconfundibles. A lo largo de los siglos transcurridos desde el colapso del imperio, los pocos presagios manifestados han sido confusos, conflictivos y polémicos.

Por razones obvias, cada gigante de las tormentas tiene un gran interés personal en cuanto a la rapidez con la que se produce el regreso de Annam: todos quieren vivir para verlo. Algunos individuos obtienen cierta forma de inmortalidad para sí mismos, al fusionarse con fuerzas elementales. Estos gigantes de las tormentas quintaesencia son los más solitarios de su tipo, pues trabajan en lugares remotos e inhóspitos rodeados de vientos brutales y un clima mortal (consulta el capítulo 3 para obtener más información sobre estas criaturas).

Sin un emperador que sirva como su cabeza política y espiritual, los gigantes de las tormentas navegan a la deriva en un mar incierto. Cada posibilidad encarnada en un presagio es examinada exhaustivamente. Los debates sobre el significado y la validez de esta o aquella señal se llevan a cabo a lo largo y ancho de reinos humanos y abarcan varias vidas humanas.

Los exploradores y aventureros pueden encontrar oportunidades en esta circunstancia, ya que los gigantes a veces contratan a agentes que envían para investigar señales y recuperar objetos que estos necesitan para sus oráculos. Es un trabajo peligroso, por dos razones: la más obvia es que la tarea consiste en profundizar en las ruinas de Ostoría que han sido selladas durante milenios. La menos obvia es que ciertos presagios, si se confirmaran como ciertos, traerían de regreso a Annam, acabando con el orden social de los gigantes e iniciando una nueva era. Algunos agradecerían tal cambio; otros se opondrían amargamente y harían todo lo posible por detenerlo, posiblemente recurriendo a una guerra sin cuartel.

LOS ESTADOS DE ÁNIMO DE STRONMAUS

Los gigantes de las tormentas rinden homenaje a Stronmaus, el mayor de los hijos de Annam, que también es el más alegre y el propenso a la risa y a disfrutar de la camaradería junto a sus hermanos. La imagen de estedios es un fuerte contraste con la forma en la que los gigantes de las tormentas son percibidos por los demás: distantes y hoscos. Sin embargo, es precisa.

En las leyendas de los gigantes, Stronmaus es propenso a estados de ánimo grises y profundas melancolías que son tan intensas como sus momentos de buen humor. También es cierto que los gigantes de las tormentas no resultan tan anodinos como la creencia popular les pinta. Son tranquilos y reservados cuando están solos, que es como pasan la mayor parte del tiempo. Pero cuando se juntan con otros de su clase, disfrutan de las risas, las canciones y beben tanto como Stronmaus. Por el bien de su privacidad y la seguridad de los seres más pequeños en las cercanías, estas raras reuniones ocurren lejos de la presencia de otras criaturas, perpetuando así la reputación de los gigantes de ser siempre serios y sombríos.

LOS SERES HUMANOS CARECEN DE VERDADERA CONSCIENCIA, YA QUE LA MAYORÍA NO RECONOCERÍA UN PRESAGIO NI AUNQUE SE ACERCASE Y LES BESASE EN LOS LABIOS. UN GIGANTE DE LAS TORMENTAS ESTÁ SINTONIZADO CON EL MUNDO Y VISLUMBRA EL FUTURO EN TODAS LAS COSAS, PERCIBIENDO LO QUE ESTÁ POR VENIR.

—ELMINSTER

EN BUSCA DE SÍ MISMOS

En ausencia de Annam y de un emperador mundial, los gigantes de las tormentas no reconocen a una autoridad superior. Los reyes humanos, elfos y enanos, lichs, grandes hechiceros y magos pueden acumular lo que consideran un gran poder, pero no tienen influencia sobre estos gigantes. Cualquiera que intente extender su alcance en esa dirección tiene garantizado el fracaso.

Sin embargo, mientras el mundo deje en paz a los gigantes de las tormentas, estos dejarán en paz al mundo. No desean ni bien ni mal a los reinos de la humanidad; simplemente no le dan mucha importancia al asunto, excepto en las raras ocasiones en que los humanos aparecen de la nada en una profecía o son insinuados por un presagio.

Cuando los gigantes de las tormentas interactúan con los no gigantes, los que reciben sus atenciones podrían cuestionar la idea de que estos gigantes sean criaturas "buenas". Respetan el principio de la santidad de la vida, pero incluso los gigantes de las tormentas más tranquilos tienen un temperamento tremendo. Cuando se despierta la ira de uno de ellos, su moral cede a la furia, y una ofensa cometida por una persona contra un gigante puede provocar castigos furiosos en toda una comunidad.

Un gigante de las tormentas que destruye una ciudad y mata a inocentes en un ataque de rabia es probable que se arrepienta y ofrezca un pago para compensar sus actos, aunque un saco de oro probablemente sea poco consuelo para quienes perdieron seres queridos, hogares y sustento. Siempre es prudente ir con cuidado, hablar con deferencia y actuar respetuosamente en presencia de un gigante, pero esto es más importante todavía cuando se trata con gigantes de las tormentas.

VIVIR AL LÍMITE

Una vez tienen la edad suficiente para valerse por sí mismos, los gigantes de las tormentas pasan la mayor parte de sus vidas en un aislamiento contemplativo. Estos gigantes son capaces de vivir donde elijan, ya sea en la cima de una montaña, en una cueva glaciar o en la parte inferior de la fosa oceánica más profunda. Un tipo de ubicación que invariablemente atrae su atención es un cruce elemental, donde el Plano Material y los Planos Elementales se cruzan e interactúan. La influencia elemental impregna la arquitectura de los gigantes de las tormentas y otorga a sus hogares una calidad tempestuosa y sobrenatural.

Estos gigantes emplean los cruces elementales para su propio desplazamiento transplanar, especialmente en el Plano Elemental del Aire y del Agua. Los frecuentes remolinos, tornados y tormentas de lluvia que azotan los pasajes de esos dos planos ayudan a salvaguardar las residencias de los gigantes y asegurar su privacidad.

Aunque un gigante de las tormentas prefiera vivir fuera de la compañía de otros de su raza, no está necesariamente solo en su fortaleza. Estos gigantes comparten sus moradas con otras criaturas que se sienten cómodas en el entorno: un gigante de las tormentas que vive en el mar, por ejemplo, podría tener algunos sirénidos, extraños de agua o incluso

un dragón tortuga como compañeros, mientras que un gigante de las tormentas que viva en el pico de una montaña tendría una mano amistosa a cualquier pegaso que dé con él e, incluso, podría acoger a yetis en su hogar durante un tiempo si creyera que puede confiar en ellos. Se espera que los huéspedes del gigante sean respetuosos, resulten útiles y proporcionen una conversación interesante u otro entretenimiento cuando el gigante quiera mostrarse sociable.

GNOLLS: EL HAMBRE INSACIABLE

Los gnolls recuerdan al mundo el horror de las hordas del Abismo y el daño que incluso la más leve incursión demoníaca puede infligir al mundo.

Cada vez que el señor demoníaco Yeenoghu entra en el Plano Material y desata su rabia, deja un gran rastro de cadáveres a su paso. Mientras el Señor de la Ferocidad despoja la tierra, las manadas de hienas siguen sus pasos y se deleitan con las víctimas hasta que, de tanto devorar la carne muerta de las presas de Yeenoghu, acaban hinchadas e incapaces de moverse. Después, en una lluvia de sangre y cartílagos, las hienas se transforman en gnolls, que asumen la terrible misión de Yeenoghu de matar y destruir a todo aquello que se interponga en su camino.

YEENOGHU

Los gnolls encarnan los impulsos oscuros de Yeenoghu, el señor demoníaco de la masacre y la destrucción indiscriminada. Aunque este ha sido derrotado y devuelto al Abismo más de una vez, los gnolls continúan persiguiendo su horrible y apocalíptica visión: un mundo transformado en una ruina esteril y vacía, en la que solo los cadáveres en descomposición de los últimos gnolls sirven de testigos de lo sucedido.

Al tratarse de criaturas surgidas de la estela de un señor demoníaco, los gnolls son seres con un ansia de sangre salvaje, incapaces de comprender o actuar movidos por cualquier otro impulso. Son extensiones de la voluntad de Yeenoghu, que se detienen solo para devorar lo que han matado y para crear brutales armas y armaduras a partir de los cadáveres de sus víctimas.

Una banda de guerra gnoll ejemplifica los planes de Yeenoghu para el mundo; los gnolls transformarlo en un reino despiadado de lucha interminable. Cuando termine la última batalla, el Señor de la Ferocidad entrará en el mundo, matará a su último campeón superviviente y presidirá sobre un erial de cadáveres en descomposición. Para Yeenoghu, la destrucción pura es belleza.

EL DON DE YEENOGHU

Yeenoghu inculca a las mentes de sus seguidores un hambre insaciable y sobrenatural, tanto por la violencia como por la carne de criaturas inteligentes. Un gnoll siente una demanda constante e insistente de sangre y destrucción que disminuye solo cuando mata y devora seres inteligentes. Otra presa podría proporcionar sustento temporal, pero no sirve para calmar el hambre de Yeenoghu.

Los gnolls vagan continuamente por la tierra en busca de nuevas víctimas, rara vez duermen y nunca se asientan. Solo un asalto a gran escala, como la masacre de un pueblo entero, puede satisfacer sus deseos, y solo temporalmente. Un gnoll saciado descansa, sabiendo que ha complacido a Yeenoghu. Su alivio es breve, no más de unos pocos días, antes de volver a ser esclavo de sus deseos.

Fuerza, hambre y miedo son los tres conceptos que exalta cada gnoll. La fuerza le permite abrumar, matar y devorar a un enemigo. El hambre le motiva a partir y asesinar en nombre de Yeenoghu. El miedo es un arma que se usa contra los enemigos para hacerlos presa fácil. En concierto, los tres juegan un papel en el avance de los objetivos del Señor de la Ferocidad.

PRESAGIOS DE MÁS ALLÁ

De todos los señores demoníacos, Yeenoghu es quizás el más activo en el Plano Material. Apoya a sus seguidores enviándoles presagios en forma de visiones, sueños y señales. Como tal, los gnolls buscan instintivamente dichos auspicios para guiar sus actividades, encontrándolos en muchos lugares.

Entre las señales en las que confían los gnolls están los rastros de sangre y las salpicaduras que quedan después de comerse a un humanoide inteligente. También atribuyen importancia a una serie de otros fenómenos, como el avistamiento de las flechas en vuelo, ráfagas del viento y sonidos de aullidos o carcajadas que no tienen una fuente discernible.

SECTARIOS QUE NO SON GNOLLS

Pocas criaturas aparte de los gnolls adoran a Yeenoghu y las que lo hacen imitan a los gnolls en sus acciones y creencias. Los sectarios del Señor de la Ferocidad son gente que carece de toda esperanza y ha descendido al nihilismo. Uno podría haber sufrido una tremenda pérdida personal, sido expulsado de su hogar o sido víctima de una terrible traición. Independientemente de la razón, el posible sectario queda aislado y abandonado, tornándolo vulnerable a las enseñanzas de Yeenoghu.

Los pensamientos y sueños de la criatura están plagados de visiones enviadas por el señor demoníaco. La promesa del poder supremo, alimentada por actos de brutalidad, tiente y atormenta. La mayoría de las personas atribuyen estos sentimientos a un episodio fugaz de depresión o locura y son capaces de resistir la llamada a la violencia, pero algunos no pueden. Para estos individuos excepcionales, el verdadero atractivo de las promesas de Yeenoghu no reside en el poder que ofrecen, sino en el profundo sentido de pertenencia que estas crean.

Aquellos que se ven influenciados por esta oferta se consideran a sí mismos gnolls en mente y actos, y pronto se disponen a cometer sus primeras atrocidades en nombre de Yeenoghu. La mayoría de estos sectarios suelen ser asesinados rápidamente por guardias u otras autoridades, pero unos pocos escapan a este destino y continúan con sus crímenes en solitario. Con el tiempo podrían incluso tramarse una a una partida de guerra gnoll.

TÁCTICAS GNOLLS

Podría parecer que los gnolls se lanzan a la batalla sin pensar, impulsados solo por la furia y el hambre, pero poseen una astucia rudimentaria que se apoya en varias tácticas, que usan de manera constante.

MATA AL DÉBIL

Los gnolls solo buscan matar, por lo que prefieren tratar con objetivos débiles y fáciles. Un enemigo que puede defenderse es un enemigo que reservar para más adelante. Los gnolls no tienen sentido del honor, la gloria o el logro individual. Solo se preocupan por la cantidad de criaturas que pueden matar. Ante una de sus incursiones, es mejor que los refugiados busquen un lugar seguro en castillos y otras posiciones fortificadas. Los gnolls evitan batallas

prolongadas si es tá en su mano hacerlo, prefiriéndomasa crara aquellos que no pueden defenderse.

ABRUMA A LOS FUERTES

Los gnolls atacan a las presas inteligentes que son capaces de resistirse solo cuando los presagios más poderosos de Yeenoghu les obligan a hacerlo. Cooperan para atacar en grupo a cada uno de los individuos de un grupo de exploradores o aventureros y, si la presa es más numerosa, se lanzan en oleadas. Las criaturas se arrastrarán sobre sus propios compañeros muertos para escalar los muros de un castillo y matar a todos los que estén en su interior. Una creencia popular es que una fortaleza asediada por gnolls necesitará diez flechas para cada criatura si quieren evitar que estos seres escalen sus muros.

EXPÁNDETE POR TODAS PARTES

Los gnolls nunca establecen campamentos permanentes, aunque podrán quedarse unos días en el lugar de una masacre particularmente grande mientras devoran los cadáveres de sus víctimas y de sus compañeros muertos en batalla. Durante este tiempo, las hienas que siguen a la manada de gnolls festejan hasta hincharse, de tal forma que acaban transformándose para generar más gnolls. Así, estas criaturas reponen sus bajas antes de deambular en bandas irregulares, que prosiguen con su devastación.

DENTRO DE LA MENTE DE UN GNOLL

De un diario obtenido de un sectario de Yeenoghu asesinado:

Día 2: El sujeto sigue gruñendo y luchando, a pesar de la extirpación de brazos y piernas. Dejaré que pase hambre durante unos días para debilitar su fortaleza mental. Si el gnoll tiene algún tipo de vínculo con el Abismo, debo concentrarme en explotar ese lazo, a pesar de que la mente de la criatura pueda permanecer consciente durante el proceso.

Día 6: Sin pérdida apreciable de vigor.

Día 11: Todavía no hay pérdida apreciable de vigor.

Día 13: El ritual debe comenzar mañana, a pesar del elevado nivel de actividad mental del sujeto.

Día 14: El ritual unió nuestras mentes. Fui asaltado simultáneamente por el hambre y la rabia, como si una gran fuerza del más allá me hubiese localizado y solo me ordenase matar y comer. Aunque duró poco tiempo, resultó un sentimiento aterrador para mi mente humana. En cierto modo, también fue reconfortante sentirme parte de un plan mucho mayor. Lo que sentí no fue el hambre de una bestia, sino el hambre de todas ellas.

Día 15: Recurrí al ritual para unir nuestras mentes de nuevo. Esta vez fui consciente de dónde empezaba el hambre. Me consumió el hambre infinita y la ira sin límites del gran Yeenoghu, y supe que nunca podrían ser saciados. Sin embargo, sentí el impulso de alimentar a mi señor. Maté y devoré una cabra mientras estaba vinculado a la mente del gnoll. Había dejado a un lado un cuchillo para dicho acto, pero acabé matándola con mis propias manos. La carne estaba caliente. Me alimenté. Yo alimenté a Yeenoghu.

Día 16: Tercer uso del ritual. A medida que profundizo en la conexión con mi señor, dejo atrás mis preocupaciones anteriores. Su hambre es todo lo que importa. Es más grande que yo; es más grande que todos nosotros. Es Su marca. Él nos hizo. Él nos dirige. Come lo que nosotros comemos. Mata lo que nosotros matamos. Vendrá si comemos bien. Vendrá si matamos bien. Vendrá si comemos bien. Vendrá si matamos bien. Mataremos y Él comerá, y seremos Él y Él será nosotros, nunca solos, nunca tendremos miedo, nunca tendremos hambre.



MATA DESDE LA DISTANCIA

Casi todos los gnolls llevan un arco recogido de una víctima pasada. Recurren a los ataques a distancia principalmente para evitar que sus presas huyan, en lugar de ablandar a sus objetivos con un aluvión inicial de flechas antes de un asalto. Alguien herido por un disparo de un arco se convierte en presa fácil para cualquier gnoll cercano. Se sabe que algunos gnolls especialmente inteligentes emplean flechas empapadas en llamas para provocar incendios, cortar las rutas de escape de sus presas y guiar a las víctimas hasta sus mandíbulas.

NO DEJES SUPERVIVIENTES

Una banda de gnolls vive en un estado de guerra perpetua contra todo lo que encuentra en su camino, salvo otros adoradores de Yeenoghu. Para evitar ser detectados entre incursión e incursión, los gnolls se mueven por la naturaleza con tanto sigilo como pueden. Nunca dejan supervivientes en ningún grupo contra el que se abalanzan y perseguirán a un enemigo que huya durante días, para evitar que llegue a un pueblo o ciudad y dé la alarma.

Si la zona en la que cazan acaba estando mejor defendida, los gnolls se reubicarán, en busca de presas más fáciles. Grandes extensiones a lo largo de los límites de la civilización podrían ser devastadas antes de que la sociedad en su conjunto tome conciencia de una amenaza gnoll.

TESORO

Un grupo cauteloso y hábil puede seguir las huellas de una partida de guerra gnoll, escondiéndose y esperando a que las criaturas sigan adelante después de destruir una aldea o pueblo. Los gnolls dejan el oro y las gemas de la población y otros bienes duraderos golpeados y roídos, pero aún

intactos, aunque invariablemente arruinan objetos delicados o inflamables en sus ataques indiscriminados.

Los gnolls poseen una comprensión básica del valor de las armas y armaduras, por lo que uno podría decidir aferrarse a un objeto que considere útil. De esta manera, un gnoll puede llegar a poseer un objeto mágico, aunque tal vez que no sepa exactamente cómo usarlo. Estas criaturas consideran los objetos de "tesoro" solo en términos de su capacidad para causar daño o preservar la vida de un gnoll. Todo lo demás es apto solo para la destrucción.

IDIOMA

El lenguaje de los gnolls consiste, por su propia naturaleza, en gimoteos, carcajadas y aullidos mezclados con gestos y expresiones. Estas criaturas lo utilizan para comunicar solo conceptos básicos, como una alerta sobre la proximidad de una presa o una llamada a sus aliados para unirse a la refriega. Cuando los gnolls se pelean entre ellos, rara vez se entretienen con amenazas o palabras antes de abalanzarse a la garganta del otro.

Cuando los líderes de los gnolls deben comunicar conceptos complejos usan una forma chapurreada de abisal que les ha sido otorgada por Yeenoghu. El idioma gnoll carece de caracteres o forma escrita, aunque los gnolls de élite pueden emplear su conocimiento limitado de abisal para dejar mensajes. No obstante, en la mayoría de los casos, una partida de guerra gnoll da poco uso a las notas o señales escritas. Estas criaturas simplemente vagan, atacan, matan y se alimentan. Cualquier cosa más sofisticada está más allá de la preocupación de sus bandas.

Tratar de hablar con un gnoll
es el camino más rápido hacia
su utópiab^o.

—Volo

INTERPRETAR A GNOLLS Y SECTARIOS DE YEENOGHU

Los gnolls tienen poca variación en su personalidad actitud. Son en su conjunto una fuerza elemental, impulsada por un señor demoníaco para extender la muerte y la destrucción.

La única oportunidad real para la interacción con gnolls es la que brindan los sectarios que a veces acompañan a una partida de guerra. Estachus mahumanoide podría tener información que los personajes necesitan o incluso podrían ser antiguos aliados corrompidos por la adoración de Yeenoghu. Para representar a un gnoll más inteligente o social de lo habitual, puedes dotar de características similares a las de los sectarios de Yeenoghu.

RASGOS FÍSICOS DE GNOLLS O SECTARIOS

d12	Rasgo físico
1	Le falta un brazo
2	Infestado con gusanos
3	Pelaje mate consangresca
4	Le falta un ojo
5	Caminación una cojera severa
6	Cubierta de quemaduras
7	Celmeo vestigial en la espalda
8	Respiración fuerte y silbante
9	Babaja gemente ácida
10	Cubierta de llagas
11	Horrible olor a podredumbre
12	Arma aún incrustada en una vieja herida

RASGOS DE PERSONALIDAD DE GNOLLS O SECTARIOS

d6	Rasgo de personalidad
1	Una vez un enemigo me desafía, me dedico por completo a su destrucción.
2	El mejor enemigo con el que luchar es el sorprendido.
3	Odio el sol y viajo solo de noche.
4	Hedejado de usar el lenguaje confío en grutidos y chillidos.
5	Notengomiedo a la muerte y la abrazo en combate.
6	Mi furia berserk hace que un perrorabioso pareciera amable.

IDEALES DE GNOLLS O SECTARIOS

d6	Ideal
1	Fuerza. Debo seguir siendo fuerte para sobrevivir (Cualquiera).
2	Masacre. Si destruyo a los débiles, plazco a Yeenoghu (Malvado).
3	Destrucción. Yeenoghu regresará cuando solo queden los dignos de su funa (Malvado).
4	Paranoia. Otros planean matarme y devorarme. Debo encontrar una manera de matarlos y devorarlos primero (Caótico).
5	Autosuficiencia. Cuando llegue el momento, incluso mis aliados morirán por mi mano (Malvado).
6	Lealtad. Soy parte de la manada. Estoy por encima (Caótico).

CÓMO DERROTAR A LOS GNOLLS

Un extracto de *Cien años de guerra*, un famoso manual de tácticas de batalla enanas:

Los gnolls siguen siendo una amenaza a las estaciones. Afortunadamente, nuestros reductos están demasiado fortificados para su gusto, pero las caravanas, expediciones de forraje y patrullas deben lidiar con ellos.

Los gnolls se preocupan de moverse en silencio cuando están embuscado presas. Los eventos que presagian su presencia son fáciles de malinterpretar como los resultados de otras amenazas. Un explorador puede desaparecer, una caravana o llegar a tiempo o un pueblo quedar abandonado. Varios tipos de criaturas, como orcos y goblins, pueden causar tales sucesos, pero la evidencia que los gnolls dejan de su implicación es inconfundible. Sus enemigos son simplemente asesinados, sin desmembrados y devorados. El botín que otros merodeadores recogerían queda intacto, pues no tienen una utilidad para una criatura que solo necesita carne para alimentar sus impulsos.

Si sospechas que los gnolls están invadiendo el territorio de los enanos, envía espías de confianza a los asentamientos humanos situados en la región mientras retiras a la mayor cantidad de tu gente que puedas. Diles a los espías que manden novedades cada día, preferiblemente mediante aves mensajeras. No cuentes a estos humanos tus sospechas. Inventa una historia, como la búsqueda de un proscrito o algún otro engaño.

Si un espía no informa, debes atacar rápidamente. Envía a tus guerreros más rápidos y lanzadores de conjuro más fuertes a su última ubicación. Si los gnolls han atacado un asentamiento, descansa a los soldados hasta una semana, hinchados por sus asesinatos. Es en este estado cuando son más vulnerables. Rodea el lugar en silencio y avanza al unísono para atraparlos en una pinza. Que ninguno sobreviva. Un solo gnoll puede, con el tiempo, formar una nueva partida de guerra.

Alguno podrían abogar por un enfoque que requiera la pérdida de vidas humanas para tener éxito. Con mucho gusto sugeriría a uno si existiera. Tu mejor estrategia es defender nuestros salones y dejar que los humanos sirvan de cebo. Moradín sabe que se multiplican lo suficientemente rápido para que se recuperen pronto de sus pérdidas.

VÍNCULOS DE GNOLLS O SECTARIOS

d6	Vínculo
1	Moriría antes de traicionar al Señor de la Ferocidad.
2	Seguiría al líder de nuestra partida de guerra a cualquier lugar y me sacrificaría gustosamente para protegerlo.
3	Sacrifico a los débiles de nuestra partida de guerra, para que sigamos siendo fuertes.
4	Los presagios de Yeenoghu guían todas mis decisiones.
5	Simulé en combate, es que era demasiado débil para complacer a Yeenoghu.
6	Devo a los débiles para purgarlos del mundo y a los fuertes para desahar su poder.

DEFECTOS DE GNOLLS O SECTARIOS

d6	Defecto
1	Mefalta astucia táctica y confío en ataques brutos.
2	Huyo de oponentes que pueden igualar mi fuerza.
3	Mis supuestos aliados son mis primeras víctimas.
4	En el fondo, estoy asustado de hablar a Yeenoghu.
5	Mi deseo de atormentar a mis enemigos a veces les da la oportunidad de burlarme.
6	Mi arrogancia me hace pasar por alto las oportunidades.

NOMBRES GNOLLS

Como corresponde a criaturas cuyo idioma que es poco más que gimoteos, gruñidos y chillidos, la mayoría de los gnolls carecen de un nombre, que les valdría de bien poco. Los gnolls poderosos, generalmente colmillos, líderes de manadas y flinds, reciben sus nombres directamente de Yeenoghu. Lo mismo se aplica a los seguidores de Yeenoghu benedictos entre humanos, orcos y otras razas.

NOMBRES DE GNOLL

d12	Nombre	d12	Nombre
1	Aargab	7	Immor
2	Alark	8	Oduk
3	Andak	9	Orrorm
4	Ethak	10	Otal
5	Eyth	11	Ulthak
6	Ignar	12	Ustar

ANATOMÍA DE UNA PARTIDA DE GUERRA

Es probable que una partida de guerra gnoll contenga una variedad de gnolls y otras criaturas, pero no hay de estos grupos que tengan la misma composición.

Los gnolls que conforman las tropas tienen diferentes atributos y, por lo tanto, diferentes papeles en los asaltos de la partida de guerra. Complementando a los guerreros, que conforman la mayor parte de la fuerza, están los cazadores, especialistas en el sigilo y los ataques a distancia, y los roecarne, que dependen del salvajismo natural en lugar de las armas para destrozar a sus enemigos. Una manada de hienas siempre forma parte de la banda e incluso algunas veces estas bestias son tan numerosas como los propios gnolls. Una partida de guerra que ha atravesado tiempos difíciles puede contener una serie de gnolls marchitos, mientras que una que disfruta del favor de Yeenoghu podría estar liderada por un flind, el más escaso y fuerte de todos los gnolls. También es posible, aunque bastante raro, que una partida de guerra incluya a sectarios: otros humanoides dedicados al Señor de la Ferocidad que se hayan unido al grupo para demostrar su lealtad.

Cada uno de estos elementos de una banda de guerra se describe con más detalle a continuación. En el capítulo 3 de este libro aparecen los perfiles de los gnolls roecarne, los gnolls cazadores, los gnolls marchitos y los flinds.

LÍDER DE MANADA GNOLL

La mayoría de las bandas de guerra son dirigidas por líderes de manada. Estos campeones de Yeenoghu obtuvieron el favor de su señor mediante sacrificios vivos. Marcan sus pieles con sangrientas runas, que a veces otorgan el poder sobrenatural conferido por el propio señor demoníaco. Los líderes de manada prefieren las armas grandes y pesadas, como gujas y hachas.

GNOLL COLMILLO DE YEENOGHU

Los colmillos de Yeenoghu están dotados con el poder de engendrar más gnolls. Ungen los restos de sus enemigos usando rituales extraños. Una hiena que se alimenta de estos cadáveres engendrará a un gnoll, mientras que otros humanoides que se unan al banquete se convertirán en sectarios de Yeenoghu. Los colmillos de Yeenoghu utilizan sus garras en combate, para imbuir mejor a sus víctimas con la magia necesaria para engendrar más gnolls.

GUERREROS GNOLLS

Los gnolls comunes comprenden el grueso de una partida de guerra. Luchan principalmente con lanzas hechas de madera y hueso. Si bien carecen de cualquier bendición particular de Yeenoghu, su ferocidad los convierte en enemigos formidables.

GNOLLS CAZADORES

Cuando una partida de guerra está en movimiento, los cazadores viajan formando un amplio arco alrededor del perímetro de la fuerza. Estos cazadores son más hábiles que otros gnolls a la hora de esconderse y moverse a través de una zona sin ser detectados, lo que los hace útiles en tareas de reconocimiento. A veces, se emplea un equipo de cazadores para acabar de forma silenciosa con los centinelas de patrulla antes de que puedan dar la alarma, lo que hace posible que el próximo ataque del resto de la partida de guerra sea aún más letal. Otra función que realizan los cazadores es rastrear detrás de una banda de guerra, despachando a los gnolls heridos y a los que no pueden seguir el ritmo.

GNOLLS ROECARNE

Todos los gnolls son despiadados y brutales, pero los roecarne de una partida de guerra usan su rapidez y agilidad para potenciar su salvajismo. Al comienzo de una incursión, los roecarne merodean por los límites de las fuerzas de los gnolls, esperando saltar sobre los enemigos que se aíslan. Cuando uno de ellos entra en acción, sus cuchillas y dientes lo convierten en un torbellino mortal, capaz de saltar de un objetivo a otro como si hubiera sido disparado por un arco.

GNOLLS MARCHITOS

Una partida de guerra podría pasar semanas sin encontrar la clase de presa que anhela. Los gnolls pueden comer animales salvajes para mantenerse, pero solo la carne de los humanoides inteligentes puede calmar el hambre interminable con la que Yeenoghu les bendice.

Cuando una partida de guerra se desespera por la ausencia de alimento, sus miembros se vuelven unos contra otros. Los que sucumben a la violencia son devorados, pero su servicio a la partida de guerra no termina en ese momento. Los supervivientes conservan los huesos de sus camaradas caídos, de modo que un líder de manada o un flind pueden realizar un ritual a Yeenoghu para convertirlos en los leales seguidores muertos vivientes conocidos como marchitos.

Incluso después de la muerte, los gnolls marchitos sirven a la banda de guerra tanto como sus compañeros. Aunque no son tan formidables en batalla como los guerreros o los cazadores, son igual de incansables.

FLINDS

Un flind es un gnoll excepcionalmente grande y fuerte. Ninguna partida de guerra contiene más de un flind y una criatura así siempre se erige en líder del grupo. Un flind maneja un arma que lleva la bendición de Yeenoghu: un flagelo mágico que golpea el cuerpo y la mente de cualquier enemigo que sienta su toque.

Debido a que los flinds son tan raros, otros gnolls los ven como mensajeros especiales del Señor de la Ferocidad, dotados de un buen ojo para los presagios y oído para los susurros de Yeenoghu. Cada día, un flind consulta las señales a su alrededor y determina la dirección que la partida de guerra debe seguir.

Durante una batalla, un gnoll que lanza el golpe mortal a un flind reclama su flagelo y, en un estallido de energía abismal, es tocado por Yeenoghu y se convierte en un flind él

mismo. La muerte o desaparición de un flind por cualquier otra razón hace que una partida de guerras sea un proceso brutal y desahogado. A veces, un nuevo líder emerge de la manada después de acabar con sus rivales; más menudo, la banda se fragmenta y los supervivientes siguen caminos separados.

SECTARIOS

En raras ocasiones, una partida de guerra también incluye orcos, humanos u otros humanoides que han jurado lealtad a Yeenughu. Los gnolls tratan a estos sectarios como lo harían con otros de su raza, absteniéndose de matarlos siempre que se unan a la masacre cuando la banda encuentra su presa.

Casi todos los sectarios son individuos brutales tocados por la locura, un paso por encima de las hienas que siguen el rastro de la manada. No son gnolls, de modo que no reciben su inspiración directamente de Yeenughu. Sin embargo, a veces hay excepciones: si un individuo de gran inteligencia y habilidad atiende la llamada de Yeenughu, el Señor de la Ferocidad podría elevarlo al liderazgo de la banda. Tales campeones son raros, pero una banda liderada por un sectario es capaz de realizar hazañas que van más allá de lo que un grupo de gnolls sería capaz: logros que combinan el salvajismo de estas criaturas con un nivel humano de inteligencia y planificación.

ALIADOS DE LOS GNOLLS

Los gnolls hacen la guerra contra las criaturas que encuentran, excepto las que se han dedicado a Yeenughu y las que actúan de acuerdo con sus deseos. El Señor de la Ferocidad tiene a las almas de sus seguidores y criaturas afines de tal manera que ellos y sus gnolls se reconocen con tan solo verse y no saltando inmediatamente a las gargantas de los otros. Así, una partida de guerras podría incluir a o estar acompañada de otros seres salvados.

DEMONIOS

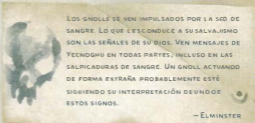
Los colmillos de Yeenughu a veces están dotados de la visión cósmica necesaria para invocar demonios carentes de inteligencia. Cuando su señor demoníaco se digna a permitir, una partida de guerra podría verse reforzada por algunos de sus demonios favoritos, como barjuras, dretchs, hezrous o manes. El Señor de la Ferocidad también siente cierta afinidad especial por los demonios de las fauces, que comparten su hambre insaciable.

Las hienas demoníacas conocidas como shoosivas son enviadas por Yeenughu para ayudar a sus campeones más glorificados. Entre los gnolls, la aparición de uno de estos demonios es apreciada como una recompensa por los triunfos recientes y un presagio de grandes victorias y muchas comilonas por venir. Un shoosiva protege a los miembros más poderosos de la partida de guerra y sirve como compañero del colmillo de Yeenughu más fuerte del grupo.

Para obtener más información sobre los demonios de las fauces y los shoosivas, consulta el capítulo 3 de este libro.

GULES

Las manadas de gules emergen de los cementerios y las mazmorras para seguir el rastro de una partida de guerra, dándose un banquete con los restos de sus víctimas y, a veces, incluso uniéndose al grupo. Aunque los gules suelen reverenciar a Orcus, su hambre interminable puede hacer que tornen su adoración hacia Yeenughu.



LOS GNOLLS SE VEN IMPULSADOS POR LA SED DE SANGRE. LO QUE LES CONDUCE A SU SALVAJISMO SON LAS SEÑALES DE SU DIOS. VEN MENSAJES DE YEENUGHU EN TODAS PARTES, INCLUSO EN LAS SALPICADURAS DE SANGRE. UN GNOLL ACTUANDO DE FORMA EXTRAÑA PROBABLEMENTE ESTÉ SIGUIENDO SU INTERPRETACIÓN DE UNO DE ESTOS SIGNOS.

— ELMINSTER

HIENAS

Grandes manadas de hienas siguen a las partidas de guerra gnoll. Por su parte, los gnolls ignoran en gran medida a estos animales. Tienen a reunirse alrededor de los colmillos en la batalla, ansiosos por participar de la bendición de Yeenughu y su horrible transformación.

LEUCROTAS

Creadas durante las antiguas incursiones de Yeenughu en el mundo, las leucrotas son más grandes, inteligentes y rápidas que los gnolls. Cuando una se une a una partida de guerra, no se esfuerza por liderar al grupo (lo que causaría un conflicto innecesario), sino que sirve y protege a su líder. La dedicación de una leucrota a Yeenughu es tan ferviente como la de cualquier gnoll y su objetivo principal siempre es promover la causa del Señor de la Ferocidad por encima de sus propias motivaciones.

Para obtener más información sobre las leucrotas consulta el capítulo 3 de este libro.

TROLLS

De todas las criaturas que encuentran los gnolls, los trolls son los más propensos a unir sea a ellos, simplemente porque la forma de vida de los gnolls les atrae. Como criaturas voraces con una resistencia increíble, los trolls encienden en el esquema de código de una partida de guerra gnoll.

CREAR UNA PARTIDA DE GUERRA GNOLL

Para incluir una partida de guerra gnoll en tu campaña, así necesitas generar una rápidamente para usar en un encuentro, utiliza las tablas de esta sección. Tira en cada una para determinar el nombre de la banda, sus componentes y sus rasgos únicos.

La tabla "nombre de la partida de guerra gnoll" está diseñada para crear nombres de palabras. Algunos de estos grupos se vuelven lo suficientemente interesantes como para ganar un epíteto de sus enemigos, pero solo los flinds y los líderes de manada más poderosos se molestan en nombrar a las manadas que lideran.

La tabla "composición de la partida de guerra" determina cuántos gnolls y hienas contiene. La tabla "liderazgo de la partida de guerra" indica al comandante del grupo (si es que tiene uno) y proporciona un modificador que aplicar a los resultados de la composición: para una banda liderada por un flind, duplica todos los resultados y para una banda que carece de líder, reduce los a la mitad.

Tira una vez en la tabla "criaturas especiales" para ver qué tipo de criaturas especiales forman parte de la partida de guerra y cuántas hay. Las tablas "rasgos físicos compartidos" y "comportamiento notable o tácticas" le dan un sabor característico a la manada. Por último, la tabla "influencia



demoníaca" aña de un matiz abismal al grupo: debido al vínculo sobrenatural de los gnolls con el Abismo, su avance hacia una comunidad podría verse anunciado por extraños efectos que a fligir en una zona o a sus habitantes más o menos un día antes de que атаquen a la zona mienten-

NOMBRE DE LA PARTIDA DE GUERRA GNOLL

d6	Nombre (1ª parte)	Nombre (2ª parte)
1	Asesinos	Abisales
2	Chuchos	Aulladores
3	Funestos	Cazadores
4	Heraldos	Putrefactos
5	Mutiladores	Rabiosos
6	Saqueadores	Vociferantes

EL CÁNTICO DEL CAZADOR

Esta simple declaración del poder de Yeenoghu fue ideada por un pequeño culto al señor demoníaco descubierta en las profundidades del bosque. Un grupo de leñadores, enfrentados a la inanición, recurrió al canibalismo para sobrevivir y finalmente cayó bajo el dominio de Yeenoghu. Los gnolls cantan un cántico similar en su idioma mientras buscan presas.

*El primer don es el hambre.
Es su bendición.
Es nuestra llamada a traer la muerte.
El segundo don es la muerte.
La muerte prueba nuestra fuerza.
La muerte purifica nuestro miedo.
El tercer don es el miedo.
Tenemos fe en la muerte.
Tenemos el asalto del hambre.*

COMPOSICIÓN DE LA PARTIDA DE GUERRA

Composición de la partida de guerra	Número
Gnolls colmillos de Yeenoghu	1d4 + 1
Cazadores gnolls	1d4 + 1
Gnolls roccarne	2d4
Cuerreros (gnolls normales)	6d6
Hienas	4d6

LIDERAZGO DE LA PARTIDA DE GUERRA

d6	Líder	Modificador de número de aparición
1	Flind	Doble
2-4	Líder de manada gnoll	Ninguno
5-6	Ninguno	Reduce a la mitad

CRIATURAS ESPECIALES

d20	Criaturas especiales
1	1 barigura
2-3	2d4 demonios de las fauces*
4-7	3d6 dretchs
8-9	2d6 gnolls marchitos*
10-12	2d6 gules
13	1 hezrou
14-15	1d4 leucrotas*
16-18	2d6 manes
19	1 shoosuva*
20	1d3 trolls

* Mira el capítulo 3 de este libro para ver los perfiles.

RASGO FÍSICO COMPARTIDO

d10	Rasgo físico compartido
1	Runa marcada en la frente
2	Perforaciones óseas
3	Escarificación ritual
4	Rodeados de nubes de moscas
5	Carcajadas constantes
6	Cubiertos de extraños hongos
7	Hedor horrible
8	Ojos que brillan como el fuego
9	Córnulos largos y negros
10	Albinos

COMPORTAMIENTO NOTABLE O TÁCTICAS

d8	Comportamiento notable o tácticas
1	Usode flechas ardientes y alquitrán
2	Emploede tambores y cuernos chirriantes para propagar el miedo
3	Intentos de capturar y emplear a mas deasedio
4	Portar y propagar enfermedades
5	Atormentan a los prisioneros que se mantienen en jaulas
6	Usode redes para guardar cautivos para un banquete posterior
7	El líder tiene un objeto poderoso, como un cuerno de estallido
8	Acciones controladas mágicamente por un lanzador de conjuros

INFLUENCIA DEMONIACA

d12	Influencia demoníaca
1	Se echa a perder la comida y bebida
2	Los animales vuelven rabiosos y violentos
3	Estallan terribles tormentas
4	Se producen terremotos menores
5	Los habitantes sufren estallidos de locura a corto plazo
6	Las personas disfrutan de la decadencia, beben demasiado alcohol
7	Las peleas vuelven violentas
8	Los amigos se traicionan
9-12	Nada

KOBOLDS: LOS PEQUEÑOS DRAGONES

Los kobolds no son despreciados: considerados cobardes, tontos y débiles. Pero estas pequeñas criaturas reptilianas tienen una estructura social fuerte que enfatiza la devoción a la tribu, son muy hábiles con las manos y trabajan maliciosamente para superar sus limitaciones físicas.

En la versión de los kobolds de un mundo perfecto, estos dejarían al resto de criaturas en paz para centrarse en cavar sus túneles y criar a su próxima generación, mientras buscan la magia que liberará a su dios encarcelado (consulta el cuadro lateral "Kurtulmak: dios de los kobolds"). En el mundo que ocupan, los kobolds son acosados y esclavizados a menudo por criaturas más grandes o, cuando viven solos, temen constantemente la invasión y la opresión. Aunque individualmente son tímidos y evitan el conflicto, estas criaturas son peligrosas si se sienten acorraladas, agresivas al defender sus huevos y tienen mala fama por las peligrosas trampas improvisadas que usan para proteger sus madrigueras.

EXCAVADORES EXPERTOS

Los kobolds son por naturaleza hábiles con los túneles. Al igual que los enanos, parecen tener un sentido casi instintivo de qué secciones de piedra o tierra son fuertes o débiles, soportan un acarga, se pueden excavar con seguridad y es probable que con tengan minerales u otros recursos seguros en lugares donde otras criaturas no se sentirían a salvo.

Los kobolds aprovechan su tamaño construyendo túneles de pequeño diámetro por los que pueden pasar fácilmente, pero que obliga a las criaturas más grandes a encorvarse o incluso gatear para avanzar. En lugares donde un túnel se abre a un abismo y continúa en el otro lado, los kobolds pueden conectar los dos pasajes con un puente de cuerda o alguna otra estructura tambaleante diseñada para hundirse y bajar peso de cual quier criatura más pesada que un kobold. En ocasiones, la ruta a través de un agujarido kobold para un repisa que bordean a cavem a o un grieta y los kobolds pueden levantar una barandilla o una pared que les impide caerse por el borde lo suficientemente alto como para proteger a un ode estos seres, pero lo suficientemente bajo como para ser un peligro con el que tropezar para una criatura más grande.

Los miembros de otras razas humanas o diestras en poco bueno que decir sobre los kobolds, pero admiten que los pequeños reptiles hacen un trabajo respetable con los túneles utilizando herramientas sencillas. Si una nada de kobolds es esclavizada por criaturas más poderosas, estos generalmente los pondrán a trabajar para ampliar la zona habitable de sus amos y proteger las áreas vitales de la guarida con trampas y otras defensas.





Algunas comunidades humanas contratan a kobolds para cavar sus túneles de alcantarillado, pagándoles con alimentos y herramientas a las que estas criaturas no tendrían acceso de forma normal. Si se los trata bien y se les deja a su aire, los kobolds trabajarán laboriosamente y construirán una red de pasajes bajo de las calles, conectándolos a una vía fluvial cercana y mejorando en gran medida el saneamiento de la población. Si a los kobolds les gusta la zona y no son maltratados por los humanos, podrían construir una madriguera y establecer un hogar permanente allí, mientras continúan expandiendo las alcantarillas de la ciudad a medida que la comunidad crece. Estos son denominados "kobolds de ciudad" y viven bajo tierra, pero pueden hacer incursiones nocturnas ocasionales a la superficie. Aproximadamente una cuarta parte de los pueblos y ciudades del mundo tienen comunidades kobold que viven bajo ellas, pero se les da tan bien permanecer ocultos que los ciudadanos de la superficie de la zona a menudo no saben lo que hay debajo.

Como los kobolds se aseguran de mantenerse fuera del camino de cualquier ser más peligroso que ellos, cultivan su propia comida subterránea y prefieren escabullirse por la noche. Así, los habitantes de la superficie pueden vivir semanas o incluso meses sin darse cuenta de que hay kobolds en la zona y pasar años entre avistamientos reales.

KURTULMAK: DIOS DE LOS KOBOLDS

Eldiosde los koboldsera un vasallo de Tiamat. Cuando el dios gnomos Carl Oro Reluciente robó una baratija del tesoro de Tiamat, esta envió a Kurtulmak para que la recuperase. Carl atrajo a su perseguidor a una caverna laberíntica y luego derribó las salidas detrás de él, atrapando a Kurtulmak por toda la eternidad.

Kurtulmak es una deidad odiosa, que desprecia a todos los seres vivos, con la excepción de los kobolds. Odia especialmente a Carl Oro Reluciente, a los gnomos y a las criaturas féricas que disfrutan gastando bromas. Enseña a los primeros kobolds a extraer mineral, hacer túneles, esconderse y emboscar. Es un ser dominado por sus emociones; inteligente, pero osado. Arrogante y propenso a alarde, es rencoroso y resentido y pasa mucho tiempo creando elaborados planes de venganza contra aquellos que le han faltado el respeto.

CARROÑEROS GAPACES

Los kobolds son expertos en identificar elementos rotos, extraídos, descartados o sobrantes de los objetos elaborados por otras criaturas que aún pueden utilizarse. Prefieren recoger objetos que claramente se han perdido o han sido tirados, ya que es fácil apartarse de ellos sin llamar la atención. No obstante, no evitan siempre tomar objetos que son propiedad de otras criaturas, porque es más probable que estén en buenas condiciones y, por lo tanto, sean más útiles o valiosos.

Cuando hacen esto último, los kobolds intentan pasar desapercibidos y no dan a sus objetivos motivos para dañarlos. Por ejemplo, un grupo de kobolds de ciudad podría colarse en la casa de un zapatero por la noche para saquear cuchillos, pedazos de cuero, clavos y otros objetos útiles, pero, si corren el riesgo de ser descubiertos, huirán en lugar de atacar a nadie en la casa. Al desaparecer antes de que puedan ser vistos o identificados, evitan ponerse en una situación en la que los habitantes del pueblo intentarían cazar a todos los kobolds, algo que pondría en riesgo la supervivencia de la tribu.

Existen algunos kobolds violentos y ciertas tribus agresivas, pero por lo general estos seres no buscan provocar represalias de las criaturas a las que roban. Es mejor ser cauteloso e ignorado que ser considerado peligroso y una amenaza.

Pero existen dos situaciones en las que los kobolds podrían abandonar este enfoque prudente. En primer lugar, debido a su odio hacia los gnomos, los kobolds de ciudad a menudo se toman ciertas molestias para saquear específicamente las casas y tiendas de los gnomos. Pero incluso en tales casos, el miedo de los kobolds a las represalias suele impedirles tratar de dañar directamente a estos humanos, aunque pueden escupir en la leche, poner en un precario equilibrio los platos sobre las mesas para que se caigan y se rompan fácilmente, o esparcir agujas de coser por el suelo; actos mezquinos y vengativos que humillan, hieren o enojan a los gnomos, pero no tanto como para que estos últimos quieran cazar y matar a los kobolds. Debido a la animosidad de los kobolds, los gnomos tienden a evitar o abandonar los asentamientos que sufren una infestación severa de kobolds y, a la inversa, los kobolds generalmente son expulsados de las comunidades que cuentan con una gran población de gnomos.

Ensegundolugar los koboldssiempre estánbuscando magia que pueda ayudarlosa liberar a su dios encerrado. Kurtulmak. El kobold medio no sabe cómo usar una varita mágica, un librode conjuros o cualquier cosa conamás podermágico que una poción. perotodoscreen queel hechicero tribal logrará encontrarla manera de utilizar cualquier objeto que encuentren. Cuando los kobolds sienten la oportunidad de separar un objeto mágico de su dueño, a menudo están dispuestos a arriesgarse a revelar su presencia, ya que la recompensa potencial vale la pena.

SERVIDORES DE DRAGONES

Los kobolds creen que fueron creados por Tiamat a partir de la sangre de los dragones; una visión respaldada por su apariencia reptiliana (ellos dirían que draconica). En cada tribu, la leyenda del origen de estas criaturas se transmite de anciano a cría, dando a cada individuo y a cada generación una razón para sentir orgullo y autoestima. Los kobolds prefieren huir que luchar y vivir de los restos de los demás, y a menudo son dominados por humanoides más grandes, pero saben que hay grandeza en su interior y están orgullosos de haber sido elegidos para ser los parientes de sangre de los dragones.

Los kobolds sirven voluntariamente a los dragones cromáticos y los adoran como si fueran semidioses; poderosos seres de ascendencia divina. Este no es un tipo casual de adoración o palabrería; los kobolds se sienten asombrados en presencia de un dragón, como si un verdadero avatar divino estuviera ante ellos. Los kobolds se desviven por obedecer las órdenes de un dragón, incluso cuando son peligrosas. Aunque estas criaturas no suelen adorar a Tiamat directamente, la reconocen como la diosa de todos los dragones cromáticos y la patrona de su dios racial, Kurtulmak.

USUARIOS DE MAGIA ARCANIA

A diferencia de otros humanoides, los kobolds no temen ni añoran la magia arcana. Ven la magia como parte de su conexión con los dragones y están orgullosos de ser bendecidos con la habilidad de ejercer tal poder. Los jóvenes hechiceros kobolds son entrenados por sus ancianos y este adiestramiento tiene un significado casi religioso. La mayoría de los hechiceros kobolds poseen como origen el Linaje Draconido y se especializan en magia dañina (que también se puede usar en la minería), de mejora (de materiales o aliados) o de adivinación (para encontrar materias primas y prever amenazas para la tribu).

La razón principal por la cual los kobolds dependen de la magia arcana en lugar de la divina es el cautiverio de Kurtulmak, que le dificulta otorgar conjuros a los mortales y que estos reciban su favor. Es más, los kobolds son tan frágiles que un solo golpe del arma de un humano puede matarlos, por lo que las tribus no encuentran utilidad a la magia de curación. Un hechicero puede satisfacer la mayoría del resto de necesidades relacionadas con la magia de la tribu. Los chamanes kobolds son muy raros; los sacerdotes de Kurtulmak, cuando se revelan como tales, se reconocen con facilidad por su atuendo naranja (generalmente solo una faja o capa rasgada) decorado con una imagen del cráneo de un gnomo.

VIDA Y PERSPECTIVA VITAL

Los kobolds son parte de una sociedad tribal en la que todos asumen roles especializados que sirven para proteger y sustentar a la tribu. Los más fuertes se entrenan para ser cazadores y guerreros, los más inteligentes son artesanos y estrategas, los más duros son mineros y domadores de bestias, etc.

Los kobolds son mucho menos monos cuando aprenden a lanzar bolas de fuego.

—Volo

Incluso un kobold estúpido o físicamente débil tiene un papel en la tribu, ya sea algo tan simple como recoger hongos para comer o cuidar de las crías, y todos entienden que sus acciones contribuyen a la supervivencia del grupo. La tribu practica para la eventualidad de defender la guardia contra los intrusos y sus planes siempre incluyen conocer las mejores rutas de escape y quién es el responsable de bloquear los túneles para desalentar las persecuciones.

Los kobolds sienten una afinidad indiferente o algo parecido al parentesco con otros miembros de su tribu, aunque rara vez se muestran cariñosos entre ellos. Dos kobolds que se conocen desde hace más de una década podrían considerarse amigos o enemigos, pero la fuerza de este sentimiento es mucho más débil que la de cualquier emoción humana comparable. Dado que la mayor parte de su tiempo de vigilia está dedicada al trabajo, los kobolds adversarios rara vez tienen la oportunidad de intercambiar insultos, y mucho menos de superar sus diferencias.

Los kobolds eligen pareja principalmente por conveniencia. Su falta de vínculo emocional significa que no tienen un concepto de matrimonio o relaciones familiares permanentes. Sus huevos se colocan en una incubadora tribal común sin ningún esfuerzo por hacer un seguimiento de quién es la madre de cada uno. Esta práctica y la crianza comunitaria de las crías implican que la tribu opera como un grupo de primos.

Debido a que ponen huevos, y a que estos no requieren de mucha atención, las hembras kobolds no están exentas de la guerra o el trabajo. Además, los kobolds pueden cambiar lentamente de sexo. Si la mayoría de los machos o hembras de una tribu son asesinados, algunos de los supervivientes cambiarán durante varios meses hasta que la tribu se equilibre nuevamente. De esta manera, el grupo puede repoblarse rápidamente con solo unos pocos supervivientes. Debido a estos factores, los kobolds no tienen roles de género asignados para jóvenes ni adultos. Es igual de probable que un líder, hechicero, minero o artesano sea macho o hembra.

CRECE RÁPIDO, MUERE PRONTO

Los kobolds crecen y maduran mucho más rápido que los miembros de otras razas humanoides. A los seis años, un kobold es considerado adulto. La mayoría sucumbe a la violencia, los accidentes o las enfermedades a los 20 años, pero un kobold puede vivir hasta 120 años, una longevidad que atribuyen a estar lejanamente emparentados con los dragones. Una hembra puede poner hasta seis huevos por año y un huevo madura durante dos o tres meses antes de eclosionar.

Los kobolds no participan en ceremonias fúnebres; sus cuerpos son quemados o se eliminan de alguna otra manera conveniente (o son devorados si la tribu practica el canibalismo). Los kobolds creen que, si mueren al servicio de su tribu, Kurtulmak inmediatamente los devolverá a la vida como el próximo huevo puesto. Si un miembro de una tribu particularmente importante o respetado fallece, la zona en la que se encuentran los huevos será vigilada muy de cerca. El siguiente huevo en ser puesto será separado inmediatamente del resto y protegido cuidadosamente. Una vez sale del cascarón, el joven kobold resultante será instruido para ocupar un puesto de importancia.

COMIDA Y CANNIBALISMO

Aunque sus dientes se afilados podría llevar a pensar que sonca rñvoros, los kobolds son re alidomñvoros y pue de ncomer casi cualquier cosa, incluyendo carne, frutas, cortezas de árbol, huesos, cuero y cáscaras de huevo (la primera comida de un koboldre ciénna cido suele ser su propia cáscara). Una tribu ha mbrie nta no de la nada de una pieza de, vora a todo lo que se come sible y usa lo que queda para fabricar herramientas o adornos.

Los kobolds cambian los dientes a medida que se stosse de sigastan y le sacre n nuevos durante toda su vida. Muchos utilizan sus propios dientes mada dos como puyas, y cuando más dientes, más se viejo y sabio es el individuo. Algunos kobolds sin escrípulos esablen ante dientes robados o recogidos de otros en un intento de parecer más ancianos y respetables.

La mayoría de las tribus kobolds evitan comer lo que llaman "carne para rñnte", cria tura s i nte ligente s, porque la locomportamie nto provoca re pre salias. Sin embargo, el miedo a la hmbre puede hacer rñfle xible sen lo que a este principio re s p e c t a y, si sus suposiciones son aca r a tales criaturas o pasar hmbre, los kobolds son prácticos. Algunas tribus, particularmente a aquellas y zonas poco pobladas, practica n el canibalismo, creyendo que es una tontería desperdiciar la carne buena.

E n cualquier caso, los kobolds que come nhuma noide s no empiezan simplemente a consumir cadáveres o prisioneros justo des pués de una batalla; sino que se inclina má s pora tra r a su víctima a sa árbol e s j ó v e n e s y a s a r a s a f u e r o l e n t o, o l a s p o n e n e n u n a o l l a g i g a n t e p a r a h a c e r e s t a d o f o r t u n a d a m e n t e p a r a l o s p r i s i o n e r o s, l o s p r e p a r a t i v o s c a s i c ó m i c o s d e l o s k o b o l d s a v e c e s d a n t e m p o a l o s r e s c a t a d o r e s p a r a l o c a l i z a r y l i b e r a r a l o s c a n t i v o s n e d e q u e e s t a s c r i a t u r a s s e a c o m e n p a r a e l p l a t o p r i n c i p a l .

ODIO

Debido a que el dios gnomo Garl Oro Re luce nte e n e r r ó a l d i o s k o b o l d K u r t u l m a k e n u n l a b e r i n t o t i e n e x o r a b l e, l o s k o b o l d s e s t á n l e n o s d e u n a m a r g o o d i o h a c i a l o s g n o m o s. Aunque generalmente nobusca n a gnomos para agradecerles, si varios kobolds hostile sse e n e n e n t r a n c o n u n g r u p o m i x t o d e g n o m o s y o t r o s h u m a n o i d e s, l o s k o b o l d s a t a c a r á n i n s i s t i n t i v a m e n t e a l o s g n o m o s p r i m e r o. L o s k o b o l d s e n z a r z a d o s e n c o m b a t e c o n t r a g n o m o s s o n m u c h o m e n o s p r o p e n s o s a h u i r, y a q u e s u o d i o c o n t r a r e s t a s u s e n t i d o d e a u t o c o n s e r v a c i ó n.

La naturaleza cautelosa de un kobold no evita que pueda enojarse. La sangre de los dragones fluye por sus venas y, como un dra coe n f u e r c i d o, u n i n d i v i d u o a q u e p r e s i o n a n d e m a s i a d o q u e t i e n e l a e s p a l d a c o n t r a l a p a r e d p u e d e t r a n s f o r m a r s e e n u n a t o r m e n t a d e c o m i l l o s y g r a r a s e n m i n i a t u r a m i e n t r a t r a d e s e p e r a d a m e n t e d e d e f e n d e r s u v i d a. D e l m i s m o m o d o, e l p a r e n t e s c o c o n s u p r o p i a t r i b u p u e d e i n c i t a r a l o s k o b o l d s a l u c h a c o n t r a o t r a t r i b u k o b o l d p o r r e c u r s o s t e r r i t o r i o. T a l e s c o n f l i c t o s s o n o c o m u n e s, p o r q u e d o s g r u p o s i m p r e p r e f i r e n e x p a n d i r s e e n d i f e r e n t e s d i r e c c i o n e s s i e n t r a n e n c o n t a c t o, p e r o s u c e d e n .

Por ejemplo, dos tribus venas que q u e r a n r e d a m e n t e n e x t i u s i v a u n r e b a ñ o d e c a b r a s m o n t e s a s p o d r í a n e n z a r z a r s e e n e s c a r a m a z a s c a d a p o c o s d í a s. F i n a l m e n t e, e l l i d e r d e u n o d e l o s g r u p o s e n f r e n t a d o s e d a r á q u e n t a d e q u e e s t á p e r d i e n d o d e b i d o a l d e s g a s t e y n a s a l a d a r á s u t r í b u a o t r a z o n a, c e d i e n d o e l t e r r i t o r i o y n e s a p t a a s u s v e c i n o s c o n m á s é x i t o.

Como de m e s t r a s u o d i o p o r l o s g n o m o s, l o s k o b o l d s t i e n e n u n a m a ñ a p e r s e c u t o r i a y s e o f e n d e n f a c i l m e n t e p o r l a s a c c i o n e s o l o s h e c h o s d e o t r a s r a z a s. N o p e r d o n a n a o t r o s h u m a n o i d e s y d i s f r u t a n l i m e n t a n d o s u o d i o h a s t a q u e t e ñ a n l a o p o r t u n i d a d d e v e n g a r s e d e u n a c r i a t u r a o r a z a q u e l o s h a p e r j u d i c a d o.

ENTORNO

Los kobolds son de sangre fría y, por lo tanto, prefieren los clima te m p l a d o s y t r o p i c a l e s. L a s t r i b u s s i t u a d a s e n l a s r e g i o n e s m á s f r í a s t i e n d e n a s e r m e n o s n u m e r o s a s y m á s a g r e s i v a s e n s u c a z a, y a q u e l a c o m i d a e s r e l a t i v a m e n t e e s c a s a e n e s a s z o n a s.

E n p a r t e p o r m i e d o y e n p a r t e p o r q u e s u o s o j o s s e n s i b l e s a l a l u z s o l a r, l o s k o b o l d s p r e f i e r e n l a s e g u r i d a d d e u n a c u e v a a v i v i r a l a i r e l i b r e, p o r l o q u e s e p u e d e n e n c o n t r a r e n c u a l q u i e r t i p o d e t r e n o q u e p u e d a s o p o r t a r t ú n e l e s. E n u n p a n t a n o e n u n a c o s t a, d o n d e l a e x c a v a c i ó n e n l s u e l o b l a n d o e s p r o b l e m á t i c a, l o s k o b o l d s e s t r i n c h e n e n l a s c a v a d u r a s p e r o, c o l i n a s o g r a n d e s a f l o r a m i e n t o s r o c o s o s, c r e a n d o m a d r i g u e r a s s o b r e e l n i v e l d e l a s a g u a s.

Los kobolds residen con más frecuencia en terr enos montañosos o en colinas. Tales ubicaciónes se n e r r a l m e n t e c u e n t a n c o n c u e v a s n a t u r a l e s a d e c a d a s p a r a v i v i r, m u c h o e s p a c i o p a r a c a v a r y f u e n t e s d e a l i m e n t o s p o n i b l e s. S i b i e n s t a b l e e r g a r d a s e n s t o s l u g a r e s h a c e q u e l o s k o b o l d s c o m p l i n a n c o n l o s h u m a n o i d e s q u e h a b i t a n e n l a s u p e r f i c i e, s u c a p a c i d a d p a r a v i v i r e n s e r d e t e c t a d o s a m e n u d o s i g n i f i c a q u e s u s m a d r i g u e r a s p a s a n d e s a p e r o b i d a s. S i t i e n e s u e r t e, u n a t r i b u d e k o b o l d s q u e s e a d e s c u b i e r t a p o r u n g r u p o d e h u m a n o i d e s m á s g r a n d e s p o d r í a l l e g a r a u n a c u e r d o m u a m e n t e b e n e f i c i o s o, c o n f i a n d o e n l o s h u m a n o i d e s a p a r a p r o t e g e r s e d e l o s i n v a s o r e s y a c a m b i o, b r i n d a n d o s e r v i c i o s c o m o l a e x c a v a c i ó n d e n u e v o s e s p a c i o s h a b i t a b l e s y l a e l i m i n a c i ó n d e d e s p e r d i c i o s. S i n o t i e n e s u e r t e, l a t r i b u s e r á e s d a v i d a p o r l o s o t r o s h u m a n o i d e s y l o s k o b o l d s r e a l i z a r á n a t a r a s c o m o l a a n t e r i o r m e n t e n o m b r a d a s, s o l o q u e a h o r a b a j o a m e n a z a d e m u r t e.

INTERPRETAR A UN KOBOLD

Un kobold reconoce su debilidad frente a un mundo hostil. Sabe que es un esmirriado, que las criaturas más grandes lo explotarán, que probablemente morirá a una edad temprana y que su vida estará ocupada por el trabajo duro. Aunque esta perspectiva parece sombría, un kobold encuentra solaz en su trabajo, la supervivencia de la tribu y el conocimiento de que comparte una herencia con los dragones más poderosos.

Los kobolds no son especialmente inteligentes, pero no son tan estúpidos como los orcos. Alguien puede engañar a uno de estas criaturas con palabras suaves o ingenio agudo, pero cuando el kobold descubre que ha sido burlado, recordará la afrenta. Si tiene la oportunidad de hacerlo, se vengará contra esa persona de alguna manera, incluso aunque sea de manera baladí.

A un kobold no le gusta sentirse acorralado o solo. Quiere saber que tiene una ruta segura para escapar o, al menos, un aliado cercano para mejorar sus posibilidades de sobrevivir. Un kobold sin ninguna de estas opciones estará nervioso y su comportamiento alternará entre el silencio manso y la histeria.

NOMBRES KOBOLDS

Los nombres kobolds e r d e r i v a n d e l a l e n g u a d r a c ó n i c a y g e n e r a l m e n t e s e r e l a c i o n a n c o n u n a c a r a t e r í s t i c a d e l p r o p i e t a r i o, c o m o e l c o l o r d e l a s e a c a m a s, l a s p a r t e s d i s t i n t a s d e l c u e r p o o u n c o m p o r t a m i e n t o t í p i c o. P o r e j e m p l o, "P i e R o j o", "G a r r a B l a n c a" y "A p r e s u r a d o" s o n t r a d u c c i o n e s c o m u n e s d e a l g u n o s n o m b r e s d e u s o f r e c u e n t e. U n k o b o l d p u e d e c a m b i a r s u n o m b r e c u a n d o s e c o n v i e r t e e n a d u l t o o a g r e g a r e s i l a b a s d e s p u é s d e e v e n t o s i m p o r t a n t e s c o m o c o m p l e t a r s u p r i m e r a c a c e r í a, p o n e r s u p r i m e r h u e v o o s o b r e v i v i r a s u p r i m e r a b a t a l l a. L a t a b l a "nombres de kobold" p r e s e n t a n o m b r e s d e k o b o l d a d e c u a d r o s p a r a c u a l q u i e r c a m p a ñ a.

NOMBRES DE KOBOLD

d20	Nombre	d20	Nombre
1	Arix	11	Molo
2	Eks	12	Ohssoss
3	Ett	13	Rotom
4	Galax	14	Sagin
5	Garu	15	Sik
6	Hagnar	16	Sniv
7	Hox	17	Taklak
8	Irtos	18	Tes
9	Kashak	19	Urak
10	Meepo	20	Varn

VARIACIONES FÍSICAS

Los kobolds varían ampliamente en la coloración y diseño de sus escamas. Aunque un humano podría tener dificultades para distinguir dos kobolds de aspecto similar, estos pueden reconocerse fácilmente.

La mayoría de los kobolds de la misma tribu tienden a tener una coloración parecida. Por ejemplo, la tribu Diente Cobrizo podría ser principalmente gris con rayas rojas. Dos tribus que se mezclan con el tiempo se cruzan lo suficiente como para crear una nueva apariencia, aunque ocasionalmente surgen casos especiales y saltos atrás que tienen la apariencia de una de las tribus originales.

Usa la tabla "colores de escamas" para determinar aleatoriamente la apariencia predominante de los kobolds de una tribu. Si el resultado indica una apariencia con un patrón, tira en la tabla "patrón de escamas" para determinar cómo se combinan los dos colores.

COLORES DE ESCAMAS

d100	Color de escamas
01-05	Azul
06-10	Blanco
11-20	Canela
21-25	Gris
26-40	Marrón
41-55	Marrón anaranjado
56-70	Marrón rojizo
71-75	Naranja
76-80	Negro
81-85	Rojo
86-90	Verde
91-00	Con patrón (tirados veces, ignorando los resultados duplicados y los de 91 o más)

PATRÓN DE ESCAMAS

d20	Patrón de escamas
1-4	Atigrado
5-8	Jaspeado
9-12	Moteado
13-16	Reticulado
17-20	Sombreado

TÁCTICAS

Debido a que como individuos son físicamente débiles, los kobolds saben que tienen que emplear la superioridad numérica y la astucia para derrotar a enemigos poderosos.

URDS: LOS KOBOLDS ALADOS

Los kobolds salados, conocidos como urds, eclosionan aparentemente al azar de los huevos kobold, incluso en un tribu sin urds adultos. Aunque poder volar es un regalo increíble, y se esperaría que los kobolds interpretasen las alas como una bendición de Tiamat, los kobolds comunes están resentidos con los urds y no se llevan bien con ellos. Fragmentos de leyenda kobold hablan de Kuraulyek, un diosecillo alado sirviente de Kurtulmak, que trionfó a su maestro de alguna manera. Los kobolds ven a los urds como los favoritos de Kuraulyek y proyectan su resentimiento hacia este traidor en sus parientes salados.

Además de su atributo de Atacar en Manada descrito en el *Monster Manual*, usan trampas, emboscadas, el terreno, monstruos aliados y cualquier otra ventaja que puedan sacar de su entorno. Al fin y al cabo, la única forma en que los kobolds pueden ganar es no jugar limpio.

Los kobolds trabajan juntos para realizar tareas difíciles que no podrían gestionar solos. Esculpen intrincados sistemas de túneles que les permiten resistir y desanimar a los enemigos que tienen varias veces su tamaño. Sin entablar mucha comunicación verbal, cada uno sabe lo que hay que hacer para tener éxito. La capacidad de los kobolds para trabajar juntos es notable, especialmente en comparación con el comportamiento de otros humanoides pequeños como los goblins, que tienden a reñir entre ellos y cooperar solo cuando son amenazados por un líder fuerte.

Los kobolds evitan el combate a gran escala, prefiriendo en su lugar ejecutar incursiones y retirarse, utilizando para ello grupos más reducidos de guerreros. Si tienen tiempo, preparan el campo de batalla con pequeñas vías de escape en las que esconderse y trampas sencillas de pozo para obstaculizar a sus oponentes.

Las tácticas kobold comunes incluyen lo siguiente:

- Atacar a las fuentes de luz para apagarlas, de modo que los kobolds puedan usar su visión en la oscuridad para obtener la mayor ventaja posible.
- Dejar a un defensor en una habitación para atraer a los invasores a una trampa o emboscada. A menudo, este cebo es un kobold enfermo o débil que no puede contribuir de otra manera a las necesidades de la tribu.
- Atacar y retirarse, huyendo entre emboscada y emboscada para ubicarse en puntos de observación mejores o más seguros. A menudo su objetivo es atraer a los enemigos y llevarlos ante un peligro mayor, una táctica que puede resultar especialmente efectiva si los invasores acampan, se lesionan o se ven en una situación comprometida (como tener que moverse escalando o nadando).
- Utilizar veneno, generalmente recolectado de alimañas como ciempiés y arañas. Pueden extraer el veneno y untarlo en las armas o dejar un cofre o una olla de barro llena de alimañas en lugares obvios como falsos "tesoros", lo que lleva a los intrusos a abrir el contenedor y liberar un enjambre.

En un combate que involucre a un gran número de kobolds (como diez o más), considera espaciar sus ataques durante todo el asalto en lugar de hacer que actúen todos en la misma posición en el orden de iniciativa. Hacer esto da a los kobolds más oportunidades de reaccionar a lo que hacen sus enemigos y dificulta a los jugadores coordinar los ataques de sus personajes, porque no todos los kobolds realizan sus acciones al mismo tiempo.

TESORO

Debido a que viven en el subsuelo, los kobolds tienen acceso a una notable cantidad de tesoros de la tierra, como menas de minerales y gemas sin pulir. Poseen la habilidad necesaria para extraer los metales encontrados en su estado natural y pulir piedras preciosas sin tallar. Aunque no acuñan sus propias monedas, las pepitas de metales en bruto (utilizadas para el comercio, sobornos o artesanía) se encuentran habitualmente en las guaridas de kobolds.

Los kobolds tienen cierto talento para la manufactura, por lo que la mayoría de las tribus cuentan con una notable cantidad de tesoros en forma de joyería simple, como brazaletes, anillos, collares y otros objetos que son pequeños o se pueden construir con piezas pequeñas. Estos adornos siempre están diseñados para que no hagan ruido cuando el usuario se mueva, ya que esto dificultaría que un kobold se escabullera.

A pesar de que las joyas que crean no tienen un propósito funcional, los kobolds disfrutan de estos objetos, tal vez como eco de la inclinación de los dragones por acumular tesoros. Debido a que la riqueza de la tribu es portátil, los kobolds pueden reubicarse rápidamente sin necesidad de transportar recipientes con pépitas y gemas, y pueden ofrecer estos artículos como sobornos o tributo a criaturas más poderosas o como ofrendas religiosas a un dragón.

ALIADOS, ESBIRROS Y MASCOTAS

Debido a su falta de destreza física y su pequeño tamaño, los kobolds rara vez están en condiciones de dominar a otras criaturas, por lo que generalmente no tienen esbirros. Incluso cuando se presenta la oportunidad, los kobolds preferirían no tratar de esclavizar o contratar a criaturas inteligentes porque no pueden confiar en que estas no se vuelvan contra ellos.

Sin embargo, los kobolds son buenos capturando y domesticando animales y bestias más pequeñas, particularmente ratas, ratas terribles y criaturas reptilianas como lagartos, que medran en cuevas o entornos subterráneos. Los kobolds acorralan a estas mascotas o les permiten deambular libremente, ya sea dándoles restos o permitiéndoles rebuscar insectos y otros bocado demasiado pequeños para los kobolds. Al igual que ocurre con los aldeanos humanos y los pollos, estos animales ayudan a los kobolds con el control de plagas y sirven ocasionalmente de alimento. Las ratas gigantes y los lagartos de tamaño similar también se utilizan como animales de tiro y guardianes.

Algunas tribus entrenan comadreja gigantes que sirven como monturas o guardianes, confiando en su velocidad, sentidos agudos y el hecho de caer en túneles del tamaño de un kobold. Otras tribus emplean murciélagos gigantes como monturas y animales guardianes, pero los murciélagos requieren mucho espacio para moverse y se encuentran solo en guaridas que cuentan con grandes cuevas o un acceso cercano al mundo de la superficie.

Los kobolds son cautelosos y temen a los osos, ya que estos animales a menudo quieren vivir en cuevas y pueden deambular por las partes más externas de la guarida, especialmente cuando están a punto de hibernar. Es probable que los kobolds entren en pánico cuando vean a un oso actuar de compañero animal de otra criatura. Esta aversión se extiende a los osos lechuzas y otras criaturas parecidas a osos.

GUARIDAS KOBOLDS

La guarida de una tribu kobold suele ser un laberinto de pequeños pasajes sinuosos, que a veces se extienden durante cientos de yardas, y con frecuencia están protegidos por trampas. La zona tiene una gran cantidad de intersecciones, abruptos callejones sin salida, túneles que se cruzan por debajo de otros, pasajes ocultos y otras características que dificultan la orientación de los forasteros por la madriguera.

Las criaturas más grandes que un kobold tienen que ponerse en cuclillas o gatear para caber por los túneles de una guarida kobold, lo que en sí mismo es suficiente para disuadir a la mayoría de humanoides hostiles (como orcos o hobgoblins) de intentar invadir el territorio de los kobolds. Los aventureros que intentan erradicar una plaga de kobolds a menudo se encuentran atrapados en pasajes bajos, demasiado estrechos para dar la vuelta, obligándoles a moverse en fila india y poniendo el peso principal del combate en la primera y última personas de la fila.

El diseño de la guarida de una tribu kobold cambia con el tiempo. Los habitantes regularmente hunden o sellan túneles y cuevas al crear otros nuevos. Como tal, cualquier información que se pueda averiguar sobre el diseño o la ubicación de las zonas dentro de la madriguera se vuelve cada vez más inexacta a medida que los kobolds "migran" a través de la roca para satisfacer sus necesidades y asegurar la seguridad de la comunidad.

Los kobolds plagan sus guaridas con trampas, usando su don para excavar túneles junto con su habilidad para reutilizar los artículos que encuentran. A pesar de que estas trampas son a menudo mucho más mortales que los propios kobolds, estos no se sienten amenazados por tener estos dispositivos en su hogar, al igual que un humano no le teme a su perro guardián, feroz pero leal.

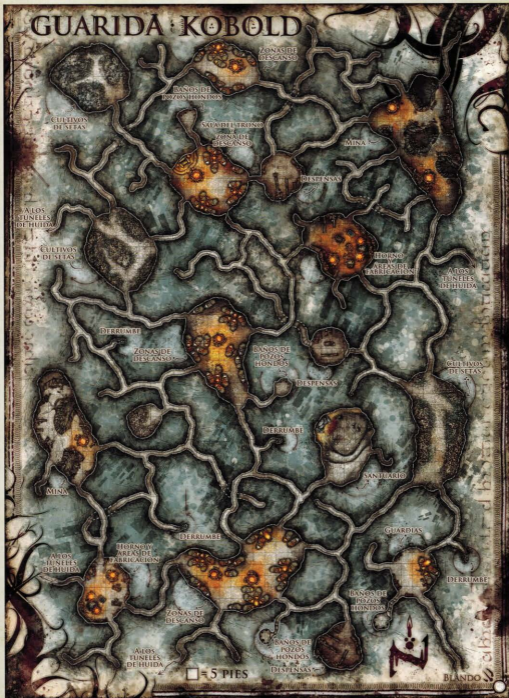
Las trampas más comunes en una guarida son las que fuerzan el derrumbe de un túnel, que los kobolds disponen para matar intrusos o bloquear zonas clave de la madriguera cuando los invasores se acercan a esos lugares. Dado que la tribu está continuamente migrando y expandiendo su sistema de pasadizos, los corredores más antiguos usan estas trampas a menudo. Se puede manipular un túnel para que se derrumbe tirando de una cuerda conectada a una viga de soporte, un kobold que huye puede tirar de dicha cuerda, o la misma viga puede encontrarse en un espacio tan ajustado que una criatura más grande no pueda evitar sacarla mientras se mueve por la zona. Incluso si una trampa de este tipo atrapa a algunos kobolds en un espacio cerrado, lo más habitual es que puedan abrir una salida de aire en una hora, y crear una abertura lo suficientemente grande como para que los kobolds atrapados puedan apretarse para salir en unas pocas horas más.

Cualquier lugar en el que un túnel da un giro brusco o se vuelve extremadamente estrecho es un cuello de botella natural que obliga a los invasores a luchar desde una posición de desventaja. Tal ubicación generalmente incluye una pequeña cámara en el techo que cuenta con agujeros desde los que los kobolds pueden arrojar rocas, alimañas venenosas y otras molestias a los que se encuentran debajo.

CULTIVOS DE SETAS

Los kobolds no son buenos agricultores, pero pueden obtener sustento de setas subterráneas y plantas resistentes capaces de vivir bajo tierra. Una zona de cultivo puede estar completamente bajo tierra o en una caverna cerca de la superficie, con agujeros en el techo para dejar entrar algo de luz solar.

GUARIDA KOBOLD



DESPENSAS

Al igual que los humanos en sus viviendas, los kobolds reservan habitaciones con pozos profundos en los que conservar los alimentos para los tiempos de escasez.

HORNO Y ÁREAS DE FABRICACIÓN

Una cámara que contiene un horno suele ser una de las zonas más altas de la madriguera, porque el fuego debe ventilarse a la superficie para evitar que se agote el aire respirable en la guarida. Los artesanos kobolds pasan su tiempo en esta zona, utilizando el horno para cocer ladrillos de barro y endurecer la cerámica. La habitación también se usa para otras actividades ruidosas.

MINAS

Cualquier cámara en el complejo subterráneo de los kobolds que no se necesite de inmediato para otro propósito se extrae y excava, tanto para obtener vetas y minerales utilizables como para proporcionar espacio para la expansión posterior de la guarida.

SALA DEL TRONO

La sala del trono de una madriguera siempre está protegida por trampas y presenta un santuario a Kurtulmak en forma de un ídolo tallado detrás del trono. En lugar de entrar en la cámara para rendir homenaje, los kobolds ofrecen oraciones en su entrada con la creencia de que su dios los escucha. La ubicación podría incluir una jofaina donde se pueden dejar ofrendas como pepitas de metal, gemas sin cortar y dientes.

TRAMPAS

Los kobolds son increíblemente creativos a la hora de construir trampas, especialmente cuando se trata de aprovechar por peligros naturales y materiales rescatados. Por ejemplo, golpean clavos o púas a través de una rama y la doblan para crear un brazo de resorte, disponen líneas de estacas afiladas en pozos o estanques, amañan plataformas para que se hundan bajo cualquier peso superior al de un kobold, y así sucesivamente. Las trampas kobolds pueden parecer endebles o mal diseñadas, pero una criatura que recibe el golpe de una rama doblada engalanada con afilados cuchillos de mantquilla es probable que acabe respetando a las pequeñas criaturas.

Los siguientes son ejemplos de trampas comunes de los kobolds:

- Barriles o pequeñas ollas de aceite (para hervir, derramar, encender o los dos anteriores).
- Trampas para osos que caen sobre las cabezas de criaturas altas.
- Campanas para anunciar la llegada de intrusos.
- Ascensores mineros que usan aparejos y poleas amañados para dejarlos caer.
- Abrojos en un lodo poco profundo o tierra blanda (los kobolds, más ligeros, pueden caminar sobre ellos sin problemas).
- Techos que se derrumban.
- Cajas de ciempiés.
- Bloques que caen.
- Fosos llenos de alquitrán o aceite, tras los que los kobolds pueden retirarse y encenderlos.
- Redes unidas a cuerdas que empujan a las criaturas hacia arriba en pozos verticales, lejos de cualquiera que pueda ayudar.
- Tubertias o pozos que vierten agua hirviendo (ya sea de ollas o producto de enfriar un horno).
- Pozos con pinchos cubiertos de enfermedades.



- Ollas de limo verde.
- Rocas rodantes.
- Puentes y escaleras de pequeño tamaño amañados para romperse si hay demasiado peso sobre ellos.
- Cebos.
- Cuerdas tensadas, y ase a conectadas a trampas o simplemente para que tropecen otras criaturas.
- Lluvia de agujas.

TÚNELES DE ESCAPE

Una madriguera kobold siempre tiene al menos un túnel de escape que conduce a una salida oculta hacia la superficie, de tal forma que los residentes siempre conocen el camino más corto a esa ruta. Por lo general, un túnel de escape estará plagado de trampas para ralentizar a los perseguidores y terminará en una abertura estrecha que requiere que que incluso los kobolds se aprieten para pasar para evitar que las criaturas más grandes los sigan.

ZONAS DE DESCANSO

Cada guarida tiene uno o más espacios para vivir o dormir, todos lo suficientemente grandes como para albergar cómodamente de diez a treinta kobolds adultos. Los kobolds solitarios pueden descansar en un pozo poco profundo o en una alcoba de tamaño personal dependiendo de las costumbres de la tribu. Estos espacios se utilizan principalmente para reposar, aunque algunos kobolds pueden trabajar tranquilamente en labores manuales mientras otros duermen. Las necesidades sanitarias de las criaturas son satisfechas por un pozo profundo cerca de cada zona de descanso, en el que se depositan los desechos.

La mayoría de las zonas para dormir de la guarida también funcionan como lugares en los que esperar a que los huérfanos lleguen. Los kobolds se ocupan de sus huérfanos ubicándolos en un pozo poco profundo rodeado de tierra y pasto seco. Como los huérfanos no suscceptibles al frío, se mantienen cercados en un fuego de combustión lenta o están protegidos por un capa aislante de estiércol y materia en descomposición situada a su alrededor.

TÉCNICAS DE SUPERVIVENCIA

Casi todas las actividades en una guarida kobold contribuyen a la supervivencia de la tribu. Proteger la madriguera los mantiene a salvo de daños. Poner trampas, cultivar hongos y cazar proporciona comida. La construcción de trampas disuade a los intrusos. El adiestramiento de animales guardianes ayuda a defender la guarida. La minería proporciona gemas y minerales para sobornar a los enemigos y que les dejen en paz. Excavar túneles y habitaciones crea espacios para que viva la próxima generación y aumenta las posibilidades de que la tribu escape de una fuerza abrumadora.

Los kobolds de una guarida duermen por turnos, de manera que todas las actividades en la madriguera continúan día y noche. Los kobolds tienden a ser más activos durante la noche que durante el día, pero, a diferencia de los asentamientos humanos, no hay un momento en el que la mayoría de los habitantes descansan. Las madrigueras están construidas de manera que las zonas de descanso estén algo aisladas del ruido de las de trabajo, lo que permite a los mineros y artesanos hacer su trabajo sin despertar a los durmientes. Los kobolds aprenden a una temprana edad a quedarse dormidos con el ruido de martillos cercanos, pero aun así se despiertan rápidamente ante el sonido de una actividad inusual.

La supervivencia de la tribu es más importante que la vida de cualquier individuo en particular. Incluso un kobold

cobarde podría sacrificarse para dar tiempo a sus compañeros para derribar un túnel cercano y evitar que los invasores lleguen al resto del grupo. Todos los kobolds saben que huir del peligro, especialmente con las probabilidades en contra, es lo más inteligente, pero son lo suficientemente astutos como para darse cuenta de que la muerte estratégica de un individuo puede proporcionar un tiempo muy valioso para el resto de la tribu, por lo que cada kobold acepta de mala gana esta necesidad de sacrificio cuando se presenta. Esta práctica contribuye a la razón por la cual la mayoría de las personas (y en particular los aventureros) piensa que los kobolds son estúpidos y débiles; han visto u oído hablar de un kobold solitario tratando de detener a un grupo de atacantes armados y atribuyen tal acto a la idiotéz o a que la criatura piensa que tiene posibilidades de éxito. La verdad es que el solitario kobold, persuadido de asumir este papel por sus colegas, solo espera ralentizar a los invasores el tiempo suficiente para dar al resto de la tribu la oportunidad de preparar una trampa mortal, una emboscada o una escapatoria rápida.

El líder de la tribu suele ser el kobold más viejo e inteligente; los otros miembros respetan la habilidad del anciano, que ha vivido tanto tiempo, y asumen que el jefe usará ese conocimiento para ayudar al grupo a sobrevivir. En algunos casos, la mejor lección que un líder kobold puede enseñar es: "No tengo que ser más rápido que el oso. Solo tengo que ser más rápido que vosotros".

ORCOS: LOS COMPROMETIDOS CON LOS DIOSES

Sentir el estruendo de los tambores de guerra orcos al otro lado de la puerta y escuchar un coro de voces gruñendo "Gruumsh!" es la pesadilla de todos los lugares civilizados del mundo. Sin importar cuán gruesos sean sus muros, hábiles sus arqueros o valientes sus caballeros, pocos asentamientos han resistido una avalancha de orcos a gran escala.

Todos los soldados que sobreviven a un combate con orcos hablan de cómo se enfrentaron a enemigos descomunales, capaces de atravesar a un guerrero con un solo golpe, y parte de un ejército que derriba a sus oponentes como si fuesen tallos de trigo temblorosos ante una guadaña. Solo un héroe hábil y decidido puede aspirar a sobrevivir a un combate singular contra un orco.

Salvajes e intrépidas, las tribus orcas siempre andan en busca de elfos, enanos y humanos que destruir. Motivados por su odio hacia las razas civilizadas del mundo y su necesidad de satisfacer las demandas de sus deidades, los orcos saben que, si luchan en buena lid y traen gloria a su tribu, Gruumsh los llamará a su hogar en el plano de Aqueronte. Es allí, en el más allá, donde los elegidos se unirán al dios y sus ejércitos en su interminable batalla extraplanar por la supremacía.

DIOSES DE LOS ORCOS

Los orcos creen que sus dioses son invencibles. Perciben los principios que los definen tanto a ellos como a sus deidades en el trabajo diario del mundo que los rodea: la naturaleza recompensa a los fuertes y elimina sin piedad alguna a los débiles y enclenques. Los orcos no veneran a sus divinidades, sino que más bien las temen; cada tribu tiene sus propias supersticiones acerca de cómo evitar su ira o conseguir su favor. Esta profunda incertidumbre y miedo se manifiestan en forma del salvajismo e implacabilidad con los que los orcos arrasan y matan para apaciguar a los dioses y evitar su terrible castigo.

En el pináculo del panteón orco está Gruumsh Un-Ojo, quien creó a los orcos y continúa dirigiendo su destino. Le ayudan e incitan las otras deidades guerreras, Bahgtru e Ilneval, quienes aportan fuerza y astucia al campo de batalla. Los seguidores de los tres dioses son los invasores y devastadores de una tribu, a menudo la única parte de un grupo orco que sus víctimas verán.

En las profundidades de la guarida de una tribu, lejos del hogar de guerra en el que los guerreros se reúnen y celebran, habitan los seguidores de Yurtrus, el dios de la enfermedad y la muerte, y Shargaas, el dios de la oscuridad y lo desconocido. Los orcos demasiado débiles para la batalla (debido a la fragilidad de su cuerpo, una malformación, una lesión o la edad) a menudo se unen a estos cultos en lugar de enfrentarse a la humillación diaria, el exilio o la muerte.

Sirviendo como puente entre las dos partes de la tribu están las sacerdotisas de Luthic, la diosa orca que representa tanto la vida como la sepultura. Son sus adoradores los que crían a los jóvenes orcos para que sean guerreros y al final de sus vidas los conducen a Yurtrus y Shargaas para que los lleven a la muerte y al gran desconocido.

GRUUMSH, "EL QUE VIGILA"

Gruumsh, el gobernante indiscutible del panteón orco, empuja a sus hijos a aumentar su número para que puedan ser su instrumento de venganza contra los reinos de los elfos, humanos y enanos. Para hacer daño a los dioses que lo rechazaron, Gruumsh dirige a sus orcos en una misión de masacre incesante, alimentada por una ira sin fin que busca arrasar el mundo civilizado y deleitarse en su angustia.

Los orcos son por naturaleza caóticos y desorganizados, actuando movidos por sus emociones e instintos en lugar de por la razón y la lógica. Solo ciertos individuos carismáticos, aquellos que han sido tocados directamente por la voluntad y el poder de Gruumsh, tienen la capacidad de controlar a los demás orcos de una tribu.

Unos pocos elegidos. Los orcos no reciben prestigio en sus tribus al elegir a Gruumsh; es él quien los escoge. Un orco podría afirmar su lealtad a Gruumsh, pero solo aquellos que han demostrado su valía a través de proezas de fuerza y ferocidad en la guerra se consideran dignos de ser sus verdaderos adoradores. Gruumsh destaca a estos individuos al otorgar a cada uno un poderoso sueño o visión que señala la aceptación en su círculo íntimo.

Los que son visitados por Gruumsh se transforman psicológica y, a menudo, también físicamente por la experiencia. Algunos son conducidos al borde de la locura, reducidos a murmullos sobre presagios y profecías, mientras que otros son imbuidos de poder sobrenatural y ascienden a posiciones de liderazgo.

Ojos de Gruumsh. Algunos de los orcos tocados por el poder de Gruumsh reciben el honor supremo de cargar con una pequeña parte de la abrumadora furia del dios a la batalla, en forma de una magia que mejora sus armas y ayuda a la tribu a tener éxito. Para convertirse en ojo de Gruumsh, un orco que ha sido elegido por el dios debe sacarse un ojo como señal de devoción, sacrificando la mitad de su visión mortal a cambio del poder divino. Estos individuos tocados por la divinidad son venerados como conexiones vivas con Gruumsh y tratados con respeto incluso cuando son viejos y están enfermos.

ILNEVAL, "EL BELIGERANTE"

Ilneval es la leal mano derecha de Gruumsh. Es el dios que planifica los ataques y diseña las estrategias que permiten a las fuerzas de Gruumsh dominar la batalla y llenar sus

Lord Dağult Neverember me dijo una vez, durante una conversación de borrachos, que los orcos temen a sus deidades y que, si uno juega bien sus cartas, puede controlarlos a través de ese miedo y lograr que hagan lo que uno quiere.

—Volo

carros de guerra con el botín y las cabezas cortadas. Ilneval se yergue con su espada ensangrentada, llamando a aquellos que entienden las fluctuaciones del combate a sentarse alrededor del fuego de su consejo y aprender los caminos de la guerra.

Estrategas expertos. Los orcos que muestran aptitud para los matices de la guerra a una edad temprana son considerados elegidos de Ilneval y se preparan para servir como las espadas del dios. Estos individuos son capitanes que siguen las órdenes del señor de la guerra de la tribu, guiando a una parte de los guerreros al corazón del combate y aportando cierta estrategia a los asaltos. Las espadas de Ilneval son temibles oponentes, que parecen tener un asombroso conocimiento de cuándo moverse y cuándo atacar, capaces de explotar la debilidad de su enemigo como una manada de lobos hambrientos.

BAHGTRU, "EL ROMPEPIERNAS"

A pesar de la influencia de Ilneval, los orcos son y siempre serán brutales y salvajes en la forma en que libran la guerra. Bahgtru es la deidad que personifica el poderío físico y la crueldad que estos guerreros usan para abrumar a sus enemigos. Es quien mueve cada impulso del arma de un orco, para que inflija el mayor daño posible.

NISHREK Y LA GUERRA ETERNA

Los orcos creen que, si mueren en honor, sus espíritus partirán al plano de Aqueronte, el Campo de Batalla Infinito, y más concretamente a la capa de Nishrek, donde se unen al ejército de Gruumsh y luchan su nombre en el conflicto sin fin contra los seguidores de Maglubiyet. Gruumsh es este conflicto como una oportunidad para enfrentarse a su pueblo contra un enemigo dispuesto y permitirles demostrar su valía antes de su muerte. Disfruta de cada brevemente triunfo y jurar venganza por cada contratiempo.

Sin embargo, Luthic sostiene una visión largoplazo. Ella entiende las implicaciones cósmicas de los ataques de Maglubiyet. Para evitar que los trasgos operen a su pueblo en número, insta a los orcos a que tengan muchos descendientes y les enseña las artes del combate, no solo para sobrevivir en el mundo material, sino para mantener a Maglubiyet a raya en el conflicto que se mantiene en los planos. Sus hijos permanecen bajo su cuidado y, si fuera necesario, no dudaría en ir ella misma al campo de batalla y arrancarle a Maglubiyet sus brillantes ojos para evitar que le arrebatase a sus retoños.

La batalla cósmica entre los dos panteones ha durado eones, lo que ha llevado a aquellos que estudian sus fluctuaciones a pensar que no tiene visos de resolverse. El Archimago Tzunmantiene, no obstante, una opinión diferente, pues señala que Maglubiyet nunca se ha enfrentado a un enemigo tan feroz y protector como Luthic. Predice que la guerra terminará con la Madre de las Cavernas como aúncada en el pie, que ascenderá para gobernar sobre sus hijos guerreros.



Intrépidoy poderoso. En los mitos se dice que Bahgtru estaba cazando cuando fue sorprendido por el más poderoso de los behirs, uno con cientos de piernas. En un instante, el dios se encontró en su cadera por la criatura y agarrado por sus patas. Nadie había escapado nunca de la garra del behir, pero Bahgtru vio su situación como la prueba definitiva de su fuerza y serío de su buena fortuna. Un aporuna, Bahgtru rompió las patas del monstruo y se liberó de su abrazo. Los chillidos de la criatura se convirtieron en el relámpago de la tormenta y su fúmurrote se convirtió en el símbolo de los seguidores de Bahgtru, recordándoles que cualquier cosa puede ser destruida y derrotada si se aplica una fuerza superior.

Compitiendo en crueldad. La mayoría de los jóvenes orcos con los que un explorador o aventurero podría encontrarse son seguidores de Bahgtru. Los orcos de Bahgtru intentan demostrar su fuerza y resistencias superiores continuamente, a través de competiciones crueles con sus compañeros de tribu, actos de beligerancia provocada y éxitos en combate. Es mediante estas pruebas de fuerza que los fieles de Bahgtru demuestran cuál de ellos será digno de la mirada inquebrantable de Gruumsh.

El toro sagrado. Los orcos de Bahgtru a veces entran en batalla a horcajadas de uros, criaturas grandes que se parecen a bueyes u otras bestias de carga similares, pero que son mucho más feroces (consulta el apéndice B para ver superfil). Al hacerlo, honran a estos animales y a su deidad, porque las leyendas cuentan que Bahgtru también montó un grantor en batalla. Ningún orco comerá o dañará a una de estas bestias sagradas, que se piensa están imbuidas del espíritu de Bahgtru.

LUTHIC, "LA MADRE DE LA CAVERNA"

Si bien Gruumsh es la fuerza externa que empuja a los orcos a la victoria sobre sus enemigos, es la influencia de Luthic, su esposa, la que los une y hace que estén cohesionados.

Es la fuerza que evita que la furia explosiva de Gruumsh haga estallar a los orcos. Si no fuera por los seguidores de Luthic, es posible que esta raza no estuviese compuesta más que por pequeñas bandas de guerreros nómadas que malviven, en lugar de una fuerza capaz de una gran destrucción.

Lejos del hogar de guerra de la guarida, dentro de las profundidades protectoras de las cuevas, las seguidoras de Luthic se ocupan de la prole orca, criándola para ser fuerte y cruel como sus progenitores. Al invocar el poder de las supersticiones, los presagios y las tradiciones, estas garras de Luthic mantienen unida a la tribu a través de los rituales, el miedo y, si es necesario, la fuerza.

Garras del oso. A menudo se piensa que Luthic toma la apariencia de una enorme osa de las cavernas. Sus seguidoras honran este aspecto de la diosa al mantener a estos animales como mascotas para proteger los rediles llenos de jóvenes peleones. Las devotas de Luthic también se dejan crecer las garras y las pintan de negro para imitar las terribles zarpas de su deidad. Luthic las recompensa haciendo sus garras tan fuertes y resistentes como el hierro.

Manteniendo el fuerte. Además de proteger a los jóvenes y los almacenes de alimentos de la tribu, las adoradoras de Luthic también sirven como artesanas, ingenieras y constructoras de una tribu orca. Fabrican armas y armaduras brutales y los pocos artículos manufacturados que los orcos necesitan para la vida diaria. Cuando parte del grupo está lejos, en una incursión, se espera de ellas que amplíen las cavernas de la guarida para crear más espacio para una población cada vez mayor.

YURTRUS, "LA MANO BLANCA"

A menudo se representa a Yurtrus como consumido por la podredumbre y cubierto de pústulas rezumantes, completamente repulsivo, excepto por sus manos, que son de un



color blanco puro y libres de cualquier mácula. Este dios no tiene boca y nunca emite un sonido, por lo que puede acercarse en un silencio absoluto a sus elegidos.

A los seguidores de Yurtrus se les permite morar en los márgenes de la tribu, pero se los ve con disgusto e inquietud. Normalmente se limitan a interactuar con el grupo con ocasión de las muertes, reclamando que los huesos de los guerreros caídos se agreguen a los osarios del santuario de Yurtrus y, a veces, durante los ritos chamánicos en los que se produce el contacto con espíritus.

Las manos blancas. Los chamanes que prestan atención a los susurros telepáticos de Yurtrus caminan por la peligrosa línea que separa los vivos y los muertos y obtienen poderes asombrosos al hacerlo. A través de esta comunión no verbal, comienzan a comprender cómo usar la magia de la muerte. Estos individuos, conocidos como manos blancas, se cubren las manos con ceniza blanca o usan guantes pálidos hechos de piel de elfo para simbolizar su conexión con el poder de Yurtrus. La nigromancia practicada por los chamanes de Yurtrus es una fuerza considerada tabú por los orcos, lo que los hace ser venerados y temidos por el resto de la tribu.

Traficantes de muertos. Los sacerdotes de Yurtrus envían a Gruumsh a los orcos que tienen "una buena muerte". Buscan los cuerpos de estos héroes caídos y les cortan la cabeza, los hierven o los ahúman para deshacerse de la mayor parte de la carne, y luego utilizan un golpe ritual para romper el puente de la nariz y dejar el cráneo con un solo ojo. Los orcos que aprecian la fuerza y la ferocidad de un enemigo pueden elegir honrar a ese oponente dándole el mismo trato. Los cuerpos de los orcos que mueren en una batalla fallida quedan atrás; eran débiles y no merecen unirse a Gruumsh. Los que fallecen de vejez normalmente ya han sido llevados al redil de Yurtrus, y sus huesos se emplean para construir muebles y estructuras en la zona de la guardia dedicada al culto de esta deidad.

Elegidos de Yurtrus. A los orcos que sufren enfermedades horribles los llevan al redil de Yurtrus, donde son atendidos como a un ganado preciado. A estos individuos se les denomina los criados y son considerados elegidos de Yurtrus, porque han sido seleccionados con el propósito especial de difundir su mensaje virulento entre sus oponentes. Por la noche, o durante una fuerte neblina, estos orcos infectados corren hacia el campamento del enemigo, a menudo a través de una lluvia de flechas, para extender su aflicción dentro de sus filas.

SHARGAAS, "EL SEÑOR DE LA NOCHE"

Shargaas es un dios de la oscuridad y lo desconocido. Es una deidad reservada y asesina, peligrosa para todos excepto para Gruumsh. Su reino es la oscuridad en la que nada puede ver los seres que se an de votos suyos.

Para otros orcos, los seguidores de Shargaas son criaturas depravadas y retorcidas a quienes ni honor y mereced en la oscuridad. Rechazados por Yurtrus como demasiado inadecuados para servir como custodios de los muertos, estos orcos viven en zonas aún más profundas de la guardia, cerca de donde se encuentra la entrada al reino de Shargaas. Allí, en la oscuridad, se llevan a los orcos exiliados para que cumplan con su destino como miembros del culto de la tribu a Shargaas o sean destruidos y devorados como sacrificios por los adoradores del Señor de la Noche.

Sacrificando a los débiles. Aunque la mayoría de los seguidores de Shargaas son exiliados, que viven en los confines más alejados del resto de la tribu, otros permanecen dentro del grupo principal, haciéndose pasar por guerreros comunes. Estos agentes señalan a los miembros más débiles de la fuerza de combate, porque eliminar a estos puntos débiles fortalece al resto del grupo. Poco después de nacer, un orco debe ser capaz de demostrar que se convertirá en un guerrero capaz o de lo contrario será visitado por los sectarios de Shargaas. Estos últimos también abordan a los orcos que han demostrado ser ineficaces liderando o en combate y los arrastran hasta las oscuras cavernas del Señor de la Noche para ser asesinados y devorados ritualmente.

Este sacrificio de los débiles e indignos es aceptado como necesario por la tribu, pero hablar de ello es tabú. Los que desaparecen simplemente se dice que están "con Shargaas" y ya no se menciona nada más de ellos.

Alianza de conveniencia. Cuando se enfrentan a un enemigo particularmente dotado, capaz de resistir asaltos directos, un señor de la guerra podría llamar a los sectarios de Shargaas para asesinar a un líder enemigo, secuestrar a un rehén influyente o robar un objeto valioso.

Gruumsh no siempre se muestra comprensivo con estos actos de subterfugio y duplicidad, porque los orcos están destinados a conquistar y hacer lo que les place mediante el asalto directo y la brutalidad. Sin embargo, cuando el jefe busca la ayuda de Shargaas para llevar a cabo cierta tarea, el líder del culto está dispuesto a cumplir... por un precio. A cambio de sus menos que honorables servicios, el líder llegará a un acuerdo con el señor de la guerra para recibir alimentos, herramientas, esclavos o algún otro producto que a la secta valore.

VIDA EN LA TRIBU

Los orcos sobreviven a través del salvajismo y la fuerza que les proporciona su gran número. La suya es una vida donde no cabe la debilidad, por lo que cada guerrero debe ser lo suficientemente fuerte como para tomar lo que necesita por la fuerza. Los orcos no están interesados en tratados, negociaciones comerciales o diplomacia. Solo se preocupan por satisfacer su deseo insaciable por la batalla, aplastar a sus enemigos y apaciguar a sus dioses.

UN ATASA DE NATALIDAD CRECIENTE

Con el fin de reponer la sangre de sus guerras interminables, los orcos se reproducen prodigiosamente (y nosos selectivos con respecto a con quién se reproducen, por eso se encuentran criaturas como mosquitos y grillos por el mundo). Las mujeres que están a punto de dar a luz son llevadas a sus otras familias y llevadas a los rediles de la guardia, donde son atendidas por las seguidoras de Luthic.

Los orcos no tienen compañeros y no se forman parejas en la tribu salvo en el momento en que se produce el apareamiento. En el resto de ocasiones, los varones y las féminas se muestran más o menos indiferentes entre ellos. Todos los orcos consideran el apareamiento como una necesidad mundana de la vida y no se le otorga ningún significado especial más allá de eso.

A los cuatro años, un orco se considera un joven, y a los doce es un adulto a todos los efectos. La mayoría no viven más allá de los 25, pues perecen en combate o debido a alguna enfermedad, pero un orco puede vivir hasta los 40 años, manteniéndose saludable casi hasta el final de su existencia. La bendición divina de Luthic puede extender a un más la vida de un orco, aunque Gruumsh nunca está contento cuando ella usa este poder y tiende a despreciar al que ha sido "bendecido".

FUTUROS GUERREROS

Los orcos jóvenes deben madurar rápidamente para sobrevivir a su peligrosa crianza. Sus primeros años están llenos de pruebas de fuerza y competencia feroz y vacíos de cualquier cosa similar al amor de sus padres. Desde el momento en que un niño puede empuñar un palo o un cuchillo, se reafirma y se defiende mientras aprende a luchar, sobrevivir en la naturaleza y temer a los dioses.

Los niños que no pueden soportar los rigores de una vida llena de combates son separados del grupo principal de la tribu y llevados a las profundidades de la guarida para que los seguidores de Yurtrus o Shargaas los acepten o rechacen. Un guerrero orco completamente desarrollado está bien preparado para toda una vida guerreando.

BUSCAR, DESTRUIR, REPETIR

Cuando una tribu está en movimiento, se ordena a los guerreros orcos que peinen el terreno circundante en busca de cualquier oportunidad para derramar sangre y glorificar a sus dioses. A menudo, las bandas de guerreros trabajan en rotación, con un grupo partiendo de una incursión justo cuando otro regresa, cargado de cabezas cortadas, sacos con botín y un montón de comida. Los guerreros también sirven como batidores, trayendo informes detallados sobre la zona circundante para que el jefe pueda planificar dónde enviar a los incursores a continuación.

El territorio que cubren las partidas de guerra de los orcos puede extenderse muchas millas alrededor de la guarida y cualquier campamento o asentamiento de elfos, enanos o humanos situado en esa zona está en peligro. Si los orcos se topan con un objetivo demasiado grande para ser atacado directamente, acecharán sus rutas de suministros, dando rienda suelta a su frustración contra las caravanas y los viajeros. Si no es controlada, una tribu podría subsistir mediante este tipo de presas y botines durante bastante tiempo.

CARROS DE GUERRA

Los orcos saquean y rebusan comida donde quiera que van: todo es botín y el botín siempre es algo de lo que estar orgulloso. Para transportar la mayor cantidad de comida y tesoros posibles de regreso a la guarida de la tribu, cada grupo cuenta con un resistente carro de guerra. Como los miembros de esta raza son artesanos mediocres, la mayoría de sus carros son robados de fortalezas humanas o enanas y luego decorados con accesorios únicos de los orcos.

Un carro de guerra es una fuente de gran orgullo para un señor de la guerra, comparable al estandarte o bandera de un ejército humano. Muchos están cubiertos con armaduras y adornados con baratijas llamativas y trofeos espeluznantes que cuelgan de garfios y púas. Un carro de guerra es un buen escudo contra las flechas cuando los orcos asedian una fortaleza élfica y un carro muy modificado podría servir como ariete si un asentamiento se atreve a cerrar sus puertas, bloqueando el camino a los tesoros y la sabrosa comida que hay dentro.

Un carro tan cargado que requiera que los orcos más fuertes lo devuelvan a la guarida es una señal de gran éxito. Uno que pueda ser desplazado por los más débiles del grupo es prueba de un desempeño vergonzoso.

La pérdida del carro de guerra de una tribu puede socavar la autoridad del jefe tribal y hacer que el grupo se hunda en el caos, de manera que los supervivientes se dispersarán para unirse a nuevas tribus o atacar por su cuenta. En el otro extremo, los guerreros que regresan a casa con un

carromuy cargado o después de defenderlo heroicamente de los ladrones obtienen un gran respeto y medran en la jerarquía de la comunidad.

TODOS SON COMBATIENTES

La mayoría de los orcos que se quedan atrás cuando los guerreros realizan sus incursiones son más débiles que sus compañeros de tribu o no son aptos para una vida batallando. Las adoradoras de Luthic entran en esta categoría, al igual que algunos de los que venían a Yurtrus o Shargaas. Pero incluso estos orcos están entrenados para el combate y se espera que todos actúen como guerreros si la guarida es atacada o amenazada. Sus números se ven reforzados por cualquier orog presente en la tribu; los principales responsables de asegurarse de que la guarida esté protegida contra los intrusos.

ENEMIGOS ESPECIALES

Cuando los orcos atacan un asentamiento de humanos o medianos, matarán a cualquiera que represente una amenaza, pero estarán más interesados en tomar el botín y la comida en lugar de simplemente matar sin sentido. Los ancianos, niños y cualquiera que parezca débil o lo suficientemente manso podría escapar de la muerte. Si dejan a la población más o menos intacta, los orcos tendrán la opción de volver a atacar a esa comunidad una y otra vez.

Pero, cuando los orcos luchan con los elfos, la cosa cambia. La enemistad entre las dos razas viene de mucho atrás, razón por la que ningún orco dejará vivo a un elfo. Los orcos se vuelven tan frenéticos cuando combaten contra los elfos que se olvidan de llevarse el botín y los objetos de valor de vuelta a la tribu: los únicos trofeos de cualquier valor son las cabezas de sus enemigos.

Los orcos tratan a los enanos de forma algo diferente a otros enemigos, porque codician las casas que estos crean para sí mismos. Si una tribu logra abrirse paso hasta un bastión enano, los orcos matarán a cualquier enano que se les oponga, pero en realidad lo que buscan son sus propiedades: estarían igual de felices si todos los enanos se marchasen.

LA FUERZA RESPETA A LA FUERZA

Los orcos aprecian la fortaleza física y la habilidad en combate en cualquiera de sus formas. Por tanto, podrían aceptar a otras criaturas en sus filas de vez en cuando. Se sabe que los orcos se asocian con hombres jabalíes y ettins, criaturas ambas que pueden mejorar notablemente las capacidades asesinas de un grupo. A cambio de una promesa de suficiente comida y botín, un troll podría acompañar a una tribu temporalmente.

Un grupo de orcos puede estar dominado por criaturas malvadas de inmenso poder. Los orcos aceptan este papel subordinado ya sea porque se ven obligados a hacerlo o porque se les ofrece una forma de seguridad mientras se dedican a su salvajismo. Por ejemplo, los dragones verdes a veces emplean a orcos como centinelas o tropas de asalto. Los orcos en ocasiones se sienten atraídos al servicio de gigantes de escarcha o de fuego, quienes luego "recompensan" su lealtad convirtiéndolos en esclavos.

Si una tribu es derrotada y expulsada de su guarida, los supervivientes podrían verse bajo el dominio de una criatura fuerte pero tonta, como un gigante de las colinas o un ogro. Tampoco es raro que un humano malvado excepcionalmente fuerte y carismático lidere a orcos que ya no tienen una tribu a la que llamar propia.



CUANDO LAS TRIBUS SE UNEN

Una tribu orca generalmente no se compone de más de unos pocos cientos de miembros, porque un grupo más grande necesitaría una cantidad prohibitiva de recursos para mantenerse fuerte. Por norma, cada tribu se muestra violentamente hostil hacia cualquier otra con la que se encuentre, viendo a los orcos rivales principalmente como competidores por la comida y víctimas.

Sin embargo, en algunas ocasiones, las tribus que tienen una preocupación común se unen. El resultado es una horda de orcos: un mar de asesinos esclavistas que inunda el campo de batalla y deja grandes extensiones devastadas a su paso. Tal evento es extremadamente raro, pero sus consecuencias pueden afectar a naciones enteras, incapaces de resistir la marea que se abalanza sobre ellas.

CULTURA Y CREENCIAS DE LOS ORCOS

Los orcos viven en un constante temor hacia sus dioses y su comportamiento está enraizado en esa mentalidad. Creen que pueden ver la influencia de las deidades en todas partes del mundo que les rodea. Los sacerdotes de una tribu tienen la responsabilidad de identificar estas señales y presagios, tanto buenos como malos, y decidir cómo debe reaccionar la tribu ante ellos.

Comoraza los orcos no poseen rasgos sociales universales destacables, pero comparten su vulgar forma de comunicación escrita, que todos ellos emplean, y su forma de usar pigmentos para decorarse y distinguirse así mismos y sus guardias.

PRESAGIOS Y SUPERSTICIONES

Los orcos creen que cualquier descubrimiento o evento aparentemente sin importancia (las marcas de garras de un oso en un árbol, una bandada de cuervos o una repentina ráfaga de viento) podría ser un mensaje de los dioses. Si la tribu ha encontrado un presagio similar antes, los sacerdotes entenderán cómo interpretarlo, pero si una señal de las deidades no tiene una explicación clara, estos podrían tener que meditar durante horas o días para hacerse una idea de su significado.

Cada grupo de orcos tiene supersticiones particulares y reconoce ciertos augurios. Estos principios varían de una tribu a otra, y a menudo se basan en eventos que esa comunidad ha experimentado. Aquí tienes algunos ejemplos:

- Si un enano o un humano invoca a su dios al morir, debes llevar las orejas del cadáver durante tres días para evitar cualquier castigo y luego enterrarlas o quemarlas.
- Tres cuervos son siempre una buena señal.
- Da buena suerte escupir donde estás a punto de dormir.
- Los huesos de gnomos pueden prevenir enfermedades si se llevan puestos.
- No te pares dentro de un anillo de piedras, hongos o cualquier otro tipo de círculo.
- Ver una estrella fugaz antes de una batalla es una señal de mala suerte. Para evitarla, debes tragarte una piedra.
- Un tributo de orejas de elfo trae el favor de Groomsh.
- Si entierras cinco piedras al amanecer antes de un viaje largo, siempre encontrarás el camino de vuelta al hogar de guerra.
- Pisotea tu pie tres veces y pronuncia "Groomsh" para evitar la mala magia.

COMUNICACIÓN SIMBÓLICA

Los orcos poseen un sistema de escritura adaptado del de los enanos, pero no son una cultura alfabetizada y rara vez llevan registros o escriben sus pensamientos. Cuando necesitan comunicarse por escrito, usan símbolos ordinarios para transmitir información básica, como "comida almacenada aquí", "peligro cercano" o "sigue este camino". Una fuerza de asalto orca podría dejar señales así a su paso, como una ayuda para otros guerreros que viajen por la misma zona más adelante. Los guías de montaña, los druidas y los exploradores pueden estar familiarizados con muchos de estos símbolos, lo que les permite evitar que quienes viajen con ellos acaben inadvertidamente en el territorio de una tribu.

LOS COLORES DE LA CONQUISTA

Tres colores tienen un significado especial para todos los orcos, que adornan sus cuerpos, posesiones y guardias con pigmentos que producen ciertos tonos. El rojo ocre se usa para representar sangre, la ceniza gris blanqueza para simbolizar la muerte y el carbón para representar la oscuridad.

Las leyes no escritas que rigen el estatus de cada orco individual dentro de una comunidad se manifiestan hasta cierto punto en cómo el individuo utiliza estos colores sobre sí mismo y sus objetos personales. Por ejemplo, el jefe de una tribu podría ser el único que tiene derecho a teñir sus colmillos de rojo ocre, mientras que los guerreros de otra tribu podrían dibujar rayas de ceniza en sus vestimentas para indicar su regreso seguro de una incursión.

INTERPRETAR A UN ORCO

La mayoría de los orcos han sido adoctrinados para llevar una vida de destrucción y masacre. Pero, a diferencia de las criaturas que son malvadas por su propia naturaleza, como los gnolls, es posible que un orco, si se crió fuera de su cultura, desarrolle una capacidad limitada para la empatía, el amor y la compasión.

No importa cuán doméstica o pueblerino sea un orco, su ansia de sangre está siempre ahí. Debido a su amor instintivo por la batalla y su deseo de demostrar su fuerza, un orco que se trate de vivir dentro de los límites de la civilización se enfrentará a una tarea difícil.

RASGOS DE PERSONALIDAD DE ORCO

d6	Rasgo de personalidad
1	Nunca renuncio a mi arma.
2	Agradezco cualquier oportunidad de demostrar mis habilidades en combate.
3	Se me parece que estoy a punto de matar a todos a mi alrededor.
4	Me encanta una buena pelea.
5	Bebo la sangre de los monstruos para consumir su poder.
6	Profero cánticos de guerra a los orcos durante el combate.

IDEALES DE ORCO

d6	Ideal
1	Fuerza. Mostrar una fuerza superior traen honra a Gruumsh (Cualquiera).
2	Arrojo. Matar a todos los enemigos es el camino hacia la grandeza (Malvado).
3	Dominio. Habré alcanzado la gloria cuando todos se encojan ante mi poder (Malvado).
4	Intimidación. Puedo obtener lo que quiero de los débiles que me temen (Malvado).
5	Gloria. Los objetivos de la tribu no me conciernen. La gloria personal es lo que anhelo (Caótico).
6	Salvajismo. Nome controlarán (Caótico).

VÍNCULOS DE ORCO

d6	Vínculo
1	Defenderé a mi tribu hasta la muerte.
2	Cada elección sería que ha de decidir si prefiere señales o presagios de los dioses.
3	Llevo los dientes de un gran guerrero. Me inspiran a comer grandes hazañas en combate.
4	Mataré a todos los elfos que separen a vengara Gruumsh.
5	Buscaré destruir a los que acabaron con mi tribu.
6	Ledebó mis supervivencia a alguien que no es un orco.

DEFECTOS DE ORCO

d6	Defecto
1	Tengo un temperamento tranquilo y no dejo que los insultos me afecten.
2	No temo a los dioses y no tengo paciencia para las supersticiones.
3	Tardoen enfurecerme, pero cuando lo hago lo hago hasta que mis enemigos están muertos, sin importar el precio.
4	Entiendo el valor de la civilización y el orden que trae la sociedad.
5	No confío en nadie.
6	Creo en vivir para pelear otro día.



NOMBRES ORCOS

Los nombres de los orcos no siempre tienen un significado en su idioma, pero los más notables reciben epítetos de sus compañeros de tribu.

NOMBRES DE ORCO

d12	Nombre masculino	Nombre femenino	Epíteto
1	Abzug	Baggi	Aplastahuesos
2	Bajok	Emen	Carnicero de Elfos
3	Crutok	Engong	Colmillo de Hierro
4	Jahrukk	Kansif	Despellejador
5	Lortar	Myev	Destripador
6	Mobad	Neega	El Brutal
7	Mugrub	Ovak	El Sucio
8	Rhorog	Owuka	Hiedecráneos
9	Ruhk	Shautha	Lanza Mortal
10	Shamog	Sutha	Martillo de la Fatalidad
11	Shugog	Vola	Partecolumnas
12	Urzul	Volen	Sacaosjos

SEMIORCOS

El acervo popular de los humanos describe a los orcos como demonios rapaces, con la intención de aparearse con otros humanoides para difundir sus emillas a lo largo y ancho del mundo. En realidad, los orcos se aparean con los que no son orcos solo cuando piensan que esa unión formal será a la tribu. Cuando los orcos se encuentran con otros humanos que igualan en destreza y ferocidad, a veces logran una alianza que se cierra al mezclar las líneas de sangre de ambos grupos.

Un semiorca en una tribu orca es a menudo tan fuerte como un orco de sangre pura y también muestra una

ORCOS COMO SUBORDINADOS

Debido a su tendencia, culturalmente arraigada de inclinarse ante una fuerza superior, los orcos pueden ser subyugados por un individuo poderoso y carismático. Los humanos malvados lanzadores de conjuros ciertos gobernantes tienen una afición por esclavizar o engañar a los orcos para que los sirvan. Un líder respaldado por una gran fuerza militar podría abalanzarse sobre una tribu, matar a sus líderes y someter al resto de los orcos.

Un lanzador de conjuros generalmente adopta un enfoque más retorcido, usando magia para conjurar falsos presagios que infunden miedo en la tribu y la vuelven obediente. Un mago podría manipular a algunos de los orcos que se encuentran justo debajo del señor de la guerra, usándolos como peones para ayudarle a derrocar allí. El mago valida el cambio de mando con señales supuestamente entregadas por los dioses (que en realidad no son más que unas pocas silbaciones bien proyectadas) y convierte a la tribu en una fuerza de combate ansiosa por cumplir las órdenes de su nuevo jefe.

Los supervivientes de una tribu dispersa por la derrota a veces recurren a sus habilidades en combate para encontrar empleo, yasea individualmente o en pequeños grupos, con quien esté dispuesta a contratarlos. Estos mercenarios, si bien pueden enorgullecerse de su aparente independencia, no obstante, se esfuerzan por cumplir su parte del trato, porque el jefe que pague es mejor que ser perseguido por romper un acuerdo.

astucia superior. Por lo tanto, los semiorcos son capaces de obtener estatus en el grupo más rápido que sus compañeros y no es inusual que un semiorco asuma el liderazgo de este.

OROGS

Los orcos creen que la fuerza e inteligencia excepcionales de un orog son un regalo de la diosa Luthic para garantizar que su prole sobreviva y prospere. Cuando un orog nace, un temblor recorre toda la tribu, ya que, aunque el evento es visto como una gran bendición de la deidad, también trae tensiones al grupo.

Un orog en su tribu plantea un problema potencial para un señor de la guerra orco: ¿crecerá para convertirse en un poderoso aliado o en un peligroso adversario? La mayoría de estos líderes valoran tanto sus posiciones que se negarían a ceder el título, incluso a una criatura claramente superior. Por lo tanto, un jefe podría verse tentado a matar al orog mientras aún es joven y débil, pero tal acto seguramente provocaría la ira de Luthic.

Criar un orog dentro de la tribu, desde el punto de vista del líder, es arriesgarse a que llegue un día en que la criatura se alce y usurpe su poder. Debido a este sentimiento, las sacerdotisas de Luthic ocultan a los orogs y los crían fuera de la vista del jefe.

MANTENER EL EQUILIBRIO

Delo que la mayoría de los señores de la guerra no se percatan, o no quieren creer, es que los orogs rara vez resultan una amenaza directa a su gobierno. Con su mera presencia, los orogs sirven como una fuerza de equilibrio. Adoctrinados por las sacerdotisas de Luthic, se aseguran de que los seguidores de la diosa estén protegidos de los miembros más agresivos del grupo. La mayoría de los orogs no pertenecen a incursiones, por que su principal responsabilidad es la seguridad de los miembros de la tribu que permanecen en la guarida, asegurándose así de que la comunidad sobreviva incluso si una incursión va mal y muchos guerreros son asesinados. En tiempos de lucha interna, como después de la muerte del jefe, los orogs intervienen para supervisar la selección de un nuevo líder y evitar que la tribu se fragmente en conflictos intestinos. Los orogs no se esfuerzan en dirigir su grupo, sino en mantenerlo unido, que suele ser, de hecho, más difícil.

ROMPIENDO EL MOLDE

Un orco vive al borde del caos y la furia, y los orogs son una excepción. A veces, un orog se rebela y se convierte en una fuerza de destrucción en la tribu, tratando de fracturar al grupo en bandos que juran lealtad a diversos dioses. Si aquellos que adoran a Luthic y los que veneran Gruumsh se separan, la tribu puede acabar destrozada como resultado del cisma.

En el otro extremo, un orog podría aceptar un papel importante en combate como líder si se dan ciertas circunstancias especiales. Si una tribu encuentra una resistencia formidable o inesperada, el agudizado intelecto superiores de un orog que sirva como jefe o maestro del combate puede ser suficiente para asegurar el éxito donde un líder menos capaz habría fracasado.

TANARUKKS

Un tanarukk es una creación abisal imbuida de poder demoníaco. Mitad demonio y mitad orco, vaga por el mundo en medio de una neblina asesina. Sus ojos rojos tenuemente brillantes arden bajo cejas gruesas, parecidas a cuernos, y sus colmillos y garras son afilados. Debido a que la piel

de los tanarukks es antinaturalmente dura, rara vez usan armadura, prefiriendo saltar al combate sin trabas, despechando a sus enemigos o destrozándolos con una espada a dos manos forjada por demonios.

Un tanarukk es engendrado cuando una tribu orca se aparta de sus dioses y hace sacrificios al señor demoníaco Baphomet. Los señores del Abismo siempre están dispuestos a aceptar a más seguidores y, de hecho, los violentos orcos son los principales candidatos de su corrupción. Una tribu empujada al borde de la destrucción, con su fe en sus deidades quebrada, podría suplicar a Baphomet para que bendiga a la próxima generación de guerreros. Si decide hacerlo, este infierno impregna a los nonatos del grupo con fuerzas demoníacas, produciendo una generación de tanarukks.

Las deidades orcas consideran esta traición a su adoración como un delito punible con la erradicación, de modo que los orcos fieles a sus dioses perciben a los tanarukks como blasfemias horribles, a las que se debe atacar en cuanto son avistadas.

En raras ocasiones, un no orco que haya tomado el control sobre una tribu puede realizar un ritual a Baphomet, con la esperanza de engendrar tanarukks que le sirvan como un escuadrón de tropas de asalto. Solo los señores de la guerra y lanzadores de conjuros más fuertes pueden mantener una fuerza así bajo control, por lo que lo más habitual es que el aspirante a conquistador sea asesinado por sus propias creaciones.

GUARIDAS ORCAS

Una tribu orca necesita un lugar basado en operaciones. Un lugar en el que los guerreros puedan descansar después de una incursión es, idealmente, también un sitio fácil de defender, para asegurar la seguridad de los no combatientes de la tribu. Los orcos establecen sus campamentos principalmente en zonas montañosas, alrededor de y en el interior de cuevas profundas o grandes grietas en la roca. Aunque prefieren este terreno por razones estratégicas, pueden adaptarse y prosperar en casi cualquier terreno.

La ubicación de cada individuo en el campamento depende de a qué dios adora. Aquellos que veneran a Gruumsh, Inneval, Bahgtru y Luthic residen en las mejores zonas de la guarida, mientras que los seguidores de Yurtrus y Shargaason relegados a los recovecos profundos y oscuros del lugar lejano del resto de la tribu.

En el centro del asentamiento está el hogar de guerra de la tribu. Una vez un hogar de la guerra es encendido, los sacerdotes de Gruumsh lo mantienen ardiente continuamente, porque representa la furia en los ojos que no pestañean del día. Los orcos convergen en el hogar para celebrar la victoria y festejar después de una muerte. Si un atributo nuevo se campamento, las brasas de este lugar siguen brillando dentro de cáscaras y alllas para que puedan ser utilizadas para aprender el hogar de guerra de nuevo emplazamiento.

Si puede elegir entre ocupar un lugar en la superficie o un emplazamiento total o parcialmente subterráneo, un jefe tribal orco normalmente optará por este último. Si la ubicación sobre la superficie resulta ser una ruina que otra raza dejó atrás, es probable que los orcos la utilicen como campamento temporal. Los restos de los asentamientos elfos son la excepción a esta regla. Si los orcos se encuentran con un lugar así, lo profanan de tal forma que ya no será apto para ningún tipo de población.



Una tribu usa su base mientras los recursos de los alrededores sean suficientes: comida para los recolectores y cazadores y víctimas para los guerreros. Los orcos podrían tener que alejarse cada vez más de su guarida al volverse más escasas sus presas y, tras unos meses o un par de años, la tribu se vería obligada a desplazarse y encontrar tierras más fértiles de caza.

En ocasiones, el grupo se encuentra con un lugar que les ofrece lo mejor de ambos mundos, pudiendo asumir el control de un espacio subterráneo lo suficientemente espacioso como para dar cabida a todas las facciones de la tribu y a distancia de ataque de una fuente constante de presas.

La fortaleza orca representada y descrita aquí es un ejemplo de un lugar así, que podría satisfacer las necesidades de una tribu durante varios años o incluso décadas. Dispone de varias cámaras subterráneas, convenientemente configuradas para proporcionar a cada grupo de adoradores salas adecuadas y es accesible desde la superficie solo a través de un pasaje bien guardado.

CÁMARA PRINCIPAL

Los guerreros quedan ora a Gruumsh e Innevalocupan la zona principal del complejo, una gran caverna que tiene el hogar de guerra en su centro y un santuario a Inneval a lo largo del perímetro. El punto central del santuario es una espada ensangrentada montada en la pared.

La zona también incluye un montón de fémures partidos que representa un santuario para Bahgtru. Los adoradores de Bahgtru son en su mayoría guerreros orcos jóvenes, impetuosos y deseosos de demostrar su fuerza y valentía a los ancianos de la tribu. Incluso hay espacio disponible en la fortaleza, a menudo los orcos descansan en el exterior, en vivacs vulgares y fortificaciones burdas, protegiendo a sus mayores al proteger el punto vulnerable de lamentamiento.

Aun la dode la cámara lejos de donde los guerreros se acuartelan, está el pozo de lucha, una zona hundida y cercada donde los orcos resuelven sus diferencias o participan en competiciones de fuerza.

CUEVAS PARA LOS SEGUIDORES DE LUTHIC

Los orcos adoradores de Luthic están recluidos en una caverna de la cámara principal, donde protegen a los jóvenes y supervisan los almacenes de alimentos. Estos orcos toman el control de prisioneros traídos de las incursiones, usándolos como esclavos para cavar un nuevo habitáculo y realizar otras tareas domésticas.

La mayoría de los fieles de Luthic residen en esta zona, cerca de los rediles de parto donde se mantiene a los jóvenes orcos hasta que crecen lo suficiente como para contribuir a la tribu. Cuando no están trabajando, los esclavos se alojan en una estancia adyacente pequeña y vigilada por un grupo de osos de las cavernas que los adoradores de Luthic mantienen como mascotas.

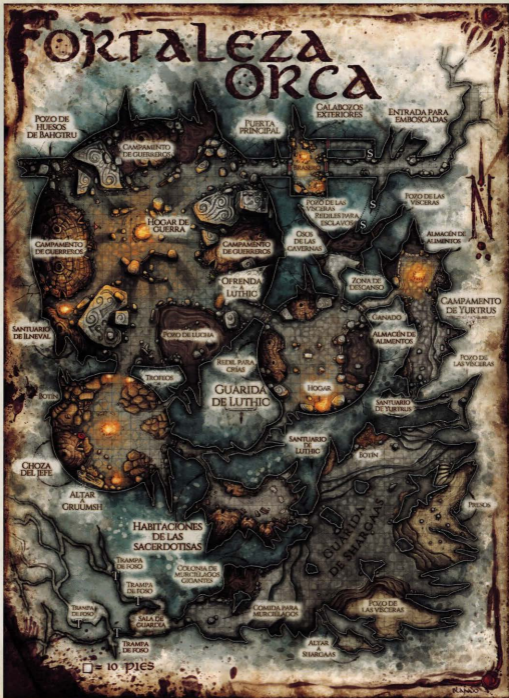
Muchas de las sacerdotisas de Luthic tienen sus habitaciones en una cueva cercana que alberga el santuario de la tribu de la Madre de las Cavernas. Esta última es representada con una estatua de piedra con las garras cubiertas de carbón y el cuerpo pintado de un tono rojo ocre.

CUEVAS PARA LOS SEGUIDORES DE SHARGAAS

Los seguidores de Shargaashabitan en la zona más remota de la fortaleza, inmersos en la oscuridad y temidos por el resto de la comunidad. El altar de la tribu Shargaas es una roca manchada de sangre.

La fortaleza representada en el mapa presenta una serie de pequeños pasajes que conducen a las profundidades de la guarida y finalmente salen a la superficie. Los miembros del culto de Shargaas de la tribu, que se hacen llamar el Colmillo Rojo de Shargaas, hacen uso de estos tenebrosos secretos para asaltar el mundo exterior traer prisioneros.

Los miembros del Colmillo Rojo emplean murciélagos gigantes carnívoros como monturas, que les permiten acceder de forma silenciosa a cualquier lugar. Los que creen que pueden ocultarse al amparo de la oscuridad o escapar al hacerse invisibles son blancos fáciles para estas criaturas, que localizan a sus presas mediante gajos de chasquidos y chillidos, para luego caer en picado y agarrar a su presa con garras afiladas como cuchillas.



Los jinetes de murciélagos del Colmillo Rojo vuelven de sus incursiones igual que salieron: a través de una grieta en el acantilado, lejos de su guarida. Un túnel va a través de varias capas de piedra húmeda y minerales cristalizados para abrirse luego hacia sus dominios subterráneos. Los cautivos son utilizados como alimento para la cría de los murciélagos gigantes que descansan en la pajera o mantienen como esclavos para que trabajen o sean intercambiados.

CUEVAS PARA LOS SEGUIDORES DE YURTRUS

Los seguidores de Yurtrus se encuentran en el umbral donde comienza la zona más profunda del sistema de cavernas. Son los guardianes de los muertos y la entrada a su reino está decorada con montones de huesos y cráneos. Un altar a Yurtrus, hecho de piedra con una mano pintada en ceniza y grasa animal, se encuentra en una estrecha cámara situada aparte de la zona habitable principal, llena de calaveras y otros huesos.

HABITACIONES DEL SEÑOR DE LA GUERRA

Adyacente a la cámara principal está la habitación donde el señor de la guerra reside, tiene su consejo y reparte las bendiciones o los castigos de Gruumsh. El mejor botín y los trofeos de los triunfos son apilados en esta sala y se consideran propiedad del jefe. Un fuego, no tan grande como el hogar de guerra, arde en el centro.

Junto a la zona en la que duerme el jefe hay un santuario a Gruumsh que consiste en una burda efigie de piedra de El que Vigila, rodeado de ofrendas sangrientas.

TESORO

Los orcos son incursores consumados. Cuando atacan y vencen a un enemigo, reclaman como botín cualquier cosa de valor que puedan llevarse, y la definición de "valor" de un orco puede ser muy vaga.

Los orcos más fuertes o dominantes siempre exigirán el mejor botín después de una incursión con éxito y, dado que el orden de elección en el grupo casi siempre está firmemente establecido, por lo general no habrá disputas sobre quién obtiene qué. Si la tribu dispone de un carro de guerra, lo utilizará para el transporte de objetos grandes o especialmente apreciados.

Cada guerrero lleva su botín personal de la incursión en un saco. Estos son los trofeos de los que orcos alardean y presumen al regresar a la guardia. Un saco de botín puede contener algo de valor o utilidad demostrables, comestible (o que solía serlo) o que se obtuvo padeciendo un gran riesgo. En cualquier caso, cuando el dueño ha terminado de presumir, el botín es devorado, usado o desechado.

La tabla "trofeos orcos" proporciona una gran variedad de objetos que pueden encontrarse en uno de estos sacos de botín.

TROFEOS ORCOS

d10	Trofeo	d10	Trofeo
1	1d12 orejas de elfo	6	1d20 dedos cercenados
2	1d4 cabezas de enano	7	1d8 ojos
3	1d6 cabezas humanas	8	Piel desollada de elfo
4	Cráneos y huesos	9	Pieles de lobo terrible
5	Patateoso de las cavernas	10	Bagatela al azar*

* Tira en la tabla "bagatelas", en el capítulo 5 del *Player's Handbook*.

SAGAS:

LA HERMANDAD OSCURA

Las sagas son viejas brujas que representan la corrupción de los ideales y las metas de los mortales. Se deleitan al ver a los inocentes y a los buenos caer. Son monstruos inhumanos, cuyas formas están retorcidas por el mal. Cambiaformas y blasfemas, se alían con otras sagas para formar aquellos mágicos que les confieren poderes adicionales. Recopilan y recuerdan conocimientos secretos que sería mejor perder y olvidar. Los mortales desesperados acuden a ellas en busca de consejo, solo para que sus solicitudes se vean cumplidas o deformadas por retorcidas, trayendo un gran sufrimiento para ellos y sus seres queridos.

FEAS, IMPREDECIBLES Y VIEJAS

Las sagas son misteriosas, insondables y peligrosas, especialmente desde el punto de vista de los mortales. Un día, una de ellas podría estar secuestrando y comiéndose los niños que deambulan por el bosque, otro haciendo chistes obscenos con los aventureros que le piden consejo y al siguiente arrancando árboles jóvenes para hacer una cerca alrededor de su casa para empalar intrusos. Es casi imposible predecir cómo actuará una saga de un día para otro, a veces incluso de un momento a otro. Por eso las personas con un mínimo de sabiduría las evitan.

Las sagas perciben la fealdad como belleza y viceversa. Se deleitan en tener una apariencia horrible y, a veces, se esfuerzan para "mejorarse" haciendo aparecer llagas en su cuerpo, utilizando pieles y huesos como decoración y frotando desechos y suciedad en sus cabellos y ropa.

Debido a que tanto la corte seelie como la noseelie aprecian y veneran la verdadera belleza entre los féricos, casi nunca se encuentran sagas en ninguno de estos lugares. La Reina del Verano y la Reina del Aire y la Oscuridad reconocen que las sagas tienen un conocimiento valioso y una magia impresionante, pero no pueden soportar la mancha en la belleza de su entorno que representan, por lo que la mayoría de las ellas están excluidas de ambas cortes. Las pocas aceptadas como cortesanas son tan influyentes que no se puede negar su entrada o son lo suficientemente jóvenes y humildes como para estar dispuestas a usar la magia para tener una apariencia más agradada. Otras sagas no están molestas por su exclusión; les gusta que las dejen en soledad con sus propios planes, sin verse limitadas por los caprichos de una reina férica y pudiendo decir lo que verdaderamente piensan.

Las sagas son prácticamente inmortales, con una esperanza de vida mayor incluso que la de dragones y elfos. Las más antiguas, sabias y poderosas son llamadas "abuelas" por otras sagas. Algunas de ellas son casi tan poderosas como algunos de los señores féricos.

Las sagas de menor estatus, pero aún respetables, se llaman "tías". Una tía obtiene su rango por ser muy vieja, formar parte de un poderoso aquelarre, servir directamente a una abuela o tener mucha descendencia (ya sea adoptada o parida).

MAESTRAS MANIPULADORAS

Las sagas se deleitan corrompiendo a los demás. No lo hacen imponiendo su voluntad o siendo violentas de forma directa, sino sellando tratos siniestros con quienes buscan su ayuda. Este deseo de orquestar la caída de los demás es la razón por la cual tantas sagas construyen sus hogares

LAS SAGAS ME HECHILABON, TRES VECES TRES, Y ME CONVIRTIERON EN SU ESCLAVO DURANTE MIL DÍAS. ERA UN JOVEN IDIOTA, ES CIERTO, PERO AQUELLOS FUERON TIEMPOS OSCUROS.

—ELMINSTER

cerca de los asentamientos de humanoides, lo que les proporciona un suministro constante de criaturas a las que tentar y atormentar.

Los que no tienen a dónde ir se cuentan entre los mejores clientes de una saga. Un granjero con una esposa que flirtea podría buscar a la saga de la zona para obtener una poción para hacer que su mujer le sea fiel de nuevo. Un alcalde con un padre demente podría pedirle un remedio para que este recupere la lucidez. Un comerciante cuyo hijo está mortalmente enfermo podría acudir a la saga para conseguir una cura. El elemento común de estas situaciones es que los mortales se acercan a la saga en busca de ayuda; a pesar de saber que esta es malvada y peligrosa, están lo suficientemente desesperados como para arriesgarse a cerrar un trato con ella o son lo suficientemente estúpidos como para pensar que pueden persuadirla para que los ayude sin obtener algo a cambio.

Las sagas hacen acuerdos diferentes a los de los diablos. Un diablo puede acercarse a un mortal para sellar un trato porque quiere que el individuo se mancille con el mal, de modo que cuando la víctima muera, su alma vaya a los Nueve Infernos. Las sagas generalmente se contentan con esperar y seguir con sus propios asuntos, lo que permite que los mortales acudan a ellas cuando la necesidad percibida es lo suficientemente grande. En lugar de estar interesadas en el alma de un mortal, las sagas quieren atormentar al mortal durante su vida como compensación por cumplir su parte del trato. Los diablos negocian con el alma como mercancía; las sagas lo hacen porque disfrutan haciendo que las personas se sientan miserables. Las sagas de la noche, como féricos convertidos en infernales, usan aspectos de ambos métodos: corrompen los sueños de un mortal hasta que la criatura comete suficientes actos atroces para poder reclamar su alma.

Por mucho que disfrute ofreciendo y haciendo cumplir sus acuerdos, una saga rara vez va en busca de personas con las que realizar tratos porque sabe que quien acude a ella la coloca en una posición de poder. El visitante probablemente tuvo que acercarse a la saga en secreto por temor a causar un alboroto en su pueblo y, además, posiblemente esté ansioso por regresar a casa antes de que le echen de menos, lo que añade la presión del tiempo al proceso e inclina la balanza a favor de la saga. Todos estos factores contribuyen a que la saga pueda establecer los términos para el acuerdo, presentando una oferta en apariencia razonable, incluso puede que con algún tentador rescuio o dos que el mortal podría querer aprovechar.

Las sagas entienden los deseos y vicios mortales, de modo que saben cómo manipular a las personas aprovechando estas características. El trato de una saga puede traer éxito y prosperidad temporalmente, pero con el tiempo aparecerá un inconveniente o efecto secundario que hará que los mortales se arrepientan del acuerdo y busquen escapar de él. La esposa que antes flirteaba y ahora está feliz de quedarse en casa podría volverse perezosa, el padre del alcalde tornarse violento después de recuperar el juicio y el hijo del comerciante recaer si no se lo trata de nuevo cada pocos meses.

Incluso cuando un acuerdo se vuelve amargo para un mortal y otras personas en el pueblo no concierne es el origen de la desgracia de la persona. La saga acaba rá atrayendo a nuevos clientes. Otras personas llegarán a creer que pueden burlarla, que su necesidad es esencial y no puede pervertirse o que las víctimas anteriores se volvieron de masiado codiciosas cuando estaban negociando e la cuerdo. Incluso si solamente dos personas hacen tratos con una saga cada año, con el tiempo, muchos desafortunados pueden caer bajo su influencia, y la saga recude los términos exactos de cada uno de sus acuerdos.

CERRAR UN TRATO SIN DESEARLO

Aunque se podría argumentar que no existe un momento bueno para negociar con una saga, es más probable que los mortales salgan bien parados si ofrecen algo que una de ellas necesite o quiera. En tal caso, quizá incluso sea la saga la que haga la oferta.

Una saga que se enfrente a una seria amenaza por parte de sus enemigos no dudará en recurrir a promesas o sobornos para calmar la situación. Por ejemplo, la mayoría de los tesoros de su guarida son inútiles sin su conocimiento de cómo identificarlos y manejarlos, por lo que podría proporcionar esa información a cambio de su vida. Si un objeto luego resulta ser contraproducente para quien lo utiliza o estar maldito de alguna manera, esta no es sino otra lección de por qué nunca hay que amenazar o confiar en una saga.

Las sagas sienten curiosidad por otras criaturas con poder. Les gusta recibir noticias y chismes sobre otras de su clase y criaturas influyentes como dragones, demonios, genios y ciertos mortales. Ofrecer una información precisa de este tipo como parte de un trato con una saga permite al interlocutor conseguir un poco de respeto y podría hacer a la saga más receptiva a la idea de un trato "justo".

Cuando una saga negocia con otras criaturas del Feywild, en lugar de con los mortales, aborda la situación con una actitud más respetuosa. Se da cuenta de que las criaturas de su reino natal son más poderosas que los humanoides ordinarios y, por lo tanto, más peligrosas cuando están decepcionadas o enojadas por un trato que salió mal. Los féricos también son longevos y, por ello, tienen más tiempo para tomar represalias contra la saga, mientras que la mayoría de los humanoides mueren en unas pocas décadas. Estas consideraciones no significan que las sagas sean automáticamente justas en los tratos con otros féricos, solo que no son tan descaradas o exigentes en los acuerdos que ofrecen; saben exactamente cuánto pueden salirse con la suya y les gusta sobrepasar los límites que otros tolerarán.

CUIDADO, NEGOCIADOR

Cuando una saga es generosa con su ayuda o solo requiere una tarea sencilla como pago, no hay garantía de que el acuerdo resulte como esperaban ambas partes. Al ofrecer una propuesta que parece, o en realidad es, justa, es probable que la saga tenga una intención oculta. Todavía quiere poner en marcha los eventos que la beneficiarán o provocar la caída de otro, pero lo hace de una manera indirecta que no tiene una conexión obvia con ella. Un trato tan sencillo como un aldeano que acepta entregar una carta misteriosa en una encrucijada al mediodía en un día determinado podría ser la clave para arruinar la vida del mortal. Las razones de la saga pueden no ser evidentes durante años, o incluso décadas, o no serán significativas excepto en circunstancias específicas, como un nacimiento auspicioso o un encuentro culminante con un villano peligroso.



Incluso cuando está ofreciendo un trato que parece no tener inconvenientes, una saga siempre es reservada sobre sus motivaciones, el motivo de los pagos que solicita o cómo estas cosas la beneficiarán.

Una saga que pasa mucho tiempo cerca de un asentamiento humano a menudo acaba con todas las personas de buen corazón de la población, que sucumben a sus planes malvados y egoístas. El estado de ánimo del pueblo se vuelve poco acogedor, sombrío, deprimente o directamente hostil hacia los recién llegados y los viajeros. Incluso después de que una saga haya terminado de hacer el mal en un lugar así, mantendrá cierta influencia sobre sus víctimas al hacerles creer que algún día deshará las maldiciones que les ha impuesto. Por esa razón, los líderes locales no permitirán que ningún extraño actúe contra ella (lo que implica sabotear a los aventureros que podrían querer enfrentarse a la saga).

INTERPRETAR A UNA SAGA

Incluso cuando una saga actúa de manera indiferente o amistosa con los aventureros, en su interior sigue siendo una criatura feérica retorcida y no le importa un pimiento lo que los demás piensen o quieran. Podría afirmar de forma casual lo bien que un visitante podría haber en su caldero o hacer un comentario sexual desagradable sobre un invitado. Cuando un mortal visita a una saga, la experiencia debe ser estresante, incómoda y arriesgada: en cualquier momento, la saga podría perder los estribos y decidir arrancarle las uñas con sus dientes de hierro.

Las sagas miran a las crías o a las más jóvenes desde la perspectiva de una abuela cascarrabias a quien no le importa y a lo que nadie piensa: terca, hablando sin reservas y sin miedo a ejecutar un castigo si se le presiona demasiado. Las sagas disfrutan al entrometerse en la vida de otras personas, como metomentodos con intenciones crueles. Cada vez que una saga acepta ayudar a alguien, el trato incluye un precio

pagar, además de un plan oculto mediante el cual logrará que el mortal fracase, o algún mecanismo para que ella obtenga influencia (y sea sobre el negociador u otra persona).

Cuando a una saga se le presenta un conjuro mágico, un objeto mágico raro o una persona que posee un extraño don mágico, lo olfatea, sacude, escucha, saborea, murmura extrañas afirmaciones y mentalmente pone un valor a la mercancía. Las sagas son sutiles mostrando su intención en esos momentos. De hecho, una podría cogerla ofrenda para poder examinarla más de cerca, incluso si esto hace evidente que está interesada. Sin o poseer ninguna otra posesión similar, se le ocurre cómo usarla o el hecho de hacerse con ella significaría que un rival no podrá echarle el guante, valorará en gran medida la oferta. Un visitante que ofrezca un artículo que desee como soborno o regalo tendrá más probabilidades de obtener un trato justo de la saga. O, puede que simplemente sufra menos cuando el verdadero precio del acuerdo sea revelado.

Si la vida de una saga se ve amenazada, está fingirá debilidad e indefensión si cree que le perdonará la vida o esto le dará tiempo para tomar represalias o escapar. Usar estos roles peligrosos como sobornos, sin decir nada de sus maldiciones o efectos secundarios. Mentir y engañarás e intentar volver a sus enemigos unos contra otros, resaltando la culpa de estos, sumiedo y sus celos para desgarrarlos desde el interior. Es más anciana, inteligente y astuta que cualquier mortal que se atreva a amenazarla.

Las sagas prefieren engatusar y negociar en lugar de enfrentarse a alguien mediante la violencia apropiadamente dicha: reservansus arrebatos agresivos para situaciones en las que son abrumadoramente más poderosas que sus oponentes (como cuando atacan a niños) o tienen una ventaja injusta (como cuando sus enemigos están dormidos). Aunque una saga siempre puede recurrir a atacar con sus garras, si llega a esto se quiere decir que algo ha salido muy mal en sus planes.

A MENUDO, LAS SAGAS APARECEN DE IMPROVISO, EN MOMENTOS DE GRAN NECESIDAD, PUES HAN ESTADO ESPIANDO Y APROVECHAN LA OPORTUNIDAD DE OFRECER AYUDA MORAPARA CAUSAR MALES MÁS OSCUROS EN EL FUTURO.

—ELMINSTER



RASGOS DE PERSONALIDAD DE SAGA

- d8 Rasgo de personalidad**
- 1 Heche de los insultos sutiles una forma de arte.
 - 2 Siempre actúo de forma desagradable para que los demás nunca se enteren de mis afectos secretos.
 - 3 Disfruto de las apuestas como parte de mis tratos, lo que aumenta el riesgo y lo que está en juego.
 - 4 Me río de mis propios chistes: cuanto más negro el humor, mejor.
 - 5 Nunca proporciono información de forma voluntaria y solo respondo a las preguntas directas.
 - 6 Ofrezco términos generosos en mis tratos, pero el precio por incumplirlos es extremadamente alto.
 - 7 Exijo que todos mis acuerdos se pongan por escrito y se firmen con la sangre de la otra parte.
 - 8 Soy muy supersticiosa y veo presagios en cada suceso y acción a mi alrededor.

IDEALES DE SAGA

- d6 Ideal**
- 1 Cambio. Me transformaré en todo tipo de saga y viviré un siglo en cada una, convirtiéndome en algo un mayor al final (Caótico).
 - 2 Comunidad. La soledad es el camino a la locura. Pero sé tengo esbirros que me hacen compañía (Legal).
 - 3 Avaricia. Adquirir los tesoros sagrados más raros y valiosos para evitar que se usen para el bien (Malvado).
 - 4 Independencia. No necesito ni quien o un aqualarre. No seré igual de nadie (Neutral).
 - 5 Poder. Me convertiré en tío a abuela, incluso si tengo que matar a mi propia madre para conseguirlo (Malvado).
 - 6 Fealdad. Quiero ser envidiada por mi apariencia y mi corazón cruel (Malvado).

VINCULOS DE SAGA

- d8 Vinculo**
- 1 Odio a cierta familia mortal y les robo a uno de sus hijos cada generación para mis propios fines.
 - 2 Estoy involucrada en una disputa de sigilos con un rival de poder y estatus similares.
 - 3 Mi casatiene todo lo que aprecio. No puedo soportar a los visitantes que amenazan mi hogar y morada.
 - 4 Le debo un gran favor a una abuela saga.
 - 5 Cambié a loantes de dar me cuenta de que no tenía precio y ahora lo deseo de nuevo.
 - 6 Me quitaron a mi hija y quiero encontrarla y entrenarla.
 - 7 Mi mayor rival y yo conocemos una palabra secreta que nos destruirá a ambos a la vez.
 - 8 Los que saquearon e incendiaron mi casa pagarán por su ofensa.

DEFECTOS DE SAGA

- d6 Defecto**
- 1 Tengo demasiadas ganas de cotillear.
 - 2 No puedo resistirme a coquetear con un hombre guapo.
 - 3 Tengo versión hacia una criatura (como los gatatos cuervos) o una sustancia (como las manzanas o la sangre) que es importante para mi labor.
 - 4 No mentiré, pero aun así puedo no decir nada, asentir sugestivamente o doblegar un poco la verdad para satisfacer mis necesidades.
 - 5 Me debilito enormemente en las noches de luna llena.
 - 6 No puedo resistirme a un acertijo inteligente.

NOMBRES DE SAGA

Las sagas tienen nombres extravagantes, a menudo con un toque oscuro. Cada una le da a su hija recién nacida un nombre que la niña mantiene durante la infancia, pero al obtener todos sus poderes de saga, esta elige su propio nombre, que podría o no estar relacionado con el de nacimiento. Algunas sagas utilizan diferentes nombres en distintas apariencias, pero aún tienen su nombre original como su favorito.

La tabla "nombres de saga" te permite generar el nombre de una saga. También puedes elegir uno que te guste de la tabla o usarla como inspiración.

Las sagas siempre tienen un título seguido de un nombre o un nombre seguido de un apellido. Puedes determinar aleatoriamente (con igual probabilidad para ambos casos) si una saga posee un título o un apellido.

NOMBRES DE SAGA

d12	Título	Nombre	Apellido
1	Abuelita	Agatha	Apiaexcrementos
2	Espaldatoruga	Agnes	Bocarramosa
3	Funesta	Ethel	Contoneagusanos
4	Corjeo	Mathilda	Diente porcino
5	Madera de deriva	May	Diente verde
6	Negra	Morgan	Mascahuesos
7	Podrida	Olga	Nudiloso seos
8	Raquítica	Peggy	Revelcafangos
9	Retorcida	Poli	Robadedos
10	Temor	Sally	Sapoverrugoso
11	Tía	Ursula	Saucillo
12	Vieja	Zilla	Ternillagomosa

MAGIA EXTRAÑA

En el transcurso de una vida aparentemente interminable, una saga generalmente descubre o crea varias formas inusuales de utilizar la magia. La magia extraña a la que estas pueden recurrir se muestra en varias formas y con diversos medios de activación. Incluso aquellos que han leído libros académicos sobre la tradición de la saga no pueden predecirlo que una de ellas en particular podría ocultarse en la manga.

Una abuelita o alguna otra saga de grande y dady renombre podría conocer rituales únicos que pueden alterar o transformar temporal o permanentemente a una criatura, resucitar a los muertos por un tiempo limitado, rescribir recuerdos o extraer emociones. En el otro extremo del espectro, incluso una saga sin un estatus elevado quizá

posea objetos extraños de un solo uso que no emulen conjuros comunes ni sigan las reglas normales de la magia. Para inspirarte a la hora de idear los efectos de objetos tan extraños, consulta "Sortilegios" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Si quieres que una saga emplee un objeto extraño de este tipo en una situación de combate, entrégale un objeto que produzca un efecto de conjuro del VD apropiado cuando la saga lo manipule o active. Este podría ser un beneficio para ella o un ataque contra sus enemigos. Por ejemplo, una saga cetrina (VD 3) podría aplastar un espejo de mano ornamentado, produciendo una nube de fragmentos de vidrio que daña a las criaturas como una *nube de dagas* (un conjuro de nivel 2). En su lugar, podría descorchar una botella de avispa que la rodean y cosen sus heridas con sus agujones, sanándola como un *curar heridas* (lanzado como un conjuro de nivel 2). Incluso, podría sacar un sapo momificado de su bolsillo y arrojarlo a su caldero, del que inmediatamente brotaría una negrura equivalente a *oscuridad* (un conjuro de nivel 2).

Las sagas son prudentes a la hora de usar la magia extraña, porque los elementos de su repertorio a menudo son imposibles de duplicar o reemplazar. Para reflejar este hecho, una saga debería poder utilizar la magia extraña solo una o dos veces por encuentro en su guarida, o solo una vez por encuentro si está en otro lugar. Una saga que espera un combate podría estar mejor preparada y ser capaz de (o estar más dispuesta a) emplear la magia extraña una vez más por encuentro.

Si una saga se enfrenta a un peligro mortal, todos los pensamientos relativos a conservar sus recursos desaparecen; usará cualquier magia extraña a su disposición si esto la ayuda a mantenerse con vida. Después de todo, una saga que no está muerta tiene una esperanza de vida prácticamente ilimitada para reemplazar lo que se gastó. No importa cuán difícil fuese adquirir ese tarro de babosas muertas, ese libro sobre cómo invocar el viento de la navaja o la piedra rúnica que contiene las tres sílabas para cristalizar la sangre, es mejor utilizar esos objetos que arriesgarse a morir de no hacerlo.

MONTURAS Y VEHÍCULOS

Muchas historias hablan de sagas que usan criaturas y objetos extraños y hechizados para viajar y, de hecho, la mayoría de estos relatos son verdídicos.

En lugar del habitual caballo o poni, una saga podría cabalgar a horcajadas de un cerdo gigante, una cabra o una vaca. No es insólito que una de ellas utilice una criatura consciente como montura, tal vez como resultado de un trato que esta hizo con ella. Una saga que quiera humillar a un héroe mortal podría requerir que este le sirva como montura durante un año como parte del cumplimiento del acuerdo. El cuervo gigante que lleva a una saga por los aires podría ser en realidad una de sus víctimas transformada: un individuo que intentó anular un trato cerrado con ella.

De vez en cuando, algunas sagas prefieren medios de transporte que no estén vivos, y su imaginación a este respecto no conoce límites. Una saga felizmente puede animar y "engalanar" cualquier tipo de objeto que pueda adaptar para ese propósito, como una estatua de arcilla, una enorme canasta tejida, un caldero, una mantequera, un nido de pájaro gigante, un mortero y su mano o una lápida.

Por lo general, solo la saga que obtuvo o creó las monturas y vehículos puede emplearlos. Obedecen solo sus órdenes y su magia responde únicamente a su voluntad. Si una saga permite que cualquier otra criatura use una como parte de un trato, esperará a pago inmenso a cambio.

TIPOS DE SAGAS

Cada uno de los cinco tipos comunes de sagas prefiere un ambiente particular. Es posible encontrar a alguna en un terreno inusual, tal vez si está viajando o es parte de un acuarre junto con dos sagas locales. Las abuelas y las tías tienen más probabilidades que otras sagas de establecerse en un lugar hostil, ya que sus planes a largo plazo a veces requieren pasar años o décadas en una zona determinada antes de regresar a casa.

Las **sagas annis** viven en montañas o colinas. Les resulta fácil abrirse camino por el terreno porque son las sagas más capaces físicamente. Incluso con su postura encorvada, una saga annis es tan alta como un ogro. Su piel es de un tono azul amarotado o negro y sus garras son como cuchillas oxidadas. Estas criaturas adoran atormentar a los débiles y los temerosos y ver a los demás sentir miedo. El perfil de la saga annis figura en el capítulo 3 de este libro.

Las **sagas bheur** viven en tierras invernales, favoreciendo los picos nevados de las montañas. Están demacradas, tienen una piel azul blancuzca, el cabello blanco y son conocidas por sus bastones de madera grises que les dan acceso a la extraordinaria magia del hielo. A estas criaturas les encanta ver que los mortales mueren congelados, y tienen poco o ningún espacio en sus corazones para los pacientes y la comunidad. El perfil de la saga bheur aparece en el capítulo 3 de este libro.

Las **sagas cetrinas** habitan en bosques, pantanos y páramos lúgubres. El cuerpo de cualquiera de ellas, ya sea ancho, estrecho, gordo o delgado, está cubierto por una melena enredada. Una saga cetrina prospera al crear desesperación y tragedia en la vida de sus víctimas, utilizando su habilidad con la magia de ilusión para alcanzar este objetivo. Destruir las esperanzas de los demás le trae alegría desenfadada.

Las **sagas de la noche** han dejado atrás el mundo de los féericos para recorrer los Planos Inferiores. Tienen la piel azul oscuro o púrpura negruzco y los ojos blancos o de color claro, además de cuernos delgados y curvos. Estas sagas son al menos tan altas como un humano, aunque la mayoría son fornidas o de complejidad media en lugar de ser delgadas o esqueléticas. Las sagas de la noche disfrutaban corrompiendo los sueños de las buenas personas, comprometiendo los ideales de sus víctimas para lograr que lleguen a realizar actos malvados. Una vez ocurre esto, cuando la víctima muere, la saga puede cosechar su alma y llevarla al Hades.

Las **sagas de los mares** viven bajo el agua o en la orilla, prefiriendo los lugares desolados y saqueados. Tienen la piel pálida como la de un pez, cubierta de escamas, los ojos vidriosos y muertos y el pelo parecido a unas algas lacias. Estas sagas están demacradas, pero cada una concreta puede ser alta o baja, delicada o corpulenta. Las sagas de los mares odian la belleza en cualquier forma y buscan atacarla, desfigurarla o corromperla para que tenga el efecto contrario en lo que la vean. Es más probable que, en lugar de destruir directamente la inspiradora estatua de la plaza de un pueblo, la profanen, convirtiéndola en un símbolo de miedo y pena.

SOLITARIAS PERO SOCIALES

Las sagas son egoístas por naturaleza y valoran su independencia, tanto del resto del mundo como de otras de su clase. Al mismo tiempo, cada una reconoce que ella y sus hermanas son espíritus afines, como los miembros de una oscura hermandad.

Aunque las sagas no se caen bien entre ellas, comparten conocimientos y secretos del oficio, ayudándose a mantenerse al tanto de los eventos mundanos y posibles peligros. Incluso una saga que vive en un lugar remoto y aislado es consciente de los acontecimientos que involucran a sus sagas vecinas, ya sea a través de la comunicación mágica, visitas personales o mensajeros mundanos como las aves. En la mayoría de los casos, estas relaciones con sus hermanas, aunque carentes de emoción, son lo más parecido que una saga tiene a la amistad.

Cuando se ataca o mata a una saga, es muy probable que otras se enteren. Si la fallecida se mostraba amistosa con otras sagas, los responsables de su muerte podrían ser objeto de represalias. Si la víctima murió mientras le debía favores a otra saga, esta última verá a sus asesinos como los actuales responsables de las deudas de la saga muerta. En cambio, si esta no era popular o si otras sagas estaban en deuda con ella (y, por lo tanto, se alegran de que ya no esté), los responsables de su muerte podrían recibir un tratamiento relativamente cordial de esas otras sagas.

Cada saga tiene un estatus particular en relación con otras de su clase y con sagas de todo tipo, según su edad, habilidades, influencia, alianzas y experiencia, y conoce su lugar (aunque no necesariamente estará satisfecha con él). Las pocas abuelas que existen se encuentran en la parte superior de la jerarquía, seguidas por un número mayor de tías y, por último, por todas las demás sagas, que compiten por la prominencia en un orden caótico que ningún mortal puede entender realmente. Una saga cuya asociación con una tía es bien conocida tendrá un rango más alto que una saga igualmente poderosa sin esa conexión, y una joven saga nacida de una abuela comienza su existencia beneficiándose de un mayor respeto y estatus.

AQUELARRS DE SAGAS

Para una saga, la idea de compartir su hogar con otras criaturas, incluso aunque sean de su especie, es desagradable. No siente nada más que aversión o desdén por cualquiera que no sea ella misma y le encanta estar sola (a excepción de la compañía de esbirros y otras criaturas bajo su influencia). Esta es la situación normal, pero cuando un grupo de sagas tiene un objetivo común o buscan un poder mayor para combatir a una amenaza formidable, reprimen su naturaleza y se unen para lograr sus objetivos. El resultado es un aquelarre.

METAMORFOSIS DE SAGAS

Es creencia popular que existen cinco tipos de sagas en el mundo (y más allá). Lo que no es tan conocido es que algunas de ellas pueden cambiar de un tipo a otro durante su vida.

Una saga que viva lo suficiente o que tenga los recursos necesarios puede alterar su naturaleza básica, dejando atrás su antigua fisiología y adoptando la de un tipo apropiado para el entorno de su hogar actual. Podría lograr esta transformación gracias a su voluntad, si dispone de tiempo suficiente, o más rápidamente, gracias a la ayuda de un ritual o la asistencia de su aquelarre. Las razones para hacer tal cambio son tan variadas como las personalidades y los objetivos de las sagas.

Ser parte de un aquelarre proporciona a cada saga más habilidad mágica y de lanzamiento de conjuros, por lo que para ellas estos beneficios compensan los inconvenientes y las disputas que conlleva vivir y trabajar con otras sagas.

Si una integrante de un aquelarre es asesinada y los miembros supervivientes tienen la intención de evitar que el grupo se disuelva, intentarán reclutar inmediatamente a un reemplazo. Este proceso suele implicar que cada candidato comete una serie de actos crueles, con el objetivo de impresionar a los restos del aquelarre. Los aventureros que matan a una saga parte de un aquelarre podrían asestarle un golpe a este a corto plazo, pero poco después la región circundante se verá afectada por plagas, maldiciones y otros desastres, producto de los intentos por parte de las aspirantes de superarse unas a otras.

Un hechicero, brujo o mago mortales inusualmente dotado de una naturaleza profundamente malvada podría recibir una invitación para unirse a un aquelarre o para permitirle competir por una vacante. Este acuerdo es una propuesta potencialmente peligrosa para el mortal, pero un par de sagas podrían estar de acuerdo si sus necesidades son satisfechas. Por ejemplo, un miembro humano de un aquelarre podría resultar un espía e infiltrado ideal dentro de un asentamiento humanoide.

BIENVENIDO A LA FAMILIA

Las sagas crean más sagas arrebatando y devorando bebés humanos, dando a luz a hijas que se convierten en sagas al llegar al decimotercer año de sus vidas. Afortunadamente para la humanidad y el resto del mundo, tales sucesos son raros.

Más extraño aún, pero no algo inaudito, es que una saga repita este proceso dos veces o más en una corta sucesión, teniendo múltiples hijos de aproximadamente la misma edad. Podría hacer esto para formar un aquelarre con dos de sus hijas o para crear un compuesto exclusivamente por su descendencia. Algunas sagas citan tradiciones antiguas que sugieren que, si una saga consume mellizos o trillizos, su descendencia podría tener habilidades adicionales e inusuales; del mismo modo, devorar al séptimo hijo de un séptimo hijo es una forma de transmitir magia extraña a la hija de la saga.

CONJUROS DE AQUELARE ALTERNATIVOS

Algunos aquelarres se reúnen para un propósito específico, como derrotar a un campeón del bien, servir como oráculos para la entrega de profecías funestas o corromper una tierra salvaje virgen. En tal caso, debido a que el grupo se esfuerza por doblegar su magia para un propósito más dirigido, los miembros tienen diferentes conjuros disponibles para usar con su atributo de Lanzamiento de Conjuros Compartido, normalmente centrándose en un tema relacionado con ese propósito. A continuación, se dan tres ejemplos de listas temáticas de conjuros para un aquelarre de sagas.

Muerte. Para un aquelarre cuyos miembros están obsesionados con la muerte y la capacidad de manipularla, una lista de conjuros apropiada sería:

- Nivel 1 (4 espacios): *falsa vida, infligir heridas*
- Nivel 2 (3 espacios): *dulce descanso, rayo debilitador*
- Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos, hablar con los muertos, revivir*
- Nivel 4 (3 espacios): *guarda contra la muerte, marchitar*
- Nivel 5 (2 espacios): *alzar a los muertos, contagio*
- Nivel 6 (1 espacio): *círculo de muerte*



Naturaleza. Lassagas podría intentar de controlar su entorno y las criaturas presentes en él mediante el dominio del siguiente grupo de conjuros:

- Nivel 1 (4 espacios): *enmarañar, hablar con los animales*
- Nivel 2 (3 espacios): *crecimiento espinoso, esfera de llamas, rayo de luna*
- Nivel 3 (3 espacios): *crecimiento vegetal, llamar al relámpago*
- Nivel 4 (3 espacios): *dominar bestia, enredadera*
- Nivel 5 (2 espacios): *paso arbóreo, plaga de insectos*
- Nivel 6 (1 espacio): *muro de espinas*

Profecía. El poder de afectar al futuro o percibir cosas fuera de la norma podría hacer que estos conjuros sean atractivos para un aquelarre:

- Nivel 1 (4 espacios): *bendición, pérdida*
- Nivel 2 (3 espacios): *augurio, detectar pensamientos*
- Nivel 3 (3 espacios): *clarividencia, disipar magia, indetectable*
- Nivel 4 (3 espacios): *localizar criatura, ojo arcano*
- Nivel 5 (2 espacios): *conocer las leyendas, genes*
- Nivel 6 (1 espacio): *visión veraz*

GUARIDA DE UNA SAGA

No importa qué forma tome, el hogar de una saga es una manifestación de su naturaleza básica. Es feo, escalofriante o inquietante de alguna manera. Además, a menudo incorpora algún aspecto que refleja decadencia, como un árbol muerto, una torre en ruinas o la entrada a una cueva amenazadora que se asemeja a una calavera.

Ya sea de forma natural o por la mano de seres inteligentes, su cubil estará bien defendido contra las intrusiones. Puede ser accesible solo a través de un empinado camino de montaña o puede estar rodeado por una cerca que la saga construye a partir de postes cubiertos con cráneos protegidos mágicamente. A menudo, una guarida refleja el punto de vista de su habitante principal: la casa de una saga asesina podría estar diseñada para parecerse a un ataúd o un mausoleo, y la de una glotona podría parecer una taberna o una casa hecha de galletas de jengibre. Debido a

que tales lugares son prácticos para ellas, las sagas marinas suelen establecer sus guaridas dentro de los cascos de barcos destruidos o abandonados.

LO MEJOR DE AMBOS MUNDOS

Muchas sagas se instalan en lugares donde las barreras entre el mundo mortal y el Feywild son delgadas, lo que les facilita interactuar y negociar con criaturas de ambos reinos. Otras elecciones populares son los espacios donde la energía ambiental potencia ciertos tipos de magia, un lugar relacionado con la muerte (como un camposanto), o dentro de un anillo de piedras verticales derribadas que aún resuenan con poder antiguo. Para facilitar la negociación con los mortales, la casa debe estar lo suficientemente cerca de una zona poblada para atraer visitantes ocasionales, pero no tan próxima como para que una comunidad perciba la presencia de la saga como una amenaza e intente derrotarla o expulsarla.

TESOROS POR TODAS PARTES

El hogar de una saga está abarrotado de elementos mundanos, criaturas enjauladas, rarezas, objetos que insinúan un propósito mágico, especímenes preservados, retazos de tradición y curiosidades que tienen un origen sobrenatural pero que no son inherentemente mágicas. Para una selección de los extraños tesoros de una saga, consulta la sección "Objetos únicos en su especie" más adelante en este capítulo.

ESTRATEGIA DE SALIDA

Una saga siempre tiene un plan de escape, en caso de que un grupo de héroes ambiciosos intenten convertir su hogar en su lugar de descanso final. Si es superada o quiere abandonar su guarida rápidamente por cualquier otra razón, recurrirá a una combinación de su Lanzamiento de Conjuros Innato, magia extraña, aritmancias y la ayuda de sus esbirros para escapar. La mayoría de las sagas han preparado tres planes: uno para amenazas generales y otros dos para escenarios probables concretos, como "han incendiado la casa" o "un nigromante con muertos vivos está atacando".

¡Quieres saber un oscuro secreto?
Pregúnta a una saga. El truco está
en sacarle la verdad.

—Volo

Si una saga se ve obligada a recurrir a tales medidas, comenzará a tramarse represalia contra aquellos que la hicieron huir de inmediato. Al igual que un vampiro o un demonio, una saga tiene una larga vida para vengarse, y la venganza es un plato que es tanto más dulce cuanto se sirve frío y afecta a las tres próximas generaciones de la familia de su enemigo.

ACCIONES EN GUARIDA DE UNA SAGA

Si una saga es abuela, tendrá un conjunto de acciones en guarida apropiadas para su naturaleza, conocimientos e historia. Un aquelarre que incluya a una abuela también podrá utilizar sus acciones en guarida, pero la voluntad de la abuela prevalece; si uno de los aquelarres intenta este tipo de acción y la abuela lo desaprueba, no sucederá nada. Una tía poderosa (o su aquelarre) también podría tener acceso a acciones en guarida como estas, pero solo en ciertas épocas del año o cuando la influencia del Feywild sea fuerte.

Las siguientes acciones en guarida son opciones para abuelas y tías poderosas. Las primeras generalmente poseen de tres a cinco acciones en guarida, mientras que las segundas habitualmente solo una (si es que tienen alguna). A menos que se indique lo contrario, cualquier acción en guarida que requiera que una criatura realice una tirada de salvación usará la CD de la característica más poderosa de la saga.

ACCIONES EN GUARIDA

En el orden de iniciativa 20 (perdiendo los empates), la saga puede realizar una acción en guarida para causar uno de los siguientes efectos (no puede usar el mismo dos asaltos seguidos):

- Hasta el orden de iniciativa 20 del siguiente asalto, la saga puede atravesar paredes, puertas, techos y suelos sólidos como si las superficies no estuvieran allí.
- La saga elige como objetivo a cualquier cantidad de puertas y ventanas que pueda ver, haciendo que cada una se abra o cierre como desee. Las puertas cerradas se pueden bloquear mágicamente (lo que requiere una tirada

LA REGLA DEL TRES

Sedice que las cosas vienen siempre detres en tres. Las cosas buenas. Las cosas malas. Las cosas extrañas. Las sagas y los proveedores de brujería adoptan la que se conoce como la regla del tres: un aquelarre tiene tres miembros, creen que la magia buena o mala vuelve a su fuente por triplicado y el lanzamiento de muchos conjuros requiere las mismas palabras entonadas tres veces.

Hace mucho tiempo, los viajeros planares llegaron a reconocer que muchos de los reinos y capas del multiverso están configurados en múltiples detres. Es posible que las sagas que viajan por los planos se enterasen de esta superstitiosa basada en los planos y la adaptaran a sus propios usos, aunque algunas de las más viejas afirman haber inventado el concepto o, al menos, haberle dado nombre.

de Fuerza CD 20 con éxito para forzarlas) hasta que elija desbloquearlas o hasta que emplee esta acción en guarida de nuevo para abrirlas.

Una poderosa **saga anispodría** tener la siguiente acción en guarida adicional:

- La **saga** crea una espesa nube de humo negro acústico que llena una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto que pueda ver y se encuentre a 120 pies o menos de ella. La nube permanece hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del próximo asalto. Las criaturas y los objetos dentro o detrás del humo están muy oscuros. Una criatura que entre en la nube por primera vez en un turno o que comienza su turno dentro recibirá 10 (3d6) de daño de ácido.

Una poderosa **saga behur** podría tener la siguiente acción en guarida adicional:

- La **saga** crea una tormenta de nieve en un cilindro de 40 pies de altura y 20 de radio centrado en un punto que pueda ver y se encuentre a 120 pies o menos de ella. El efecto permanece hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del próximo asalto. La tormenta de nieve oscurece ligeramente a cada criatura y objeto en la zona durante el tiempo que permanezca activo. Una criatura que entre en la tormenta de nieve por primera vez en un turno o comienza su turno en ella quedará cegada hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del próximo asalto.

Una poderosa **saga cetrinapodría** tener la siguiente acción en guarida adicional:

- La **saga** crea un duplicado ilusorio de sí misma, que aparece en su propio espacio. Siempre que pueda ver a su duplicado, la saga puede moverlo una distancia igual a su velocidad caminando, así como hacer que la ilusión hable en su turno (no se requiere una acción). La ilusión tiene el mismo perfil que la saga, pero no puede realizar acciones o reacciones. Es capaz de interactuar con su entorno e incluso recoger y sostener objetos reales. La ilusión parece real en todos los sentidos, pero desaparece si sufre algún daño. De lo contrario, permanece hasta que la saga la desarta (no se requiere ninguna acción) o ya no pueda verla. Si la saga utiliza esta acción en guarida para crear un nuevo duplicado, el anterior desaparece, dejando caer cualquier objeto real en su poder.

Una poderosa **saga de la noche** podría tener la siguiente acción en guarida adicional:

- Una criatura que la **saga** puede ver y se encuentre a 120 pies o menos de ella deberá tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 15 o será desterrada a un semiplanoprisión. Para escapar, la criatura deberá usar su acción para hacer un aprehende Carisma enfrente de la saga. Si la criatura gana, escapará del semiplano. Sino, el efecto finalizará en la posición 20 en el orden de iniciativa del próximo asalto. Cuando el efecto termina, la criatura reaparece en el espacio del que partió o en el desocupado más cercano si ese está ocupado.
- La **saga** elige como objetivo a hasta tres criaturas que pueda ver y se encuentren a 60 pies o menos de ella. Cada objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o será lanzado a una altura de hasta 30 pies sobre el aire. Una criatura que golpee un objeto sólido o sea liberada en el aire recibirá 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que se mueva o caiga.

Unapoderosa **saga de los mares** podría tenerla siguiente acción en su guarida adicional:

- La **sagallena** hasta cuatro cubos de agua de 10 pies de lado continta. Las zonas de tinta están muy oscuras durante 1 minuto, aunque una corriente submarina fuerte y constante dispersará la tinta en la posición 10 en el orden de iniciativa. La **saga** ignora el efecto oscurecedor de la tinta.
- La **saga** elige un humanoide que se encuentre dentro de la guarida y crea instantáneamente un simulacro de este (como si lo hiciera mediante un conjuro de *simulacro*). Estacopia horrible se forma a partir de algas, limo, ceras y a mediodevorar y basura, pero aúne parece bastante a la criatura que está imitando. Este simulacro obedece las órdenes de la **saga** y se destruye en la posición 20 en el orden de iniciativa del próximo asalto.

EFFECTOS REGIONALES

La naturaleza horrible de una **saga** inunda lentamente el entorno situado alrededor de su guarida, volviéndolo malvado.

El cubil de cada **saga** es la fuente de tres a cinco efectos regionales; el hogar de una abuela, tía o aquelarre tiene más efectos que la guarida de una sola **saga**, incluidos algunos que pueden dañar directamente a los intrusos. Cualquier efecto regional que requiera que una criatura realice una tirada de salvación usa la CD de salvación de la habilidad más poderosa de la **saga**. Estos efectos terminan inmediatamente si la **saga** muere o abandona su cubil, o tardan hasta 2d10 días en desvanecerse.

EFFECTOS REGIONALES

La región que se encuentra a 1 milla o menos de la guarida de una abuela **saga** está deformada por la magia mortal de la criatura, que crea uno o más de los siguientes efectos:

- Aparecen una gran cantidad de aves, roedores, serpientes, arañas o sapos (o alguna otra criatura apropiada para la **saga**).
- Las bestias que tengan una puntuación de Inteligencia de 2 o menos son hechizadas por la **saga** y ordenadas ser agresivas con los intrusos en la zona.
- Figuras extrañas talladas, fetiches de ramitas o muñecas de trapo aparecen mágicamente en los árboles.

Una poderosa **saga annis** crea uno o más de los siguientes efectos regionales adicionales en un radio de 1 milla alrededor de su guarida:

- Las piedras de grava en un camino, carretera o sendero desaparecen o se vuelven inseguras cuando se vuelven afiladas durante intervalos de 100 pies. Caminar por estas zonas es como hacerlos sobre abrojos.
- Pequeñas avalanchas de rocas caen intermitentemente, bloquean un camino o entierran a los intrusos. Una criatura enterrada está apesadada y tiene que aguantar la respiración hasta que se desenterrada.
- Risas extrañas, que suenan como las de los niños o la de la propia **saga**, rompen el silencio de vez en cuando.
- Pequeños túmulos aparecen a lo largo de la ruta de los viajeros, que contienen deshechos misteriosos hasta nada en absoluto. Estas estructuras pueden estar hechizadas por esqueletos, espectros o féericos hostiles.

Una poderosa **saga bheur** crea uno o más de los siguientes efectos regionales adicionales en un radio de 1 milla alrededor de su guarida:

LASSAGAS ODIAN ESTAR EN DEUDA CON ALGUIEN QUE LES HA HECHO UN FAVOR ESPONTÁNEAMENTE, FUERA DE CUALQUIER TRATO, POR LO QUE DEVOLVERÁN FAVORES INESPERADAMENTE A ESAS PERSONAS.

—ELMINSTER



- Pequeñas avalanchas de nieve caen intermitentemente, bloquean un camino o entierran a los intrusos. Una criatura enterrada está apesadada y tiene que aguantar la respiración hasta que sea desenterrada.
- Aparecen bloques de hielo de tamaño humano que contienen cadáveres congelados. Estos cuerpos pueden liberarse y combatir como zombis o sus espíritus pueden atacar como espectros.
- Las tormentas de nieve vienen sin previo aviso. Siempre se produce una vez cada 2d12 horas y dura 1d3 horas. Durante una tormenta, las criaturas que se mueven por tierra viajan a la mitad de la velocidad y la visibilidad normal se reduce a 30 pies.
- Los caminos, carreteras y senderos se retuercen, lo que dificulta enormemente orientarse en la zona.

Unapoderosa **saga cetrina** crea uno o más de los siguientes efectos regionales adicionales en un radio de 1 milla alrededor de su guarida:

- Varios duplicados oscurios de la **saga** aparecen en lugares aleatorios en momentos al azar (pero nunca más de uno en una ubicación determinada). Uno de estos duplicados no tiene sustancia, pero se ve, suena y se mueve como la **saga**. Esta puede desentirando una o más criaturas están a 60 pies o menos de su duplicado y puede interactuar con ellas como si estuvieran presentes y de pie en el espacio del duplicado. Si este último sufre algún daño, desaparece.
- Se tarda el doble de lo normal en atravesar la región, ya que las plantas crecen abundantes y retorcidas y los pantanos están llenos de lodo apesadado.
- Los árboles se transforman en árboles despertados y atacan cuando hay intrusos hostiles cerca.

Una poderosa **saga de la noche** crea uno o más de los siguientes efectos regionales adicionales en un radio de 1 milla alrededor de su guarida:

- Las sombras parecen anormalmente terroríficas y algunas veces se mueven solas, como si estuvieran vivas.
- Las criaturas son transportadas a un semiplano inofensivo o escalofriante lleno de formas oscuras, cadáveres cerosos y caras jadas. Dichas criaturas quedan atrapadas en el semiplano durante un minuto o dos y luego regresan al lugar del que desaparecieron.
- Las criaturas inteligentes ven alucinaciones de amigos, miembros de la familia e incluso ellos mismos, todos muertos, por los dominios de la **saga**. Cualquier intento de interactuar con una imagen alucinatoria hace que esta desaparezca.

Unapoderosa **saga de los mares** crea uno o más de los siguientes efectos regionales adicionales en un radio de 1 milla alrededor de su guarida:

- La mayoría de las superficies están cubiertas de una fina capa de limo, resbaladiza y que se pega a todo lo que toca.



- Las corrientes y las mareas son excepcionalmente fuertes y traicioneras. Cualquiera prueba de característica realizada para orientarse o controlar con seguridad una embarcación que se mueva por estas aguas tiene desventaja.
- Las orillas están cubiertas de peces muertos y putrefactos. La saga puede sentir cuándo se recoge uno de estos peces y hacer que hable con su voz.

ESBIRROS Y MASCOTAS

Aunque solitarias por naturaleza, las sagas a veces sienten la necesidad de compañía. Por lo general, se quitan esta quemazón al adquirir esbirros a los que insultar y ahofetear como desean. Tales criaturas podrían haber sido hechizadas para hacerlas dóciles, estar bajo un conjuro que detenga sus corazones si desobedecen, o tener demasiado miedo a los castigos no mágicos para negarse a hacer lo que su ama dice. La mayoría de las sagas cuenta con algún tipo de criatura esclava o esbirro que vive con ellas o en las cercanías como defensa contra los atacantes, incluso si es tan solo se trata de un animal ordinario.

Las sagas se deleitan particularmente con el uso de mortales vinculados a su servicio como esbirros. Es posible que un paladín no tenga recelos en pasar a cuchillo a un aquelarre de sagas, pero su convicción vacilará si primero debe luchar contra una multitud de granjeros inocentes que la criatura ha obligado a que la defiendan. La gente común también es útil como secuaces porque pueden servir a la saga como sus ojos y oídos en un asentamiento cercano, ya sea operando en secreto o tratando de persuadir activamente a otros habitantes para que la visiten.

La magia extraña a disposición de una saga significa que podría tener casi cualquier tipo de criatura ayudándola o sirviéndola: feéricos, gigantes, muertos vivos, etc.

Incluso una criatura mucho más poderosa que ella podría estar bajo su mando, pagando con su esfuerzo la deuda de un trato que él mismo (u otro) cerró. Los favores engendran favores y, bajo coacción, una saga podría pronunciar una palabra mágica que invocara una deuda de sangre de un dragón, un noble u otra saga, ejerciendo así poder un mágico, político o físico que sería inalcanzable para ella.

Al igual que la tierra cercana a la guarida de una saga, con el tiempo sus esbirros se ven alterados por su presencia, convirtiéndose en versiones retorcidas de sus antiguos seres (de una manera oscura y feérica), pero aún reconocibles como lo que alguna vez fueron. Podría alterar los mediante magia, haciéndolos incansables, resistentes al fuego, capaces de transformarse en una bandada de cuervos o de teletransportarse a través de las sombras: lo que la saga crea que mejor la defiende o sirve.

ESBIRROS AL AZAR DE SAGA

Para determinar los esbirros y ayudantes en el séquito de una saga, tira una vez en las siguientes tablas o elige una opción.

La tabla "sirvientes" incluye ayudantes fieles y de confianza que una saga utiliza para protegerse a sí misma y a su hogar. Estas criaturas son naturalmente malvadas o han sido deformadas por la saga para servirla mejor. En cualquier caso, una saga confiará en que sus sirvientes obedecerán sus órdenes sin dudar.

La tabla "brutos" da ejemplos de los matones que una saga podría emplear; mercenarios que sirven a su causa solo mientras los beneficia. Estas criaturas hacen recados y se encargan de maltratar a los enemigos o patrullar zonas que la saga considera dignas de su atención personal. Las sagas prefieren emplear criaturas inteligentes y crueles en lugar de patanes estúpidos.

SIRVIENTES

d8	Sirvientes
1	1 alfombra asfixiante
2	1d4 calaverasilameantes
3	2d6 enjambres de insectos o de ratas
4	1d6 espantapájaros
5	1d2 gólems de carne
6	1d2 horroresacorazados
7	2d4 mastines sombríos*
8	1d6 sabuesosyeth*

*Mira el capítulo 3 de este libro para consultar estos perfiles.

BRUTOS

d12	Sirvientes
1	1d6 + 2 doppelegangers
2	1d6 + 2 ettercaps
3	2d6 + 2 gárgolas
4	2d4 + 2 gorrosrojós*
5	2d4 + 2 hombreschacal
6	1d4 + 2 hombreslobos
7	1d6 + 4 hombres ratas
8	2d6 + 4 kenkus
9	2d6 + 2 meenlocks*
10	1d4 onis
11	2d6 + 2 osgos
12	2d6 + 2 velocistas*

*Mira el capítulo 3 de este libro para consultar estos perfiles.

TESORO

Gran parte del tesoro de una saga está esparcido entre todo el desorden de su guarida, lo que dificulta a los intrusos identificar rápidamente los elementos que tienen utilidad o valor. Pero la saga sabe qué es y dónde está todo.

Cada saga es infalible cuando se trata de hacer un seguimiento de sus tesoros y otras posesiones. Su organización y etiquetado, si es que existe tal sistema, está diseñado para frustrar a los ladrones y servir como un rompecabezas final y molesto para cualquiera que intente hacer uso de un objeto sin su consentimiento.

El tesoro de una saga, al tratarse del regalo de un ser feérico, debe ser puesto en duda e incluso temido en lugar de simplemente recogido y transportado. Es probable que a los buscadores de tesoros les vaya mejor si consideran que el botín de una saga está lleno de trampas, siendo cautos en lugar de ceder ante la codicia o la curiosidad. Manipular un contenedor u otro objeto sin saber qué hay dentro o qué hace (o sin conocer la contraseña o la técnica adecuadas) puede ser muy peligroso. En el mejor de los casos, todo lo que se guardaba en un recipiente simplemente escapa o se disipa. En el peor de los casos, puede pasar casi cualquier cosa, ninguna buena.

Una saga siempre tiene alguna poción o amuleto que inclina las probabilidades a su favor. Si tienes suerte, solo querrá hacerte miserable en lugar de matarte.

—Volo

Conocerás la huída de la raquítica Zilla por su forma a la luz de la luna: un árbol muerto y retorcido, con sus enormes raíces extendiéndose para alcanzar una roca como un hombre lo haría con su cabeza cercenada.

—Volo

OBJETOS ÚNICOS EN SU ESPECIE

Más allá de las piezas de valor obvio que una saga ha acumulado, esta también posee algunos artículos extraños y únicos en su colección. La tabla "objetos de saga" proporciona una manera rápida de incorporar artefactos extraños a la casa de una saga.

OBJETOS DE SAGA

- | d10 | Objeto |
|-----|--|
| 1 | El ojo de un clérigo, conservado en un frasco lleno de líquido. Cuando una criatura muerta viviente se acerca a 100 pies o menos del frasco, el ojo se mueve como si mirara a su alrededor con pánico. De lo contrario permanece inmóvil. |
| 2 | La cabeza curtiday conservada de un enano. Cualquiera que sujete su barba de 5 pies de largo puede ver a través de sus ojos. |
| 3 | Una piedra redonda, perfectamente lisa, del tamaño de un puño humano. Se coloca en el suelo, rueda 20 pies por azalto hacia la fuente de agua dulce más cercana. |
| 4 | Un cuerno fermizo con las alas cortadas. El único sonido que puede emitir es el rugido de un león. |
| 5 | Un frasco aparentemente vacío y sellado. Si se abre, la persona que está más cerca del frasco recuerda de repente 1d6 recuerdos felices de la vida de un lord élfico muerto. |
| 6 | Una pieza de oro aparentemente mundana. Cualquiera que la toque adquiere la creencia inquebrantable de que esta es la primera moneda de oro acuñada por la humanidad. |
| 7 | Una cajane cuadrada 3 pies de lado. Cualquiera que la abra encuentra un conjunto de tres figuras articuladas de madera modeladas a semejanza de tres miembros del grupo de aventureros. Si las figuras se dejan en el suelo, representan parodias insultantes de las acciones recientes de sus duplicados. |
| 8 | Un disco ovalado hecho de un metal desconocido. Si se lanza al aire, vuela en círculo alrededor del lanzador durante un minuto, con pequeñas luces parpadeando en su superficie, antes de aterrizar cerca, en el suelo. |
| 9 | Un tomo grueso y polvoriento, cada página llena de una escritura en letra pequeña y apenas legible. Un estudio cuidadoso del libro revela que es una transcripción escita de cada conversación que tuvo lugar durante año, hace tres años, en una aldea cercana. |
| 10 | Una pequeña pintura que representa un plácido campo. Justo después de la medianoche de cada día, la pintura cambia para representar el clima del día siguiente. |

TRASGOS: LA HORDA CONQUISTADORA

Maglubiyet es verdaderamente el Dios Conquistador. Endurece la voluntad de los goblins cobardes. Despierta a los osos de su perezosa hibernación. Marca el paso a través de las legiones hobgoblins. Maglubiyet toma las tierras y las convierte en un solo pueblo.

Entiempo pasado, los trasgos eran dioses intosentresí, creyéndose separados y costumbres diferentes. Luego vino Maglubiyet y conquistó a todos los que estaban en él, tanto mortales como deidades. Los dioses y los héroes que no se inclinaron antes voluntariamente quebrados y descartados. Puso el pie en el cuello del poderoso Khurgorbaeyag, ató la voluntad del lindeable fruggeky forzó al sádico Nomog-Geaya a que obedeciese. Lo que los goblins osagos y hobgoblins eran antes de que usados se inclinaron a Maglubiyet y a oimporta. Ahora son, por encima de todo, seguidores de Maglubiyet.

En apariencia, los goblins osagos y hobgoblins son diferentes como los medianos, enanos y elfos. Cada raza tiene sus propias tendencias, apariencia, cultura y dioses. Pero la manada de Maglubiyet los une. Común a todas las partes de sus otros dioses es un todomayor. Cuando un tipo de trasgo se encuentra con otro, los dos grupos no se ven como extraños o enemigos. Encambio, son conscientes de que, si se han reunido, es porque Maglubiyet lo ha ordenado. Saben que ha llegado el momento de formar una horda.

GOBLINS

Los goblins se ocupan un lugar incómodo en un mundo peligroso y alocado, arremitiendo contra las criaturas que a las que creen que pueden acosar. Son astutos en batalla y cruciales en la victoria, pero adúlteros y serviles en la derrota; un reflejo de su propia sociedad. En la que las castas más bajas deben enfrentarse a las de mayor estatus y las tribus goblins se inclinan ante otros trasgos.

SEÑORES DE LAS BESTIAS Y PASTORES DE ESCLAVOS

Los goblins saben que son una raza débil y poco sofisticada que puede ser dominada fácilmente por criaturas más grandes, inteligentes, organizadas, feroces o mágicas. Después de todo, su dios fue conquistado por Maglubiyet y cuando el Poderoso lo exige, pueden perder hasta sus propias almas. Es este conocimiento el que los impulsa a dominar a otras criaturas siempre que pueden: para los goblins la vida es corta.

Los goblins buscan atrapar y esclavizar a cualquier criatura que encuentran, pero huyen de cualquier oposición particularmente fuerte. Utilizan emplean pozos trampa, cebos y redes, dispuestos en varias millas alrededor de sus guardias, para atrapar a los incautos. Cuando sus patrullas de caza se topan con otros seres, siempre buscan formas de capturar a sus enemigos en lugar de matarlos. Los goblins que se enfrentan a los márgenes de una sociedad primero ponen a prueba sus defensas robando objetos y, si estos delitos quedan impunes, comienzan a secuestrar personas.

Las criaturas esclavizadas reciben el peor tratamiento que los goblins pueden dispensar, siempre y cuando puedan seguir obteniendo un rendimiento decente de los prisioneros. No obstante, los humanoides y monstruos especialmente capaces o que proporcionan servicios inusuales son tratados como mascotas privilegiadas (aunque ocasionalmente maltratadas).

En una tribu de goblins pueden encontrarse prácticamente cualquier tipo de criatura a la que puedan convencer por las

Ahh, el Zorro Astuto. Camas suaves, pastel caliente de nabo... Qué recuerdos tan agradables. Pero esa taberna ya no existe. Los trasgos se quemaron sus provisiones y la quemaron hasta los cimientos. ¡Eos bárbaros no aprecian las cosas buenas!

—Volo

mal para que entre a su servicio, pero las ratas y los lobos casi siempre están presentes. Ambos han convivido con los goblins durante al menos el mismo tiempo que los humanos han trabajado con perros y caballos, por lo que en la sociedad goblin esos dos animales cumplen propósitos similares.

ASUNTOS DE FAMILIA

Una tribu goblin está organizada siguiendo un sistema de castas de cuatro niveles, compuesto por fustigadores, cazadores, recolectores y parias. El estatus de cada familia en el grupo se basa en su importancia para la supervivencia de la tribu. Las familias que pertenecen a las castas de mayor rango mantienen su estatus sin compartir sus conocimientos y habilidades con otras, mientras que las de las castas inferiores tienen pocas esperanzas de escapar de sus apuros.

Los forasteros que no entienden el sistema social de los goblins a veces se sorprenden de cómo las diferentes castas interactúan con ellos. Un solo guerrero humano podría asustar a una docena de recolectores, para después sorprenderse cuando dos cazadores lo atacan ferozmente. Un grupo capturado de invasores podría acabar atrapado en una red mientras decenas de goblins pasan sin prestarles atención, hasta que aparece un grupo de recolectores que se encargue de ellos.

Fustigadores. Lo más cercano a una tribu de goblins a la nobleza es la casta de los fustigadores: familias de goblins entrenadas en lo relativo al combate que también poseen habilidades claves como la estrategia, la construcción de trampas, la doma de bestias, la minería, la fundición, la forja y la religión. Si el grupo cuenta con algún lanzador de conjuros, esta casta los incluye. Los fustigadores siguen el ejemplo del jefe de la tribu y hacen cumplir su voluntad sobre los demás goblins mediante látigos.

KHURGORBAEYAG: EL CAPATAZ DE TODOS

Los goblins antes no tuvieron muchos dioses, pero el único que sobrevivió al ascenso de Maglubiyet es el cruce de Khurgorbaeyag, conocido como el Capataz. Khurgorbaeyag conduce a sus adoradores a convertirse en los amos de los demás. Solo empujando el látigo pueden esperar escapar del látigo. En ocasiones, es tedioso ha que su presencia o sus deseos comiencen a través de señales raras y bendiciones mágicas: el chasquido de un látigo sin una fuerte visible, cadenas o cuerdas que se mueven por sí mismas o una jaula resplandeciente que parece atrapar a sus enemigos y a quienes le disgustan. A veces, los adoradores de Khurgorbaeyag son dominados por brotes repentinos de depresión, que entienden como una señal de que, de alguna manera, han disgustado a su dios. Cuando se recuperan de ese estado, toman el látigo de la mano con renovado fervor y buscan más criaturas sobre las que blandirlo.

El símbolo sagrado de Khurgorbaeyag es un látigo rayado, amarillo rojo, hecho de cuero. Esta marca de autoridad es utilizada por el portador contra goblins de una casta inferior, esclavos y enemigos. El conocimiento de cómo confeccionar látigos es suficiente para elevar a un goblin a la casta maestra de los fustigadores. Con frecuencia, este es un secreto protegido por una familia concreta de la tribu, que goza de prestigio e influencia porque controla el suministro de látigos.



Cazadores. Las familias de goblins expertas en el uso de armas pero que no están al tanto de ningún otro conocimiento especial ocupan el segundo escalafón más alto en la tribu. Los cazadores suelen ser los mejores jinetes de lobos y saben más sobre el territorio más alejado de la guarida de la tribu. Estos individuos cazan por diversión en tiempos de paz y en combate sirven como exploradores, soldados de infantería y caballería.

Recolectores. Las familias de la segunda casta más baja son responsables de obtener alimentos de los alrededores, de tomar lo que está disponible de forma natural o de robar todo lo que puedan. Los recolectores también hacen los pocos trabajos agrícolas de los que los goblins son capaces controlan las trampas para capturar personas o bestias. Los recolectores no suelen estar equipados con armas más letales que una honda o un cuchillo, pero tienden a llevar redes, abrojos, lazos y sogas en varas para controlar a las criaturas capturadas. Estos goblins cocinan para la tribu y en tiempos de guerra también son responsables de preparar venenos.

Los recolectores y los parias (que están por debajo de ellos) temen intensamente por sus vidas en batalla, pues creen que los fustigadores y los cazadores poseen algún conocimiento especial que les permite sobrevivir. Son los miembros de estas castas inferiores los que dan a los goblins su reputación de cobardes.

Parias. Ciertas familias de goblins conforman el estrato más bajo, y están compuestas por los goblins más lerdos, menos instruidos y más débiles. Les tocan las peores tareas: limpiar los gallineros, recoger tras otros goblins y realizar trabajos forzados, como excavar minas. Si la tribu goblin posee esclavos capaces de hacer parte de este trabajo, las familias parias disfrutan de la oportunidad de supervisar y dominar a dichas criaturas, que no tienen estatus alguno.

NILBOGS: BROMISTAS CON PODER

Un nilbog ("goblin" al revés) es un goblin poseído por el espíritu de un travieso dios de las bromas. A pesar de que los goblins se encuentran en lo más bajo de la jerarquía de una horda de trasgos, la amenaza de que aparezca un nilbog en sus filas evita que los osgos y los hobgoblins sean demasiado crueles con sus inferiores.

Un nilbog no usa sus habilidades indiscriminadamente. Es posible apaciguarle si se le proporciona un cuarto cómodo y buena comida y se le da rienda suelta para hacer lo que le dé la gana, en cuyo caso mantiene su podera raya.

Los hobgoblins han aprendido cómo protegerse contra la aparición de un nilbog: el goblin más grosero y repulsivo de la horda recibe el título de bufón. Este goblin andulea en el centro demandando un señordela guerra hobgoblin, libre de comportarse como lo desee sin riesgo de castigo o represión.

Para obtener más información sobre los nilbogs, consulta el capítulo 3 de este libro.

SÍMBOLOS DE ESTATUS

Los goblins aman los símbolos de autoridad y, por lo tanto, el jefe o jefa de la tribu a menudo lleva tales adornos donde quiera que va. Estos símbolos pueden tomar una forma típica, como una corona o trono, pero también pueden ser objetos más peculiares, como una silla de lobo con respaldo alto o botas coloridas. Las castas dentro de una tribu también adoptan símbolos para indicar membresía o parentesco, pero los emblemas utilizados rara vez son los mismos entre tribus diferentes y, a menudo, tienen poco sentido para otras criaturas. Algunos posibles símbolos figuran en la tabla "símbolos de estatus". Una casta o un jefe puede mostrar más de uno de estos elementos.

SÍMBOLOS DE ESTATUS

d20	Símbolo de estatus
1	Pendientes y agujeros en una oreja
2	Costillas atadas en el pelo
3	Un cinturón hecho de pieles de mapache
4	Una botade gnomo como sombrero
5	Unabolsade trozos de muñas del pie de un ogro aliado
6	Una rana en un tarro
7	Cascos frágiles hechos de huevos de pícico de hacha
8	Anillos en la nariz
9	Manos pintadas o manchadas
10	Bichos en una bolsapara morder
11	Grito de guerra tatuado en el pecho
12	Escudos de quitinade ankg
13	Pulsera hecha de trozos de goblins convertidos en piedra
14	Ratade una raza especial mantenida como mascota
15	Haberse extraído ciertos dientes a sí mismo
16	Mantode plumas de oso lechuzo
17	Cicatrices de latigazos
18	Piercings en el labio parecidos a los colmillos de un orco
19	Paraguas hecho de mantos de osos muertos
20	Capa hecha de restos de un tapiz fíco

BOOYAHGS

Entre los goblins, los lanzadores de conjuros de cualquier tipo son raros. Estas criaturas generalmente carecen de la inteligencia y la paciencia necesarias para aprender y practicar la magia y, de hecho, les va bastante mal incluso cuando se les da acceso al entrenamiento y conocimiento necesarios. Los hechiceros son menos frecuentes entre ellos que en muchas otras razas y a Khurgorbaeyg parece no gustarle compartir su poder divino con sus seguidores. Y, aunque muchos goblins ofrecerán sin dudar cualquier cosa a cambio de poseer las habilidades de un brujo, los patrones

¿QUIÉN ES EL JEFE?

Los goblins modelan las normas de sus tribus siguiendo la ley del látigo de sus dios, Khurgorbaeyg, y así cada grupo tiene un líder que ejerce control autocrático. Pero, como con muchas tiranías, la muerte de un líder a menudo tiene como resultado una transición caótica siguiente. A veces, un jefe goblin es precursor y declara un sucesor, a menudo un niño u otro miembro de la familia en el que el jefe ha podido confiar. No obstante, tal declaración no siempre evita una lucha rabiosa por influencia y aliados, o los intentos de অপালamiento de secretos y las luchas directas por el cargo. La mayoría de las veces, el vencedor en tal enfrentamiento proviene de otra familia de la casta de los fustigadores, de modo que cualquier aliado del jefe anterior se puede considerar afortunado si su único castigo es la degradación a la casta de los parias.

A veces, otra criatura asume el control de un tribu de goblins, matando o subyugando al jefe actual e intimidando a la mayor parte del resto de la tribu. Si la criatura es poco inteligente, como un troll o un ogro, los goblins de la clase bajale tratan con reverencia, pero en poco tiempo los goblins de la casta superior comienzan a pensar que quien se gana la oreja del nuevo líder puede actuar como el verdadero jefe. No obstante, si la criatura no hace cosas o tales manipulaciones, la tribu obedecerá al tirano: es mejor respetar la nueva norma que conspirar contra ella y que te acaben llamando traidor.

que otorgan ese poder saben que es poco probable que un goblin pueda cumplir con su parte de cualquier acuerdo.

Incluso cuando un goblin nace con la capacidad de convertirse en un lanzador de conjuros, el conocimiento y el talento necesarios para continuar la tradición rara vez persisten durante más de un par de generaciones. Debido a que tienen tan poca experiencia con la magia, estas criaturas no hacen distinciones entre sus formas. Para ellos, toda la magia es "booyahg" y esta palabra es parte del nombre que le dan a cualquiera de sus practicantes. Un goblin con acceso al booyahg se convierte en miembro de los fustigadores y, a menudo, puede asumir el papel de jefe.

Lanzador booyahg. Este goblin sirvió bajo un mago hobgoblin, le echó un vistazo al libro de conjuros de su maestro y aprendió un poco de magia al imitar los gestos y las palabras que recordaba. Puede lanzar un conjuro de primer nivel de mago determinado al azar una vez al día. La aptitud mágica del booyahg es Inteligencia.

Combatiente booyahg. Este goblin encontró un objeto mágico (un collar de bolas de fuego, una diadema de estallidos o algún otro similar) y aprendió a usarlo.

Fustigador booyahg. Khurgorbaeyg consideró oportuno otorgar a este goblin poderes que le permitieran dominar a otros. Tiene otros 103 goblins que obedecen servilmente sus órdenes.

Esclavo booyahg. Este brujo goblin sirve a un patrón que puede extraer el pago de su carne si el goblin no cumple con lo prometido. A menudo, este patrón es un acaudalado de sagas que hacen las veces de jefe de la tribu, un infernal que se ha abierto camino en el mundo o un señor inmortal como un liche o un vampiro (para obtener más información sobre el patrón del Inmortal, consulta la *Guía del aventurero de la Costa de la Espada*). Utiliza uno de los perfiles de brujo del apéndice B para representar a este goblin, añadiendo los atributos Visión en la Oscuridad y Huida Veloz comunes a todos los goblins.

Booyahg booyahg booyahg. Este goblin es un hechicero con el origen de Magia Salvaje, cuyos lanzamientos, incluidos los trucos, están acompañados por una sobrecarga de magia salvaje. Usa el perfil de mago del *Monster Manual* para representar a este goblin, añadiendo los atributos Visión en la Oscuridad y Huida Veloz comunes a todos los goblins. Cada vez que el goblin lanza un conjuro, se produce una sobrecarga de magia salvaje que lo acompaña; tira en la tabla "sobrecarga de Magia Salvaje" en el *Player's Handbook* para determinar el efecto de la magia salvaje.

GUARIDAS DE LOS GOBLINS

Las tribus de goblins residen en valles protegidos, bosques sombríos y cuevas y túneles debajo de la superficie del mundo. Mineros y artesanos capaces, buscan asentarse en lugares donde puedan obtener las materias primas para fabricar armas y armaduras. Su necesidad de hierro y otros metales a veces los pone en conflicto con otras razas, pero, con la misma frecuencia, estas criaturas obtienen lo que necesitan al reclamar minas abandonadas por otras civilizaciones y extraer mineral de las vetas que se creían agotadas.

Cuando los goblins expanden una mina, los túneles que excavan son estrechos y con aspecto de madriguera. Viven tanto dentro de estos túneles como en la superficie alrededor de la mina. Protegen el territorio situado alrededor de su cubil a una distancia de varias millas, enviando patrullas de cazadores equipados con cuernos de guerra y usando lobos como perros guardianes para alertarlos de los intrusos.

Afueras. El territorio que se encuentra alrededor de una guarida goblin tiene varias marcas distintivas, la mayoría de las cuales no son evidentes. Las manadas de lobos aliados



con los goblins sirven como guardias efectivos del perímetro, sin revelar el hecho de que una tribu de estas criaturas vive cerca. Los cazadores ocupan puestos de guardia en árboles altos y sobre afloramientos rocosos de gran altura, desde donde pueden vigilar el terreno mientras permanecen ocultos. Cualquier camino obvio a través del territorio (un valle, un sendero despejado o un río) puede convertirse en un lugar de emboscadas, en el que una fuerza de goblins captura intrusos. Dichos lugares también pueden protegerse mediante trampas de red, de cebo o de foso ocultas que los recolectores verifican regularmente en busca de nuevos esclavos. La zona también incluye cementerios para cada casta, siempre ubicados lejos de la guarida.

Exterior de la guarida. Cualquiera lo suficientemente cualificado o con la suerte necesaria para atravesar el territorio de una tribu de goblins sin ser detectado es probable que se tope con algunas señales que revelan la presencia de un asentamiento, junto con algunos goblins trabajando y otros que los supervisan.

Si la guarida se construyó alrededor de una mina, el horno de fundición y la forja de la tribu estarán cerca. Una guarida ubicada dentro de un bosque probablemente tenga montones de madera cortada (y las herramientas adecuadas) cerca. En el terreno apropiado, los goblins podrían reservar algunas tierras para tareas agrícolas sencillas

"BODYANG" SIGNIFICA "MAGIA" EN LA LENGUA GOBLIN.
 SI TE ENCUENTRAS CON LOS GOBLINS CANTANDO
 "BODYANG BODYANG BODYANG", ¡CUIDADO! PUEDE HABER
 UN PODEROSO HECHICERO ACECHANDO ENTRE ELLOS.
 —ELMINSTER

(como cultivar setas y calabazas). Si la guarida no posee suficiente espacio subterráneo para todos, los recolectores y los parias estarán alojados en chozas en la superficie, cerca de las zonas donde trabajan.

Interior de la guarida. El lugar ideal para una guarida goblin es una mina abandonada que cuente con dos o tres cámaras grandes y otras más pequeñas, con túneles que las conectan. En tal lugar, la tribu puede proteger sus activos más valiosos al mismo tiempo que los goblins disfrutan un mínimo de confort. La mayoría de las guaridas tienen una sola entrada, pero los goblins pueden construir una serie de túneles de escape que emergen lejos de esa ubicación.

Cerca de la entrada, si existe una zona adecuada, los goblins establecen un cubil para sus lobos. Los animales van y vienen como les plazca, a menos que los goblins les den una función concreta. Es probable que cualquier túnel en la guarida, ya sea excavado por goblins o no, esté atrapado, normalmente de una manera que no solo hiere al enemigo, sino que también bloquea el paso.

Los espacios abiertos dentro de una guarida son útiles por varias razones, de modo que los goblins ahuecarán las cámaras para su utilización si es necesario. Los esclavos y los monstruos domesticados se mantienen mejor en las zonas grandes con acceso limitado, lo que hace que sean más fáciles de proteger. El jefe de la tribu reclama un espacio que se concibe como una especie de sala del trono. Los fustigadores y cazadores del grupo ocupan otras cavernas y cámaras, disfrutando de la comodidad y la seguridad de la vida subterránea como recompensa por su estatus y su valor para la tribu.

OSGOS

En los cuentos de pesadilla muchas razas aparecen osgos grandes, bestias peludas que se arrastran por las sombras tan silenciosas como gatos. Si caminas solo por el bosque, un osgo saldrá de los arbustos y te estrangulará. Site alejados demasiado decaesaporta la noche, los osgos te atraparán para devorarte en su guarida. Si un osgo te corta la cabeza, tu alma permanecerá atrapada en su interior y los osgos la usarán para dar órdenes mágicamente a todos los que alguna vez conociste.

Los cuentos escabrosos como estos han florecido desde las semillas de la verdad. Los osgos confían en el sigilo y la fuerza para atacar, prefiriendo actuar de noche. Toman las cabezas de los líderes enemigos, pero no son más propensos a devorar personas de forma indiscriminada que los humanos. Es probable que los osgos no ataquen a los viajeros solitarios o a los niños que deambulaban menos que en un año que ganará a hacerlo. En lo que al resto del mundo respecta, su hostilidad y ferocidad son, afortunadamente, compensadas por su bajonúmero y su pereza.

HARAGANES PEREZOSOS Y SALVAJES

Cuando no están en batalla, los osgos pasan mucho tiempo descansando o durmiendo. Se dedican poco a la manufactura o a la agricultura, y no producen nada de valor. Acosan a

UN TRUCO Ó TIL: SI TE ENFRENTRAS A OSGOS QUE
HAN CORTADO CABETAS Y LAS HAN COLOCADO EN
ESTACAS COMO TROFEOS, LANZABUN CON JURAMENTO
HACERQ UE LASCABEZAS HABLEN. SI HACERSESTO,
PODRÁS CONVENCER A LOS OSGOS PARA QUE HAGAN
CASI CUALQUIER COSA.

—ELMINSTER



las criaturas más débiles para que obedezcan sus órdenes y así ellos puedan tomarse la vida con calma. Cuando una fuerza superior intenta intimidar a los osgos para presionarles, estos tratarán de escapar en lugar de realizar el trabajo o enfrentarse al enemigo. Incluso cuando se incorporan a una horda de trasgos y se involucran en el esfuerzo bélico, es muy frecuente tener que despertar a los osgos de sus siestas y sobornarles para que cumplan con sus obligaciones.

Esta indolencia enmascara lo crueles que son estas criaturas. Los osgos son capaces de ataques de increíble ferocidad y utilizan sus musculados cuerpos para ejercer una violencia veloz y despiadada de forma precisa. Acostumbrados a largos períodos de inactividad rotos por pequeñas explosiones de energía asesina. Por más feroces que puedan ser, los osgos no están hechos para períodos prolongados de esfuerzo.

MENTALIDAD DE BANDA

Dado que los osgos no son una raza particularmente fecunda, su población es pequeña y se extiende por un área amplia. Viven en grupos familiares que operan como bandas. Cada grupo suele tener menos de una docena de miembros, varios hermanos y sus parejas, así como un puñado de descendientes y un anciano o dos. Cada banda vive en y alrededor de un pequeño recinto, a menudo una cueva natural o una antigua osera y, además, podría tener guardias adicionales en otros lugares de su territorio que utilizar temporalmente, cuando es necesario realizar incursiones largas en busca de alimentos.

En los buenos tiempos, una banda de osgos está muy unida y sus miembros cooperan bien para cazar o acosar a otras criaturas. Sin embargo, cuando las fortunas de un grupo se tuercen, los individuos se vuelven egoístas y pueden sabotearse unos a otros para eliminar a la oposición o exiliar a los miembros más débiles o impopulares, manteniendo así al resto de la banda fuerte. Afortunadamente para la raza en su conjunto, incluso los osgos jóvenes y ancianos tienen la capacidad de sobrevivir solos en la naturaleza, de modo que los miembros descartados de una banda podrían acabar en un grupo diferente.

Abandonados a su propia suerte, los osgos tienen poco más impacto en el mundo que las manadas de lobos. Subsisten fabricando herramientas sencillas, cazando y recolectando alimentos y sus bandas a veces se reúnen pacíficamente para intercambiar miembros y bienes entre ellas.

ADORACIÓN MALÉVOLA DE DIOSOS MALIGNOS

Los osgos adoran a dos deidades hermanas, Hruggek y Grankhul. El primero es el temible hermano mayor, poseedor de un poder y destreza legendarios en combates. Los osgos creen que su fuerza y valentía provienen de él. El segundo es el más joven y astuto y, en las historias que cuentan estas criaturas, les dotó de sigilo, pero a cambio agotó su vigor, de modo que los osgos duermen en lugar del dios, que permanece eternamente alerta y despierto.

Según las leyendas de los osgos, Hruggek y Grankhul a menudo luchan uno junto al otro, aprovechándose de todo lo que encuentran, ya que es su derecho como guerreros superiores. Hruggek toma las cabezas de aquellos a quienes mata y las pone en estacas en su guarida, desde donde estas replican misericordia y cantan himnos al poder del dios. Grankhul vigila a Hruggek cuando duerme, pero, si tiene que estar en otro lugar, susurra órdenes a las cabezas cortadas para que despierten a Hruggek si algún peligro le amenaza.

Los osgos admiran las cualidades de ambos hermanos. Por Hruggek, consideran que la valentía y la superioridad física son su estado natural. Gracias a Grankhul, pueden usar su tamaño y su fuerza para trabajar como asesinos furtivos en lugar de ser torpes como los osgos.

El acoso, el asesinato y entablar combate son actos sagrados para los osgos. Oprimir a una criatura desprevénida y derrotar a los enemigos en una batalla abierta se consideran actos de adoración, de la misma manera que los enanos consideran que la forja de metales es sagrada para Moradinn.

Los osgos reconocen a otros dos dioses, a los que desprecian y temen: Maglubiyet y Skiggaret.

Maglubiyet, el líder del panteón trasgo, obligó a ambos hermanos a someterse a su gobierno, pero, en lugar de matarlos, mostró misericordia e incluso los honró de cierta manera al dejarlos en libertad (pero bajo su control), para que los osgos pudieran seguir empleando sus talentos contra sus enemigos. Los osgos entienden que, al venerar a Hruggek y Grankhul, también rinden tributo a Maglubiyet, incluso aunque adoren abiertamente al jefe supremo. Cuando se invita a los osgos a unirse a una horda, estos creen que Maglubiyet ha vuelto a acorralar a los hermanos en una batalla divina y honran a sus dioses imitándoles.

Skiggaret es la versión osga del hombre del saco, tan odioso y aterrador para ellos como lo son los osgos a los ojos de muchas otras razas. Su nombre rara vez es pronunciado y nunca más fuerte que en susurros. La influencia de Skiggaret se manifiesta en aquellos momentos en los que los osgos se ven obligados a actuar de forma cobarde; un osgo que sabe o se siente en peligro mortal se verá afectado por una forma de locura y hará cualquier cosa, incluso tratar de huir, para seguir vivo. Los osgos creen que este sentimiento de miedo proviene de ser poseído por Skiggaret y no disfrutan experimentándolo. Después de que la locura haya remitido, estas criaturas no se mortifican por lo que hicieron en presencia de Skiggaret. Hablar de tales actos podría volver a llamarle.

BENDICIONES DE LOS DIOSOS DE LOS OSGOS

Los osgos no le encuentran sentido a los sacerdotes o chamanes. Nadie necesita decirles lo que quieren sus deidades. Si los dioses hermanos están enojados con ellos, avisan a los osgos con relámpagos (Hruggek) o los ciegan o matan (Grankhul). Los osgos adoran a sus divinidades simplemente aprovechándose de otras criaturas, sin recurrir a ningún otro tipo de ceremonia para mostrar reverencia, con una excepción.

En un acto de adoración que a veces también atrae la atención favorable de sus dioses, los osgos decapitan a los enemigos derrotados, cortan o cosen los párpados de tal forma que no puedan cerrar los ojos y dejan las bocas abiertas. Las cabezas se colocan en estacas o se cuelgan de cuerdas alrededor de una guarida osga. Las testas son en sí mismas trofeos que honran a Hruggek y sus ojos siempre observadores son un homenaje al insomne Grankhul.

Las cabezas de los líderes y oponentes poderosos son particularmente sagradas, por lo que ofrecer un trofeo de este tipo puede proporcionar a una banda de osgos una bendición especial. Un grupo que se gane el favor de Hruggek

y Grankhul de esta manera podría descubrir que la cabeza emitiría un grito cuando un enemigo se acercara demasiado (a la manera de un conjuro de *alarma*). A veces, las cabezas de los jefes tienen la información que los osos necesitan y cuentan sus secretos entre gímateos para suplicar misericordia (como con el conjuro de *hablar con los muertos*).

HOBGOBLINS

La guerra es el alma de los hobgoblins. Sus glorias son los sueños que les inspiran. Sus horrores no aparecen en sus pesadillas. La cobardía es más terrible que la muerte para los hobgoblins, ya que se llevan los actos realizados en vida al más allá. Un héroe muerto se convierte en un héroe eterno.

Los jóvenes hobgoblins comienzan a comportarse como soldados en cuanto pueden caminar y atienden la llamada a filas tan pronto pueden empuñar sus armas con destreza. Todas y cada una de las legiones de la sociedad hobgoblin están perpetuamente preparadas para la guerra.

CIVISMO BRUTAL

Los hobgoblins tienen estándares de honor militar altos. Esta raza posee una larga historia de tradiciones compartidas, registradas y narradas una y otra vez, para mantener el recuerdo vivo para las nuevas generaciones. Cuando los hobgoblins no están en guerra, cultivan, construyen y practican tanto artes marciales como arcanas.

Estos aspectos de la sociedad civil hacen poco para ocultar una brutalidad subyacente que los hobgoblins practican entre sí y perfeccionan sobre otras razas. El castigo por infracciones a la ley hobgoblin es rápido y despiadado. La belleza es algo que los hobgoblins asocian solo con imágenes de conflicto y guerra.

La filosofía vital de los hobgoblins controla con mano de hierro sus corazones, cegándolos a los logros de otros pueblos. Por ello, estas criaturas tienen poco aprecio o paciencia para el arte. Dejan poco espacio para la alegría o el ocio en sus vidas y, por lo tanto, no cuentan con reservas de fe a las que acudir cuando están en apuros.

DIOSOS IMPLACABLES

Los hobgoblins veneran a dos dioses únicos de su raza, los únicos supervivientes de un panteón que fue diezmado por Maglubiyet hace tanto tiempo que los hobgoblins no recuerdan los nombres de los caídos. Nomog-Geaya es el mayor de los dos y al que se honra con más frecuencia.

Se le considera un líder estoico, de sangre fría y tirano, y los hobgoblins creen que se espera de ellos el mismo comportamiento. Bargrivyek es un dios del deber, la unidad y la disciplina, al que, según se cree, le complace la exhibición de estos principios.

En las historias que los hobgoblins se cuentan unos a otros, Bargrivyek sirve como el segundo al mando de Nomog-Geaya. Este último preferiría que la posición fuera ocupada por alguien más parecido a él, pero Bargrivyek fue todo lo que le quedó tras la conquista de Maglubiyet. Aunque ambas deidades están esencialmente bajo el dominio de Maglubiyet, este dios les permite retener una parte de su influencia sobre los hobgoblins porque sus filosofías se alinean con la suya.

Los hobgoblins no construyen templos para sus dioses, no sea que disgusten a Maglubiyet, pero los pocos sacerdotes que existen entre ellos cuidan de pequeños santuarios e interpretan el conjunto de leyendas sobre sus deidades. Los sacerdotes de Nomog-Geaya siempre empuñan sus armas preferidas, una espada larga y un hacha de mano. Son responsables del entrenamiento marcial, así como de la instrucción en estrategia y tácticas de campo de batalla. Los sacerdotes de Bargrivyek blanden su símbolo: un flagelo con una cabeza sumergida en pintura blanca. Trabajan como una fuerza policial en la sociedad hobgoblin, presidiendo juicios de honor, mediando en disputas e imponiendo disciplina de otras formas.

RANGO, ESTATUS Y TÍTULO

Como en cualquier jerarquía militar estricta, cada hobgoblin en una legión tiene un rango, desde el señor de la guerra, pasando por un cuadro de oficiales, hasta los soldados que conforman la mayor parte de sus filas. Estos rangos, utilizando los títulos que se les aplican con mayor frecuencia, son los siguientes:

- 1.º rango: Señor de la guerra
- 2.º rango: General
- 3.º rango: Capitán
- 4.º rango: Hacha mortífera
- 5.º rango: Lanza
- 6.º rango: Puño
- 7.º rango: Soldado

Una legión está organizada en unidades llamadas estandartes, cada una formada por un grupo de familias relacionadas. Los miembros de un estandarte viven,



trabajan y luchan juntos, de manera que cada estandarte tiene un estatus separado dentro de la legión que se refleja en el poder de sus oficiales. Por ejemplo, los capitanes de los estandartes de mayor rango pueden esperar que los capitanes de cualquier estandarte de rango inferior sigan sus órdenes.

El rango y la responsabilidad no son necesariamente proporcionales de una legión a otra o incluso entre estandartes dentro de la misma legión. Una falange de soldados de infantería liderados por un capitán podría, en una legión concreta, consistir en una fuerza de doscientos individuos, pero en otra de ellas estar compuesta de tan solo veinte. Un estandarte podría contar con cuatro guerreros montados en huargos liderados por un puño, mientras que un puño de otro estandarte de la misma legión podría comandar a diez guerreros montados. Si algún rango no sirve para algún propósito en la legión, el señor de la guerra lo elimina de la jerarquía para maximizar la eficiencia.

OBLIGADOS POR EL HONOR, CORONADOS POR LA GLORIA

Ascender de rango es el resultado de alcanzar la gloria, pero, para que el logro signifique algo, un hobgoblin debe cumplir con el código de honor de su raza al hacerlo.

Se puede obtener gloria mediante el descubrimiento de grandes recursos (como encontrar una nueva veta de hierro o un objeto mágico poderoso), a través de actuaciones sobresalientes (al escribir e interpretar una gran balada sobre la legión), diseñando y construyendo una gran defensa o monumento o de otras maneras. No obstante, se reserva el mayor respeto para aquellos que obtiene su gloria en el campo de batalla. En teoría, las fortunas de la guerra pueden elevar el estandarte de rango más bajo en una legión al estatus más alto. En la práctica, los señores de la guerra tienen cuidado de posicionarse a sí mismos y a sus estandartes para reclamar las mayores victorias en cualquier conflicto, del mismo modo que reparten oportunidades y responsabilidades a otros estandartes según lo dicte la política.

Cada legión de hobgoblins posee un código diferente de honor y leyes, pero todos siguen algunos preceptos generales que están en el corazón del sistema de honor hobgoblin.

Sigue las órdenes. Cumplir órdenes sin cuestionárselo es crítico en el campo de batalla, por lo que los hobgoblins siguen esta máxima también en tiempos de paz para mantener la estabilidad en su sociedad. Los hobgoblins no se acobardan por seguir las órdenes que saben que tendrán como resultado la muerte si el acto traerá gloria a su estandarte o la legión.

Honra a los dioses. Los hobgoblins dan un reconocimiento habitual a las deidades que les quedaron después de la conquista de Maglubiyet. Los ídolos de Nomog-Geaya, así como los estandartes y banderas con su imagen o símbolo, reciben una reverencia o saludo en todo momento, salvo en caso de emergencia. A los pacificadores de Bargrivyek se les da la debida deferencia sin importar el rango o el estatus del estandarte. Por supuesto, la llamada de Maglubiyet a la conquista siempre se responde.

Ni toleres ni proferas insultos. Como corresponde a su naturaleza bélica, los hobgoblins creen que cualquier insulto exige una respuesta. Como cabría esperar (a pesar de lo irónico que resulta), la cortesía y el civismo que demuestran entre sí les permite evitar conflictos en el día a día. Esta misma forma de "cortesía" se extiende con frecuencia a otras razas con las que los hobgoblins tienen tratos, para sorpresa de los forasteros. Sin embargo,

NARICES AZULES SANGRIENTAS

Los hobgoblins a veces nacen con narices de colores rojo o azul brillante. Se cree que este atributo es un signo de poder y potencial. Los hobgoblins de nariz azul y rojo reciben un trato preferente, como resultado, ocupan la mayoría de las posiciones de liderazgo en su sociedad.

Las narices de todos los hobgoblins se vuelven mismas coloridas cuando están ferocemente excitados, de la misma manera que las mejillas de los humanos pueden sonrojarse de emoción.

cuando es recíproco. Las relaciones pueden deteriorarse rápidamente.

Recompensas a acciones gloriosas. Los hobgoblins nunca niegan el aumento en estatus de un estandarte que se lo ha ganado, ni tampoco le niegan un rango más alto a un individuo merecedor del mismo. Si un estandarte alcanza una gran gloria en batalla, pero ha sido destruido o casi por completo, el puñado de miembros que han sobrevivido son bienvenidos en otro estandarte, llevándose con ellos el nombre y los colores de su estandarte y asumiendo puestos de liderazgo en el grupo.

Defiende a la legión. Los hobgoblins se preocupan más por la supervivencia de su legión que por la de los suyos. Dos legiones podrían luchar por territorio, recursos, poder o simplemente orgullo. Tal disputa puede continuar durante generaciones, en un ciclo continuo de castigo. Cada legión posee una lista de agravios contra todas las demás que conoce, de hecho, las legiones que se reúnen por primera vez se perciben con hostilidad inmediata. Solo uno de los de la guerra realmente poderoso puede obligar a las legiones a trabajar juntas para formar un ejército si Maglubiyet no ha convocado una horda.

SOMBRA FÉRREAS

Unos pocos hobgoblins dominan un sistema de combate desarmado llamado el Camino de la Sombra Férrea. Se conoce a sus practicantes como sombras férreas. Sirven como una fuerza policial secreta y una red de espionaje en la sociedad hobgoblin. El perfil de una hobgoblin sombra férrea típica se encuentra en el capítulo 3.

Las sombras férreas son reclutadas a partir de todos los rangos de la sociedad hobgoblin. Responden solo ante los sacerdotes de Maglubiyet y usan su talento para el sigilo, el disfraz y el combate desarmado con el fin de aplastar posibles insurrecciones y traiciones antes de que pueda producirse un alzamiento.

Estas hobgoblins tienen la capacidad de manipular la magia de las sombras para ocultar su verdadera naturaleza, crear ilusiones para distraer a otros y moverse de sombra en sombra.

Cuando operan al aire libre, usan máscaras que se asemejan a los rostros de mirada lasciva de los diablos. Como corresponde a su papel en la sociedad, reciben la deferencia adecuada de todos los demás hobgoblins que se cruzan en su camino.

ACADEMIA DE LA DEVASTACIÓN

Los hobgoblins conocen el valor de la magia arcana en la guerra. Mientras que otras culturas tratan la magia como una búsqueda individual, una vocación que solo unos pocos elegidos pueden perseguir, los hobgoblins practican un adiestramiento en masa y llevan a cabo pruebas para identificar a cada lanzador de conjuros potencial entre sus filas.

Los hobboblins son soldados implacables que se aferran a tácticas y órdenes rígidas. Temo más a sus batidores y espías menos predecibles.

—Volo

La Academia de la Devastación es una institución hobboblin formada por lanzadores de conjuros. Se envía a los miembros al extranjero para poner a prueba a los hobboblins jóvenes. Aquellos que muestran aptitud para la magia se inscriben en la academia, se los lleva a una escuela oculta y se los somete a un régimen riguroso de entrenamiento, ejercicios y estudio. En opinión de la academia, cada joven estudiante es un nuevo devastador en potencia, destinado a convertirse en un arma de guerra.

Los hobboblins devastadores tienen poco conocimiento de conjuros que no sean útiles en el campo de batalla. Se les enseñan conjuros potentes y destructivos y aprenden los fundamentos de la magia de evocación. La muerte y la destrucción que provocan son dignas de tantos elogios como la ruina que causan los guerreros tradicionales. Por suerte para sus enemigos, los devastadores rara vez emplean tácticas sofisticadas, pues funcionan esencialmente como una batería de artillería móvil. Pueden aportar una fuerza tremenda, pero rara vez demuestran la versatilidad y la inventiva de los lanzadores de conjuros elfos y humanos. Unos pocos se convierten en tácticos expertos por derecho propio, por lo que no es raro que un individuo así sirva como el señor de la guerra de una legión.

El perfil de un hobboblin devastador típico se encuentra en el capítulo 3.

GUARDIAS HOBBOBLIN

Cuando los hobboblins no están en movimiento, mantienen un estilo de vida estable y una sociedad en la que pueden criar a nuevas generaciones, entrenarlas y prepararse para batallas futuras. Si existen pocos enemigos cerca de los hobboblins de una legión tienen espacio para extenderse, los miembros de cada estandarte podrían vivir en ubicaciones separadas, que acaban convirtiéndose en asentamientos independientes, con jinetes de huargos y cuervos mensajeros que los comunican entre sí.

En las tierras dominadas por otros humanoides, los hobboblins se conformarán con residir en una antigua mazmorra o ruina en la que ocultar sus números y mantener su presencia en secreto. Tal disposición no es deseable, porque el espacio suele ser escaso.

Visitantes permanentes. Si una legión de hobboblins está buscando un lugar para echar raíces, su primera opción será una zona apartada que tenga los recursos adecuados o que pueda mejorarse para satisfacer las necesidades de los hobboblins. Se desea tierra para la agricultura o el pastoreo, al igual que el acceso a madera, piedra o minas de metal. Si los hobboblins encuentran un lugar que se ajuste a estos requisitos, construyen instalaciones permanentes, como forjas y aserraderos, dejando clara su intención de quedarse hasta que todos los recursos hayan sido recolectados o hasta que Maglubiyet los convoque para la guerra. Si los hobboblins están interesados en hacer negocios con el mundo exterior, podrían erigir un puesto comercial en la periferia de su territorio, donde otros puedan intercambiar bienes y monedas.

¿Quién anda ahí? Una guardia hobboblin se parece mucho a una base militar. Siempre está bien protegida, ya sea por centinelas solitarios encaramados en árboles o por una torre de piedra con una guarnición entera de tropas. A medida que el espacio lo permite, se dedican grandes zonas a campos de entrenamiento y formación, áreas para práctica de tiro, arenas de combate e instalaciones similares para la práctica de la guerra. Se erigen monumentos, típicamente estatuas y pilares, alrededor de estos espacios para recordar a la legión sus glorias pasadas.

El cuartel general de cada legión incluye un centro de mando donde el señor de la guerra se reúne con los líderes de los estandartes y otros individuos de alto rango. Dentro del complejo, o en algún lugar cercano, se encuentra el Camino a la Gloria: una carretera, río, túnel o valle donde están enterrados a cada lado los difuntos mercederos de honor. Cada lugar de entierro se completa con una descripción del estandarte, el rango y las glorias de su ocupante.

Los cuarteles para las tropas son austeros pero adecuados, al igual que los establos y las guardias necesarias para albergar a los animales y las bestias de la legión. Las legiones que necesitan tales servicios también reservan un espacio para una biblioteca, que puede servir como escuela y centro de entrenamiento para los lanzadores de conjuros. Si una guardia hobboblin cuenta con una prisión, por lo general esta será pequeña: los malhechores son encarcelados por poco tiempo antes de enfrentar la dura justicia de los hobboblins.

SE HARÁ LA VOLUNTAD DE MAGLUBIYET

Cuando Maglubiyet conquistó a los dioses de los goblins, les enseñó a temer su crueldad. Se inclinaron en una llorosa reverencia ante él y luego volvieron su ira impotente contra los demás, convirtiéndose en pequeños tiranos. Cuando Maglubiyet conquistó a las deidades de los osgos, enseñó a estos la practicidad de la brutalidad fría. Cuando Maglubiyet conquistó a los dioses de los hobboblins, supo que tenía que asirllos con firmeza. De él aprendieron disciplina y así se convirtieron en los líderes naturales de todos los trasgos.

Los trasgos están unidos por la subyugación de Maglubiyet de sus deidades individuales. Todos temen, y con razón, la ira de Maglubiyet, pero cada uno lleva a cabo la voluntad divina del Poderoso de manera diferente. Los goblins generalmente huyen de amenazas obvias, por lo que los hobboblins suelen verse obligados a agruparlos y amenazarlos antes de poder hacer algo útil con ellos. Los osgos aceptan las demandas de ayuda de los hobboblins solo a regañadientes y, de hecho, deben ser sobornados con frecuencia con botines, licores,

NINGÚN OTRO DIOS RESISTIRÁ

Los trasgos son adictos desde una edad temprana para considerar a todos los dioses, salvo a los suyos, como entidades menores y falsas. Aprenden que Maglubiyet es la única deidad verdadera y que el mundo será víctima del caos y la desesperación hasta que algún día su dios conquiste a todos los panteones. Los trasgos albergan un odio especial hacia los clérigos de las deidades enemigas, centrándose en ellos en combate y profanando sus templos siempre que tienen la oportunidad. Que una deidad sea buena, malvada o neutral es irrelevante; todos los dioses, salvo Maglubiyet y sus sirvientes, son falsos y deben ser destruidos.

Los hobgoblins tienen un código de honor. Los detalles varían de legión a legión, pero siempre es brutal. —Volo

equipo de batalla o las cabezas cercenadas de los líderes enemigos, este último un regalo particularmente sagrado. Los hobgoblins que operan por su cuenta permanecerán en sus fortalezas, satisfechos con ocuparse de las políticas internas de la legión y la defensa de sus plazas, pero cuando se encuentren ante otros tipos de trasgos (o los buscan), todos ven en esta unión como una señal divina. Maglubiyet los ha convocado para cumplir con sus órdenes a gran escala.

LLAMADA A LA GUERRA: LA FORMACIÓN DE LA HORDA

Cuando los tres tipos de trasgos se unen en una horda, este nuevo acuerdo social y militar cambia fundamentalmente cómo se comporta cada individuo.

Líderes en palabras y obras. Los hobgoblins forman la columna vertebral de la nueva cultura, asumiendo la mayoría de los papeles de liderazgo y actuando como el centro fuerte en cualquier acción militar. Los hobgoblins llamados a liderar una horda son señalados con un propósito, superados por un fanatismo que dota de una nueva urgencia a cada una de sus acciones.

Cuando varias legiones se reúnen en una horda, cada una de estas tiene un estatus separado, al igual que cada estandarte en una legión. La legión del señor de la guerra de la horda posee el rango más alto, mientras que otros señores de la guerra de estatus menor son degradados al título de general. Un miembro del estandarte con el rango más bajo en la legión del señor de la guerra tiene un estatus más alto que aquellos de otras legiones que comparten el mismo rango, pero un general al frente de otra legión todavía supera a todos en la legión del señor de la guerra, salvo a este último.

Los hobgoblins de una legión dejan de lado su animosidad por otras legiones cuando se forma una horda. Los señores de la guerra de las legiones rivales no tratan de derrocar al líder de la horda a menos que los avatares de la guerra creen la oportunidad. Cada legión registra todos los insultos dirigidos hacia ella mientras forma parte de una horda y, cuando esta se disuelve, dichos rencores vuelven a la palestra.

Tropas de asalto sigilosas. Los osgos que se incorporan a una horda funcionan como un cuadro especial de espías, asesinos y guardaespaldas, que responden a la directiva principal de la horda en lugar de a otros de su propia clase.

En ocasiones, los líderes hobgoblins verán que es apropiado entregar a la fuerza osga un equipo mejor, como jabalinas con punta de metal en lugar de las de piedra o camisas de malla en vez de la habitual armadura de pieles. Los osgos nunca están equipados con armas a distancia (que se niegan a usar) o con armaduras pesadas (que comprometen su sigilo).

Si algunos osgos demuestran un talento particular para alguna faceta del combate o el subterfugio, los hobgoblins podrían separarlos en escuadrones que maximizan esas habilidades (mira el cuadro lateral "Fuerzas especiales osgas").

Pequeños tiranos reacios. Uno de los primeros pasos que toman los hobgoblins cuando una tribu de goblins se

une a la horda es entrenar a los recolectores y parias como soldados, elevando de forma efectiva el estatus de estos goblins al de los cazadores y reduciendo el número de castas en la horda a dos. Los líderes y las figuras religiosas de la tribu aún mantienen parte de su autoridad, pero el hobgoblin o el osgo más humilde pueden dar una orden a un jefe goblin y este deberá obedecer con premura o, como suele ser el caso, proceder a repetir las órdenes a gritos para que otros goblins las cumplan.

Los goblins reclutados para una horda se resignan a su destino, lo cual podría consistir en que Maglubiyet reclame sus almas para la guerra eterna de Aqueronte. Una vez asumida esta realidad, pierden su humor y no se complace por las escasas víctimas que caen bajo su dominio, por lo general trabajadores o monstruos esclavizados a los que se les empuja a servir como bestias de guerra. Cuando surge la necesidad, también trabajan como batidores, zapadores durante los asedios y escaramuzadores en el frente.

Unidades auxiliares. Una horda raramente se compone exclusivamente de trasgos, especialmente si ha estado en movimiento durante un tiempo. Además de las monturas de lobo y huargo y las bandadas de cuervos graznadoras, una horda podría atraer u obligar a servir a muchos tipos de criaturas. Algunas posibilidades son:

- Unacarretilla demano bajacondosruedascargadacon pequeñasjaulas demaderaoncocatrices.
- Unahidracon goblinsmontados en cadacabeza, los cualesdirigen a la bestiacontrolando la visión desus ojos miopes.
- Antiguosesclavos, a menudosoldados queuna vez lucharoncontra la horda, que ahoracombaten junto a estaparaobtener un tratamejory proteger a susseres queridos cautivos.
- Un carroñeroreptante montado por varios goblins en fila y dirigido por un líder goblin que usa una vara larga para suspender una linterna que está fuera del alcance de sus tentáculos.

LA HORDA EN MARCHA

Una horda de trasgos que está preparada para la guerra no espera a que el enemigo se acerque a sus puertas. En busca de una gloria cada vez mayor para Maglubiyet, los líderes de la fuerza mantienen al ejército en movimiento, formando ocasionalmente pequeñas guarniciones (a menudo de un tipo de trasgo) para proteger el territorio que es necesario mantener.

Por lo general, una horda marcha de noche, con cuerpos de exploradores, que llevan cuervos mensajeros, viajando por delante, por detrás y a ambos lados del grupo principal. Estas aves pueden distinguir entre individuos desde una gran altura y orientarse durante largas distancias. Así, un cuervo puede volar hasta el ejército principal cuando alguien alejado del grupo le libera, y es posible enviarle de vuelta para buscar a la persona que le liberó y llevarle una respuesta.

La mayor parte del ejército viaja a pie, aunque los goblins que montan en lobos y huargos también constituyen una parte significativa de la fuerza. Los hobgoblins podrían montar en caballos u otras monturas que pudieran conseguir, como los hipogrifos, picos de hachas o buitres gigantes. Los osgos no usan monturas, pero no rechazan la posibilidad de ir en la silla de una enorme bestia de guerra como un elefante o una hidra.

Si la horda tiene esclavos, estos tiran de carros o trineos en el centro del ejército, arrastrando el equipo de guerra de los guerreros que los rodean. Si aún no se han capturado esclavos, los goblins y las bestias de carga realizan esta función.



CONQUISTA Y OCUPACIÓN

La guerra en nombre de Maglubiyet no se lleva a cabo como las incursiones de los orcos o las matanzas sin sentido de los gnolls. Todo lo contrario: sus objetivos son conquistar territorio y subyugar a otros. Aquellos que se rinden a la horda con poca o ninguna resistencia reciben un trato justo y honesto. Si ofrecen un tributo adecuado, incluso pueden esperar evitar los látigos y las cadenas de los goblins. Los guerreros de entre los pueblos conquistados podrían ser aceptados como unidades auxiliares en la horda, si demuestran ser capaces y de confianza.

Típicamente, una horda de trasgos busca retener la población suficiente en un asentamiento conquistado para que la comunidad continúe produciendo bienes y servicios. La mano de obra probablemente incluya más niños y ancianos que antes de la conquista de los trasgos, con la correspondiente merma en la producción. En cualquier caso, un grupo de personas conquistadas sirve mejor a la horda cuando continúa produciendo recursos que los trasgos pueden emplear. Solo cuando un asentamiento ofrece una fuerte resistencia o no tiene un valor duradero para la horda, los trasgos recurren a la matanza y la esclavitud para vaciarlo de enemigos.

Una horda que obtenga muchas victorias podría terminar conquistando grandes cantidades de territorio e incluso convertirse en una verdadera nación. Un imperio tal podría durar generaciones si los trasgos continúan logrando nuevas conquistas o, al menos, defender el territorio que tomaron. Si los triunfos de algún tipo no siguen llegando,

los lazos de lealtad entre los trasgos se terminarán rompiendo; surgen luchas intestinas entre las legiones de hobgoblins y los goblins eluden sus deberes mientras sus superiores están distraídos. Llegados a este punto, y percibiendo el desorden de la horda como una señal de que Maglubiyet ya no está mirando, los osgos se vuelven contra sus líderes hobgoblins, toman algunas de sus cabezas como trofeos frescos y se marchan.

FUERZAS ESPECIALES OSGAS

Los osgos son siempre miembros valiosos de una horda de trasgos. Si algunos de ellos están especializados (o pueden entrenarse) en diferentes aspectos de la guerra, su valoraumenta todavía más, especialmente cuando trabajan en sintonía.

Matones. Los osgos que sirven como matones tienen más de Hruggek que de Grankhulenellos. Saltan entre las masas de enemigos y hacen grandes molinetes con sus armas para crear agujeros en las formaciones enemigas.

Bastiones. Al atacar salvaje de un grupo de matones a menudo les sigue la carga de uno o más bastiones. Los miembros de un bastión de osgos llevan un escudo con púas a la batalla para usarlo como un arado, apartando o hacianlado cualquier cosa que encuentren.

Asesinos. Se envía a los osgos que están más dotados para el sigilo a los centinelas enemigos y así despejar el camino para que otros penetren en las defensas del enemigo. Los asesinos llevan consigo muchas jabalinas, que lanzan desde su escondite o empuñan en cuerpo a cuerpo. También portan garrotos para interrumpirlos gritos de sus víctimas.

LOS NACIDOS EN LA GUERRA

Mientras una horda persigue la conquista está buro para sus miembros copular. Tales propensiones debenser suprimidas para que todo esfuerzo se centre en la tarea que está por llegar. Laviolación de este tabú puede conllevar una ejecución sumaria, por lo que es raro que nazca descendencia entre la horda incluso cuando se una campaña exitosa se prolonga durante años.

El tabú se extiende a las trasgos que llegan a la horda ya embarazadas y dan a luz durante la campaña. Tal descendencia recibe el nombre nacido en la guerra, un título que mantiene de por vida. Se cree que estos retoños son bendecidos por Maglubiyet, por lo que estos jóvenes trasgos son llevados a la batalla como esdandartes y se trata, y son utilizados para reunir a las tropas.

LA VIDA EN UN ESTADO ESCLAVISTA

Cuando una horda conquista un asentamiento o comunidad, las víctimas supervivientes aprenden rápidamente a adaptarse a la vida bajo el gobierno trasgo. Los hobgoblins imponen su propio código legal a los vasallos, que probablemente sea más severo que aquel al que los habitantes estaban acostumbrados. Sin embargo, la horda también respetará las tradiciones de la ley y las costumbres entre los conquistados, pues buscan mantener el orden calmando a la población. A algunos líderes civiles supervivientes se les permite mantener sus posiciones, a menudo obteniendo más privilegios y poder de los que poseían con anterioridad si sirven como agentes de los trasgos, ayudando a identificar a cualquiera que sea desleal a la horda.

En cuestiones de religión, hay poca o ninguna flexibilidad: la horda elimina a cualquier líder espiritual o sirviente de un templo que ofrezca resistencia. El clero de los dioses que se consideran inofensivos, como una deidad de la cosecha, puede escapar de este destino. Cuando la horda se encuentra con sacerdotes de deidades de la guerra o la conquista, les ofrece una opción sencilla: o se convierten a la adoración de Maglubiyet o demuestran la superioridad de su dios en combate. Cualquier sacerdote que permanezca fiel a alguna otra deidad rara vez dura mucho tiempo, porque este se enfrentará a una sucesión de enemigos, tantos como sea necesario para que el sacerdote sucumba y otros vean que la resistencia es fútil. Maglubiyet brinda solo dos opciones: rendirse o morir.

Si el asentamiento incluye lugares sagrados dedicados a los dioses conquistados, estos se convierten en santuarios para el Poderoso. Todas las representaciones de las deidades derrotadas son derribadas, arruinadas o mancilladas: los mosaicos se rompen, las vidrieras se hacen añicos, las banderas y banderines se empapan en sangre, las estatuas se encadenan, y los altares se convierten en tablas de cortar sobre las que se usa el hacha ensangrentada de Maglubiyet para decapitar a todos los que se niegan a inclinarse ante él.

CAMPAMENTO DE GUERRA TRASGO

Un ejército trasgo no permanece merodeando eternamente, pero, cuando acampan, no es para descansar y divertirse. Un campamento de guerra trasgo es un lugar que está perpetuamente listo para el combate y los hobgoblins lo gobiernan en consecuencia.

Un campamento de guerra podría ser un asentamiento permanente que una legión de hobgoblins usa como cuartel. El mapa adjunto muestra uno de estos lugares y también puede utilizarse para representar una ubicación construida para servir como área de preparación por una horda que está haciendo campaña activamente.

EL EJÉRCITO DE INMORTALES DE MAGLUBIYET

Los cuernos de guerra de la horda indican que cada trasgo tiene la oportunidad de demostrarse valiente a Maglubiyet y unirse a su Ejército de Inmortales en Aqueronte, en el Plano de la Batalla eterna. Allí, Maglubiyet reúne a su horda con fuerzas de orcos esclavistas en un intento por oprimir a Gruumshylos otros dioses orcos, una competición mítica que ha enfrentado a trasgos contra orcos desde tiempos inmemoriales.

El diseño básico de un campamento de guerra es circular. Para preparar el lugar, los esclavos, los goblins y las bestias adecuadas para ese propósito cavaron una zanja alrededor de la ubicación deseada, interrumpida en lugares donde senderos amplios brindan acceso al centro del área cercada. Dentro de este anillo de excavación hay tramos de empalizada de madera, cada parte dotada de una puerta y con una torre en cada extremo. Estos muros exteriores y puertas no están vigilados ni patrullados regularmente, porque a los ocupantes no les preocupa que los pillen por sorpresa. Sin embargo, si una fuerza enemiga se acerca, estas barreras hacen un buen trabajo retrasando cualquier incursión hasta que los trasgos puedan organizar sus defensas.

Dentro del bastión circundante, los trasgos tienen sus cuarteles separados, organizados de acuerdo a sus costumbres. Típicos de cualquier campamento son los amplios caminos que lo atraviesan, que recorren cada puerta a través del centro del campamento y siguen hacia el otro lado. Esta configuración permite que todos los trasgos se reúnan rápidamente y salgan del campamento en masa, para enfrentarse a una amenaza inminente.

BIBLIOTECA

Los hobgoblins conocen el valor de mejorar su base de conocimientos y por eso valoran cualquier documentación sobre el mundo que los rodea: mapas, registros contables, informes de batalla y otros hechos importantes. Esta información es ordenada por el bibliotecario de una legión y almacenada en la biblioteca del campamento. Esta biblioteca sirve como centro de comunicaciones y estrategia, por lo que nunca se encuentra lejos de los líderes del grupo. Cuando el ejército está en movimiento, la biblioteca se transporta en un carro fortificado y protegido contra incendios, rodeado de cuidadores cortados en batalla (a menudo devastadores o sombras féreas) dispuestos a dar sus vidas para protegerla.

CARRO DE SUMINISTROS

Se espera que los miembros del ejército mantengan su propio equipo de combate, pero las municiones y el equipo de reemplazo se mantienen en un carro o en suministros no perecederos. En lugar de estar contenidos en un edificio, estos objetos se ubican en carros distribuidos por todo el campamento, de tal manera que todos los vehículos sean accesibles y estén listos para ponerse en marcha si se toca el cuerno de reunión.

Cada carro está bajo la vigilancia de al menos dos guardias, que son responsables de registrar las "salidas" e informarse sobre el inventario a los líderes del campamento.

CENTRO DE MANDO

El señor de la guerra del campamento reside en el centro de mando: un gran edificio de madera en el medio del complejo. Aquí el jefe se reúne con sus asesores y elabora planes para futuras conquistas. La mayoría de las veces,



un centro de mando también tiene guardaespaldas osgos de élite que protegen al señor de la guerra y un bufón goblin que sirve como seguro contra la aparición de un nilbog (mira el cuadro "Nilbogs: bromistas con poder").

En un campamento que no tiene instalaciones separadas para una biblioteca y una colonia de cuervos, el centro de mando incluye esas funciones. Los registros de la biblioteca se almacenan en una cámara adyacente al lugar donde se reúne el consejo de guerra y se colocan postes para cuervos por todo el exterior del edificio.

COLONIA DE CUERVOS

Los hobgoblins mantienen bandadas de cuervos, que son utilizados como mensajeros y espías. Un enorme conglomerado de metal y madera en forma de árbol sirve a estos pájaros como percha y lugar para anidar. Si un campamento no usa una de estas estructuras independientes, sus cuervos se acomodan en techos y afloramientos construidos en el exterior del centro de mando. Cuando el ejército está en movimiento, un carro sirve como de colonia improvisada.

CUARTELES TRASGOS

Cada tipo de trasgo tiene su propio alojamiento dentro del campamento de guerra.

Guardias osgos. Después de que los hobgoblins señalen con esta su territorio, las bandadas de osgos cavansus guaridas donde les parece oportuno, a veces construyéndolas a la sombra del muro exterior, pero más a menudo dispersándolas aparentemente al azar. Una guardia generalmente consiste en un agujero y una cámara lo suficientemente grande como para albergar a algunos osgos.

Chozas goblins. Los goblins del campamento se instalan donde sus comandantes hobgoblins les dicen. Sus viviendas

generalmente rodean las áreas donde hay esclavos y bestias. El típico barracón goblin es una tienda redonda donde duermen goblins emparentados. En un campamento permanente, estas viviendas a menudo toman la forma de chozas hechas de palos y cañas cubiertas con tierra.

Barracones hobgoblins. No es sorprendente que los hobgoblins tengan los cuarteles más espaciosos y mejor equipados de un campamento de guerra. Cada uno de los estandartes de una legión cuenta con su propio grupo de alojamientos en uno de los cuadrantes del interior, todos frente al camino que pasa por su puerta principal.

EL BLOQUE

El símbolo sagrado de Maglubiyet es el hacha de un jefe y el bloque es donde es bendecida al ser alimentada con las sangre de los enemigos conquistados y los trasgos que descuidan sus obligaciones. En un campamento temporal, el bloque podría ser una simple losa de madera o de piedra colocada sobre una pila de tierra amontonada. En una guarnición permanente, esta es una plataforma de mando y se coloca en una plataforma consagrada.

Cerca del bloque se encuentra un poste o un estante con varias armas que representan los símbolos de los dioses trasgos, cada uno colocado de acuerdo con el rango de la edad. El hacha del jefe de Maglubiyet es siempre la más alta. Luego viene la espada y el hacha de mano de Nomog-Geaya, el flagelo de punta blanca de Bargrivyey, en la parte inferior, a menudo con el suelo, el látigo rojo y amarillo de Khurgorbaeyag. Notablemente ausentes de esta agrupación están los símbolos de los dioses osgos. En cambio, las cabezas cercenadas cuelgan apiñadas alrededor del bloque o empaladas con pinchos, con los párpados retirados y las bocas abiertas. Estas honran

a las deidades de los osgos, Hruggek y Grankhul, y sus posiciones separadas, pero a pesar de ellos subordinadas a Maglubiyet.

REDILES Y POZOS

Los goblins son los responsables de atender a los esclavos del campamento, así como a las bestias de guerra y de carga. Estas jaulas encadenadas a postes o encerradas en rediles, jaulas o pozos, según sea necesario. La mayoría de estas prisiones están rodeadas de chozas goblins y, cuando no es el caso, no andan muy lejos de ellas, de modo que los goblins pueden realizar un seguimiento preciso de sus responsabilidades.

YUAN-TIS: EL PUEBLO SERPIENTE

Las criaturas serpiente conocidas como yuan-tis son todo lo que queda de un antiguo y decadente imperio humano. Hace mucho sus dioses oscuros les enseñaron rituales profanos y caníbales para mezclar su carne con la de serpientes, produciendo una sociedad basada en castas de híbridos en la que la forma más parecida a una serpiente son los líderes y la más parecida a los humanos son espías y agentes en el extranjero.

HUMANOS TRANSFORMADOS

Las personas que se convirtieron en yuan-tis eran parte de una de las civilizaciones humanas originales. Su sociedad construyó grandes templos de piedra y forjó el metal en armaduras, herramientas y armas. En sus ceremonias se rindió homenaje a las serpientes como la encarnación de las cualidades que más apreciaban. Desarrollaron una filosofía que consistía en separar las emociones de las búsquedas intelectuales, lo que les permitía concentrar sus energías en el progreso personal y expandir su territorio. Se creían los mortales más iluminados del mundo y en su arrogancia buscaban convertirse cada vez en más poderosos.

Los dioses serpiente del mundo primordial escucharon las oraciones de estas personas y seisearon oscuras peticiones a sus oídos. Los miembros de esta civilización realizaron sacrificios humanos en nombre de estas deidades, degradaron su carne al canibalizar a sus víctimas y, por último, realizaron un ritual mágico en el que se retorcieron en estancques llenos de serpientes vivas. Así mezclaron su carne con la de estos ofidios, volviéndose como sus dioses en cuerpo, pensamiento y emoción. Liberados de las limitaciones de sus cuerpos humanos, los yuan-tis usaron sus nuevas habilidades para conquistar nuevas tierras y expandir sus fronteras.

NO PUEDES INCITAR A ALGUIEN DEL PUEBLO SERPIENTE A ODIAR O TEMER, NI EVOCAR EN ÉL EL AMOR O LA AMISTAD. PUEDEN FINGIR TALES SENTIMIENTOS PARA MANIPULARLOS, PERO EN SU FUERO INTERNO SON SERES CALCULADORES, FRÍOS Y CALMADOS.

—ELMINSTER

UNA RAZA, MUCHAS FORMAS

Los cuerpos de todos los yuan-tis tienen una mezcla de partes humanas y ofidas, pero la proporción varía de un individuo a otro. Después de la metamorfosis inicial a la que se sometieron, su sociedad se transformó rápidamente en un sistema de castas basado en cuán completa era la transformación de un individuo. La gran mayoría de los yuan-tis se dividen en tres categorías: abominaciones, corruptos y purasangres, mientras que los guardaestirpes mutados y los extremadamente raros anatemas también cuentan con su lugar en la jerarquía.

Todos los yuan-tis pueden cruzarse entre sí. Las hembras generalmente ponen nidadas de huevos, que se almacenan en una zona común, aunque los nacimientos vivos no son infrecuentes. Un apareamiento entre yuan-tis de diferentes tipos casi siempre produce huevos de los que emergen yuan-tis misma clase que el progenitor más débil, por lo que la mayoría elige parejas del mismo tipo con el interés de mantener la fuerza de su línea de sangre personal.

Los yuan-tis han abandonado su humanidad y consideran que los humanoides no serpentinos son criaturas menores, apenas más civilizadas que los simios ordinarios. Aunque algunos purasangres pueden reproducirse con humanos, a la mayoría le disgusta la idea y lo haría solo si la seducción es necesaria para que uno de ellos conserve su papel de confidente o asesor en la sociedad humana. Los raros descendientes de tal unión son siempre purasangres, aunque pueden parecer completamente humanos al nacer y durante los primeros años.

Los yuan-tis conocen rituales que pueden transformar a un individuo en un tipo más poderoso. El precio y el tiempo necesarios para realizar estos rituales son prohibitivos y, como resultado, la mayoría de los yuan-tis nunca tienen la oportunidad de sufrir tal metamorfosis. Cada ritual debe modificarse para adaptarse a la transformación individual que requiere y, además, se necesitan hierbas raras, sustancias mágicas exóticas, serpientes y uno o más humanos que sean sacrificados y devorados como parte del procedimiento.

IMPERIO ENCUBIERTO

La civilización humana que dio origen a los yuan-tis fue una de las más ricas del mundo mortal. Progresó rápidamente en la metalurgia, utilizando su agudo intelecto y la magia para descubrir los secretos de la fabricación del acero. Sus millares arrasaron a las tribus rivales y desarrollaron tácticas avanzadas para luchar tanto en bosques como en llanuras.

Su civilización se convirtió en un grupo de ciudades-estado aliadas. A los vecinos conquistados se les permitió mantener a sus líderes y su cultura siempre que rindieran tributo, juraran lealtad a los vencedores e incorporaran a los dioses serpiente de sus conquistadores a sus panteones. Estas victorias proporcionaron una afluencia constante de alimentos, minerales y esclavos a las ciudades de origen.

La riqueza del imperio permitió que la élite gobernante tuviera mucho tiempo para concentrarse en búsquedas intelectuales. Estos nobles recurrieron a la filosofía y la oración, ofreciendo regalos en forma de magia y sacrificios de animales a sus dioses serpiente, rindiendo homenaje a la perfección de la forma ofidia. Estas deidades enseñaron a los humanos cómo asumir ciertas facetas de la serpiente, pero el precio del cambio fue alto, requiriendo muchos sacrificios para que cada persona se transformase. Viviendas enteras de esclavos en una ciudad-estado fueron asesinadas y devoradas para crear al primer yuan-ti, una vez que la noticia de cómo llevar a cabo estos rituales se extendió a otros líderes, la demanda de esclavos para

repetir el proceso aumentó. A medida que los dioses serpiente comenzaron a exigir cada vez más sacrificios, los yuan-tis intensificaron sus incursiones contra los asentamientos aldeanos para satisfacer esta necesidad.

La destreza física y mágica del imperio yuan-ti permitió a los antiguos humanos retener sus posesiones durante varios cientos de años, hasta que una combinación de sequía, ataques de enemigos (incluidos dragones y nagas), guerra civil, letargo en los dioses serpiente y el desarrollo de armas de hierro por parte de algunos de sus enemigos conquistados finalmente añajaron el control de los yuan-tis sobre las tierras cercanas. El pueblo serpiente se retiró a sus ciudades fortificadas y templos subterráneos, cediendo el resto de su territorio a sus antiguos esbirros. Los yuan-tis se arrastraron y escondieron en cuestión de semanas, casi desapareciendo del mundo. Sus construcciones, extendidas por toda la tierra, fueron demolidas para celebrar la liberación de los opresores con cuerpo de serpiente y en unas pocas generaciones las nuevas civilizaciones de humanoides olvidaron a los yuan-tis.

Durante más de mil años después de la caída de su imperio, los yuan-tis permanecieron acomodados en sus fortalezas ocultas, esperando el momento en que estuvieran listos para atacar de nuevo. Hoy, con sus filas enormemente agotadas y sus enemigos mucho más fuertes que en épocas pasadas, el pueblo serpiente sabe que no puede recurrir a los ataques directos para reclamar el lugar que le corresponde en el mundo. Operando desde las ruinas subterráneas de sus edificios en tierras extranjeras, los agentes yuan-tis se infiltran en los gobiernos enemigos para descubrir debilidades que sus líderes pueden explotar. Esperan el día en que su imperio vuelva a alzarse y se extiende por todo el mundo, como el veneno lo hace a través de la sangre, pues ya ocurrió así una vez.

Debido a que su población es tan pequeña, los yuan-tis son conscientes de que son vulnerables a una guerra directa. En cambio, sus planes actuales asumen que nunca gobernarán de forma abierta la sociedad humana, por lo que buscan influir sobre los gobernantes enemigos, y aquellos cercanos a estos, por medio del chantaje, las drogas, la magia y el subterfugio de los purasangres disfrazados.

DIOSSES DE LOS YUAN-TIS

Lanaturalezaintelectuale independiente delosyuan-tisno sepresta a la adoraciónferviente o devotadela manerana que los otros veneran a sus dioses. No obstante, reconocen un amplio abanico de entidades sobrenaturales y divinas. Algunas de estas son deidades auténticas, otras son espíritus primordiales tan poderosos como dioses y varias de ellas son criaturas de origen cuestionable.

Además de las tres deidades principales que se analizan a continuación, los yuan-tis adoran a una docena de otros "dioses serpiente": seres menores como espíritus animales, héroes ascendidos, sirvientes divinos de deidades más poderosas y señores demoníacos. Muchos de los cultos dedicados a estos dioses menores son exclusivos de una ciudad en particular y los seguidores de las tres deidades principales delosyuan-tis generalmente consideran que estas prácticas religiosas son pintorescas en lugar de amenazadoras.

DENDAR

La Serpiente Nocturna surgió antes que se empezara a registrar la historia; nacida de los sueños febriles de las primeras criaturas inteligentes. Subsiste y se fortalece alimentándose de los temores que asolan a las personas de todo el mundo. Sus seguidores creen que Dendar es un



MAQUINADRES CALMADOS QUE ABORRAN PLANES A LARGO PLAZO. EMBUSTEROS INNATOS Y, ADEMÁS, INMUNES AL VENENO: LOS YUAN-TIS SON LOS CORTESAS MÁS PERFECTOS. Y, TODAVÍA PEOR PARA NOSOTROS, GOBERNANTES PERFECTOS.

— ELMINSTER

heraldo del fin, que vendrá cuando acumule suficiente poder para consumir el mundo. Otra leyenda sobre ella habla de una puerta de hierro al inframundo detrás de la cual acecha; cuando sea el momento adecuado, la derribará y luego se tragará el sol, hundiendo al mundo en la oscuridad para entonces devorarlo.

Los yuan-tis adoradores de Dendar están guiados por las cuentapasadillas, brujas corruptas que honran a su deidad a través de actos de terror y reciben a cambio poder mágico. En lugar de matar a sus enemigos, estas seguidoras de la Serpiente Nocturna prefieren amenazarlos y torturarlos, para alimentar y fortalecer mejor a la diosa. Consulta el capítulo 3 de este libro para obtener más información sobre las corruptas cuentapasadillas yuan-tis.

MERRSHAULK

Aunque el Maestro del Pozo no está consciente, tampoco se encuentra completamente inactivo. Reflejando el destino de los yuan-tis en el mundo, Merrshaulk entró en un profundo letargo cuando el pueblo serpiente dejó la superficie y se escondió. No está claro si fue la reducción en su adoración lo que hizo que se durmiera o si fue su letargo prolongado lo que provocó que sus fieles lo abandonaran. Incluso en su actual estado, Merrshaulk concede conjuros a su clero en respuesta a sus invocaciones. Es posible despertarlo para pedirle consejo o la intervención directa, pero para ello es necesario realizar muchos asesinatos rituales en su nombre y su regreso a la conciencia solo dura poco tiempo.

Los líderes de los adoradores de Merrshaulk, llamados maestros del pozo, son brujos corruptos que defienden y promueven las antiguas tradiciones yuan-tis. Sienten que se ha vuelto más fácil despertarlo en las últimas décadas y creen que esto es una señal de que pronto se recobrarán completamente, mudará la piel y, renovado por la transformación, restaurará al pueblo serpiente a su lugar legítimo como dueños del mundo mortal. Consulta el capítulo 3 de este libro para obtener más información sobre los corruptos maestros del pozo yuan-ti.

SSETH

En los últimos años previos a que el imperio yuan-tise derrumbara, Sseth se apareció al pueblo serpiente en forma de yuan-tialado. Prometiéndole jar al pueblo serpiente de

DIOSES DE OTROS MUNDOS

En mundos distintos a los de los Reinos Olvidados, los yuan-tis forjan pactos con las deidades de los panteones presentados en el apéndice B del *Player's Handbook*. Las siguientes son deidades yuan-tis sugeridas para cada panteón.

Falcongrís. Erythnul, luz, Tharizdun, Vecna, Dragonlance, Chemoth, Sargonnas.
Eberron. La Furia, el Guardián, la Burla, la Sombra, el Viajero, Celta, Math, hijo de Mathonwy, Morrgan.
Griego. Ares, Hécate.
Egipcio. Apofis, Set.
Nórdico. Hela, Loki.

la derrota inminente y volver a convertirlos en amos del mundo a cambio de su veneración. Muchos de los devotos de Merrshaulk se convirtieron a la adoración de la Muerte Sibilante, creyendo que era un avatar de dicha deidad. Le otorgaron suficiente poder para provocar una breve recuperación, pero sus acciones fueron pocas numerosas y ya era demasiado tarde para evitar el colapso del imperio. Sseth decidió descansar y reunir fuerzas durante los años de decadencia, a medida que cada vez más yuan-tis se convertían a su adoración.

Sus seguidores más devotos, conocidos como susurradores mentales, usan la magia dada por su dios para emular las tácticas y principios de Sseth. Se esfuerzan en tener éxito cuando es momento de ofrecer una alternativa a puntos de vista o planes en disputa y, al hacerlo, exudan un aire de prepotencia que les da mala reputación entre los yuan-tis que siguen a otras deidades. Consulta el capítulo 3 de este libro para obtener más información sobre los corruptos susurradores mentales yuan-tis.

DIOSES SERPIENTE

La actitud desapasionada del pueblo serpiente hacia la religión es especialmente evidente entre los yuan-tis poderosos que toman a uno de los dioses serpiente menores como objeto de culto. El adorador le rinde homenaje no por respeto o miedo, sino porque aspira a emular a la entidad, suplicándole que revele el secreto para trascender la mortalidad. Una vez armado con ese conocimiento, el yuan-ti se propondrá suplantar a su deidad y convertirse en un nuevo dios serpiente.

Los dioses serpiente no desean ser humillados ni desagrados de su poder como lo fue Merrshaulk, por lo que calman a sus adoradores con afirmaciones que tan solo insinúan lo que los suplicantes buscan. La verdad nunca es fácil de descubrir, pero rara vez un yuan-ti,



RELIQUIAS YUAN-TIS

por muy excepcionalmente inteligente que sea, logra alcanzar la forma divina y vencer a su benefactor. Estar presionado por los dioses mortales hace que los rangos inferiores de los dioses serpiente experimenten cambios cada siglo más (o incluso menos tiempo), aunque a menudo es el más nuevo de los dioses yuán-tis el que cae presa de las ambiciones del próximo.

UNA SOCIEDAD ESTRUCTURADA

El objetivo de cada yuán-ti es convertirse en la combinación ideal de serpiente y humanoide. Esta actitud se refleja en la sociedad serpiente mediante un sistema de castas, cuyo estatus se basa en dónde se ubica cada yuán-ti concreto en la escalera de transformaciones.

La forma básica de sociedad yuán-ti es una pirámide con las abominaciones en la cima, los corruptos en el nivel medio y los purasangres en la base. Los anatemas son un caso aparte, ya que son los más poderosos de todos, y dos castas se encuentran debajo de todos los yuán-tis: las crías y los esclavos.

Los perfiles de los anatemas yuán-tis, guardaestirpes yuán-tis y los nuevos tipos de corruptos yuán-tis aparecen en el capítulo 3. Se presentan dos nuevas variantes de corruptos en el cuadro lateral "Variantes de yuán-ti corruptos: Tipos 4 y 5" en este capítulo.

ANATEMAS YUÁN-TI

Los yuán-tis extremadamente raros conocidos como anatemas se parecen mucho a las abominaciones, pero son más grandes, con manos con garras y seis cabezas de serpientes que brotan de donde debería estar su cabeza humana. Cada uno de ellos es el producto de un ritual único que altera su forma original de abominación, aumentando su tamaño, poder e inteligencia. Otros yuán-tis tratan a los anatemas como semidioses y, naturalmente, estos asumen una posición de liderazgo sobre todos los demás yuán-tis de la zona.

La agresiva presencia de un anatema provoca una transformación en su ciudad yuán-ti, empujándola a volverse más guerrera y expansionista. Esta criatura dirige a los yuán-tis a librar conflictos a pequeña escala contra los humanoideos, generalmente a través de intermediarios como cultos y criaturas aliadas, y emplea estas guerras para reunir riquezas y esclavos, buscando conseguir suficientes recursos para convertir a los yuán-tis en los gobernantes de la región.

ABOMINACIONES YUÁN-TI

Principalmente ofidios, pero con brazos similares a los de los humanos (que pueden manejar armas y usar herramientas), las abominaciones se parecen mucho a la forma perfecta que los dioses serpiente imaginaron. En ausencia de un anatema, las abominaciones yuán-ti son los líderes en la mayoría de las ciudades yuán-tis.

CORRUPTOS YUÁN-TI

Los diversos tipos de corruptos son imperfectos en comparación con las abominaciones, pero ya están un paso por encima de la humanidad a los ojos de los dioses serpiente. Los corruptos tienden a ser receptivos a la religión, buscan información sobre cómo pueden mejorar hasta alcanzar el ideal ofidio y muchos de ellos se convierten en líderes de los cultos a uno de los dioses serpiente.

PURASANGRES YUÁN-TI

Los más numerosos entre los yuán-tis, los purasangres, también son los más parecidos a los humanos, ya que exhiben solo uno o dos rasgos similares a los de las serpientes, como pupilas verticales o zonas de escamas en la piel.

DESDE CALIMSHAN Y EL LAGO DE VAPOR, A LO LARGO Y ANCHO DE LAS RUTAS COMERCIALES DE TODO EL MUNDO SE VENDEN DE FORMA ENCUBIERTA VENENOS YUÁN-TIS Y LICORES POTENTES. ¡CUIDADO! ALGUNOS DE ESTOS ÚLTIMOS FUERZAN LENTA Y SUTILMENTE A LOS QUE LOS BEBEN A OBEDECER AL PRÓXIMO ESPÍA PURASANGRE O CORRUPTO YUÁN-TI QUE SE ENCUENTRE CON ELLOS DE IMPREVISTO.

—ELMINSTER

En las ciudades yuán-tis, los purasangres reciben un trato justo, pero viven en un entorno donde sus deseos y necesidades se ven eclipsados por los de los corruptos y las abominaciones.

Debido a que los purasangres pueden pasar fácilmente como humanos, su función más importante es la de agentes de los yuán-tis en el mundo exterior. Pueden vivir de incógnito entre los humanos como diplomáticos, infiltrados y espías. Debido a que pueden ejercer poder e influencia mientras desempeñan tales papeles, algunos purasangres se rodean de lujo en sus formas humanas y luego se amargan cuando tienen que regresar a casa y vivir nuevamente bajo el sistema de castas.

GUARDAESTIRPES YUÁN-TI

Las criaturas degeneradas conocidas como guardaestirpes se crean alimentando a humanoideos con un elixir especial, que les dota de piel escamosa y una compulsión a obedecer órdenes. Como sus mentes están dañadas por su transformación, los guardaestirpes son menos útiles que los esclavos para muchas tareas, pero su inquebrantable lealtad les convierte en guardianes competentes de los nuevos yuán-tis.

Los guardaestirpes son técnicamente esclavos, pero, a causa de su lealtad y la dificultad de crear la poción que los transforma, tienen un estatus ligeramente más alto que los esclavos ordinarios. Esto significa que es más probable que un purasangre dé una orden suicida a un esclavo que a un guardaestirpe.

ESCLAVOS

Cada asentamiento yuán-ti tiene una serie de otras criaturas bajo su control, entre las que se cuentan humanoideos inteligentes, bestias hechizadas o entrenadas e incluso esbirros muertos vivientes o conjurados. Independientemente de su naturaleza, todos son tratados como esclavos: ninguna criatura que no sea un yuán-ti es apta para otra cosa que no sean trabajos menores y servilismo. Los esclavos que no siguen las órdenes o se retrasan en sus deberes son eliminados o convertidos en guardaestirpes.

MAL SIN EMOCIONES

Durante su ascenso, siglos atrás, los yuán-tis se liberaron del yugo de sus emociones humanas. Ahora ven el mundo desde una perspectiva pragmática y desapasionada. Entienden las conexiones emocionales de una manera racional e intelectual y reconocen que estos sentimientos en los demás pueden ser explotados mediante sobornos, favores o amenazas.

Como criaturas carentes de emoción, los yuán-tis exhiben un comportamiento y usan tácticas que ejemplifican esta característica. Ya sea en combate o en la vida diaria, los siguientes principios guían a los yuán-tis en todo lo que hacen.

LAS OTRAS VIDAS SON BARATAS

Los yuan-tis valoran poco las vidas de los humanoides, incluso las de sus propios esclavos y sectarios. Envenenarían a unos niños para amenazar a sus padres o convertirían a una persona en un guardaestirpe para mostrar a su familia las consecuencias de resistirse. Pueden abstenerse de despertar los sentimientos de los demás si hacerlo pudiera afectar negativamente sus planes, pero entienden la psicología humanoide lo suficientemente bien como para saber que pueden salirse con la suya con esta despreocupación casual por la vida casi en cualquier momento.

Además, en el sistema de castas yuan-ti, la vida de un individuo de mayor rango vale mucho más que la de uno por debajo en la pirámide. Se espera que los ciudadanos más débiles entreguen su vida para proteger a sus superiores. Los líderes confían en este fanatismo para elaborar sus planes y, aunque no desperdician innecesariamente la vida de los purasangres en acciones inútiles, la mayoría de las estrategias incluyen una alternativa en la que turbas de purasangres y esclavos se lanzan contra las fuerzas enemigas, con la esperanza de dar a los corruptos y abominaciones tiempo para escapar.

LA SUPERVIVENCIA ES LO PRIMERO

Es probable que los yuan-tis se retiren o huyan de un conflicto si no creen tener una oportunidad razonable de éxito. Esta reacción no está motivada por la cobardía, sino por la practicidad: estas criaturas valoran demasiado sus propias vidas como para arriesgarlas cuando las probabilidades no están a su favor. Una pequeña retirada podría ser justo lo que hace falta para lograr una mejor posición táctica, encontrar aliados o dar a los yuan-tis la oportunidad de estudiar a sus oponentes y poner en marcha tácticas mejores. Cualquier enemigo que persiga a un grupo de yuan-tis

que huuya podría estar a venciéndoles o cayendo en una trampa; si se han enfrentado con ese oponente antes es probable que los yuan-tis ya han preparado una emboscada a final de la persecución.

CAPTURAR, NO MATAR

El objetivo de los yuan-tis como raza es conquistar y esclavar a los demás; no defienden el tipo de maldad que los obliga a matar o erradicar a todos los que se les oponen. De acuerdo con su objetivo de dominación, el pueblo serpiente preferiría doblegar a sus adversarios potencialmente útiles que matarlos. Utilizan muchos métodos para capturar enemigos, como el envenenamiento, dejar inconsciente a un oponente en lugar de asestarle un golpe mortal, lanzar redes, usar conjuros como *sugestión* o retener a sus víctimas en los anillos de una serpiente gigante.

Para forzar su docilidad, los yuan-tis pueden lavar el cerebro a sus enemigos, hechizarlos, torturarlos o transformarlos en guardaestirpes. Los que demuestran ser intratables todavía tienen su utilidad, ya sea como sacrificios a los dioses o alimento.

DEPENDEN DEL ENGAÑO

Los yuan-tis no tienen una cultura del combate honorable. Son sigilosos por naturaleza y, si pueden acercarse sin ser detectados a sus enemigos, ya sea para emboscarlos o asesinarlos mientras duermen, lo harán. En realidad, prefieren estas tácticas a la guerra abierta. Debido a que las abominaciones y los corruptos pueden asumir la forma de serpientes, son capaces de mantener su presencia oculta y acceder a lugares donde con sus apariencias habituales no podrían penetrar.

Su inmunidad al veneno da a todos los yuan-tis una ventaja táctica al tratar con otras criaturas. Un purasangre que sirve como catador de comida para una familia real podría envenenar una comida y declararla como "segura" después de probarla.

CULTOS A LAS SERPIENTES

Algunos humanos creen que los yuan-tis no solo son superiores a los humanos y dignos de emulación, sino que también son los emisarios bendicidos de los dioses serpiente. De estas creencias entre la zafra nacen los cultos a las serpientes: grupos de mortales devotos que sirven a los yuan-tis, ya sea directamente o en puestos fronterizos en raciones extranjeras. Fanáticos en su ideal, estos sectarios están dispuestos a morir por los yuan-tis y sus diadas, ya sea por el arma de un enemigo o la punta de un cuchillo sacrificial.

El pueblo erpente us a los cultos dedicados a ellos como un su ministro constante de esbirros y aduladores dispuestos a obedecerles. Muchos yuan-tis establecen o fomentan grupos de este tipo para recolectar las hierbas especiales y la magia que necesitan para materializar el ritual que les permite evolucionar a una forma más poderosa. Y así como los yuan-tis tiene rituales para transformar sus propios cuerpos, también cuentan con un ritual que puede convertir a un humano en un purasangre. A veces utilizan a la promesa de este acto como un incentivo para losseguidores ávidos de poder o como una recompensa para sus sectarios más devotos.

En la sociedad dividida, los sectarios se congregan con la población local, generalmente prometiendola perfección de la carne (a veces incluyendo la curación del sufrimiento), ofreciéndoles liberarse de las ideas del pecado y la culpa, o proporcionando placeres hedonistas para quienes se unen al culto. Su líder generalmente está sesorado por un purasangre que transmite órdenes e información entre el grupo y una ciudad yuan-ti.

VARIANTES DE CORRUPTOS YUAN-TI: TIPOS 4 Y 5

Un corrupto es un yuan-ti que tiene una combinación de rasgos humanoides y serpentinos. En el *Monster Manual* edescriben tres tipos diferentes de corruptos y aquí se presentan otros dos, más raros. Los corruptos de los tipos 4 y 5 son los miembros de menor rango de la casta corrupta, y ninguno de ellos es venenoso en su forma yuan-ti.

Para un corrupto tipo 4 o 5, usa el perfil corrupto yuan-ti en el *Monster Manual*, pero reemplaza el atributo Tipo de Corrupción y las opciones de acción del monstruo con lo siguiente:

Tipo de Corrupción. El yuan-ti es de uno de los siguientes tipos: Tipo 4: Cuerpo humano con una o más colas serpentinas. Tipo 5: Cuerpo humano cubierto de escamas.

Acciones para el tipo 4 o tipo 5

Ataque múltiple (solo forma de yuan-ti). Elyuan-ti realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Mordisco (solo forma de yuan-ti). **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Cimitarra (solo forma de yuan-ti). **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Arco largo (solo forma yuan-ti). **Ataque con arma a distancia:** +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

VARIACIONES FÍSICAS

No hay dos yuan-tisque se an exactamente iguales. Tanto las proporciones anatómicas de la parte de serpiente como de la humana exhiben una amplia variedad de formas y coloraciones. Debido a que la apariencia de un yuan-ties principalmente hereditaria, en los pequeños asentamientos todos sus habitantes se parecerán un poco, mientras que en las poblaciones más grandes existirá una mayor mezcla de razas, lo que produce una gama más amplia de resultados.

TIPO DE CUERPO DE SERPIENTE DEL YUAN-TI

d20	Forma del cuerpo de serpiente
1-5	Gruaso
6-15	Normal
16-20	Delgado

COLOR DE LA PIEL HUMANOIDE DEL YUAN-TI

d20	Color de la piel humanoide
1-6	Marrón
7-8	Marrón amarillento
9-12	Marrón claro
13-16	Marrón oscuro
17	Marrón pálido
18-19	Marrón rojo
20	Marrón verdoso

COLOR DE LAS ESCAMAS DEL YUAN-TI

d100	Color de escama	d100	Color de escama
01-03	Azul	44-48	Negro y rojo
04-06	Azul y amarillo	49-54	Negro y verde
07-09	Azul y gris	55-60	Negro, dorado y rojo
10-12	Azul y negro	61-66	Negro, rojo y blanco
13-18	Marrón	67-72	Rojo y tostado
19-24	Marrón y verde	73-79	Verde
25-30	Negro	80-85	Verde y amarillo
31-34	Negro y amarillo	86-90	Verde y blanco
35-37	Negro y blanco	91-96	Verde y tostado
38-43	Negro y marrón	97-00	Albino

PATRÓN DE ESCAMAS DEL YUAN-TI

d20	Patrón de escama
1-2	Al azar
3-7	Atigrado
8-12	Jaspeado
13-17	Moteado
18-20	Reticulado

COLOR DE LA LENGUA DEL YUAN-TI

d6	Color de la lengua
1	Azul
2	Naranja
3	Negro
4	Pálido
5-6	Rojo

Hay leyendas de ciertos yuan-ties que se infiltran en ciudades humanas y forman sociedades secretas de mortales, que venden drogas y pergaminos de conjuros, chantajea a los comerciantes y ejercen su influencia sobre reyes. Pero sin prueba alguna no puedo creer tales cuentos.

—Volo

DEBERÍAS.

—ELMINSTER

COLOR DE OJOS DEL YUAN-TI

d6	Color de ojos	d6	Color de ojos
1	Amarillo	4	Rojo
2	Azul	5	Tostado
3	Marrón	6	Verde

FORMA DE LA CABEZA DE SERPIENTE DEL YUAN-TI

d20	Forma de la cabeza de serpiente
1-5	Amplia y redondeada
6-9	Aplanada
10-11	Concapucha
12-15	Esbelta
16-20	Triangular

CORRUPTO TIPO 2: BRAZOS

d10	Brazo del corrupto tipo 2*
1-4	Grup de serpientes pequeñas
5	Humanoide escamoso con una cabeza de serpiente por mano
6-10	Una serpiente grande

*Tira una vez por cada brazo.

CORRUPTO TIPO 4: PARTE INFERIOR DEL CUERPO

d20	Parte inferior del corrupto de tipo 4
1-7	Piernas humanas y cola de serpiente grande
8-13	Piernas humanas escamosas y cola de serpiente grande
14-17	Piernas humanas escamosas y múltiples colas de serpientes pequeñas
18-20	Piernas humanas y múltiples colas de serpientes pequeñas

CARACTERÍSTICAS DE PURASANGRE

d20	Característica de purasangre
1-4	Brazos y manos escamosos
5-6	Caras escamosas
7-9	Colmillos
10-11	Lenguafida
12-14	Ojos serpentinos
15-18	Torso escamoso
19-20	Tira dos veces, vuelve a tirar los resultados de 19 o 20

HABILIDADES INUSUALES

La enorme variedad entre los yuan-ti no termina en sus características físicas. Algunos nacen con poderes que son inusuales o incluso únicos entre otros suyos. Los yuan-tis de altorango podrán mantener un o más de las siguientes aptitudes, y a sea reemplazando o mejorando las que un yuan-ti normal poseería.

ATRIBUTOS

Puedes personalizar a un yuan-ti dotándolo de uno o más de los atributos siguientes.

Cambioformas (solo purasangre). El yuan-ti puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente venenosa gigante Mediana, en una serpiente constrictora Grande o volver a su verdadera forma. Superfilles el mismo en todas las formas, excepto por el cambio de tamaño observado. Cualquier elemento de equipo que lleve vistoso se transformará. No cambiará de aspecto al morir.

Limo Ácido (solo abominación, anata o corrupto). Como una acción adicional, el yuan-ti puede cubrir su cuerpo con un ácido viscoso que dura 1 minuto. Cualquier criatura que toque al yuan-ti, lo impacte con un ataque cuerpo a cuerpo mientras está a menos de 5 pies de él o sea impactada por su ataque de constreñir, recibirá 5 (1d10) de daño ácido.

Mudar la Piel (1/Día) El yuan-ti puede deshacerse de su piel como una acción adicional para liberarse de un agarre, grilletes u otras restricciones. Si el yuan-ti pasa 1 minuto comiéndose su piel mudada, recuperará tantos puntos de golpe como la mitad de sus puntos de golpe máximos.

Piel Camaleónica. El yuan-ti tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse.

OPCIONES DE ACCIÓN

Las siguientes opciones de acción están restringidas a ciertos tipos de yuan-ti.

Antipatía a las serpientes (solo abominación o corrupto; Recarga 6). El yuan-ti tiene como objetivo a una criatura que pueda ver y se encuentre a 60 pies o menos de él. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sentirá una necesidad intensa de evitar a las serpientes y criaturas similares a estos animales (incluido el yuan-ti), como si estuviera afectado por el efecto de antipatía de un conjuro de antipatía/simpatía. La CD de salvación es la misma que la de la característica Lanzamiento de Conjuros Innatos del yuan-ti.

Depalosa serpientes (solo abominación o corrupto; Recarga 6). El yuan-ti transforma un apilado de palos, flechas o pedazos de madera de tamaño similar en un enjambre de serpientes venenosas. Este acto funciona como la del yuan-ti y obedecerá sus órdenes verbales. El enjambre permanece durante 1 minuto, después de lo cual vuelve a convertirse en los materiales originales.

Mordisco (solo purasangre). Ataque con mordisco cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4) de daño perforante más 4 (1d6) de daño de veneno. Si el purasangre utiliza un ataque múltiple, puede realizar dos ataques cuerpo a cuerpo, pero solo puede emplear su mordisco una vez.

Polimorfarse en serpiente (solo abominación o corrupto; Recarga 6). El yuan-ti tiene como objetivo a una criatura que pueda ver y se encuentre a 60 pies o menos de él. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o se transformará en una serpiente venenosa. Diminuta, como si hubiese sido afectado por un conjuro de polimorfarse. La CD de salvación es la misma que la de la característica Lanzamiento de Conjuros Innatos del yuan-ti.

INTERPRETAR A UN YUAN-TI

Los yuan-tis no sienten emociones, pero se saben completamente superiores a las razas humanoides, de la misma manera que un humano puede sentirse superior a los pollos o los conejos. Es un conocimiento absolutamente objetivo que no admite dudas. Para el pueblo serpiente, solo hay tres categorías de criaturas: amenaza, yuan-ti o comida. Las amenazas son criaturas poderosas como demonios, dragones y genios. Los yuan-tis pertenecen a su propia clase, independientemente de la casta; aunque un yuan-ti rival podría entrar en la categoría de amenaza y uno débil o muerto podría ser considerado alimento, estas criaturas son, por encima de todo, personas verdaderas y merecedoras de respeto. La categoría "comida" incluye cualquier criatura que no sea una amenaza ni un yuan-ti, que posiblemente sea útil para algún propósito básico, pero no digna de otra consideración.

La mayoría de los yuan-tis considera que hablar con la comida está por debajo de ellos. Las abominaciones y los corruptos rara vez se comunican directamente con los esclavos, excepto durante emergencias (como dar órdenes en combate). En el resto de situaciones, se espera que los esclavos sean constantemente conscientes del estado de ánimo de su amo, anticipen sus necesidades y reconozcan los sutiles gestos de manos, cabeza y cola que indican órdenes.

Solo los purasangres, que caminan entre humanoides, y por lo tanto tienen que aprender a hablarles de forma cívica, practican la interacción con las criaturas comida. Gran parte de su entrenamiento implica reprimir su irritación innata por tener que hablar con seres inferiores como si fueran sus iguales o estar obligados a postrarse ante un gobernante humanoide como si el purasangre fuera solo su consejero. Los espías purasangres sienten una especie de desprecio distante hacia las criaturas comida, pero pueden fingir un tono agradable y hablarles con una labia que oculta su verdadera opinión.

En circunstancias normales, los yuan-tis son siempre calmados y deferentes con los de rango superior. Tienen a ser corteses y formales con los de rango inferior, ya que las diferencias entre ellos no son una fuente de ira o repulsión (emociones que los yuan-tis en ningún caso experimentarían); simplemente son una faceta del orden natural. Además, hace mucho tiempo que su cultura se dio cuenta de que tratar a las castas inferiores con cierto respeto distante evita la rebelión y promueve la causa de la raza en su conjunto.

RASGOS DE PERSONALIDAD DE YUAN-TI

d8	Rasgo de personalidad
1	Veo presagio en cada evento y acción. Los dioses serpiente continúan aconsejándome.
2	Tengo estándares muy altos e inquebrantables en lo que a la comida, la labiedad y los placeres físicos respecta.
3	Preferiré estar solo que entre otras criaturas, incluidas las de mi propia especie.
4	Aveces la filosofía me consume.
5	Creo que soy superior a los demás miembros de mi casta.
6	Estoy impulsado por el espíritu viajero y quiero explorar tierras alejadas de nuestras ciudades.
7	Estoy interesado en la cultura humana moderna, incluso si es de una primitiva.
8	Espero el día en que volvamos a conquistar otras tierras por la fuerza, como ya sucedió en los viejos tiempos.

IDEALES DE YUAN-TI

d6	Ideal
1	Avaricia. Muestro mi riqueza como un signo de mi poder y prosperidad (Malvado).
2	Aspiración. Meesforzoporseguir el caminopara convertirme en un anatema (Malvado).
3	Unidad. Ningún líder pondrá metas personales por encima de las de nuestra raza (Cualquiera).
4	Parentesco. Mi lealtad es hacia mi casta y mi ciudad. Otros asentamientos pueden arder. Me tiene sin cuidado (Cualquiera).
5	Inspiración. Mis acciones sirven de ejemplo para que las castas menores las imiten (Cualquiera).
6	Poder. Todo lo que elijo hacer está determinado por si me volveré más inteligente y fuerte (Malvado).

VÍNCULOS DE YUAN-TI

d6	Vínculo
1	Veré a nuestro imperio alzarse de nuevo y, al hacerlo, ganaré el favor de los dioses serpientes.
2	Estoy enamorado de la cultura de otra sociedad y deseo ser parte de ella.
3	Respeto a mis superiores y los obedezco sin dudar. Mi destino está en sus manos.
4	Tengo un interés, que no puedo reprimir, en una pareja inadecuada.
5	Respeto y emulo a un gran héroe antepasado.
6	Un enemigo destruyó algo de valor para mí, así que averigüé dónde vive y mataré a la criatura.

DEFECTOS DE YUAN-TI

d6	Defecto
1	Siento una punzada de emoción, por tanto, me avergüenzo de ser imperfecto.
2	Puse demasiada fe en los dictados de un dios en particular.
3	Suelo excederme con la comida y el vino, quedando incapacitado y letárgico después durante días.
4	Adoro a una deidad prohibida.
5	Creo secretamente que las cosas estarían mejor si yo estuviese al cargo.
6	Si pudiera salirme con la mía, con gusto mataría y me comería a un yuan-ti superior.

NOMBRES YUAN-TIS

Los nombres yuan-tis tienen significados que se han transmitido de generación en generación, aunque la ortografía y la entonación han cambiado con el tiempo.

Algunos yuan-tis agregan más sílabas a sus nombres de nacimiento para crear un sonido exagerado, basado en sus preferencias personales y en si le resulta más fácil de pronunciar mientras se encuentra en su forma alterada. Un nombre adoptado de este tipo se reconoce como una variante del nombre de nacimiento, en lugar de como un nombre único en sí mismo. Un yuan-ti podría referirse a sí mismo por su nombre de nacimiento, por su nombre adoptado o por un nombre que toma prestado de la población local (especialmente entre los purasangres).

La tabla "nombres de yuan-ti" proporciona nombres de nacimiento yuan-tis adecuados para cualquier campaña.

NOMBRES DE YUAN-TI

d20	Nombre	d20	Nombre
1	Asutali	11	Shalkashlah
2	Ertli	12	Sisava
3	Hessatal	13	Sitali
4	Hitotee	14	Soakosh
5	Issahu	15	Ssimalli
6	Ittli	16	Suisatal
7	Manuya	17	Talash
8	Mezli	18	Teoshi
9	Nesali	19	Yaotal
10	Otleh	20	Zihu

CIUDADES YUAN-TIS

La mayoría de las ciudades yuan-tis fueron construidas durante el apogeo de su imperio, hace siglos. Como ya se cuentan con la inmensa cantidad de esclavos prescindibles necesarios para esos grandes proyectos, los yuan-tis se contentan con mantener estos lugares antiguos en lugar de construir otros nuevos para sus necesidades. Aunque estos lugares tienen cientos o incluso miles de años, no parecen ni se sienten como primitivos: el imperio yuan-ti fue muy avanzado y, aunque se ha debilitado, su cultura todavía sigue prosperando a una escala menor.

Debido a que los yuan-tis eran antaño humanos, su arquitectura refleja las ideas de esta raza sobre el arte y la belleza. Con el tiempo, esta perspectiva fue sesgada hacia el concepto de que la serpiente es la forma perfecta, por lo que las viviendas son un tema común en su imaginaria.

Los edificios principales de una ciudad generalmente tienen cuatro lados y un exterior en forma de pirámide inclinada o escalonada. Es habitual que estas construcciones de piedra tengan una serie de azulejos o esculturas de serpientes rodeando la base a la altura de la cabeza.

CANIBALISMO Y SACRIFICIO

El ritual que proclama al primer yuan-ti requirió que los ejecutores sacrificasen y se comiesen a sus esclavos y prisioneros humanos. Este acto de canibalismo tuvo varias repercusiones. Rompió un tabú de toda vida entre los humanos desde civilizados y separó al pueblo serpiente de otras civilizaciones, tornándolos en criaturas que no están comprometidas con los valores morales. Corrompió su carne, haciendo que fueran receptivos a la magia oscura. Emulaba la visión desapasionada característica de la mente reptiliana, un rasgo que los yuan-tis admiraban.

En la actualidad, el canibalismo es practicado por los sectores de los yuan-tis más fervientes, incluidos aquellos que aspiran a transformarse en uno de ellos. En las ciudades yuan-tis, la actividad persiste en forma de sacrificio humano, aunque ya no es estrictamente hablando canibalismo, pero que sigue sirviendo como forma de repudiar la naturaleza humana y glorificarla yuan-ti.

El pueblo serpiente tiene un tabú en contra de alimentarse de lo suyo propia especie; un yuan-ti muerto de hambre mataría y se comería a uno de menor rango si en pensarlos veces y un grupo elegiría a los más débiles para ser asesinados y devorados. En circunstancias normales, sin embargo, entierran o incineran a sus difuntos en lugar de comerse los, pero un gran héroe o alguien de cierto estatus podrá ser consumido ritualmente como forma de tributo.



Estas características a veces están integradas con trampas o protegidas mágicamente para evitar que alguien escale el exterior del edificio. Las paredes interiores generalmente cuentan con agujeros o túneles a nivel del suelo, por los que podría pasar una serpiente Mediana o Grande, lo que permite que las mascotas viperinas de los yuan-tis, igual que las abominaciones y corruptos en forma de serpiente, eviten las puertas de estilo humano por conveniencia o para responder rápidamente a los invasores. En zonas muy transitadas, las rampas reemplazan a las escaleras, lo que facilita el movimiento del yuan-ti con cuerpo de serpiente para desplazarse entre niveles.

Un asentamiento yuan-ti generalmente cuenta con una plaza pavimentada y las calles principales también lo están. Las fuentes, jardines y columnas independientes talladas son elementos comunes. Los muros de seis pies de alto dividen a la comunidad en bloques o distritos, con arcos abiertos que permiten el paso de tráfico.

Las guaridas yuan-tis en asentamientos humanos no se parecen en nada a los alojamientos de sus propias urbes. Debido a que estas ubicaciones son utilizadas principalmente por purasangres humanoides y sectarios (o fueron construidas por humanoides y tomadas por los yuan-tis), las escaleras y la arquitectura humanoide son la norma. Cada uno de estos emplazamientos se asemeja a la sede de un grupo de espías, un gremio de ladrones o un culto hedonista en lugar de al puesto fronterizo de un imperio malvado empeñado en el canibalismo y la dominación mundial. No obstante, generalmente posee una losa de sacrificios escondida en alguna esquina, para eventos especiales.

En sus ciudades, los yuan-tis dependen de las trampas venenosas para mantener a los intrusos, espías y esclavos rebeldes fuera de las zonas más delicadas. Estos obstáculos se ubican normalmente en las cerraduras de puertas, cofres y objetos falsos diseñados para atraer a los saqueadores. Un método de envenenamiento particularmente insidioso emplea bloques de incienso especiales para llenar una habitación de un leve humo venenoso que disfraza la presencia del auténtico veneno hasta que este surte efecto.

TEMPLO PIRAMIDAL

En una urbe típica yuan-ti, uno de los edificios más activos y prominentes es el complejo de templos que alberga a los yuan-tis y a sus seguidores, a la vez que proporciona instalaciones para el culto, el sacrificio y todas las demás características distintivas de la vida cotidiana. El mapa adjunto es un ejemplo de tal ubicación.

NIVEL DE LOS SECTARIOS

El nivel más bajo del templo incluye dormitorios para los sectarios favoritos o de alto rango, así como un santuario y un templo separado donde estos pueden realizar sus propias ceremonias. La zona tiene dos entradas a nivel del suelo que siempre están bien ocultas y generalmente protegidas con trampas, además de una sala de guardia cercana que ofrece cierta seguridad adicional.

NIVEL DE LOS PURASANGRES

Comenzando con el segundo nivel, los alojamientos en el resto del templo están destinados solo a los yuan-tis, y por eso el acceso está limitado. Los purasangres viven y trabajan en esta área, que cuenta con jaulas para los esclavos, cuartos especiales para el actual maestro de esclavos y una cámara de tortura ubicada en el centro. Un par de escaleras ofrecen acceso al siguiente nivel.

NIVEL DE LAS ABOMINACIONES

Los yuan-tis de la parte superior de la jerarquía social residen en el nivel más protegido de la pirámide, un lugar desde el que pueden atacar rápidamente tanto a los niveles superiores como a los inferiores. En esta zona hay habitaciones de tamaño considerable para abominaciones alrededor del perímetro de la cámara más grande del templo, un salón donde se puede reunir toda la población del lugar.

NIVEL DE LOS CORRUMPTOS

De todos los yuan-tis, los corruptos tienen la mayor propensión a adorar a sus deidades. Como tal, ocupan el nivel residencial más alto de la pirámide, un paso por debajo de la cúspide. Este nivel contiene una biblioteca donde los yuan-tis almacenan el conocimiento de sus rituales de transformación y una cámara en la que se realizan dichos rituales.

CÚSPIDE DEL TEMPLO

En la cima de la pirámide, accesible ascendiendo los escalones exteriores desde el nivel del suelo, pero no a través de una escalera interior, hay una superficie rodeada de zonas de observación. En el centro se encuentra un altar con una decoración elaborada, donde muchos sacrificios llegan a su fin cuando los testigos yuan-tis rinden homenaje a sus dioses.

ALIADOS Y ESRIBROS

Los yuan-tis han estado controlando y manipulando a las criaturas inferiores durante cientos de años. Esclavizan bestias y criaturas inteligentes para servirles y proteger sus hogares y chantajean, hechizan o embelesan a otros para que sean sus agentes en tierras humanoideas.

SIRVIENTES YUAN-TIS ALEATORIOS

Los yuan-tis emplean una gran variedad de criaturas como espías y protectores. La tabla "agentes yuan-tis" enumera varios grupos de criaturas que trabajan para los yuan-tis, representando los intereses de sus amos. Los agentes del pueblo serpiente pueden desplazarse en una misión específica u operar en secreto dentro de una comunidad humanoidea. La tabla "protectores yuan-tis" incluye criaturas que sirven como guardianes, ya sea dentro de una ciudad yuan-ti o en un escondrijo yuan-ti en el interior de una ciudad humanoidea.

AGENTES YUAN-TIS

d100	Agentes	d100	Agentes
01-14	2d6 batidores	49-58	1d4 nobles
15-18	2c4doppelgangers	59-70	1d4 sacerdotes
19-32	1d4 espías	71-90	4d6 sectarios
33-48	2c10 guardias	91-00	2d6 sectarios fanáticos

PROTECTORES YUAN-TIS

d100	Protectores
01-02	1d6 basiliscos
03-12	1d3 capitanes/bandidos y 3d10 bandidos
13-22	3d6 enjambres de serpientes venenosas
23-24	4d10 esqueletos
25-29	2d6 gladiadores
30	1d2 gólems de piedra
31-35	2d6 guardias
36-45	4d10 guerreros tribales
46-48	1d2 hidras
49-50	1d3 medusas
51	2d6 momias*
52-56	2d6 sacerdotes
57-64	1d6 sectarios fanáticos y 4d10 sectarios
65-70	4d6 serpientes constrictoras
71-77	3d6 serpientes constrictoras gigantes
78-79	6d10 serpientes venenosas
80-89	3d6 serpientes venenosas gigantes
90-91	3d10 serpientes voladoras
92-97	2d8 veteranos
98-00	4d8 zombis

* Las momias son los restos muertos/vivientes de corruptos o purasángras yuan-tis. Cada uno tiene el perfil de una momia normal.

Las pirámides, plazas y fuentes estaban hechas de piedra y decoradas con tallas de serpientes. Todo se sentía antiguo, tan antiguo como una ciudad élfica; una extraña belleza que prasañaba alijo.

—Volo



CAPÍTULO 2: RAZAS DE PERSONAJES



LOS HÉROES SE MANIFIESTAN EN MUCHAS formas y tamaños. Este capítulo presenta razas de personajes nuevas, algunas de las cuales se cuentan entre las más icónicas del multiverso de D&D. Complementan las opciones del *Player's Handbook* y son menos frecuentes en los mundos de D&D que las que figuraban en ese libro.

Si eres un jugador, consulta con tu DM antes de usar cualquiera de las razas aquí presentadas. A muchos Dungeon Masters les gusta sopesar las implicaciones que podría tener sobre su mundo una nueva raza antes de añadirla. Quizá tu DM no te permita utilizar alguna una raza o la modifique de alguna manera.

Este capítulo detalla las razas siguientes:

Los asimarson son humanoides dotados de una chispa angelical en sus almas, que les otorga un poder sobrenatural. Los **firbolg** son guardianes de los bosques que prefieren los métodos pacíficos para proteger sus hogares, pero toman las armas cuando deben.

Los **golia** son vagabundos descomunales que habitan en las montañas más altas.

A veces, los **hombres lagarto** parten de sus hogares pantanosos en busca de tesoros y gloria. Inescrutables para sus compañeros mamíferos, demuestran ser tenaces aliados.

Los **kenkus** son pájaros malditos que todavía pagan el precio de una antigua traición. Habitan en ciudades humanas y tienen una reputación siniestra, pues se les ve como delincuentes.

Los **tabaxis** son felinos curiosos que han viajado desde su lejana tierra natal en busca de tesoros y tradiciones interesantes.

Los **tritones** son guardianes de las profundidades oceánicas. A veces se unen a los habitantes de tierra firme en la batalla contra el mal.

Este capítulo también incluye una sección con opciones para personajes de razas de monstruo que un DM puede añadir a su campaña: **goblin**, **hobgoblin**, **kobold**, **orco**, **osgo** y **luan-ti purasangre**, de los que ya se ha hablado en el capítulo 1.

Al final del capítulo hay una sección que puedes emplear para determinar la altura y el peso de un personaje que sea miembro de cualquiera de las razas de este capítulo.

Si eres el DM, incluir cualquiera de estas razas en tu campaña es una oportunidad para crear tramas interesantes y una buena excusa para que decidas los papeles que jugarán estos pueblos en las historias que tejás. Podrías decidir que una raza de este capítulo es común en tu mundo, que solo unos pocos miembros siguen con vida o incluso que no existe en absoluto. Independientemente de la decisión que tomes, piensan en cómo estas razas pueden enriquecer vuestras historias.

AASIMAR

LAVI. ENVUELTA EN ALAS DE PURALUZ, LOS OJOS ardiendo con la furia de los dioses. Los diablillos se desdibujaron en seco, cubriéndose la cara. Su espada, ahora un amar cado luz, barrió unavez, dos, tres. Las cabezas de los demonios caieron al suelo, una tras otra. Y así supimos que uno aasimar viajaba en nuestra dirección.

—Celdon Parl. De la tiranía de los dragones

Los aasimars llevan dentro del alma la luz de los cielos. Descienden de humanos que cuentan con una brizna del poder del Monte Celestia, el reino divino en el que habitan muchas deidades legales buenas. Los aasimars han venido al mundo para ser los campeones de los dioses, por lo que sus nacimientos son aclamados como eventos benditos. Son personas de rostros de ultraterrenales, con rasgos luminosos que revelan su herencia celestial.

CAMPEONES CELESTIALES

Los aasimars son enviados al mundo para servir como guardianes de la ley y el bien. Sus patrones esperan que combatan al mal, prediquen con el ejemplo y promuevan la causa de la justicia.

Desde edad temprana, un aasimar recibe visiones y orientación de entidades celestiales a través de los sueños. Estos sueños ayudan a dar forma a su personalidad, otorgándole la sensación de que su vida tiene un propósito y dándole un deseo de justicia.

Cada aasimar puede contar con un agente celestial específico de los dioses como guía. Esta entidad es típicamente un deva; un ángel que actúa como mensajero en el mundo mortal.

VAGABUNDOS OCULTOS

Si bien los aasimars son estridentes enemigos del mal, generalmente prefieren mantener un perfil bajo. Un aasimar llama inevitablemente la atención de los sectarios malvados, los infernales y otros adversarios del bien, quienes estarían ansiosos por derrotar a un campeón celestial si tuvieran la oportunidad.

Cuando viajan, los aasimars prefieren llevar capuchas, cascos cerrados y otros elementos de equipo que les permitan ocultar sus identidades. Sin embargo, no tienen reparos en atacar abiertamente al mal. La discreción que anhelan nunca justifica poner en peligro a los inocentes.

GUÍAS DE AASIMAR

Un aasimar, excepto uno que se ha convertido en malvado, posee un vínculo con un ser angelical. Este último, generalmente un deva, proporciona orientación al aasimar, aunque esta conexión funciona solo en los sueños. Por tanto, el guía no imparte órdenes ni habla directamente a su protegido. En cambio, el aasimar recibe visiones, profecías y sensaciones.

El ser angelical está lejos de ser omnisciente. Su guía se basa en la comprensión de los principios de la ley y el bien, y podría saber cómo combatir aquellos males especialmente poderosos que conoce.

A la vez que desarrolla un personaje aasimar, considera la naturaleza del guía angelical del aventurero. Las tablas de "guía angelical" ofrecen nombres y naturalezas que puedes usar para dar forma al guía de tu personaje.

NOTA PARA EL DM: JUGAR UN GUÍA ANGELICAL

Como DM, asumes el papel de guía angelical de un aasimar y decides qué tipo de consejos o presagios envías a través de sus sueños.

El deva, o cualquier otro ser celestial, es tu oportunidad de añadir situaciones excepcionales que poder interpretar. Recuerda que los devas viven en un reino de ley absoluta y bondad. Podrían no entender los compromisos y las difíciles decisiones con las que los mortales deben lidiar en su mundo. Para el deva, un aasimar es un estudiante preciado que debe cumplir con estándares altos, a veces inflexibles.

GUÍA ANGELICAL

d6 Nombre

- 1 Tadríel
- 2 Myllandra
- 3 Seraphina
- 4 Gallada
- 5 Mykiel
- 6 Valandras

d6 Naturaleza

- 1 Estudioso y didáctico
- 2 Compasivo y esperanzado
- 3 Práctico y alegre
- 4 Feroz y vengativo
- 5 Severo y crítico
- 6 Amable y parental

ALMAS EN CONFLICTO

A pesar de su origen celestial, un aasimar es mortal y posee libre albedrío. La mayoría de ellos siguen su camino predestinado, pero algunos llegan a ver sus habilidades como una maldición. Estos aasimars descontentos suelen conformarse con alejarse del mundo, pero unos pocos se convierten en agentes del mal. En sus mentes, su exposición a los poderes celestes equivalía a poco más que un lavado de cerebro.

Los aasimars malvados son enemigos mortales. El poder radiante que alguna vez controlaron es corrompido, transformándose en una magia horrible y agotadora. Además, sus guías angelicales los abandonan.

Incluso los aasimars totalmente dedicados al bien a veces se sienten divididos entre dos mundos. Los ángeles que los orientan ven lo terrenal desde una posición distante. Un guía angelical puede decirle a un aasimar que desea detenerse y ayudar a un pueblo a recuperarse de una sequía que avance en pos de una cruzada mayor. Para un ángel lejano, salvar a algunos plebeyos podría palidecer en comparación con derrotar a un culto de Orcus. El guía de un aasimar es sabio, pero no infalible.

NOMBRES AASIMARS

La mayoría de los aasimars nace de padres humanos y utilizan las mismas convenciones de nombres que su cultura nativa.

ATRIBUTOS AASIMARS

Tu personaje aasimar tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2.

Edad. Los aasimars maduran al mismo ritmo que los humanos, pero pueden vivir hasta los 160 años.

Alimentamiento. Imbuidos de poder celestial, la mayoría de los aasimars son buenos. Los aasimars marginados suelen ser neutrales o incluso malvados.

Tamaño. Un aasimar tiene el mismo abanico de alturas y pesos que los humanos.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Bendecido con un alma radiante, tu visión puede atravesar fácilmente la oscuridad. Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubieras luz brillante y esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Resistencia Celestial. Posees resistencia a los daños necrótico y radiante.

Manos Curativas. Como acción, puedes tocar una criatura y hacer que esta recupere tantos puntos de golpe como tu nivel. Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso largo.

Portador de Luz. Conoces el truco de luz. El Carisma es tu aptitud mágica para lanzar conjuros.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y celestial.

Subraza. Existen tres subrazas de aasimars: protector aasimar, azote aasimario y aasimar caído. Elige uno para tu personaje.

PROTECTOR AASIMAR

Los protectores aasimars están cargados de los poderes del bien, que usan para proteger a los débiles, atacar al mal allá donde surja y mantenerse alerta contra la oscuridad. Desde una edad temprana, un protector aasimar recibe consejos y directivas que le instan a luchar contra el mal.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Alma Radiante. A partir de nivel 3, puedes utilizar una acción para desatar la energía divina de tu interior, haciendo que tus ojos brillen y dos alas luminosas e incorpóreas broten de tu espalda.

Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la des por finalizada usando una acción adicional. Mientras, tienes una velocidad volando de 30 pies y, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infligir daño radiante adicional a un objetivo cuando le provoques daño con un ataque o un conjuro. El daño radiante adicional causado es igual a tu nivel.

Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso largo.

AZOTE AASIMAR

Los azotes aasimars están imbuidos de una energía divina que arde intensamente en su interior. Alimenta un poderoso deseo de destruir el mal, un deseo que, en el mejor de los casos, es inquebrantable, pero que, en el peor, acaba consumiéndolo al aasimar. Muchos azotes aasimars utilizan máscaras para aislarse del mundo y se centran en contener este poder, desenmascarándose solo en la batalla.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Consumición Radiante. A partir de nivel 3, puedes usar tu acción para liberar la energía divina de tu interior, haciendo que una luz abrasadora irradie de ti, saliendo de tus ojos y boca y amenazando con carbonizarte.

Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la des por finalizada usando una acción adicional. Mientras, emites luz brillante en un radiode 10 pies y luz tenue 10 pies más allá.

Además, al final de cada uno de tus turnos, tú y cada criatura que se encuentre a 10 pies menos de ti recibes tanto daño radiante como la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba). Asimismo, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infligir daño radiante adicional a un objetivo cuando le provoques daño con un ataque o un conjuro. El daño radiante adicional causado es igual a tu nivel.

Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso largo.

AASIMAR CAÍDO

Un aasimar que fue tocado por los poderes oscuros cuando era joven o que se vuelve malvado poco después de alcanzar la edad adulta puede convertirse en uno de los caídos, un grupo de aasimars cuya luz interior ha sido reemplazada por la sombra.

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1.

Mortaja Necrótica. A partir de nivel 3, puedes utilizar tu acción para desatar la energía divina en tu interior, haciendo que tus ojos se conviertan en pozos de oscuridad y dos alas esqueléticas, fantasmales y que no permiten volar, broten de tu espalda. En el instante en que te transformas, otras criaturas situadas a 10 pies o menos de ti y que puedan verte deberán tener éxito en una tirada de salvación de Carisma (CD 8 + tu bonificación por competencia + tu modificador por Carisma) o estarán asustados hasta el final de tu próximo turno.

Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la des por terminada usando una acción adicional.

Mientras, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infligir daño necrótico adicional a un objetivo cuando le provoques daño con un ataque o un conjuro. El daño necrótico adicional causado es igual a tu nivel.

Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso largo.

PERDER LA GRACIA O ALCANZARLA

Con el consentimiento de tu DM, puedes cambiar la subraza de tu personaje a aasimar caído si tu protector o azote aasimario se convierte en malvado. Si haces esto, reemplaza los beneficios de tu subraza, incluido el aumento de la puntuación de característica, por los de un aasimar caído.

Del mismo modo, si tu aasimar caído se vuelve bueno, tu DM puede permitirte convertirte en un protector o azote aasimar.



FIRBOLG

PASAMOS TRES MESES SIGUIENDO AL DRAGÓN VERDE antes de localizar el bosque en el cual buscó refugio. En nuestro segundo día en dicho lugar, nos despertamos para encontrar la cabeza del dragón colocada en el centro de nuestro campamento. *Souvelis me dijo que los firbolgs habían debido reclamar el bosque y querían mostrarnos que no teníamos más asuntos allí. Si nos quedamos, me aseguró, nuestras cabezas serían las siguientes.*

—Gimble, *Notas de un cazatesoros*

Las tribus firbolgs viven enclaustradas en fortalezas forestales remotas, ya que prefieren pasar sus días en tranquila armonía con el bosque. Cuando se les provoca, los firbolgs demuestran una habilidad formidable con las armas y la magia druidica.

GUARDIANES HUMILDES

No hay nada que los firbolgs amen más que pasar un día tranquilo entre los árboles de un viejo bosque. Ven los espacios forestales como lugares sagrados, que representan el corazón del mundo y se han convertido en monumentos a la tenacidad de la vida.

En su papel de cuidadores, los firbolgs viven de la tierra mientras se esfuerzan por mantenerse en equilibrio con la naturaleza. Sus métodos reflejan el sentido común y un ingenio notable. Durante un verano generoso, almacenan el exceso de nueces, frutas y bayas. Cuando llega el invierno, distribuyen todo el alimento que pueden para asegurarse de que los animales del bosque sobrevivan hasta la primavera.

A los ojos de un firbolg, no hay mayor defecto que la codicia. Los miembros de esta raza creen que el mundo sigue siendo más saludable cuando cada criatura toma solo lo que necesita. Los bienes materiales, especialmente las piedras preciosas y el oro, tienen poco atractivo para ellos. ¿De qué sirven esas cosas cuando el invierno perdura y la comida escasea?

DRUIDAS NATOS

Los firbolgs tienen un gran talento para la magia druidica. Su reverencia por la naturaleza, combinada con sus mentes fuertes y perspicaces, hace que el aprendizaje de dicha magia sea una parte instintiva de su desarrollo. Casi todos los firbolgs conocen algunos conjuros, generalmente aquellos utilizados para enmascarar su presencia, y muchos prosiguen sus estudios hasta dominar la magia de la naturaleza.

Los firbolgs que se convierten en druidas sirven como líderes de su fortaleza. Para cada acción que realiza la tribu, los druidas sopesan no solo las necesidades del grupo, sino el efecto que esta tendrá en el bosque y la naturaleza en su conjunto. Los clanes firbolgs preferirían pasar hambre que forzar y dañar la tierra durante una hambruna.

PASTORES OCULTOS

Como cuidadores de la tierra, los firbolgs prefieren permanecer fuera de la vista y de los pensamientos de los demás. No tratan de dominar a la naturaleza, sino que buscan asegurarse de que esta prospere y sobreviva de acuerdo con sus propias leyes.

Los firbolgs emplean su magia para mantener su presencia en un bosque oculta. Este planteamiento les permite

evitar la política y las luchas típicas de elfos, humanos y orcos. Tales eventos conciernen a los firbolgs solo cuando afectan al bosque.

Incluso ante una intrusión, los firbolgs prefieren un planteamiento sutil y cuidadoso para evitar causar daños a su territorio. Utilizan su magia para hacer que el bosque resulte un lugar poco atractivo que explorar: desvían temporalmente los manantiales, ahuyentan a las presas, roban herramientas cruciales y alteran los senderos para que las partidas de caza o de leñadores arcaicas pierdan sin remedio. La presencia de firbolgs está marcada por la ausencia de animales y un silencio extraño, como si el bosque quisiera evitar llamar la atención. Los viajeros más rápidos deciden seguir adelante; la mejor opción habitualmente.

Si estas tácticas fallan, los firbolgs realizan acciones más directas. Sus observaciones de un campamento determinarán cómo actúan a continuación. Si los firbolgs parecen pacíficos, los firbolgs se acercan y les extrañan amablemente que se vayan, incluso ofreciendo comida y otros suministros para ayudarlos a partir. Si quienes insisten en quedarse respetan la naturaleza, toman solo lo que necesitan y viven en armonía con el bosque, los firbolgs exploran la posibilidad de entablar amistad con ellos, siempre y cuando los forasteros se comprometan a proteger el espacio forestal. Sin embargo, si los viajeros muestran claramente intenciones malvadas, los firbolgs dan rienda suelta a su fuerza y su magia en un único ataque abrumador.

AVENTUREROS MARGINADOS

Como guardianes del bosque, pocos firbolgs soñarían con abandonar sus hogares o intentar encajar en la sociedad humana. Un firbolg exiliado, o uno cuyo clan haya sido destruido, podría no tener elección. La mayoría de los aventureros firbolgs entran en esta última categoría.

Los firbolgs marginados nunca pueden volver a su hogar. Cometieron un acto imperdonable, generalmente algo que puso en riesgo su patria, como provocar un incendio forestal o matar a una criatura salvaje rara o hermosa. Estos firbolgs son seres solitarios que deambulan por el mundo con la esperanza de encontrar un nuevo lugar al que llamar hogar.

Los huérfanos firbolgs son aquellos cuyos clanes o patrias han sido destruidos. Se convierten en cruzados de la naturaleza, buscando vengarse de su pérdida y evitar una mayor destrucción del mundo natural.

En ocasiones, la tribu confía a unos pocos y raros firbolgs una misión importante que los lleva más allá de sus hogares. Estos firbolgs se sienten como peregrinos en tierra extraña y generalmente solo desean completar sus tareas y regresar a casa lo más rápido posible.

La tabla "aventureros firbolgs" puede servir de inspiración para determinar por qué un personaje firbolg se va de casa.

AVENTUREROS FIRBOLGS

d8	Motivo para irse de aventuras
1	Paria por asesinato
2	Marginado por dañar gravemente el territorio de su hogar
3	Clan asesinado por humanoides invasores
4	Clan aniquilado por un dragón o demonio
5	Separado de su tribu y perdido
6	Patria destruida por un desastre natural
7	Búsqueda personal encomendada por presagios
8	Enviado en una búsqueda por los líderes de la tribu

NOMBRES FIRBOLGS

Los firbolgs adoptan nombres élficos cuando han de tratar con extraños, aunque el concepto de nombre les resulta extraño. Conocen a los animales y las plantas del bosque sin nombres formales y, en cambio, identifican a los hijos de la foresta por sus acciones, hábitos y otros gestos.

Del mismo modo, los nombres de sus tribus simplemente hacen referencia a sus hogares. Cuando se relacionan con otras razas, los firbolgs hablan de sus tierras usando el nombre que emplean las personas de los alrededores, por cuestión de tacto y hospitalidad, pero entre los de su propia especie simplemente lo llaman "hogar".

A veces, los firbolgs adoptan los apodos o títulos que los extraños les dan bajo el supuesto de que aquellos que necesitan nombres pueden llamarlos como quieran.

ATRIBUTOS FIRBOLGS

Tu personaje firbolg tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2 y tu puntuación de Fuerza en 1.

Edad. Como humanoides relacionados con los feéricos, los firbolgs poseen una esperanza de vida larga. Un firbolg alcanza la edad adulta alrededor de los 30 años y los más mayores pueden vivir 500 años.

Alineamiento. Como personas que siguen el ritmo de la naturaleza y se ven como sus cuidadores, los firbolgs son normalmente neutral buenos. Los firbolgs malvados son raros y generalmente son los enemigos jurados del resto de su raza.

Tamaño. Los firbolgs miden entre 7 y 8 pies de alto y pesan entre 240 y 300 libras. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Magia Firbolg. Puedes lanzar *detectar magia* y *disfrazarse* con este atributo, usando Sabiduría como tu aptitud mágica. Una vez utilizas cualquiera de estos conjuros, no podrás volver a lanzar dicho conjuro usando este atributo hasta que termines un descanso corto o largo. Cuando empleas esta versión de *disfrazarse*, puedes parecer hasta 3 pies más bajo de lo normal, lo que te permite mezclarte más fácilmente con humanos y elfos.

Paso Oculto. Como acción adicional, puedes volverte invisible de forma mágica hasta el comienzo de tu próximo turno o hasta que ataques, hagas una tirada de daño u obligues a alguien a realizar una tirada de salvación. Una vez uses este atributo, no podrás volver a utilizarlo hasta finalizar un descanso corto o largo.

Constitución Poderosa. Cuentas como una categoría de tamaño más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Haba de las Bestias y las Hojas. Posees la capacidad de comunicarte de manera limitada con bestias y plantas. Pueden entender el significado de tus palabras, aunque no cuentan con una habilidad especial para comprenderlos tú a ellos. Tienes ventaja en todas las pruebas de Carisma que haces para influir sobre estos seres.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común, elfo y gigante.



CLASES DE FIRBOLGS

La mayoría de los firbolgs son druidas, exploradores o guerreros. Entre los de su raza, estas vocaciones se transmiten de generación en generación. La herencia mágica de los firbolgs también se expresa de otras maneras; lo que se convierten en bardos conservan la tradición del clan y los hechiceros firbolgs defienden sus comunidades. Los magos firbolgs surgen cuando una tribu se hace amiga de los elfos.

Los pícaros firbolgs son típicamente batidores encargados de espías a los vecinos para determinar sus intenciones. Son más comunes entre los firbolgs cuyos hogares hacen frontera con los asentamientos humanos.

Los bárbaros firbolgs son raros, excepto entre clanes que se enfrentan amenazas constantes de humanoides malvados y otros invasores.

Los clérigos y paladines firbolgs generalmente se dedican a las deidades de la naturaleza y se los ve como ejecutores de la voluntad de su dios.

Los brujos firbolgs son raros, pero algunas tribus forjan alianzas y pactos arcanos con poderosos seres feéricos.

Los monjes firbolgs son casi desconocidos, aunque un monasterio podría acoger a los jóvenes supervivientes de un clan firbolg destruido.

GOLIAT

LOS GOLIATS PUEDEN SER ALIADOS ÚTILES, PERO NUNCA recurren a ellos en momentos de debilidad. Son tan duros y despiadados como la piedra de la montaña, tan fríos e implacables como sus vientos fríos y amargos. Si te acercas a ellos con fuerza, podrían considerarte digno de una alianza.

—Tordek, Unagüide los picos

En los picos más altos de las montañas, muy por encima de las laderas donde crecen los árboles, el aire es escaso y los gélidos vientos aúllan, habitan los hurafios goliats. Pocas personas pueden decir haber visto un goliat, y menos aún pueden afirmar tener amistad con uno. Los goliats deambulan por un lúgubre reino de roca, viento y frío. Sus cuerpos parecen tallados en la piedra de la montaña y les dan un gran poder físico. Sus espíritus se asemejan al viento errante, convirtiéndolos en nómadas que deambulan de cumbre en cumbre. Sus corazones rebosan de fría estima por su gélido reino, por lo que cada goliat tiene la responsabilidad de ganarse un lugar en la tribu o morir en el intento.

COMPETIDORES MOTIVADOS

Cada día trae un nuevo desafío para un goliat. La comida, el agua y el refugio son raros en las montañas más altas. Un solo error puede llevar a la pérdida de la tribu en su conjunto, mientras que el esfuerzo heroico de un individuo puede garantizar la supervivencia de todo el grupo.

Así, los goliats valoran la autosuficiencia y la habilidad individual. Tienen la compulsión de llevar la cuenta de sus acciones y un registro de sus logros para compararlos con los de los demás. A los miembros de esta raza les

encanta ganar, pero ven la derrota como una motivación para mejorar sus habilidades.

Esta dedicación a la competición tiene un lado oscuro. Los goliats son oponentes feroces, que por encima de todo están obligados a superar sus esfuerzos pasados. Si un goliat mata a un dragón, podría buscar a una sierpe más grande y poderosa a la que combatir. Pocos aventureros goliats alcanzan la vejez, ya que la mayoría muere intentando superar sus logros pasados.

JUEGO LIMPIO

Para los goliats, la competición existe solo cuando es apoyada por unas reglas del juego justas. La competencia mide el talento, la dedicación y el esfuerzo. Estos factores determinan la supervivencia en sus territorios, no la dependencia de objetos mágicos, dinero u otros elementos que pueden inclinar la balanza de una manera u otra. Los goliats recurren sin mayor problema a estas ayudas, pero son cuidadosos de recordar que una ventaja siempre se puede perder. Un goliat que confía demasiado en ellas puede volverse complaciente: una receta para acabar mal en las montañas.

Este rasgo se manifiesta con más fuerza cuando los goliats interactúan con otros pueblos. La relación entre campesinos y nobles desconcierta a los miembros de esta raza. Si un rey carece de la inteligencia o el liderazgo para dirigir, entonces claramente la persona con más talento del reino debería tomar su lugar. Los goliats rara vez se guardan tales opiniones y se burlan de aquellos que dependen de las estructuras o reglas de la sociedad para mantener el poder.

LA SUPERVIVENCIA DEL MÁS APTO

Entre los goliats, cualquier adulto que no pueda contribuir a la tribu es expulsado. Un goliat solitario tiene pocas posibilidades de sobrevivir, especialmente si es viejo o débil. Los miembros de esta raza poseen poca compasión por los adultos que no son capaces de valerse por sí mismos, aunque cuidan a individuos enfermos o heridos, como consecuencia del concepto goliat de juego limpio.

Sin embargo, se espera que un goliat herido ponga de su parte para no suponer una carga para la tribu. Por lo general, tal individuo acaba muerto intentando seguir el ritmo o se escapa por la noche en busca de la fría voluntad del destino.

De alguna manera, el impulso goliat de superarse a sí mismos alimenta la desoladora inevitabilidad de su declive y muerte. Cualquiera de ellos preferiría morir en batalla, en el pináculo de su fuerza y habilidades, que soportar la lenta decadencia de la vejez. Pocas personas han conocido a un goliat anciano, e incluso aquellos que han abandonado a su gente lidian con el impulso de renunciar a sus vidas a medida que sus habilidades físicas decaen.

Debido a su deseo de asumir riesgos, las tribus goliats sufren de una falta crónica de la experiencia que ofrecen los líderes a largo plazo. Esperan de sus gobernantes una sabiduría innata, ya que rara vez pueden contar con aquella producto de la experiencia.

NOMBRES GOLIATS

Cada goliat posee tres nombres: un nombre de nacimiento asignado por los padres del recién nacido, un apodo elegido por el jefe de la tribu y un nombre de clan o apellido. Un nombre de nacimiento tiene una longitud de hasta tres sílabas. Los nombres de clan son de cinco sílabas o más y terminan en vocal.



Los nombres de nacimiento raravez están vinculados al género. Los goliats ven alas mujeres y los hombres como iguales e todas las cosas, de modo que encuentran a las sociedades con roles de género desconcertantes o dignas de burla. Para un goliat, la persona más competente para un trabajo debe ser la encargada de hacerlo.

El apodo de un goliat es una descripción que puede cambiarp por capricho de un jefeo anciano dela tribu. Se refiere a un hecho notable, yasea un éxito o un fracaso, cometido por dicho individuo. Los goliats asignany usan apodos con sus amigos de otras razas, y los cambian para referirse alas obrasmotables de cada persona.

Los goliats se presentan con sus tres nombres al identificarse, en el orden de nombre de nacimiento, apodo y nombre del clan. En una conversaci6n casual utilizan su apodo.

Nombres de nacimiento: Aukan, Eglath, Gae-AI, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalal, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak.

Apodos: Cazador Solitario, Convoca a muerces, Doblemente Huérfano, Encuentras illex, Intrépido, Lince, Machacarácicos, Mano Firme, Mata osos, Miembro Retorcido, Pintapalabras, Retuerce hilos, Saltalargo, Tallacuernos, Vigilacielos.

Nombres de clan: Anakalathai, Eleanithino, Gathakanathi, Kalagian, Katho-Olavi, Koliae-Gileana, Ogotakanu, Thuliga, Thunkalathi, Vaimeil-Lag.

ATRIBUTOS GOLIATS

Los goliats comparten varios atributos en común entre ellos:

Mejor de Característica. Tu puntuaci6n de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuaci6n de Constituci6n en 1.

Edad. Los goliats tienen una esperanza de vida similar a la de los humanos. Llegan a la edad adulta poco antes de los 20 años y generalmente viven menos de un siglo.

Afinamiento. La sociedad goliat, con sus roles y tareas claras, posee una fuerte inclinaci6n legal. El sentido goliat de justicia, equilibrio y equidad no es un asunto de autosuficiencia y la responsabilidad personal. Los empuja hacia la neutralidad.

Tamaño. Los goliats miden entre 7 y 8 pies de alto y pesan entre 280 y 340 libras. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies. **Atleta Nato.** Tienes competencia en la habilidad de Atletismo.

Resistencia de Piedra. En ocasiones puedes concentrarte para ignorar las lesiones. Cuando eres dañado, puedes emplear tu reacci6n para lanzar un d12. Añade tu modificaci6n por Constituci6n al número obtenido y reduce el daño en dichacantidad. Una vez uses este atributo, no podrás volver a utilizarlo hasta finalizar un descanso corto o largo.

Constituci6n Poderosa. Cuentas como una categoríade tamaño más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Nacido en la Montaña. Estás aclimatado a las grandes altitudes, incluidas elevaciones superiores a 20.000 pies. También estás naturalmente adaptado a los climas fríos, como se describe en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y gigante.

HOMBRE LAGARTO

SI ESTÁS CONSIDERANDO LLEVARTE A UN ESCAMOSO DE aventuras, recuerda este dato importante. El brillo extraño e inhumano en sus ojos cuando te mira es el mismo que tú podrías darle a un filete a la brasa.

—Tordek, guerrero enano y aventurero

Solo un idiota mira a los hombres lagarto y no ve nada más que humanoides escamosos. A pesar de su forma física, estas criaturas tienen más en común con las iguanas o los dragones que con los humanos, enanos o elfos. Los hombres lagarto poseen una mentalidad extraña e inescrutabile, sus deseos y pensamientos están impulsados por un conjunto de principios básicos diferente al que poseen los seres de sangre caliente. Sus tristes y pantanosos hogares pueden estar a cientos de millas del asentamiento humano más cercano, pero la brecha entre su forma de pensar y la de los peces lisas es mucho mayor.

A pesar de su actitud extraña, algunos hombres lagarto se esfuerzan por comprender y, a su manera, entablar amistad con personas de otras razas. Tales hombres lagarto son aliados fieles y habilidosos.

MENTES EXTRAÑAS

La naturaleza reptiliana de los hombres lagarto se manifiesta no solo en su apariencia, sino también en cómo piensany actúan. Estas criaturas se experimentan una vida emocional más limitada que otros humanoides. Como la mayoría de los reptiles, sus sentimientos giran principalmente entorno al miedo, la agresión y el placer.

Los hombres lagarto experimentan la mayoría de los sentimientos como descripciones separadas de criaturas y situaciones. Por ejemplo, los humanos que se encuentran cara a cara con un troll enojado sienten miedo en un nivel básico. Sus extremidads tiemblan, su pensamiento se vuelve atarado y confuso y reaccionan por instinto. La emoción del miedo arraiga y controla las acciones. En cambio, los hombres lagarto ven las emociones como rasgos asignados a otras criaturas, objetos y situaciones.

Un hombre lagarto no piensa: "Tengo miedo". En cambio, su mente registra alas criaturas agresivas y más fuertes como seres temibles que deben evitarse si es posible. Si tales criaturas atacan, el hombre lagarto huye luchando solo si está corralado. De este modo, no tienen miedo de un troll, sino que entienden que se trata de una criatura temible y peligrosa y reaccionan en consecuencia.

Los hombres lagarto nunca se enojan como otros lo hacen, pero actúan con agresividad hacia las criaturas que podrían vencer en una pelea y a las que no pueden tratar de otra manera. Son agresivos con las presas que quieren comer, los seres que quieren dañarlos, etc.

Las personas y las cosas agradables hacen lavidá más fácil para los hombres lagarto. Lo placentero debeser preservado y protegido, a veces a costa de la propia seguridad personal. Las criaturas y cosas apreciadas como más agradables son aquellas que permiten a los miembros de esta raza a evaluar más situaciones como benignas en lugar de temibles.

FRÍOS Y CALCULADORES

La mayoría de los humanoides describen a las personas más frías como carentes de emoción y empatía. La misma etiqueta representa adecuadamente a los hombres lagarto.



Al carecer de reacciones emocionales internas, los hombres lagarto se comportan de manera distante. No lloran a los camaradas caídos ni se enfurecen con sus enemigos. Simplemente observan y reaccionan cuando la situación lo justifica.

Los hombres lagarto carecen de lazos emocionales significativos con el pasado. Evalúan las situaciones en función de su utilidad e importancia actuales y futuras. En ninguna parte esto se manifiesta con tanta fuerza como cuando estas criaturas tratan con los muertos. Para un hombre lagarto, un compañero caído se convierte en una fuente potencial de alimento. Ese compañero podría haber sido guerrero o cazador, pero ahora el cuerpo es carne recién fallecida.

Un hombre lagarto que vive entre otros humanoides puede, con el tiempo, aprender a respetar las emociones de otras criaturas. El hombre lagarto no comparte esos sentimientos, sino que los evalúa de una manera clínica. Si el enano caído podría ser más útil como comida, pero cortar el cuerpo en filetes provoca agresión en los otros humanoides y lo hace menos útiles en combate.

UTILIDAD Y SUPERVIVENCIA

La mentalidad de los hombres lagarto puede parecer innecesariamente cruel, pero les ayuda a sobrevivir en un ambiente hostil. Los pantanos que habitan están llenos de una asombrosa variedad de amenazas. Por ello, se centran en la supervivencia por encima de todo, sin sentimientos.

Los hombres lagarto evalúan todo y a todos en términos de su utilidad. El arte y la belleza tienen poco significado

para ellos. Una espada afilada sirve para un propósito útil y bueno, mientras que una espada roma es un peso muerto sin una piedra de afilar.

Los hombres lagarto ven poca necesidad de planificar el futuro más allá de la próxima estación. Esto forma de entenderla vida les permite mantener su nivel actual de influencia en el mundo, pero limita su crecimiento. Esta raza no tiene interés en desarrollar la escritura, hacer planes a largo plazo o desarrollar otros métodos para progresar más allá de su simple existencia como cazadores y recolectores.

LOS SUAVES SON DESAFORTUNADOS

Los hombres lagarto ven a otros humanoides con una indiferencia que ojala lástima. Venidos al mundo sin escamas gruesas y dientes afilados, es un milagro que hayan logrado sobrevivir durante tanto tiempo. El humanotípico apenas podría pasar un día en los pantanos.

Aun así, si otras criaturas resultan útiles para los hombres lagarto, estas pueden desencadenar una respuesta protectora que se hace aún más fuerte por su aparente debilidad. Los hombres lagarto ven a estos seres como crías: jóvenes que necesitan de protección, pero que podrían ser útiles en el futuro si reciben atención.

PERSONALIDAD DE LOS HOMBRES LAGARTO

Puedes usar la tabla "peculiaridades de los hombres lagarto" para determinar una peculiaridad de la personalidad de un aventurero hombre lagarto o para inspirarte a la hora de crear una costumbre o manía únicas.

PECULIARIDADES DE LOS HOMBRES LAGARTO

d8	Peculiaridad
1	Odias el desperdicio y no ves ninguna razón para no aprovechar a los enemigos caídos. (Los desechos son sabrosos y portátiles).
2	Duermes mejor cuando la mayor parte de tu cuerpo está sumergido en agua.
3	El dinero no tiene sentido para ti.
4	Crees que solo hay dos especies de humanoides: hombre lagarto y comida.
5	Has aprendido a reír. Utilizas este talento en respuesta a todas las situaciones emocionales, para encajar mejor con tus camaradas.
6	Aún no entiendes cómo funcionan las metáforas. Es uno te impide usarlas en cualquier ocasión.
7	Aprecias a los humanoides suaves que se dan cuenta de que necesitan cotas de maila y espadas para igualar a los duros como los que naciste.
8	Tegustar devorar tu comida mientras todavía se te retuerce

NOMBRES HOMBRES LAGARTO

Los hombres lagarto toman sus nombres del idioma dracónico. Emplean nombres descriptivos y simples, otorgados por la tribu en función de los hechos o acciones notables de cada individuo. Por ejemplo, Gochos se traduce como "hacha", un nombre que se da a un guerrero hombre lagarto que derrotó a un orco y reclamó el arma de su enemigo. Una mujer lagarto a la que le gusta esconderse en un grupo de juncos antes de emboscar a un animal podría llamarse Achuaq, que significa "verde", para describir cómo se mezcla con el follaje.

Los hombres lagarto no distinguen entre hombres y mujeres en sus convenciones de nombres. Cada nombre de empleo incluye su traducción entre paréntesis.

Nombres de hombre lagarto: A chuak (verde), Aryte (guerra), Baeshra (animal), Darastrix (dragón), Garurt (hacha), Irhtos (secreto), Jhank (martillo), Kepesk (tormenta), Kethend (gema), Korth (peligro), Kosj (pequeño), Kothar (demonio), Litrix (armadura), Mirik (canción), Othokent (astuto), Sauriv (ojo), Throdent (muchos), Thurkear (noche), Usk (hierro), Valignat (quemar), Vargach (batalla), Verthica (montaña), Vutha (negro), Vyth (acero).

ATRIBUTOS HOMBRES LAGARTO

Tu personaje hombre lagarto tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2 y tu puntuación de Sabiduría en 1.

Edad. Los hombres lagarto alcanzan la madurez al rededor de los 14 años y rara vez viven más de 60.

Alineamiento. La mayoría de los hombres lagartos son neutrales. Ven el mundo como un lugar de depredadores y presas donde la vida y la muerte son procesos naturales. Solo desean sobrevivir y prefieren dejar que el resto de criaturas se las apañen.

Tamaño. Los hombres lagarto son un poco más corpulentos y altos que los humanos, y sus coloridos collares los hacen parecer aún más grandes. Tuta años Medio.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies y tienes una velocidad na dando de 30 pies.

Mordisco. Tus fauces son colmillos son un arma natural que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si impactas, inflige 1d6 + tu modificador de Fuerza daño perforante en lugar del daño contundente habitual para un ataque sin armas.

Artesano Astuto. Como parte de un descanso corto, puedes cosechar huesos y piel de una bestia asesinada, un autómatas, un dragón, una monstruosidad o a una criatura de tipo planta de tamaño Pequeño o más grande para crear uno de los siguientes objetos: un escudo, un garrote, una jabalina o 1d4 dardos o agujas para cerbatanas. Para utilizar este atributo, necesitas una hoja, como la de una daga, o herramientas de artesano apropiadas, como las herramientas de curtidor.

Aguantar la Respiración. Puedes contener la respiración durante 15 minutos.

Sabiduría del Cazador. Eres competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Naturaleza, Percepción, Sigilo, Supervivencia y Trato con Animales.

Armadura Natural. Tienes la piel dura y escamosa. Cuando no llevas armadura, tu CA es de 13 + tu modificador por Destreza. Puedes emplear tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que usas se proporcione a una CA más baja. Los beneficios de un escudo se aplican con normalidad mientras utilizas tu armadura natural.

Mandíbulas Hambrientas. En combate, puedes entregarte a un agresivo frenesí devorador. Como acción adicional, puedes realizar un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, inflige daño normal y obtienes un número de puntos de golpe temporales (mínimo de 1) igual a tu modificador por Constitución. No puedes usar este atributo de nuevo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y dracónico.

HABLA DE LOS HOMBRES LAGARTO

Los hombres lagarto pueden dominar el común, pero su mentalidad da como resultado un patrón de habla distinto al de otros humanoides.

Los miembros de esta raza rara vez emplean metáforas. Su discurso es casi siempre literal. Pueden aprender modismos, aunque solo con cierta fidelidad.

Los nombres los confunden, a menos que sean descriptivos. Tienen a aplicarse sus propias convenciones sobre los nombres a otras criaturas y a sandopalarlas en común.

Los hombres lagarto utilizan la forma activa para describir el mundo. Uno de ellos, en un clima frío, podría decir: "Este viento trae frío" en lugar de "Tengo frío". Además, tienen a definir las cosas en términos de acciones en vez de como efectos.

KENKU

EL MAPA QUE ENCONTRAMOS MOSTRABA LA ENTRADA AL tesoro del rey sacerdote justo en mitad del área en ruinas de la ciudad. Nos acercamos a nuestro destino sin problemas, pero cuando llegamos al edificio incendiado, una repentina cacofonía surgió a nuestro alrededor. Los pájaros graznaron, los gatos bufaron y los perros gruñeron. Lidda nos llevó de vuelta a las avenidas más seguras de la urbe. Solo cuando hubimos regresado a la zona patrullada por el guardia, ella nos explicó que los ruidos indicaban que el pueblo sin alas había reclamado ese lugar, por lo que traspasarlo sería bailar con la muerte.

—Gimble, Notas de un cazatesoros

Atormentados por un antiguo crimen que les robó sus alas, los kenkus deambulaban por el mundo como vagabundos y ladrones que viven en los márgenes de la sociedad humana. Los kenkus sufren de una siniestra reputación que no es del todo inmerecida, pero pueden demostrar ser valiosos aliados.

UNA MALDICIÓN ANTIGUA

Los kenkus antaño sirvieron a una entidad misteriosa y poderosa en otro plano de existencia. Algunos creen que eran esbirros de Grazz't, mientras que otros dicen que fueron batidores y exploradores de los duques del Viento de Aaga. Sea cual fuere la verdad, según la leyenda, los kenkus traicionaron a su amo. Incapaces de resistir el atractivo de un hermoso tesoro brillante, planearon robar el objeto y escapar al Plano Material.

Desafortunadamente para los kenkus, su señor descubrió su plan antes de que pudieran llevarlo a cabo. Enfurecida, la entidad les impuso tres terribles maldiciones. Primero, las amadas alas de los kenkus se marchitaron y cayeron de sus cuerpos, dejándolos atados a la tierra. En segundo lugar, y debido a que su ingenio y habilidad habían conspirado contra su amo, la chispa de la creatividad fue arrancada de sus almas. Finalmente, para asegurarse de que los kenkus nunca pudiera revelar ningún secreto, su señor les privó de la voz. Una vez la entidad estuvo satisfecha con el castigo impuesto, liberó a los kenkus en el Plano Material.

Desde entonces, esta raza ha vagado por el mundo. Se instalaron en lugares donde los aceptarían, generalmente ciudades lúgubres que han caído en tiempos difíciles y están invadidas por el crimen.



SUEÑOS DE VUELO

Por encima de todo, los kenkus desean recuperar su capacidad de volar. Cada uno de ellos nace con el deseo de alzar el vuelo y aquellos que aprenden a lanzar conjuros lo hacen con la esperanza de dominar aquellos que les permitirán conseguirlo. Los rumores sobre objetos mágicos como alfombras voladoras, escobas capaces de volar y objetos similares provocan un gran deseo en los kenkus de adquirir tales tesoros para sí mismos.

A pesar de su falta de alas, a los kenkus les encanta vivir en torres y otras estructuras elevadas. Buscan ruinas que lleguen al cielo, aunque carecen de la motivación y la creatividad para hacer reparaciones o fortificar dichos lugares.

Aun así, su peso ligero y pequeño tamaño les permite habitar estructuras desvinciadas que se hundirían bajo el peso de un humano o un orco.

Algunos gremios de ladrones usan kenkus como centinelas y mensajeros. Estos viven en los edificios más altos y las torres controladas por dichas sociedades, lo que les permite accechar desde estas posiciones elevadas y vigilar la ciudad desde las alturas.

PLAGIADORES SIN REMEDIO

Como resultado de su falta de creatividad, los kenkus funcionan cómodamente como esbirros de un poderoso amo. Los líderes de la banda imponen disciplina y minimizan los conflictos, pero fallan en la planificación efectiva o en la elaboración de esquemas a largo plazo.

Aunque no pueden hablar con sus propias voces, los kenkus son capaces de imitar perfectamente cualquier sonido que escuchen, desde la voz de un mediano hasta el ruido de las rocas que caen por la ladera de una colina. Sin embargo, los kenkus no pueden crear sonidos nuevos y solo

pueden comunicarse empleando los que ya han oído previamente. La mayoría de los kenkus usan una combinación de frases escuchadas y efectos de sonido para transmitir sus ideas y pensamientos.

Del mismo modo, los kenkus no tienen la capacidad de crear ideas o inventar objetos nuevos. Pueden reproducir elementos existentes con una habilidad excepcional, lo que les permite convertirse en artesanos y escribir excelentes. Son capaces de copiar libros, hacer réplicas de objetos y prosperar en situaciones en las que pueden producir grandes cantidades de piezas idénticas. Pocos kenkus encuentran este trabajo satisfactorio, ya que su búsqueda de la libertad para volarlos hace inadecuados para establecerse en una rutina.

ESBIRROS IDEALES

Los kenkus se reúnen en grupos llamados bandadas. Cada una de ellas está liderada por el miembro más mayor y experimentado, con la mayor cantidad de conocimientos a los que recurrir, a menudo llamado maestro.

Aunque los kenkus no pueden crear cosas nuevas, tienen talento para aprender y memorizar detalles. Por lo tanto, los más ambiciosos pueden sobresalir como espías y batidores excelentes. Un kenku que se entere de estrategias inteligentes y planes ideados por otras criaturas puede ponerlos en práctica. Los kenkus carecen del talento para improvisar o alterar un plan, pero un Maestro sabio pone en marcha múltiples estrategias a la vez, seguro de que sus subordinados pueden seguir las órdenes al pie de la letra.

Por esta razón, muchos kenkus se ganan la vida fácilmente como mensajeros, espías y centinelas de los gremios de ladrones, bandidos y otras bandas criminales. Una red de kenkus puede transmitir un canto de pájaro o un ruido similar por toda la ciudad y alertar a sus aliados sobre la aproximación de una patrulla de guardias o señalar una oportunidad excelente para un robo.

Como los kenkus pueden reproducir con precisión cualquier sonido, los mensajes que transmiten rara vez se degradan o sufren cambios en su significado. Los mensajeros humanos podrían cambiar palabras o frases y distorsionar un mensaje sin darse cuenta, pero los kenkus reproducen copias perfectas de lo que escuchan.

AVENTUREROS KENKUS

Los aventureros kenkus suelen ser los supervivientes de una bandada que ha sufrido grandes pérdidas o tratarse de kenkus excepcionales que se ha cansado de una vida de crimen. Estos personajes son más ambiciosos y atrevidos que sus compañeros. Ciertos kenkus deciden actuar por cuenta propia en su búsqueda de los secretos del vuelo, para dominar la magia o para descubrir la naturaleza de su maldición y encontrar un método para romperla.

Los aventureros de esta raza, a pesar de su relativa independencia, aún tienden a buscar a otro aventurero al que emular y seguir. A un kenku le encanta imitar la voz y las palabras de su compañero elegido.

NOMBRES KENKUS

Dado que los kenkus pueden duplicar cualquier sonido, sus nombres provienen de una asombrosa variedad de ruidos y frases. Tienen a dividirse en tres categorías que no hacen distinción entre masculino y femenino.

Los kenkus matones, guerreros o robustos adoptan ruidos hechos por armas, como el sonido metálico de una

maza contra una armadura o el de un hueso rompiéndose. Los que no son miembros de esta raza llaman al kenku describiendo este ruido. Los ejemplos de este tipo de nombre incluyen Rompedor, Clong, Cortador y Aporreador.

Los kenkus ladrones, estafadores y desvalijadores toman sonidos de animales, normalmente de aquellos comunes en entornos urbanos. De esta manera, los kenkus pueden llamarse entre sí, mientras que quienes los escuchan los confunden con animales ordinarios. Quienes no son de esta raza usan nombres que se refieren al ruido reproducido o al animal imitado, como Arañazo de Rata, Silbador, Ratonero y Gruñidor.

Algunos kenkus dan la espalda al crimen para buscar oficios legítimos. Estos adoptan sonidos realizados como parte de su trabajo. Un marinero duplica el ruido de una vela ondulante, mientras que un herrero imita el golpeo de un martillo sobre metal. Los que no son kenkus describen a estos personajes por sus sonidos relacionados con su profesión, como Vela Partida, Amartillar y Cortador.

ATRIBUTOS KENKUS

Toponaje kenku tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu puntuación de Sabiduría en 1.

Edad. Los kenkus tienen vidas más cortas que los humanos. Alcanzan la madurez a los 12 años y pueden vivir hasta los 60.

Alineamiento. Los kenkus son criaturas caóticas, rara vez establecen relaciones duraderas y se preocupan principalmente por preservar sus propios pellejos. En general, son caóticos neutrales de alineamiento.

Tamaño. Los kenkus miden alrededor de 5 pies de alto y pesan entre 90 y 120 libras. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad de base caminando es de 30 pies.

Falsificación Experta. Puedes duplicar la escritura y la artesanía de otras criaturas. Tienes ventaja en todas las pruebas realizadas para producir falsificaciones o réplicas de objetos existentes.

Entrenamiento Kenku. Eres competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Acrobacias, Engaño, Sigilo y Juego de Manos.

Imitación. Puedes imitar los sonidos que hayas escuchado, incluso voces. Cualquier criatura que lo oiga será confundida por imitaciones si superan una prueba de Sabiduría (Perspicacia) contra tu prueba de Carisma (Engaño).

Idiomas. Puedes leer y escribir en común y auranero, pero solo puedes hablar usando tu atributo de Imitación.

INTERPRETAR A UN KENKU

Si estás jugando con un kenku, los intentos constantes de imitar ruidos pueden parecer confusos o irritantes en lugar de entretenidos. En lugar de ello, puedes describir los sonidos que hace tu personaje y lo que significan. Sé claro acerca de las intenciones de tu aventurero a menos que estés buscando deliberadamente ser inescrutables o misterioso.

Podrías decir: "Chasquido hace el ruido de un martillo golpeando lentamente una piedra para demostrarlo aburrido que está. Juega con su daga y estudia al agente de la Alianza de los Lores sentado en el bar". Crear un vocabulario de sonidos para que los otros jugadores lo decodifiquen quizá suene divertido, pero podría acabarse siendo una distracción y ralentizar la partida.

TABAXI

UNAVEZ FUEMOS UNA TABAXI, HACE UNOS INVIERNOS. Ella mantenía la taberna en cada noche con sus historias y pasaba la mayoría de los días durmiendo en una silla frente a la chimenea. Pensábamos que era perezosa, pero cuando Linne apareció buscando un broche perdido, salió por la puerta antes de que pudieran padear.

—Toblen Stonehill, posadero

Provenientes de una tierra extraña y distante, los errantes tabaxis son humanoides felinos a los que les encanta recoger artefactos interesantes, recopilar historias y ver todas las maravillas del mundo. Al ser viajeros consumados, los inquisitivos tabaxis rara vez se quedan en un lugar mucho tiempo. Su naturaleza innata los empuja a no dejar secretos por descubrir, ni tesoros o leyendas perdidas.

MARGINADOS ERRANTES

La mayoría de los tabaxis permanecen en su lejanapatria, satisfechos con vivir en clanes pequeños unidos. Estos grupos cazan su comida, elaboran productos artesanales, engran media, se mantienen aislados.

Sin embargo, notados los tabaxis están satisfechos con esa vida. El Señor de los Gatos, Jafguradivina responsable de la creación de esta raza, otorga a cada uno de sus hijos un atributo de linio específico. Los tabaxis dotados de curiosidad even obligados a deambular por todas partes. Buscan historias, artefactos y tradiciones. Los que sobreviven a este período de ansia viajar regresan a su hogar en la senectud, para compartir noticias del mundo exterior. De esta manera, los tabaxis permanecen aislados, pero nunca ignoran cómo es la realidad existente más allá de su tierra.

TROCADORES DE SABIDURÍA

Los tabaxis atesoran el conocimiento en vez de las cosas materiales. Un cofre lleno de monedas de oro puede ser útil para comprar comida o un rollo de cuerda, pero no resulta interesante en sí mismo.

A los ojos de los tabaxis, reunir riqueza es como empacar raciones para un largo viaje. Es importante sobrevivir en el mundo, pero no vale la pena preocuparse demasiado por ello.

En cambio, los tabaxis valoran el conocimiento y las nuevas experiencias. Sus orejas se levantan en una taberna concurrida y sonscan historias mediante ofertas de comida, bebida o monedas. Estos felinos podrían acabar con las bolsas vacías, pero reflexionando sobre los relatos y los rumores que han reunido como un avaro contra sus monedas.

Aunque la riqueza material atrae poco a los tabaxis, estos seres tienen un deseo insaciable de encontrar e inspeccionar reliquias antiguas, objetos mágicos y otros objetos raros. Además del poder que pueden conferir tales artefactos, un tabaxi se complace en desentrañar los misterios existentes tras su creación y la historia de su uso.

CAPRICHOS FUGACES

Los tabaxis errantes son criaturas volátiles, que intercambian una obsesión o pasión por la siguiente según les viene engaña. El deseo de un tabaxi brillantemente, pero una vez estese cumple desaparece para ser reemplazado por otra obsesión. Los objetos siguiendo siendo enigmáticos y atractivos solo mientras guarden secretos.

Un pícaro tabaxi podría pasar meses conspirando felizmente para robar una gema extraña de un noble, solo para, después de robarla, intercambiarla por un pasaje en un barco o el alojamiento de una semana. Los tabaxis pueden tomar notas extensas o memorizar todas las facetas de la piedra preciosa antes de transmitirla, pero esta no posee ningún encanto una vez sus secretos y su naturaleza han sido descubiertos.

MANITAS Y JUGLARES

La curiosidad gobierna a la mayoría de los tabaxis que se encuentran fuera de su hogar, pero no todos se convierten en aventureros. Aquellos que buscan un camino más seguro para satisfacer sus obsesiones se convierten en manitas o juglares errantes.

Estos tabaxis trabajan en pequeños grupos, que generalmente consisten en un tabaxi mayor y más experimentado que guía a hasta cuatro jóvenes que están aprendiendo su camino en el mundo. Viajan en carros pequeños y coloridos, moviéndose de un asentamiento a otro. Cuando llegan, montan un pequeño escenario en una plaza pública donde cantan, tocan instrumentos, cuentan historias y ofrecen productos exóticos a cambio de artículos que despiertan su interés. Los tabaxis aceptan a regañadientes el oro, pero prefieren recibir objetos interesantes o tradiciones como pago.

Estos vagabundos suelen detenerse en reinos civilizados, ya que prefieren negociar en lugar de recurrir a métodos más peligrosos para saciar su curiosidad. Sin embargo, no dejarán pasar la oportunidad de realizar un pequeño robo discreto para poner sus zarpas en un artículo particularmente interesante si su propietario se niega a venderlo o intercambiarlo.

NOMBRES TABAXIS

Cada tabaxi tiene un nombre único, escogido por su clan y basado en una fórmula compleja que incluye astrología, adivinación, la historia de la tribu y otros factores. Los tabaxis utilizan los mismos nombres, que valen tanto para hombres como para mujeres, y la mayoría emplean apodos que provienen de sus nombres completos o se han inspirado en ellos.

Los nombres de sus clanes se basan normalmente en alguna característica geográfica situada en el territorio del grupo o cerca de este.

La siguiente lista de ejemplos de nombres tabaxis incluye apodos entre paréntesis.

Nombres tabaxis: Cinco Leños ("Leño"), Colibrí Zurdo ("Pájaro"), Espejo Humeante ("Humo"), Falda de Serpientes ("Serpiente"), Nube en la Cima de la Montaña ("Nube"), Nube Siete Truenos ("Trueno"), Zapato de Jade ("Jade").

Clanes tabaxis: Acanalados Brillantes, Árbol de Montaña, Lluvia Lejana, Montaña que Ronca, Río Ruidoso.

PERSONALIDAD DE LOS TABAXIS

Un tabaxi podría tener motivaciones y peculiaridades muy diferentes de las de un enano o un elfo con un trasfondo similar. Puedes usar las siguientes tablas para personalizar a tu aventurero más allá del rasgo de personalidad, ideal, vínculo y defecto de su trasfondo.

La tabla "obsesiones tabaxi" puede ayudar a pulir los objetivos de tu personaje. Para mayor diversión, tira un nuevo resultado cada pocos días en tiempo de la campaña, así podrás reflejar su constantemente mutable curiosidad.

EL SEÑOR DE LOS GATOS

La deidad de los tabaxis es una entidad voluble, como corresponde al patrón de los gatos. Los miembros de esta raza creen que este dios vaga por el mundo, vigilándolos e interviniendo en sus asuntos según sea necesario. Los clérigos del Señor de los Gatos son raros y generalmente acceden al dominio del Engaño.

OBSESIONES TABAXI

d8 Mi curiosidad está actualmente centrada en...

- 1 Un dios o entidad planar
- 2 Un monstruo
- 3 Una civilización perdida
- 4 Los secretos de un mago
- 5 Un objeto mundano
- 6 Un objeto mágico
- 7 Un lugar
- 8 Una leyenda o cuento

PECULIARIDADES TABAXI

d10 Peculiaridad

- 1 Echas de menos tu hogar tropical y te quejas sinceras por el clima helado, incluso en verano.
- 2 Nunca usas el mismo atuendo dos veces, a menos que sea absolutamente necesario.
- 3 Tienes una fobia menor al agua y odias mojar te.
- 4 Tu alocos siempre traiciona tus pensamientos más íntimos.
- 5 Ronroneas ruidosamente cuando eres feliz.
- 6 Tienes un pequeño ovillo de hilo en la mano, con el que no paras de jugar.
- 7 Siempre estás endeudado, ya que te gastas tu oro en fiestas lujosas y regalos para tus amigos.
- 8 Cuando conversas sobre algo con lo que estás obsesionado, hablas rápido, nunca haces pausa alguna y, como consecuencia, los demás no logran entenderte.
- 9 Eres una fuente de trivialidades sobre las tradiciones e historias que has descubierto.
- 10 No puedes evitar meterte en el bolsillo los objetos interesantes que encuentras.

ATRIBUTOS TABAXIS

Tu personaje tabaxi tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu puntuación de Carisma en 1.

Edad. Los tabaxis tienen una esperanza de vida equivalente a la de los humanos.

Alineamiento. Los tabaxis tienden a alineamientos caóticos, ya que dejan que el impulso y los caprichos guen sus decisiones. Raramente son malvados y la mayoría están impulsados por la curiosidad en lugar de la codicia u otras pasiones oscuras.

Tamaño. Los tabaxis son más altos que el humano promedio y son relativamente delgados. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Tienes los sentidos agudos de un gato, especialmente en la oscuridad. Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.



Agilidad Felina. Tus reflejos y agilidad te permiten moverte a toda velocidad. Cuando te mueves en tu turno durante un combate, puedes duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Una vez utilices este atributo, no puedes volver a emplearlo hasta que te muevas 0 pies en uno de sus turnos.

Garras de Gato. Gracias a tus garras, tienes una velocidad trepando de 20 pies. Además, tus garras son armas naturales, que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si impactas, infliges 1d4 + tu modificador de Fuerza de daño cortante en lugar del daño contundente habitual para un ataque sin armas.

Talento de Gato. Tienes competencia en las habilidades de Percepción y Sigilo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y otro idioma de tu elección.

LOS TABAXIS EN LOS REINOS OLVIDADOS

En los Reinos Olvidados, los tabaxis provienen de Maztica, un reinubiado muy lejano al otro lado del océano situado al oeste de la Costa de la Espada. Los tabaxis de estelugar son conocidos por su aislamiento. De hecho, hasta hace poco nunca se habían aventurado a salir de su hogar. Los tabaxis desvelan pocos sobre sus razas para este cambio, aunque persisten los rumores de extraños sucesos ocurridos en esa tierra lejana.

TRITÓN

AH, LOS TRITONES. IMAGÍNA TE SI LOS ELFOS PASARAN algunos siglos bajo el mar, sin nadie que cuestionara su arrogancia y petulancia. Al menos los tritones pasaron ese tiempo luchando contra los sahuagins y cosas peores, así que sabes que puedes contar con ellos en una pelea.

—Brego Stoneheart, capitán de barco

Los tritones protegen las profundidades oceánicas, construyendo pequeños asentamientos junto a profundas fosas oceánicas, portales a los planos elementales y otros lugares peligrosos, lejos de los ojos de los habitantes de tierra firme. Desde hace mucho son los guardianes del fondo del océano, pero en los últimos años los nobles tritones se han vuelto cada vez más activos en el mundo de la superficie.

CRUZADOS ACUÁTICOS

Siglos atrás, los tritones llegaron al mundo como respuesta a la creciente amenaza de los elementales malvados. Libraron muchas guerras contra sus enemigos en el Plano del Agua, a los que expulsaron a las Profundidades Oscuras, un lugar de presión aplastante y oscuridad total. Pero, con el tiempo, los tritones se dieron cuenta de que sus antiguos adversarios elementales estaban demasiado tranquilos; las expediciones a las profundidades revelaron que los krakens, sahuagins y enemigos mucho peores habían huido del Plano del Agua hacia el Plano Material.

Los tritones, impulsados por un gran sentido del deber y la responsabilidad, no permitirían a sus enemigos escapar tan fácilmente. En un gran cóncile surgieron voluntarios expertos en armas y magia que formarían una fuerza expedicionaria para entrar en el Plano Material y buscar a sus enemigos.

Esos tritones se extendieron por los océanos del mundo y establecieron protectorados para vigilar las fosas oceánicas, portales, cuevas submarinas y otros lugares donde sus enemigos podrían estar al acecho. Derrotaron a sus adversarios cuando los encontraron y obligaron al resto a ocultarse.

Con sus enemigos desterrados a las profundidades del mar, los tritones se asentaron para estar al tanto de cualquier signo de su regreso. Con el tiempo, extendieron su dominio sobre el fondo del mar desde sus asentamientos iniciales y construyeron puestos fronterizos para comerciar con otras razas. A pesar de esta expansión, pocas personas los conocen. Sus poblados son tan remotos que incluso los sirénidos y los elfos marinos rara vez se encuentran con ellos.

NOBLES ALTIVOS

Como resultado de su aislamiento y su limitada comprensión del Plano Material, los tritones pueden parecer altivos y arrogantes. Se ven así mismos como los protectores del mar y esperan que las otras criaturas nos ololesten ganun profundo respeto, sino también una completa deferencia.

Esta actitud podría molestar a otros, pero tienen su razón de ser. Pocos saben de las grandes victorias de los tritones sobre las terribles amenazas submarinas. Los miembros de estar azano están contentos con esa ignorancia, por lo que siempre se muestran encantados de hablar sobre la gran deuda que otros tienen para con ellos.



Los tritones también suelen emerger de su aislamiento asumiendo que los demás los recibirán como aliados respetados y mentores. Nuevamente, la distancia es la causa principal de esta actitud. La visión limitada de esta raza del mundo los deja ignorantes de los reinos, las guerras y otras luchas de la superficie. Los tritones ven tales preocupaciones como eventos menores; una muestra más del papel de su raza como los verdaderos protectores del mundo.

CAMPEONES ACÉRRIMOS

A pesar de sus modales desagradables, los tritones son, en el fondo, criaturas benevolentes, ya que están convencidos de que las otras razas civilizadas merecen su protección. Su actitud podría resultar molesta, pero cuando las flotas piratas acechan entre las olas o un kraken despierta de su sueño, se encuentran entre los primeros en tomar las armas para proteger a los demás.

Los tritones se sacrifican fácilmente por el bien común. Lucharán y morirán por humanos, sirénidos y otras criaturas sin dudar. Su naturaleza absorbe en sí mismos los hace pasar por alto la historia de otras criaturas, pero también cargan con un sentimiento de culpa por permitir que los males del Plano del Agua entren en el Plano Material y amenazaran a sus habitantes. Los tritones creen que tienen una deuda de honor con el mundo y lucharán y morirán para pagarla.

En ocasiones, su fervor e ignorancia sobre la superficie pueden llevarlos por mal camino. Los tritones que se encuentran con otras criaturas por primera vez pueden subestimarlas, siendo vulnerables al engaño. Además, debido a su fuerte tradición marcial, los tritones a veces están demasiado ansiosos por abalanzarse a una pelea.

EXTRAÑOS A LA SUPERFICIE

Dado su aislamiento, la mayoría de los tritones nunca han estado en tierra firme. Les desconcierta el no poder moverse hacia arriba y hacia abajo fuera del agua fácilmente y el cambio de las estaciones les resulta incomprensible.

Los tritones también encuentran sorprendente la variedad de instituciones sociales, reinos y otras costumbres. A pesar de su orgullosa cultura, siguen siendo inocentes en lo que al mundo de la superficie respecta. El típico protectorado tritón está estrictamente regulado, organizado y unificado en torno a una causa común. Un tritón que se encuentre en tierra acabará fácilmente confundido por la desconcertante diversidad de alianzas, rivalidades y pequeños agravios que impiden que las personas de la superficie se unifiquen de verdad.

En el peor de los casos, la arrogancia de un tritón agravará la tendencia de este a no comprender las formas del mundo de la superficie. Es fácil para uno de estos seres culpar a las extrañas prácticas sociales de lo que percibe como la barbarie, debilidad o cobardía típicas de los pueblos de tierra firme.

PERSONALIDAD DE LOS TRITONES

Estos campeones del bien tienen buenas intenciones, pero están lejos de ser perfectos: es fácil que los demás puedan molestarlos o enfadarlos. Puedes seleccionar, tirar o adaptar una peculiaridad específica para uno de estos personajes de la tabla "peculiaridades de tritón". Usa uno de los resultados para inspirarte a la hora de interpretar a tu aventurero.

CONJURO: MURO DE AGUA

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de agua en el suelo en un punto que puedas ver y esté dentro del alcance. Sus medidas pueden ser de hasta 30 pies de largo, 10 de alto y 1 pie de grosor o, en vez de eso, puedes hacerlo con forma de un anillo de hasta 20 pies de diámetro, 20 de alto y 1 de grosor. El muro desaparece cuando termina el conjuro. El espacio ocupado por su trazado se considera terreno difícil.

Cualquier ataque de arma a distancia que entre en el espacio del muro tiene desventaja en la tirada de ataque y, además, el daño de fuego se reduce a la mitad si un efecto de fuego traspasa el muro para alcanzar a su objetivo. Los conjuros que causan daño de frío que crucen el muro hacen que el área que han atravesado se congele (al menos una sección cuadrada de 5 pies de lado queda congelada). Cada sección congelada de 5 pies de lado tiene CA 5 y 15 puntos de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, esta es destruida. Si esto sucede, el agua del muro no rellena esa sección.

PECULIARIDADES DE TRITÓN

d6	Peculiaridad
1	Formulasolicitudes en forma de órdenes que esperas que se obedezcan.
2	Eres rápido a la hora de presumir de la grandeza de tu civilización.
3	Aprendiste una versión anticuada del común y usa "vos" y "su merced" con frecuencia al hablar.
4	Asumes que las personas te dicen la verdad sobre las costumbres y expectativas locales.
5	El mundo de la superficie te parece un lugar maravilloso y catalogas todos sus detalles en un diario.
6	Asumes erróneamente que las personas de la superficie saben mucho sobre tu raza y están impresionadas por la historia de tu pueblo.

NOMBRES TRITONES

La mayoría de los nombres de tritones tienen dos o tres sílabas. Los masculinos generalmente terminan con una vocal y la letra "n", y los femeninos tradicionalmente terminan con una "n". Los tritones usan su protectorado natal como apellido, a cuyo nombre agregan una vocal seguida de "th" al final.

Nombres femeninos de tritón: Ar yn, Belthyn, Duthyn,

Feloren, Otany n, Shalryn, Viaryn, Wolyn.

Nombres masculinos de tritón: Corus, Delnis, Jhimas,

Keros, Molos, Nalos, Vodoss, Zunis.

Apellidos de tritón: Ahlorsath, Pumanath, Vuuvaxath.

ATRIBUTOS TRITONES

Tu persona je tritón tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tus puntuaciones de Fuerza, Constitución y Carisma aumentan en 1.

Edad. Los tritones alcanzan la madurez alrededor de los 15 años y pueden vivir hasta los 200.

Alineamiento. Los tritones tienden hacia el legal bueno. Como guardianes de los confines más oscuros del mar, su cultura los empuja hacia el orden y la benevolencia.

Tamaño. Los tritones son ligeramente más bajos que los humanos, con un promedio de aproximadamente 5 pies de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies y tienes una velocidad nadando de 30 pies.

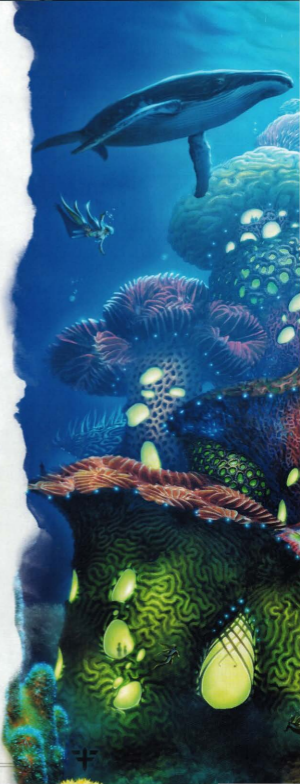
Anfíbio. Puedes respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Control del Aire y del Agua. Como hijo del mar, eres capaz de invocar la magia de los elementales del aire y el agua. Puedes lanzar *nube de oscurecimiento* o *coneste atributo*. Además, a partir de nivel 3, puedes usar *ráfaga de viento*, desde el nivel 5, *muro de agua* (consulta el conjuro en el cuadro lateral). Una vez utilices cualquiera de estos conjuros, no podrás volver a emplear dicho conjuro usando este atributo hasta que finalices un descanso largo. Tu aptitud mágica para lanzar estos conjuros es Carisma.

Emisario del Mar. Las criaturas a cuáticas tienen una afinidad extraordinaria con tu pueblo. Puedes comunicar ideas simples a bestias que puedan respirar bajo el agua. Son capaces de entender el significado de tus palabras, aunque no posees ninguna habilidad especial para comprenderles tú a ellos.

Guardianes de las Profundidades. Adaptado incluso a las profundidades oceánicas más extremas, posee resistencia al daño de frío e ignora cualquier efecto inconveniente causados por un entorno submarino profundo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y primordial.



AVENTUREROS MONSTRUOS

En algunas campañas, los humanoides que normalmente se considerarían amenazas terribles podrían partir de aventuras junto a los humanos y las demás razas habituales. Esta sección está dirigida a los DM que deseen expandir las elecciones de raza para sus campañas más allá de las típicas de D&D.

¿POR QUÉ UN PERSONAJE MONSTRUO?

Crear personajes que sean criaturas que normalmente aparecen como villanos ofrece algunas posibilidades de interpretación interesantes. Y a sea porque quieras injectar un poco de comedia, interpretar una historia trágica de traición y pérdida o para tener a un antihéroe en el grupo, un aventurero monstruo le da al jugador que lo controla la oportunidad de asumir un desafío inusual. Antes de permitir que personas monstruosas en tu campaña, sopesa las siguientes tres preguntas.

¿RARO O MUNDANO?

Considera cuán comunes son los aventureros orcos, goblins y similares en tu ambientación. ¿No se les considera más extraños que los elfos o los enanos? ¿Se les recibe con recelo? El papel que desempeñan estas razas en tu mundo debe determinar el tipo de reacciones a las que se enfrentan dichos personajes.

No tengas miedo de llevar las cosas al extremo. Un personaje orco podría tener que aventurarse en el pueblo disfrazado o permanecer fuera de sus muros, por temor a ser encarcelado o sufrir las atenciones de una muchedumbre enfurecida. Sugérrate de hablar con el grupo sobre cómo pueden esperar esos personajes que les trate el mundo. A algunos jugadores les gusta el desafío que implica ser un paria, pero no crees ciertas expectativas si luego no se van a materializar.

Puedes decidir que un monstruo sea otra cultura más en tu campaña, con alianzas y rivalidades con humanos, elfos y enanos. Un reino hobgoblin podría servir como tapón entre un reino humano y una región devastada invadida por los engendros de Kyuss. Los kobolds podrían ser constructores de ciudades, arquitectos de grandes edificios fuertemente fortificados, en los que otras personas habitan por un precio. Las notas culturales del capítulo 1 describen la representación habitual de estas criaturas en D&D, pero de ninguna manera las definen para tu historia. Úsalas como punto de partida para tus propias ideas.

¿MARGINADO O EMBAJADOR?

Considera cómo la cultura nativa de un aventurero monstruo ve a dicho personaje. ¿Es un paria, un espía, un embajador u otra cosa? Trabaja con el jugador para determinar cómo el personaje se convirtió en aventurero.

El vínculo del personaje es un gran punto de partida para considerar esta pregunta. ¿Cómo entronca dicho vínculo con la aventura? El rasgo, el defecto y el ideal del personaje también pueden desempeñar un papel en la historia, para hacerla más sustanciosa.

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

Define qué vínculos especiales tiene el personaje con otros miembros del grupo de aventureros. Un brujo orco podría ser el enemigo jurado del explorador enano, pero los dos se ven obligados a trabajar juntos para derrotar a un enemigo común. Quizás el hechicero kobold era el familiar del mago tiefling, transformado por un archimago furioso como consecuencia de algún insulto insignificante. El paladín hobgoblin podría haber sido humano antes, pero enfadó a la saga equivocada y esta le maldijo con una apariencia malvada. Un lazo creativo entre un aventurero monstruo y el resto del grupo ayuda a crear una campaña memorable.

La tabla "origen monstruoso" ofrece una serie de ideas para añadir un personaje monstruo a la campaña.

ORIGEN MONSTRUOSO

ds	Origen
1	Eres un espía enviado para socavar a tus enemigos desde dentro.
2	Eres víctima de una maldición o conjuro de <i>polimorfia</i> .
3	Fuiste criado por humanos, elfos o enanos y has adoptado su cultura.
4	A una edad temprana adoptaste una religión humana y ahora la sirves fielmente.
5	Recibiste una revelación divina que te envió a tu propio camino, en ocasiones, recibes nuevas visiones que te guían.
6	Tu enemigo jurado es un aliado de tu pueblo, lo que te ha forzado a abandonar tu tribu para vengarte.
7	Una entidad malvada corrompió la sociedad de tu pueblo.
8	Un desigual evento extraño te hizo perder todo recuerdo de tu pasado, pero a veces vuelven destellos de él.

ATRIBUTOS RACIALES

Los atributos del juego para las razas de monstruos se ofrecen aquí. Consulta el capítulo 1 para sus notas culturales y de interpretación. Algunas de estas razas son inusuales, ya que cuentan con una reducción en una puntuación de característica, mientras que otras son más o menos poderosas que las razas típicas de D&D, razón de más para que los aventureros monstruosos sean usados con mesura en una campaña.

ATRIBUTOS GOBLINS

Tu personaje goblin tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución en 1.

Edad. Los goblins alcanzan la edad adulta a los 8 años y viven hasta los 60.

Alineamiento. Los goblins son típicamente neutrales malvados, ya que solo les preocupan sus propias necesidades. Unos pocos goblins pueden entender a ser buenos neutrales, pero solo en raras ocasiones.

Tamaño. Los goblins miden entre 3 y 4 pies de alto y pesan entre 40 y 80 libras. Tu tamaño es Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies. **Visión en la Oscuridad.** Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Esos, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Furia de los Pequeños. Cuando dañas a una criatura con un ataque o un conjuro y el tamaño de la criatura es mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o el conjuro provoquen daño adicional a dicho objetivo. El daño adicional causado es igual a tu nivel. Una vez uses este atributo, no podrás volver a utilizarlo hasta finalizar un descanso corto o largo.

Huida Veloz. Puedes en cada uno de tus turnos, usar una acción adicional para Destruirte o Esconderte.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y goblin.

ATRIBUTOS HOBGOBLINS

Tu persona je hobgoblin tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2 y tu puntuación de Inteligencia en 1.

Edad. Los hobgoblins maduran al mismo ritmo que los humanos y tienen vidas de duración similar.

Alineamiento. La sociedad hobgoblin se basa en la fidelidad a un código de conducta rigido e implacable. Como tal, tienden a ser legales malvados.

Tamaño. Los hobgoblins miden entre 5 y 6 pies de alto y pesan entre 150 y 200 libras. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies, **Visión en la Oscuridad.** Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Esosí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solotonosdegris.

Entrenamiento Marcial. Eres competente con dos armas marciales de tu elección y con armadura ligera.

Guardar las Apariencias. Los hobgoblin tienen cuidado de no mostrar debilidad frente a sus aliados, por temor a perder estatus. Si fallas una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes obtener una bonificación a la tirada igual al número de aliados que pueden ver y se encuentren a 30 pies o menos de ti (bonificación máxima de +5). Una vez uses este atributo, no podrás volver a utilizarlo hasta finalizar un descanso corto o largo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y goblin.

ATRIBUTOS KOBOLDS

Tu personaje kobold tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu puntuación de Fuerza se reduce en 1.

Edad. Los kobolds alcanzan la edad adulta a los 6 años y pueden vivir hasta 120 años, pero rara vez lo hacen.

Alineamiento. Los kobolds son fundamentalmente egoístas, lo que los hace malvados, mientras su dependencia de la fuerza de su grupo provoca que tiendan a ser legales.

Tamaño. Los kobolds miden entre 2 y 3 pies de alto y pesan entre 25 y 35 libras. Tu tamaño es Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies, **Visión en la Oscuridad.** Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Esosí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solotonosdegris.

Humillarse, Arrastrarse y Suplicar. Como acción en tu turno, puedes arrastrarte patéticamente para distraer a los enemigos cercanos. Hasta el final de tu próximo turno, tus aliados obtienen ventaja en las tiradas de ataque contra enemigos situados a 10 pies o menos de ti que pueden verte. Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso corto o largo.

Atacaren Manada. Cuentas con ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos un o de tus aliados que no esté incapacitado se encuentra a 5 pies o menos del objetivo.

Sensibilidad a la Luz Solar. Tienes desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vistacundo tu, el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentas percibir estés bajo la luz directa del sol.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y draconico.

ATRIBUTOS ORCOS

Tu personaje orco tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución en 1, mientras que tu puntuación de Inteligencia se reduce en 1.

Edad. Los orcos alcanzan la edad adulta a los 12 años y viven hasta los 50.

Alineamiento. Los orcos son asaltantes agresivos, que creen que el mundo debería ser suyo. También respetan la fuerza por encima de todo lo demás y creen que los fuertes deben atormentar a los débiles para asegurarse de que la debilidad no se propague como una enfermedad. Suelen ser caóticos malvados.

Tamaño. Los orcos generalmente miden algo más de 6 pies de altura y pesan entre 230 y 280 libras. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies, **Visión en la Oscuridad.** Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Esosí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solotonosdegris.

Agresivo. Como acción adicional, puedes moverte tu velocidad hacia un enemigo de tu elección que seas capaz de ver o escuchar. Debes terminar este movimiento más cerca del objetivo que antes de empezar a moverte.

Amenazador. Eres competente en la habilidad Intimidación.

Constitución Poderosa. Cuentas como una categoría de tamaño más grande al determinar tu capacidad de cargar y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y orco.

ATRIBUTOS OSGOS

Tu personaje osgo tiene los siguientes atributos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Destreza en 1.

Edad. Los osgos alcanzan la edad adulta a los 16 años y viven hasta los 80.

Alineamiento. Los osgos soportan una dura existencia que les exige ser autosuficientes, incluso a expensas de sus compañeros. Tienden a ser caóticos malvados.

Tamaño. Los osgos miden entre 6 y 8 pies de alto y pesan entre 250 y 350 libras. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies, **Visión en la Oscuridad.** Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Esosí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solotonosdegris.

Extremidades Largas. Cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, tu alcance es 5 pies mayor de lo normal.

Constitución Poderosa. Cuentas como una categoría de tamaño más grande al determinar tu capacidad de cargar y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Furtivo. Eres competente en la habilidad de Sigilo.

Ataque por Sorpresa. Si sorprendes a una criatura y la impactas con un ataque en tu primer turno en combate, este inflige 2d6 de daño adicional. Puedes emplear este atributo solo una vez por combate.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común y goblin.

ATRIBUTOS DE YUAN-TI PURASANGRE

Tu personaje yuan-ti purasangre, llamado purasangre para abreviar, tiene los siguientes rasgos raciales:

Mejora de Característica. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2 y tu puntuación de Inteligencia en 1.

Edad. Los purasangres maduran al mismo ritmo que los humanos y tienen vidas de duración similar.

Alineamiento. Los purasangres carecen de emoción y ven a los demás como herramientas a manipular. Les importa poco la ley y el caos, por lo que son típicamente neutral malvados.

Tamaño. Los purasangres igualan a los humanos en el tamaño y peso promedio. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad caminando base es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Lanzamiento de Conjuros Innato. Conoces el truco de *rociada venenosa*. Puedes lanzar *encantar animal* un número ilimitado de veces con este atributo, pero solo eres capaz de elegir como objetivo a serpientes. A partir de nivel 3, también puedes lanzar *sugestión* mediante este atributo. Una vez hayas lanzado este conjuro usando este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta finalizar un descanso largo. Tu aptitud mágica para lanzar conjuros es Carisma.

Resistencia Mágica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Inmunidad al Veneno. Eres inmune al daño de veneno y a la condición "envenenado".

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir en común, abisal y dracónico.

ALTURA Y PESO

Puedes tirar por la altura y el peso de tu personaje en la tabla "altura y peso aleatorios". La tirada en la columna "modificador de altura" agrega un número (en pulgadas) a la altura base del personaje. Para obtener un peso, multiplica el número que sacaste para la altura por el modificador de peso y suma el resultado (en libras) al peso base.

ALTURA Y PESO ALEATORIOS

Raza	Altura base	Peso base	Modificador de altura	Modificador de peso
Aasimar	4'8"	110 lb	+2d10	× (2d4) lb
Firbolg	6'2"	175 lb	+2d12	× (2d6) lb
Goblin	3'5"	35 lb	+2d4	× 1 lb
Goliath	6'2"	200 lb	+2d10	× (2d6) lb
Hobgoblin	4'8"	110 lb	+2d10	× (2d4) lb
Hombre lagarto	4'9"	120 lb	+2d10	× (2d6) lb
Kerku	4'4"	50 lb	+2d8	× (1d6) lb
Koboldo	2'1"	25 lb	+2d4	× 1 lb
Orco	5'4"	175 lb	+2d8	× (2d6) lb
Osgo	6'0"	200 lb	+2d12	× (2d6) lb
Tabaxi	4'10"	90 lb	+2d10	× (2d4) lb
Tritón	4'6"	90 lb	+2d10	× (2d4) lb
Yuan-ti	4'8"	110 lb	+2d10	× (2d4) lb

CAPÍTULO 3: BESTIARIO



DENTRO DE ESTE BESTIARIO, ENCONTRARÁS perfiles y descripciones de casi cien monstruos adecuados para cualquier campaña de D&D. Muchos de ellos, como el ranamot y el morkoth, han existido desde las primeras ediciones del juego. Otros, como el banderhobb y el vargouille, llegaron más tarde, pero son igualmente queridos. Algunas de las nuevas criaturas que puedes hallar aquí son variantes de los monstruos tratados en el capítulo 1.

Este capítulo es una continuación del *Monster Manual* y adopta una presentación similar. Si no estás familiarizado con el formato de los perfiles de monstruos, lee la introducción del *Monster Manual* antes de continuar. Explica la terminología de los perfiles y proporciona reglas para varios atributos de monstruos, información que no se repite aquí.

Al igual que con los monstruos del *Monster Manual*, hemos tratado de capturar la esencia de cada criatura y centrarnos en los atributos que la hacen única o motivan a los DM a usarla. Puedes hacer lo que quieras con estos monstruos y cambiar su descripción para que encajen en tu campaña. Nada de lo que decimos aquí está destinado a coartar tu creatividad.

Las criaturas en este bestiario están organizadas alfabéticamente. Algunas se agrupan bajo un encabezado; por ejemplo, la sección "Orcos" contiene perfiles de varios tipos de orcos, incluidos los tanarukks (orcos demoníacos). Inmediatamente después de este capítulo hay dos apéndices que contienen perfiles adicionales. El apéndice A reúne un puñado de bestias útiles que no justifican entradas más largas. El apéndice B proporciona PNJ genéricos cuyos perfiles se pueden personalizar para que sean útiles en tu campaña.

Este capítulo y los apéndices A y B están destinados a utilizarse junto con el resto de este libro. El apéndice C contiene listados de criaturas por tipo, valor de desafío y entorno. Estas listas pueden ayudarte a encontrar monstruos apropiados para tu aventura o campaña. Si estás buscando formas de emplear las variantes de contempladores, gigantes, gnolls, trasgos, sagas, kobolds, azotantes, orcos y yuan-tis descritos en este capítulo, las descripciones y mapas del capítulo 1 podrían inspirarte. Del mismo modo, los atributos raciales del capítulo 2 se pueden aplicar a los perfiles del apéndice B para crear PNJ memorables, como pueden ser campeones goliats, maestros ladrones kenkus y bardos tabaxis.

AZOTAMENTES

Aquí aparecen miembros de la horrible familia ilcida, uniéndose al azotamentes corrientes del *Monster Manual*.

ALHOON

Los azotamentes que persiguen el estudio de la magia arcana son exiliados como desviados, por lo que para ellos no es posible la comunión eterna con un cerebro anciano. El camino para convertirse en liche ofrece una manera de escapar a la permanencia de la muerte, pero ese camino es largo y solitario. Los alhoons son azotamentes que recurren a un atajo.

Tentación arcana. Los cerebros ancianos impiden a los azotamentes buscar el poder mágico fuera de la psiónica, pero no se trata de una prohibición que a menudo tengan la necesidad de imponer. Los ilcidos no tolerarían a maestros que no fueran miembros de su propia especie, ya que no está en su naturaleza inclinarse ante ningún dios o patrón sobrenatural. Sin embargo, la magia sigue siendo una tentación para ellos, aunque rara.

En las páginas de un libro de conjuros, un azotamentes ve un sistema para adquirir autoridad. A través de los escritos del mago que lo redactó, el ilcido percibe el funcionamiento de una mente altamente inteligente. La mayoría de los azotamentes que encuentran un libro de conjuros reaccionan con aborrecimiento o indiferencia, pero para algunos un grimorio es una puerta de entrada a una nueva forma de pensar.

Durante un tiempo, el estudio de dichos textos prohibidos puede ocultarse a otros ilcidos e incluso a un cerebro anciano. La comprensión de la magia es esquiva, como si estuviera viva. Sin embargo, con el tiempo, llega el entendimiento, momento en el cual un azotamentes arcanista debe aceptarse a sí mismo como desviado y huir de la colonia si quiere vivir.

Terror existencial. Los azotamentes arcanistas que experimentan la libertad reaccionan de varias formas. Algunos valoran su privacidad, otros buscan comunicarse con mentes similares y unos pocos aspiran a dominar una colonia, elevándose a la posición de liderazgo que normalmente ocuparía un cerebro anciano. Independientemente de las inclinaciones personales del arcanista, se enfrenta al mismo hecho: cuando muera, no se unirá a la multitud de mentes en el cerebro anciano. Las mentes desviadas nunca son aceptadas como parte del colectivo; para ellos, la muerte significa el olvido.

Salvación terrible. El camino para convertirse en liche ofrece la salvación y la posibilidad de buscar el conocimiento indefinidamente. Tras haberse dado festines con los cerebros de otros cuando estaba vivo, un azotamentes no tiene reparo alguno en alimentar a una filacteria con almas. El único obstáculo para que un ilcido se convierta en un liche es conocer la forma de hacerlo, y algunos azotamentes arcanistas no se detendrán ante nada para descubrir este secreto. Sin embargo, este camino exige a un lanzador de conjuros arcano en la cúspide de su poder, algo lejos del alcance de muchos azotamentes.

Enfrentados a esta horrible realidad, un grupo de nueve azotamentes desviados utilizaron su magia arcana y psiónica para tejer una nueva verdad. Estos nueve se llamaron a sí mismos los alhoons y, desde entonces, todos los que siguen sus pasos han sido denominados con el mismo nombre.

Un secreto psiónico. Los alhoons pueden cooperar en la creación de un *talismán para atrapar la mente*, un contenedor del tamaño de un puño hecho de plata, esmeralda y amatista. El proceso requiere al menos tres azotamentes arcanistas y el sacrificio de un número igual de almas de víctimas vivas en un ritual de tres días que implica el lanzamiento de conjuros



y la comunión psiónica. Una vez completado, la muerte en vida manteniendo el libre albedrío es conferida a los ilcidos, convirtiéndolos en alhoons.

Al principio, un alhoon puede ser difícil de distinguir de un azotamentes normal. La diferencia más obvia es la falta del recubrimiento de mucoso siempre presente en los ilcidos. Sin esa protección, la piel de un alhoon se vuelve seca y agrietada. Sus ojos pueden parecer consumidos y hundidos. Ambas pistas son pasadas por alto fácilmente por alguien que no ha visto a un azotamentes antes. Sin embargo, en poco tiempo, la carne de un alhoon se marchita y sus cuencas vacías brillan con fríos puntitos de luz, como les sucede a otros liches.

Immortalidad precaria. A diferencia del verdadero arcano para convertirse en liche, el *talismán para atrapar la mente* no restaura a los alhoons como muertos vivientes si son destruidos. En cambio, la mente de un alhoon abatido se transfiere al talismán, donde permanece en comunión con cualquier otra mente de alhoon atrapada, así como las almas de los sacrificados.

La muerte en vida conferida por un *talismán para atrapar la mente* dura poco; tanto como la vida de la víctima viva que fue seleccionada. Por lo tanto, un alhoon que trajo a un elfo de 200 años para ser sacrificado espera una existencia mucho más larga que uno que ofrece a un humano de 35 años. Los alhoons pueden extender su existencia repitiendo el ritual con nuevas víctimas, prolongando su propia esperanza de vida.

La destrucción de un *talismán para atrapar la mente* condena a los atrapados en su interior al olvido y, por eso, los alhoons suelen trabajar juntos para crear elaboradas protecciones sobre este objeto y su lugar preferido para practicar el ritual. A veces, se confía a un solo alhoon el *talismán para atrapar la mente*, pero esta es una propuesta peligrosa. Cualquiera que posea el artefacto tiene ventaja en los ataques, salvaciones y pruebas contra los alhoons asociados con su creación y, por su parte, esos alhoons a su vez sufren desventaja en los

ataques, salvaciones y pruebas contra el portador del objeto. Además, el dueño del talismán puede comunicarse telepáticamente con cualquier alma sacrificada atrapada dentro y,

ALHOON

Muerta viviente Mediana, cualquier alineamiento alvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 120 (16d8+48)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Con +7, Int +8, Sab +7, Car +7
 Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Engaño +7, Historia +8, Percepción +7, Perspicacia +7, Sigilo +5
 Resistencia a daño: frío, relámpago, necrótico
 Inmunidad a daño: veneno: contudente, cortante y perforante de ataques mágicos
 Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado
 Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 17
 Idiomas: habla de las profundidades, infracomún, telepática 120 pies
 Desafío: 10 (5.900PX)

Lanzamiento de Conjuros. El alhoon es un lanzador de conjuros de nivel 12. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16, +8 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *agarrar electrizante, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación, toque helado*
 Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, disfrazarse, escudo, proyectil mágico*
 Nivel 2 (3 espacios): *invisibilidad, imagen múltiple, rayo abrasador*
 Nivel 3 (3 espacios): *contrahechizo, relámpago, volar*
 Nivel 4 (3 espacios): *asesino fantasmal, confusión, tentáculos negros de Evard*
 Nivel 5 (2 espacios): *alterar los recuerdos, muro de fuerza*
 Nivel 6 (1 espacio): *desintegrar, globo de invulnerabilidad*

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónico). La aptitud mágica innata del alhoon es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos, levitar*
 1/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador), *dominar monstruo*

Resistencia a Expulsión. El alhoon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse a los muertos vivientes.

Resistencia Mágica. El alhoon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Agarre escalofriante. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (3d6) de daño de frío.

Descarga mental (Recarga 5-6). El alhoon emite mágicamente una descarga de energía psíquica en un cono de 60 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 18 o recibirán 22 (4d8 + 4) de daño psíquico y estarán aturdidas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

de igual forma, los alhoons en el interior del objeto pueden hablar telepáticamente con el portador. Una criatura que lleve el talismán no puede evitar la comunicación con los alhoons, pero puede silenciar a las almas atrapadas.

VARIANTE: AZOTANTES LICHE (ILICILICHE)

El camino para llegar a ser un verdadero liche es uno que solo los más poderosos azotantes pueden seguir, ya que requiere la habilidad de crear una filacteria y lanzar el conjuro de *conviviero*.

Un azotante de liche utiliza el *peñel del liche* (consulta el *Monster Manual*), con los siguientes cambios:

- Tiene un valor de desafío de 22 (41.000PX).
- Conoce el habla de las profundidades e infracomún, y tiene telepática con un alcance de 120 pies.
- Posee los atributos Resistencia Mágica y Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónico), así como las opciones de acción: *detentáculos*, *extraer cerebro* y *descarga mental* (todas descritas continuación). Mientras usa un azotante de liche aliméntase a las almas capturadas en la filacteria, mantendrá el poder muscular de sus tentáculos y la capacidad de extraer cerebros.
- Su conjunto de acciones legendarias (descritas a continuación) es diferente del de un liche normal.

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónico). La aptitud mágica innata del liche es Inteligencia (salvación de conjuros CD 20). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes:

A voluntad: *detectar pensamientos, levitar*
 1/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador), *dominar monstruo*

Resistencia Mágica. El liche tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 21 (3d10 + 5) de daño psíquico. Si el objetivo es Grande o más pequeño, está agarrado (CD 15 para escapar) y deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 20 o estará aturdido hasta que este agarre finalice.

Extraer cerebro. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 5 pies, un humanoide incapacitado que esté agarrado por el liche. Impacto: 55 (10d10) de daño perforante. Si este daño reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el azotante le matará extrayendo y devorando su cerebro.

Descarga mental (Recarga 5-6). El liche emite mágicamente una descarga de energía psíquica en un cono de 60 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 18 o recibirán 27 (5d8 + 5) de daño psíquico y estarán aturdidas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir esta tirada al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

ACCIONES LEGENDARIAS

El azotante de liche tendrá las siguientes opciones de acción legendaria, que reemplazan todas las acciones legendarias del liche:

Tentáculos. El liche hace un ataque con sus tentáculos.

Extraer cerebro (cuesta 2 acciones). El azotante utiliza *extraer cerebro*.

Descarga mental (cuesta 3 acciones). El liche recarga su *descarga mental* y la usa.

Lanzar conjuro (cuesta 1-3 acciones). El azotante emplea un espacio de conjuro para lanzar un conjuro de nivel 1, 2 o 3 que tenga preparado. Hacerlo cuesta 1 acción legendaria por nivel del conjuro.

CEREBRO ANCIANO

Un cerebro anciano, la máxima expresión de la dominación ilícita, se extiende dentro de una cuba en salmuera viscosa, tocando los pensamientos de criaturas tanto cercanas como lejanas. Garabatea en el lienzo de sus mentes, reescribe sus pensamientos y firma sus sueños.

Infiltradores psíquicos. Cuando un cerebro anciano se infiltra en una mente, altera la percepción de la criatura y engaña a sus sentidos, haciendo que vea, escuche, toque, pruebe o sienta la realidad de acuerdo con sus malvadas intenciones. Desde grandes distancias, implanta sugerencias en el subconsciente o influye sutilmente en los sueños de otros seres, para obligarles a seguir un curso de acción que beneficie a su gran plan.

Cuando sus insidiosos consejos fallan, un cerebro anciano afirma su dominio más directamente. Toma el control de una mente reticente y controla el cuerpo de la criatura como lo haría con una marioneta. Contra aquellos raros especímenes con la fuerza de voluntad para desafiarlo o atacarle, envía una explosión de fuerza psíquica abrumadora para aplastar su mente, convirtiendo a la criatura en un cascarón babeante e irreflexivo.

Devorador de pensamientos. Un cerebro anciano se sustenta consumiendo los cerebros de otras criaturas. Cuando los sirvientes azotamientos que lo protegen y atienden no le traen sus comidas directamente, el cerebro anciano localiza mediante zarcillos de pensamiento a criaturas mentalmente sugestionables para que se acerquen a él y pueda alimentarse de ellas.

Cuando un azotamiento perece, los sirvientes del cerebro anciano alimentan con el contenido de su cráneo a su maestro, que absorbe el cerebro del ilícito y todo el conocimiento y experiencia que este contiene. De esta manera, el cerebro anciano aumenta continuamente sus conocimientos, uniendo los pensamientos y experiencias de la colonia ilícita en un todo unificado. Los azotamientos conciben esta "unidad" como un estado sagrado, de la misma manera que un adorador de una deidad humana podría entender una vida eterna en los cielos después de la muerte, ya que un cerebro anciano puede evocar la personalidad de cualquier ilícito que haya absorbido.

Mente colmena. Los no ilícitos llaman a esta criatura cerebro anciano porque actúa como el centro de comunicaciones para una colonia entera de azotamientos, al igual que un cerebro en un cuerpo vivo. Vinculado al cerebro anciano, el grupo actúa como un solo organismo, comportándose en armonía, como si cada ilícito fuera el dedo de una mano.

Ego sin obstáculos. Cada cerebro anciano se considera a sí mismo y sus deseos las cosas más importantes en el multiverso; los azotamientos de su colonia no son nada más que meras extensiones de su voluntad. Sin embargo, no hay dos cerebros ancianos iguales, de manera que cada uno preside sobre su colonia de acuerdo con su personalidad propia y el depósito de conocimiento y experiencia recopilados. Algunos cerebros ancianos reinan como tiranos dominantes, mientras que otros sirven de forma más benigna como eruditos, consejeros y repositorios de información y conocimiento para los azotamientos que los protegen y alimentan.

Las ambiciones de un cerebro anciano siempre se ven atenuadas por su relativa inmovilidad. Aunque sus sentidos telepáticos pueden alcanzar millas, moverse a cualquier lugar siempre es una proposición peligrosa. Si le obligan a salir de su estanque salobre, un cerebro anciano expirará rápidamente y, al mismo tiempo, transportar a uno en su estanque a través de túneles tortuosos con frecuencia resulta difícil o imposible.



LA GUARIDA DE UN CEREBRO ANCIANO

La guarida de un cerebro anciano siempre se encuentra en el corazón mismo de una colonia de azotamientos. La criatura habita en una piscina de salmuera atenuadamente brillante, llenada de agua fétida y salobre infundida con sus fluidos vitales y energía psiónica.

ACCIONES EN GUARIDA

Cuando se encuentra dentro de su guarida, un cerebro anciano puede usar acciones de sangría. En la posición 20 y el orden de iniciativa (perdiendo los empujes), puede realizar una acción en guarida para causar uno de los siguientes efectos (no es posible utilizar el mismo dos asaltos seguidos):

- El cerebro anciano lanza *muro de fuerza*.
- El cerebro anciano apunta a una criatura amistosa que pueda sentir y se encuentre a 120 pies o menos de él. El objetivo recibe un destello de inspiración y obtiene ventaja en una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación que realice antes del final de su próximo turno. Si la criatura no emplea o no puede usar este beneficio en ese momento, la inspiración se pierde.
- El cerebro anciano elige como objetivo a una criatura que pueda sentir y esté situada a 120 pies o menos de él y la ancla mediante fuerza de voluntad pura. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 18 o será incapaz de abandonar su espacio actual. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

EFFECTOS REGIONALES

El territorio situado en un área de 5 millas alrededor de un cerebro anciano se ve alterado por la presencia psiónica de la criatura, que crea uno o más de los siguientes efectos:

- Las criaturas que se encuentran dentro de estas 5 millas sienten que las están siguiendo, incluso cuando esto no sucede.

- El cerebro anciano escapa de escuchar cualquier conversación telepática que ocurra a 5 millas o menos de él. La criatura que inicia la conversación telepática realiza una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 18 cuando establece el contacto telepático por primera vez. Si tiene éxito, es consciente de que algo está escuchando esa conversación. La naturaleza de los signos revela, y el cerebro anciano puede participar en la conversación telepática a menos que haya formado un enlace psíquico con aquel que la inició.

- Cualquier criatura con la que el cerebro anciano haya formado un enlace psíquico escucha susurros débiles incomprensibles en los rincones más profundos de su mente. Este residuo psíquico consiste en los pensamientos incoherentes del cerebro anciano mezclados con los de las otras criaturas a las que está vinculado.

Si el cerebro anciano muere, estos efectos terminan inmediatamente.

CEREBRO ANCIANO

Aberración Grande, legalmalvada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 210 (20d10 + 100)
Velocidad: 5 pies, nadar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	21 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Int +10, Sab +9, Car +12
Habilidades: Conocimiento Arcano +10, Engaño +12, Intimidación +12, Perspicacia +14, Persuasión +12
Sentidos: visión ciega 120 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: entiende común, habla de las profundidades infracomún, pero no puede hablar; telepática 5 millas
Desafío: 14 (11.500PX)

Centro Telepático. El cerebro anciano puede usar su telepática para iniciar y mantener conversaciones telepáticas con hasta diez criaturas a la vez. Además, puede dejar que todas ellas se escuchent telepáticamente entre ellas mientras están conectadas de esta manera.

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica). La aptitud mágica innata del cerebro anciano es el Intelecto (salvación de conjuros CD 18). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos*, *levitar*
1/día cada uno: *desplazamiento entre planos* (solo lanzador), *dominar monstruo*

Resistencia Legendaria (3/Día). El cerebro anciano puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. El cerebro anciano tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Sentir Criatura. El cerebro anciano es consciente de la presencia de las criaturas a 5 millas o menos de distancia que tengan una puntuación de Inteligencia de 4 o más. Conoce la distancia y dirección a la que se encuentran cada criatura, así como la puntuación de Inteligencia de cada una, pero no puede sentir nada más. Una criatura protegida por un conjuro *demente en blanco*, *indetectable* o un efecto mágico similar no puede ser percibida de esta manera.

ACCIONES

Tentáculo. Ataque con una mano o cuerpo: +7 a impactar, alcance 30 pies, un objetivo. Impacto: 20 (4d8 + 2) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura enorme o más pequeña, estará agarrada (CD 15 para escapar) y recibirá 49 (1d8 + 5) de daño psíquico al comienzo de cada uno de sus turnos hasta que termine el agarre. El cerebro anciano puede tener hasta cuatro objetivos agarrados a la vez.

Descarga mental (Recarga 5-6). El cerebro anciano emite energía psíquica mágicamente. Las criaturas que se eleccion que estén situadas a 60 pies o menos de él deberán sufrir una tirada de salvación de Inteligencia CD 18 o recibirán 32 (5d10 + 5) de daño

psíquico y estarán aturridas durante 1 minuto. Un objetivo puede repetir una tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

Enlace psíquico. El cerebro anciano elige como objetivo a una criatura incapacitada que puede percibir como un atributo de Sentir Criatura y establece un enlace psíquico con ella. Hasta que finalice dicho enlace, el cerebro anciano podrá percibir todo lo que el objetivo siente. La criatura se da cuenta de que algo está vinculado a su mente una vez que deje de estar incapacitado y el cerebro anciano podrá terminar el vínculo en cualquier momento (no se requiere ninguna acción). El objetivo puede usar una acción en su turno para intentar romper el enlace psíquico, consiguiéndolo si supera una tirada de salvación de Carisma CD 18. Si tiene éxito, la criatura recibirá 10 (3d6) de daño psíquico. El vínculo también finalizará si el objetivo o el cerebro anciano están a más de 5 millas de distancia, sin consecuencias para la criatura. El cerebro anciano puede romper enlaces psíquicos con hasta diez individuos a la vez.

Sentir pensamientos. El cerebro anciano elige como objetivo una criatura con la que tiene un enlace psíquico. Este obtiene información sobre el formado de razonar del objetivo, su estado emocional y los pensamientos que se vislumbra en su mente (incluidas las cosas por las que la criatura se preocupa, a mau odia). El cerebro anciano también puede realizar una prueba de Carisma (Engaño) con ventaja para engañar a la mente del objetivo, haciéndole creer en una idea o sentir una emoción particular. La criatura hace una tirada enfrentada contra este intento con una prueba de Sabiduría (Perspicacia). Si el cerebro anciano tiene éxito, lamenta creer en el engaño durante 1 hora o hasta que se presente al objetivo evidencia de la mentira.

ACCIONES LEGENDARIAS

El cerebro anciano puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una de ellas cada vez y debe hacerlo al final de su turno o a su criatura. El cerebro anciano recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Tentáculo. El cerebro anciano realiza una ataque de tentáculo. Romper concentración. El cerebro anciano elige como objetivo a una criatura situada a 120 pies o menos de él con la que tenga un enlace psíquico. El cerebro anciano ompela concentración de la criatura en un conjuro que haya lanzado. El objetivo también recibe 1d4 de daño psíquico por cada nivel del conjuro.

Pulsos psíquico. El cerebro anciano elige como objetivo a una criatura que se encuentre a 120 pies o menos de él con la que tenga un enlace psíquico. Los enemigos del cerebro anciano situados a 10 pies o menos de esa criatura reciben 10 (3d6) de daño psíquico.

Cortar enlace psíquico. El cerebro anciano elige como objetivo a una criatura que se encuentre a 120 pies o menos de él con la que tenga un enlace psíquico. El cerebro anciano podrá terminar el enlace, lo que provoca que la criatura tenga desventaja en todas las pruebas de carácterística. Tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta el final del próximo turno del objetivo.



ULITHARID

En muy raras ocasiones, un renacuajo ilícido transforma a un individuo en un ulitharid en lugar de un azotament normal. Los ulitharids son más grandes que los azotamientos y tienen seis tentáculos en lugar de cuatro.

Mentes maestras. Los ilícidos reconocen de forma innata que la supervivencia de un ulitharid es más importante que la propia. En la mayoría de las colonias, un ulitharid se convierte en el servidor favorito del cerebro anciano, investido con poder y autoridad. Sin embargo, en otras, el cerebro anciano percibe al ulitharid como un potencial rival, manipulando o aplastando las ambiciones del recién llegado en consecuencia.

Nacimiento de una colonia. Cuando a un ulitharid le resulta insostenible compartir el liderazgo con un cerebro anciano, se separa del grupo, se lleva a uno cuantos azotamientos y forma una nueva colonia. Después de la muerte del cuerpo del ulitharid, los azotamientos colocan su cerebro en una piscina de salmuera, donde se convierte en un cerebro anciano en unos días.

Bastón extractor. Cada ulitharid lleva un bastón psiónicamente mejorado hecho de metal negro. Cuando el ulitharid está listo para renunciar a su cuerpo, aplica el bastón a la parte posterior de su cabeza y lo utiliza para abrir su propio cráneo y extraerse el cerebro. El cerebro y el bastón se clavan en el cadáver del ulitharid, lo que hace que este se disuelva en icor. Este limo psiónicamente potente ayuda a impulsar la transformación de la zona en un estanque salobre que rodea a un cerebro anciano embrionario.

ULITHARID

Aberración Grande, legalmalvada

Clase de Armadura: 15 (coraza)
Puntos de golpe: 127 (17d10+34)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Int +9, Sab +8, Car +9
Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Percepción +8, Perspicacia +8, Sigilo +5
Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18
Idiomas: habla de las profundidades, infracomún, telepática 2 millas
Desafío: 9 (5.000PX)

Conexión Psiónica. Si un cerebro anciano establece un enlace psíquico con el ulitharid, el primero puede formar un enlace psíquico con cualquier otra criatura que el ulitharid pueda detectar usando Sentir Criatura. Cualquier vínculo de este tipo termina si la criatura queda fuera de alcance de ambas telepáticas: la del ulitharid y la del cerebro anciano. El ulitharid puede mantener su enlace psíquico con el cerebro anciano independientemente de la distancia entre ellos, siempre y cuando ambos estén en el mismo plano de existencia. Si el ulitharid se encuentra a más de 5 millas de distancia del cerebro anciano, puede determinar con dicho enlace en cualquier momento (no se requiere acción).

Lanzamiento de Conjuras Innato (Psiónica). La aptitud mágica innata del ulitharid es Inteligencia (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

Avoluntad: *detectar pensamientos, levitar*

1/día cada uno: *confusión, desplazamiento entre planos* (solo sobre sí mismo), *dominar monstruo, escuchar, mal de ojo, proyectar imagen, romper lentamente, sugestión en masa, telequinesis*

Resistencia Mágica. El ulitharid tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Sentir Criatura. El ulitharid es consciente de la presencia de las criaturas a 2 millas o menos de distancia que tengan una puntuación de Inteligencia de 4 o más. Conoce la distancia y dirección a la que se encuentra cada criatura, así como la puntuación de Inteligencia de cada una, pero no puede sentir ni detectar una criatura protegida por un conjuro de *empeñe en blanco*, *indetectable* o un efecto mágico similar ni puede sentir percepción de esta manera.

ACCIONES

Tentáculos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 27 (4d10 + 5) de daño psíquico. Si el objetivo es Grande o más pequeño, estará agarrado (CD 14 para escapar) y deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 17 o estará aturdido hasta que este agarre finalice.

Extraer cerebro. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un humanoid e incapacitado que esté agarrado por el ulitharid. *Impacto:* 55 (10d10) de daño perforante. Si este daño reduce el punto de golpe del objetivo a 0, el ulitharid le matará extrayendo y devorándose su cerebro.

Descarga mental (Recargo 5-6). El ulitharid emite mágicamente una descarga de energía psíquica en un cono de 60 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 17 o recibirán 31 (4d12+5) de daño psíquico y estarán aturdidas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

BANDERHOBB

Un banderhobb es un híbrido de sombra y carne. A través de la magia oscura, estos componentes adquieren un aspecto humanoide enorme y vil, que se asemeja a un sapo bípedo. De esta forma, un banderhobb sirve temporalmente a su creador como matón, ladrón y secuestrador.

Creado por las sagas. En los primeros días del mundo, un aqelarre de sagas de la noche ideó un ritual que condujo a la creación del primer banderhobb. Una saga que conociera el ritual podría estar dispuesta a enseñarlo a cambio del precio adecuado. Algunos otros feéricos oscuros e infernales poderosos saben en qué consiste este proceso, al igual que algunos magos mortales. También es posible encontrar instrucciones en algún tomo dedicado a la magia corrupta.

Silencioso y mortal. Cuando el ritual para crear un banderhobb es completado, la carne, el espíritu y la sombra se combinan para producir una criatura tan grande como un ogro. La monstruosidad recién formada tiene miembros larguiruchos que ocultan una gran fuerza. Sus anchas fauces contienen una lengua larga y varias filas de colmillos, que utiliza para agarrar y tragar a una criatura o un objeto que el monstruo intenta robar. A pesar de su tamaño, los banderhobbs hacen poco ruido, moviéndose tan silenciosamente como las sombras que los infundieron. Este monstruo no es capaz de hablar, pero puede entender las órdenes dadas por su creador y comunicarse con los banderhobbs cercanos de forma psíquica.

Agentes del mal. Durante su breve existencia, un banderhobb trata de seguir las órdenes de quien lo creó. Cumple con su misión sin preocuparse por el daño que sufre o produce. Su único deseo es servir y tener éxito. Un banderhobb asignado a rastrear un objetivo resulta particularmente



peligroso cuando se le proporciona un mechón de cabello, un objeto personal u otro elemento conectado con el objetivo. La posesión de dicho objeto le permite detectar la ubicación de la criatura a una distancia de hasta una milla.

Un banderhobb cumple con sus deberes hasta que termina su existencia. Cuando expira, generalmente varios días después de su nacimiento, deja tras de sí solo una sustancia pegajosa y unos hilillos de sombra. Las leyendas hablan de una torre oscura en el Shadowfell donde las sombras a veces se reforman y los banderhobbs campan a sus anchas.

BANDERHOBB

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 15 (armaduranatural)

Puntos de golpe: 84 (8d10 + 40)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Habilidades: Atletismo +8, Sigilo +7

Inmunitad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: siente común y los idiomas de su creador,

pero no puede hablar

Desafío: 5 (1.800PX)

Conexión Resonante. Si el banderhobb tiene incluso un pequeño pedazo de una criatura o un objeto en su poder, como un mechón de pelo o una astilla de madera, conocerá la ruta más directa hacia esa criatura u objeto si este se encuentra a 1 milla o menos del banderhobb.

Esconderse en las Sombras. Mientras esté bajo la luz tenue o en la oscuridad, el banderhobb puede realizar la acción de Esconderse como una acción adicional.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 22 (5d6 + 5) de daño perforante y si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, queda agarrada

(CD 15 para escapar). Hasta que finalice este agarre, el objetivo estará apresado y el banderhobb no podrá usar sus ataques de mordisco o de lengua en otra criatura.

Lengua. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 10 (3d6) de daño necrótico y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si falla, será arrastrado a un espacio situado a 5 pies o menos del banderhobb, que podrá utilizar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra el objetivo.

Tragar. El banderhobb realiza un ataque de mordisco contra una criatura Mediana o más pequeña que tenga agarrada. Si el ataque impacta, el objetivo es tragado y el agarre termina. Una criatura engullida quedará cegada y apresada, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos que procedan de fuera del banderhobb, y sufrirá 10 (3d6) de daño necrótico al comienzo de cada uno de los turnos del monstruo. Una criatura cuyos puntos de golpe se vean reducidos a 0 de esta manera deja de recibir el daño necrótico y se estabiliza.

El banderhobb solo puede tragar a un objetivo a la vez. Mientras no esté incapacitado, podrá regurgitar a una criatura tragada en cualquier momento (no se requiere una acción) en un espacio que se encuentre a 5 pies o menos de él. El objetivo estará derribado. Si el banderhobb muere, también regurgitará a la criatura que tragó.

Paso entre sombras. El banderhobb se teletransporta mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado de luz tenue u oscuridad que pueda ver. Antes o después de teletransportarse, puede hacer un ataque de mordisco o de lengua.

BARGHEST

Hace mucho tiempo, Maglubiyet, amo de las deidades trasgas, negoció con el General de Gehenna a cambio de ayuda. El General proporcionó yugoloths que murieron para servir a la causa del dios goblin. Sin embargo, cuando llegó el momento de honrar su parte del pacto, Maglubiyet incumplió el acuerdo. Como un acto de venganza, el General de Gehenna creó a los barghests, grandes devoradores, para consumir las almas de los trasgos y privar a Maglubiyet de tropas para su ejército en el más allá.

Consumidores de almas. Un barghest nace de padres goblins completamente normales. La criatura emerge con el aspecto de un goblin, pero luego desarrolla la capacidad de asumir su verdadera forma: la de un can grande y diabólico.

La misión de cada barghest, implantada por el General de Gehenna, es consumir diecisiete almas trasgas devorando los cuerpos de aquellos a quienes mata. Las almas consumidas de esta manera no pueden unirse a las fuerzas de Maglubiyet en Aqueronte. ¿Por qué diecisiete? Porque los juramentos que Maglubiyet rompió en su pacto con el General fueron diecisiete.

Un barghest anhela que llegue el día en que pueda completar su misión, regresar a Gehenna y servir al General directamente en sus legiones de yugoloths, pero no mata a los trasgos indiscriminadamente. Al devorar las almas de los líderes de los trasgos y otros individuos poderosos, en lugar de a los goblins humildes, uno de estos infernales gana un estatus elevado en el más allá. Los barghests generalmente mantienen su verdadera naturaleza en secreto, atacando a un goblin o dos cuando surge la oportunidad, sobre todo hasta que alcanzan la edad adulta y son lo suficientemente viejos y poderosos como para buscar presas más fuertes. Cuando los goblins descubren que un barghest está entre ellos, reaccionan con una reverencia servil, ya que cada miembro de la tribu está ansioso por mostrarle que no es digno de ser devorado.

Desterrado por el fuego. Un barghest evita el contacto con fuegos abiertos grandes. Cualquier conflagración de mayor tamaño que su cuerpo actúa como una puerta de entrada a Gehenna y destierra al infernal a ese plano, donde es probable que sea asesinado o esclavizado por un yugoloth por su fracaso.

ALIMENTARSE DEL ALMA

Un barghest puede alimentarse del cadáver de un humanoide al que mató y que haya estado muerto durante menos de 10 minutos, devorando carne y alma al hacerlo. Esta acción dura al menos 1 minuto y destruye el cuerpo de la víctima. El alma del fallecido queda atrapada en el interior del infernal durante 24 horas y después es digerida. Si el barghest muere antes de que esto suceda, el alma se libera.

Mientras el alma de un humanoide está atrapada en un barghest, cualquier forma de revivir que podría funcionar solo cuenta con un 50 % de posibilidades de hacerlo, liberando al alma de la presa del infernal si tiene éxito. Sin embargo, una vez se digiere el alma de una criatura, no existe magia mortal que pueda devolver a la vida a ese humanoide.



BARGHEST

Infernal Grande (cambiaformas), neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90 (12 d10 + 24)

Velocidad: 60 pies (30 pies en forma de goblin)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engaño +4, Intimidación +4, Percepción +5, Sigilo +4

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: ácido, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 60 pies, visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, común, goblin, infernal, telepatía 60 pies

Cesafix: 4 (1, 100 PX)

Cambiaformas. El barghest puede usar su acción para polymorfarse en un goblin Pequeño o volver a su verdadera forma. Aparte de su tamaño y velocidad, su perfil es el mismo en ambos aspectos. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. El infernal recupera su auténtica forma si muere.

Destierro de Fuego. Cuando el barghest comience su turno en vello en llamas de al menos 10 pies de alto o de ancho, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 15 o será desterrado instantáneamente a Gehenna. Las ráfagas de fuego instantáneas (como el aliento de un dragón rojo o el conjuro de *bolade fuego*) notienen efecto en este infernal.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del barghest es Carisma (salvación de conjuros: CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *ilusión menor*, *levitar*, *pasar sin dejar rastro* 1/diaca daño: *hechizar persona*, *puerta dimensional*, *sugestión*

Olfato Agudo. El barghest tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo (solo en forma verdadera): +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante.



BODAK

Un bodak son los restos muertos de alguien que en vida veneró a Orcus. Desprovistos de toda vitalidad y alma, existen solo para traer la muerte.

Marcado por Orcus. Un adorador de Orcus puede hacer votos rituales mientras talla el símbolo del señor demoníaco en su pecho, sobre el corazón. El poder de Orcus agita el cuerpo, la mente y el alma, dejando atrás una cáscara consistente que absorbe toda la energía vital en las cercanías. La mayoría de los bodaks nacen de esta manera, para luego desatarse y propagar la muerte en nombre de Orcus.

Orcus creó a los primeros bodaks en el Abismo a partir de siete devotos, llamados los Hierofantes de la Aniquilación. Estas figuras, tan poderosas como los balors, tienen libre albedrío, pero sirven directamente al Príncipe de los Muertos Vivos. Cualquiera de ellos puede convertir a un mortal asesinado en un bodak con su mirada. Al igual que los Hierofantes de la Aniquilación, cada bodak porta la marca de Orcus como una herida en el pecho, una abertura donde estaría el corazón de un humanoide mortal.

Orcus puede recordar cualquier cosa que este muerto viviente vea u oiga. Si lo decide, puede hablar a través de él para dirigirse directamente a sus enemigos o seguidores. Los bodaks son extensiones de la voluntad del príncipe demoníaco fuera del Abismo, y sirven a los objetivos de Orcus o a otros de sus esbirros.

Fragments no consagrados. Un bodak conserva vagas impresiones de su vida anterior. Busca tanto a sus antiguos aliados como a sus enemigos del pasado para destruirlos, ya que su alma deformada desea borrar todo lo relacionado con su vida anterior. Los esbirros de Orcus son la única excepción a esta compulsión; un bodak los identifica como almas gemelas y los salva de su ira. Cualquiera que conozca al individuo antes de su transformación podrá reconocer gestos u otras pistas sutiles de su identidad original.

La propia naturaleza también desprecia a los bodaks, pues el sol quema la carne manciplada de estos seres. La mirada de esta criatura puede acabar con los vivos, y aquel

que sea asesinado de estamnerase marchitará, con su cara congelada en una mueca de terror. La presencia de estemonstruos estantatural que enfría el alma. Los animales no adiestrados para la guerra huyen instintivamente justo antes de que lleguen un bodak.

Alma solada. El alma de una criatura que se convierte en bodak está tan dañada que no se encuentra en condiciones de ser objetivo de la mayor parte de resurrecciones mágicas. Solo un conjuro de deseo o un efecto mágico similar puede devolver a un bodak a su antiguo ser.

Muerto viviente. Un bodak no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

BODAK

Muerto viviente. Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9c8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6

Resistencia a daño: frío, fuego, necrótico; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunitad a daño: relámpago, veneno

Inmunitad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, cualquier que conociera en vida

Desafío: 6 (2.300PX)

Aura de Aniquilación. El bodak puede activar o desactivar este rasgo utilizando una acción adicional. Mientras se encuentre activo, el aura inflige 5 de daño necrótico a cualquier criatura que termine su turno a 30 pies o menos del bodak. No tiene efecto sobre muertos vivos ni infernales.

Hipersensibilidad a la Luz Solar. El bodak recibirá 5 de daño de radiante si empieza su turno bajo luz solar. Además, sufre desventajas en las tiradas de ataque y pruebas de característica hechas bajo luz del sol.

Mirada de la Muerte. Si una criatura que puede verlos a ojos del bodak empieza su turno a 30 pies o menos de él, el bodak no está incapacitado y puede ver a su vez a la criatura, el bodak podrá obligar a esta última a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si la fallar por 5 o más y no es inmune al estado sustado, los purpuros de golpe de la criatura se reducen a 0. Si fallar por menos de 5, la criatura recibe 16 (3d10) de daño psíquico.

Si la criatura no está sorprendida, podrá apartar la vista, evitando así tener que realizar la tirada de salvación al inicio de su turno. Si lo hace, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra el bodak hasta el inicio de su siguiente turno. No obstante, si la criatura mira al bodak en ese espacio de tiempo, debe hacer inmediatamente la tirada de salvación.

ACCIONES

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente más 9 (2d8) de daño necrótico

Mirada marchitadora. Una criatura que el bodak puede ver y se encuentre a 60 pies o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13, recibiendo 22 (4d10) de daño necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.



BOGGLE

Los boggles son los pequeños cocos de los cuentos de hadas. Se esconden en los lugares remotos del Feywild, pero también se encuentran en el Plano Material, donde se esconden debajo de las camas y en los armarios, esperando asustar y atormentar a las personas con sus travessuras.

Un boggle nace de sentimientos de soledad, materializándose en un lugar donde el Feywild entra en contacto con el Plano Material cerca de un ser inteligente que se siente aislado o desamparado. Por ejemplo, un niño abandonado podría hacer aparecer involuntariamente a uno de estos feéricos y verlo como una especie de amigo imaginario. Un boggle, también podría surgir en el ático de la casa de un viudo solitario o en las cuevas de un ermitaño.

Plagas molestas. Los boggles participan en pequeñas bromas para divertirse, entreteniéndose a expensas de sus anfitriones. Ninguno de ellos dudará en romper platos, esconder herramientas, hacer sonidos aterradores para asustar a las vacas y agriar su leche o esconder a un bebé en un ático. Aunque las payasadas de un boggle pueden causar angustia y daños involuntarios, es la travessura, y no el caos, lo que buscan. Si se ve amenazado, un boggle huirá en lugar de quedarse y luchar.

Excreciones aceitosas. Un boggle excreta un aceite de sus poros y puede provocar que dicho líquido sea resbaladizo o pegajoso. El aceite se seca y desaparece en una hora.

Espacio retorcido. Un boggle puede crear aperturas mágicas para viajar distancias cortas o robar objetos que de otro modo estarían fuera de su alcance. Para abrir una de estas grietas, debe estar adyacente a un espacio definido por un marco, como una ventana abierta o una puerta, un hueco entre los barrotes de una jaula o la abertura entre los pies de una cama y el suelo. La apertura es invisible y desaparece después de unos segundos, tiempo suficiente para que el boggle la cruce, alcance o ataque a través de ella.

Aliados poco fiables. Un boggle es un sirviente decente para un amo de voluntad fuerte, por lo que ciertas criaturas malvadas como los fomorés y las sagas a veces los protegen en sus guaridas. También se sabe que los brujos que forman pactos con señores feéricos son conocidos por dar órdenes a los boggles. De hecho, las personas carismáticas que hacen las ofertas correctas han disfrutado de alianzas temporales con estos pequeños tramposos. Un boggle aburrido siempre encuentra alguna manera de entretenerse.

BOGGLE

Feérico Pequeño, cadúceonutral

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 18 (4d6+4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Juego de Manos +6, Percepción +3, Sigilo +6

Resistencias a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idio mas: sylvano

Desafia: 1/8 (25 PX)

Accite de Boggle. El boggle excreta un aceite no inflamable por los poros. Este elige si el líquido es resbaladizo o pegajoso y, además, puede cambiar el aceite sobre su piel de una consistencia a otra utilizando una acción adicional.

Accite resbaladizo: Mientras está cubierto de este líquido, el boggle gana ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias) realizadas para escapar de las ataduras, apretarse a través de espacios estrechos y escapar de agarres.

Accite pegajoso: Mientras está cubierto de este líquido, el boggle tiene ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) realizadas para agarrar y cualquier prueba de característica hecha para seguir sujeto o atracriatura, una superficie o un objeto. El feérico puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo o caabajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

Grieta Dimensional. Como acción adicional, el boggle puede crear un grieta invisible e inmóvil dentro de una abertura o marco que puede verse y encontrarse a 5 pies o menos de él, siempre que el espacio no sea mayor de 10 pies en cualquiera de sus lados. La grieta dimensional conecta ese espacio y cualquier punto dentro a 30 pies o menos del boggle que estepueda ver específicamente a través de la grieta y dirección (como "30 pies hacia arriba"). Mientras está allado de la abertura, el boggle puede ver a través de esta y también se considera que se encuentra al lado del destino. Además, cualquier cosa que el feérico pase por la grieta (incluida, a parte de su cuerpo) emerge en el destino. Solo el boggle puede usar la apertura dimensional, que dura hasta el final del próximo turno de dicha criatura.

Ofato Asombroso. El boggle tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del ofato.

ACCIONES

Apretar. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño contundente.

Charco de aceite. El boggle crea un charco de aceite resbaladizo o pegajoso (a su elección). Este tiene 1 pulgada de profundidad y cubre el suelo en el espacio del feérico. El charco es terreno difícil para todas las criaturas, excepto para los boggles, y dura 1 hora.

Si el aceite es resbaladizo, cualquier Criatura que entre en la zona del charco o comience su turno en ella deberá tener éxito en un tirada de salvación de Destreza CD 11 o caerá derribada.

Si el aceite es pegajoso, cualquier criatura que entre en la zona del charco o comience su turno en ella deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o quedará apresada. En su turno, una criatura puede usar una acción para tratar de salir del charco pegajoso, terminare el efecto y moverse a espicid o escapado si logra más cercano superando una prueba de Fuerza CD 11.



CARACOL FLAGELO

Un caracol flagelo es una criatura de tierra elemental apreciada por su concha multicolor. Al avistar a esta bestia pesada y aparentemente no hostil, los cazadores pueden sentirse confiados. No obstante, si una criatura suficientemente grande para ser una amenaza se acerca demasiado, el caracol suelta una descarga de luz centelleante y después ataca con sus tentáculos, similares a mazas.

Rastro del tesoro. Si no se le molesta, un caracol flagelo se mueve lentamente por el suelo, consumiendo todo lo que haya en dicha superficie, incluidas rocas, arena y tierra, deteniéndose para saborear los afloramientos de cristales y otros grandes depósitos minerales. Deja un rastro brillante que se solidifica rápidamente en una capa delgada de una sustancia casi transparente no comestible para el caracol. Este residuo vítreo puede cosecharse y cortarse para formar cristales de claridad variable. También se puede calentar y utilizar para crear objetos de vidrio. Algunos humanoides se ganan la vida siguiendo los rastros de los caracoles y recogiendo este cristal.

USANDO EL CAPARAZÓN DE UN CARACOL FLAGELO

Una concha de caracol flagelo intacta pesa unas 250 libras (115 kg) y tiene un valor de 2.500 po.

Muchos cazadores buscan el caparazón por sus propiedades antimágicas. Un armero experto puede fabricar tres escudos a partir de una concha. Durante 1 mes, cada escudo le da a su portador el atributo de Concha Antimagia del caracol. Cuando sumergida se desvanece, deja un escudo exótico que es el objeto perfecto para hacer un *escudo de guarda contra conjuros*.

El caparazón de un caracol flagelo también puede usarse para elaborar una túnica de *colores hipnóticos*. La concha se muele y se agrega al tintemientras se aprende a confeccionarla. El polvo también es un componente material del ritual que encanta la túnica.

CARACOL FLAGELO

Elemental grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (5d10 + 25)

Velocidad: 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	5 (-3)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, sentir vibraciones 60 pies,

Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 3 (700PX)

Concha Antimagia. El caracol tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros. Además, cualquier criatura que haga un ataque de conjuro contra él tiene desventaja en la tirada de ataque. Si el caracol tiene éxito en su tirada de salvación contra un conjuro o un conjuro falla a la hora de impactarle, podría ocurrir un efecto adicional, determinado tirando un d6:

1–2. Si el conjuro afecta a un área o objetivos múltiples, falla y no tiene ningún efecto. Sin embargo, si el conjuro solo tiene como objetivo al caracol, no hace efecto en este, sino que se refleja hacia el lanzador, con el nivel de espacio de conjuro, el CD de salvación de conjuros, el bonificador de ataque y la aptitud mágica del lanzador.

3–4. Ningún efecto adicional.

5–6. La concha del caracol convierte parte de la energía del conjuro en un estallido de fuerza destructiva. Todas las criaturas que se encuentren a 30 pies o menos del caracol deben hacer una tira de salvación de Constitución CD 15, y recibirán 1d6 de daño de fuerza por nivel del conjuro si fallan, o la mitad de ese daño si superan la tirada de salvación.

Tentáculos Flagelo. El caracol tiene cincotentáculos flagelo. Cuando este recibe 10 de daño o más en un mismo turno, pierde uno de sus tentáculos. Si sigue teniendo al menos un tentáculo, el caracol regenera todos los que haya perdido en 1d4 días. Si pierde todos sus tentáculos, el caracol se retrae en su concha, consiguiendo o cerrar o completa, y comienza a emitir lamentos que se oírán a 600 pies. Estos sonidos se detendrán cuando muera, 5d6 minutos después. La magia curativa que restituye extremidades, como el conjuro *de regenerar*, puede evitar su muerte.

ACCIONES

Ataque múltiple. El caracol flagelo hace ataques de tentáculo flagelo como extremidades tentas, todos dirigidos contra el mismo objetivo.

Tentáculos Flagelo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Concha orientante (Recarga tras un descanso corto a largo). La concha emite luz deslumbrante de colores hasta el final del siguiente turno del caracol. Mientras dure la luz, la concha emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá, y las criaturas que puedan ver al caracol tienen desventaja en tiradas de ataque contra él. Además, cualquier criatura dentro del área de luz brillante que pueda ver al caracol cuando active este poder deberá tener éxito en una tirada de salvación CD 15 o quedará aturdida hasta el final del efecto.

Defensa con concha. El caracol flagelo se retrae a su caparazón, ganando un bonificador +4 a la CA hasta que salga. Puede salir de su concha usando una acción adicional en su turno.



CATOBLEPAS

Los catoblepas son tan repugnantes como las viles tierras pantanosas en las que viven. Al igual que tales áreas baldías, este conglomerado de partes hinchadas de búfalo, dinosaurio, jabalí e hipopótamo tiene pocas cualidades redentoras. Pocos viajeros cruzan voluntariamente el territorio de un catoblepas.

Naturaleza bestial. A pesar de su desgarrada fisiología, los catoblepas se parecen a las bestias naturales. Además, también se comportan como animales, deambulando por su hogar pantanoso, masticando una gran variedad de vegetación, comiendo carroña y revolcándose en lodazales. Se suele ver a los catoblepas con su compañero (que eligen de por vida) y, en ocasiones, alguna cría. Atacan a cualquiera que se acerque demasiado, especialmente si están protegiendo a su prole.

Hedor de la muerte. El olor de un catoblepas, como el de la muerte mezclado con gases de pantano y almizcle de mofeta, lo delata como mucho más horrible de lo que su apariencia sugiere. Cuando se lanza al ataque, revela el alcance de su naturaleza terrible. El cuello serpentino de la criatura tiene problemas para levantar la cabeza, pero un resplandor de sus ojos inyectados en sangre puede pudrir la carne. Al final de su cola hay un garrote que puede sacudir cuerpo y alma si golpea de verdad, dejando a la víctima incapaz de actuar. Si el objetivo de sus ataques muere, el catoblepas se deleita con sus restos frescos.

Territorio marchito. La naturaleza de un catoblepas como criatura de la enfermedad y la descomposición presenta características similares a las de su hábitat pantanoso. Un pantano en el que esta criatura habite se vuelve sombrío, enredado y más fétido de lo que era. Las cualidades beneficiosas del entorno, como las hierbas curativas y el agua potable, disminuyen cuando una de estas criaturas vive cerca. Los gases del pantano incluyen a partir de ese momento un aroma que delata la impureza de los catoblepas. Los animales en el área son más agresivos y pueden enfermarse. Es probable que varias criaturas degeneradas se instalen cerca del territorio de un catoblepas, al igual que aquellas que buscan evitar ser descubiertas.

Folclore siniestro. La gente común rara vez ve un catoblepas, pero la criatura tiene una reputación tan temida que las historias al respecto están arraigadas en la cultura popular. Cualquier rumor que indique que uno de ellos se ha instalado cerca se considera un mal presagio, incluso si la historia es falsa. La silueta de un catoblepas, con su cola extendida sobre su cuerpo y su cabeza baja, es una figura heráldica que significa muerte o fatalidad.

Los sabios dicen que los dioses de la peste y la podredumbre crearon a los catoblepas como encarnaciones de su influencia. Independientemente del origen real de la criatura, las historias les vinculan con la desgracia, y muchos de estos relatos tienen partes de verdad. Algunos de estos cuentos afirman que las sagas atienden a los catoblepas como si fueran su ganado, y que un pantano que alberga a varios de ellos también podría ser el hogar de una saga que beba la leche del monstruo. Aunque un catoblepas en particular podría no estar vinculado a una saga, un aquelarre podría mantener a una o más de estas bestias como guardianes o mascotas. Otras leyendas dicen que las personas de corazón impuro pueden domesticar a un catoblepas. De hecho, corren historias de brujos malévolos y caballeros oscuros que han descubierto cómo domesticar a estas bestias y usarlas como monturas.

CATOBLEPAS

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 84 (3d10+40)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	21 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800PX)

Hedor. Cualquier criatura que nose a un catoblepas que comience su turno a 10 pies o menos de una de estas bestias deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o quedará envenenada hasta el comienzo de su siguiente turno. Si la supera, será inmune al hedor de todos los catoblepas durante 1 hora.

Olfato Agudo. El catoblepas tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

ACCIONES

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo *Impacto:* 21 (5d6+4) de daño contundente y el objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 16 o estará aturdimiento hasta el comienzo del próximo turno del catoblepas.

Reyo mortal (Recarga 5-6). El catoblepas elige como objetivo una criatura que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de él. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 16, sufriendo 36 (8d8) de daño necrótico si falla o la mitad de ese daño si la supera. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, la criatura recibirá 64 de daño necrótico. El objetivo morirá si este rayo reduce sus puntos de golpe a 0.



CONTEMPLADORES

Los verdaderos contempladores son aislacionistas que desprecian a otros de su clase, pero sus sueños pueden dar lugar a una gran variedad de criaturas menores similares a ellos, como algunas de las que se describen aquí.

BESO MORTÍFERO

Un beso mortífero es un contemplador menor que podría surgir cuando un contemplador experimenta una pesadilla vivida sobre la pérdida de sangre. En lugar de rayos oculares mágicos, tiene diez tentáculos largos, cada uno de los cuales termina en una boca llena de dientes. En la coloración y forma es similar al contemplador que lo soñó, pero su tono es más apagado.

Bebedor de sangre. Un beso mortífero sobrevive únicamente gracias a la sangre ingerida, que utiliza para generar energía eléctrica dentro de su cuerpo. Paranoico ante la posibilidad de morir por inanición, drena obsesivamente incluso a pequeñas criaturas, como las ratas, en un esfuerzo por evitar este destino el mayor tiempo posible. Después de consumir la sangre de su presa, abandona su cadáver a los carroñeros. Un beso mortífero prefiere cazar en solitario. Si encuentra a otro beso mortífero, podría luchar, huir o formar equipo con él, dependiendo de su estado de salud y su orgullo. Cuando está bajo tierra, utiliza sus tentáculos como sensores, pinchando y examinando el entorno en todas las direcciones. Cuando no está bajo tierra, generalmente mantiene sus apéndices retraídos si está cazando, para posteriormente atacar y extenderlos del todo, con el fin de sorprender a los oponentes con la guardia baja.

Falso tirano. Con poca luz y los tentáculos extendidos, un beso mortífero puede confundirse con un verdadero contemplador. Puede presentarse a propósito como un ojo tirano ante una criatura ignorante, pero este comportamiento es raro, ya que generalmente se centra en la caza y carece de la prepotencia y la paranoia de un auténtico contemplador. Puede hablar a través de cualquiera de sus gargantas-tentáculo y su voz suena nasal y aguda. Un verdadero ojo tirano tiene poco que temer de un beso mortífero, ya que puede matarle o someterle fácilmente mucho antes de que esta aberración menor esté al alcance del extendido cuerpo a cuerpo. Por lo tanto, por su propia autoconservación, un beso mortífero generalmente se doblega al gobierno de cualquier contemplador que encuentra, aunque podría intentar escapar tan pronto como su amo esté ocupado.

BESO MORTÍFERO

Aberración Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 161 (17d10+68)

Velocidad: 0 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +5

Habilidades: Percepción +5

Inmunidades a daño: relámpago

Inmunidades a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: hablada de las profundidades, infracomún

Desafío: 10 (5.900 PX)

Relámpago de Sangre. Una criatura situada a 5 pies o menos del beso mortífero recibe 5 (1d10) de daño de relámpago cada vez que impacta esta aberración con un ataque cuerpo a cuerpo que infligja daño cortante perforante.

ACCIONES

Ataque múltiple. El beso mortífero realiza tres ataques de tentáculo. Hasta tres de ellos pueden ser empleados por chupar sangre, un reemplazo por cada tentáculo que esté agarrando a una criatura.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 14 (3d6+4) de daño perforante y si el objetivo es una criatura enorme o más pequeña, queda agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que este agarre termine, el objetivo estará apesadumado y la aberración no podrá usar el mismo tentáculo con otro objetivo. El beso mortífero tiene diez de estos apéndices.

Chupar sangre. Una criatura agarrada por un tentáculo del beso mortífero debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16. Si falla, el objetivo recibe 22 (4d10) de daño de relámpago y la aberración tantos puntos de golpe como la mitad de ese daño.



Tácticas sencillas. Un beso mortífero carece de la sutileza en combate y la inteligencia de un ojo tirano. Podría intentar una maniobra inusual para controlar a su presa (como volar hacia arriba mientras la agarra), pero, en la mayoría de los casos, une uno o más de sus tentáculos a una criatura y drena su sangre hasta que su presa se derrumba. Si se encuentra en una clara ventaja y su oponente no representa una amenaza, podría jugar con la comida, exprimiendo lentamente y drenando la vida de una criatura.

GAUTH

Un gauth es una criatura hambrienta y tiránica, como un contemplador, que se alimenta de magia e intenta obtener tributo de cualquiera más débil que él. Su cuerpo mide aproximadamente 4 pies (1,2 m) de diámetro, con seis tallos oculares, un ojo central (a veces rodeado de múltiples ojos más pequeños) y cuatro pequeños tentáculos de agarre cerca de la boca. Tiene variaciones de color y textura similares a las de un contemplador auténtico.

Metabolismo mágico. Un gauth puede sobrevivir consumiendo comida, pero prefiere alimentarse del poder drenado a objetos mágicos. Si pasa hambre de magia durante varias semanas, se ve obligado a regresar a su plano de origen, por lo que constantemente busca nuevos objetos que consumir. Un gauth puede emplear criaturas para servirlo y traerle objetos que le brinden sustento.

Invocación accidental. Cuando el ritual para convocar a un contemplador sale mal, un gauth podría abrirse paso a través de la conexión defectuosa, llegando de inmediato a varios minutos después. Podría presentarse como un contemplador verdadero ante criaturas ignorantes, en un intento de intimidarlas, o como un espectador ante su invocador, para drenar los objetos mágicos que este espera que proteja.

Tirano inferior. Un contemplador generalmente se aleja o mata a cualquier gauth que entre en su territorio, pero podría elegir esclavizarlo y usarlo como teniente. Los gauths son menos xenóforos que los contempladores, por lo que pueden formar pequeños grupos y trabajar juntos, aunque es muy probable que se ignoren mutuamente por completo.

GAUTH

Aberración Médiana, legalmalvada

Clasificación: Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 0 pies, volar 20 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +5, Car +4

Habilidades: Percepción +5

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 6 (2,300PX)

Mirada Aturdidora. Si una criatura empieza su turno a 30 pies o menos del gauth, puede ver su ojo central, y el gauth puede ver a la criatura y no está incapacitado, este último podrá obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. Si la criatura falla, estará aturrida hasta el comienzo de su próximo turno.

Si la criatura no está sorprendida, podrá apartar la vista, evitando así tener que realizar la tirada de salvación al inicio de su turno. Si hace esto, no podrá ver al gauth hasta el principio de su próximo turno, momento en el que podrá apartar la vista otra vez. No obstante, si observa al gauth antes de que llegue ese momento, tendrá que realizar la tirada de salvación inmediatamente.

Últimos Estertores. Cuando el gauth muere, la energía mágica de su interior explota. Cada criatura que se encuentre a 10 pies o menos deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, recibiendo 13 (3d8) de daño de fuerza si falla o la mitad si tiene éxito.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo, Impacto: 9 (2d8) de daño perforante.

Rayos oculares. El gauth dispara al azar tres de los siguientes rayos oculares mágicos (repite los resultados duplicados), eligiendo de uno a tres objetivos que pueda ver y se encuentren a 120 pies o menos de distancia:

- Rayo devorador de magia.** La criatura objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o uno de sus objetos mágicos perderá todas sus propiedades mágicas hasta el comienzo del próximo turno del gauth. Si el objeto posee cargas, también perderá 1d4 cargas. Determina el objeto afectado al azar, ignorando los de un solo uso, como pociones y pergaminos.
- Rayo debilitador.** La criatura objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 18 (4d8) de daño necrótico si la falla, o la mitad del daño si la supera.
- Rayo de empuje.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será empujado hasta 15 pies en dirección opuesta al gauth y verá su velocidad reducida a la mitad hasta el comienzo del próximo turno de la aberración.
- Rayo de fuego.** La criatura objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o recibirá 22 (4d10) de daño de fuego.
- Rayo paralizador.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedará paralizado durante 1 hora. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.
- Rayo somnifero.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o se quedará dormida y permanecerá inconsciente durante 1 minuto. El objetivo se despierta si recibe daño o si otra criatura emplea una acción para despertarlo. Este rayo no tiene efecto en autómatas ni muertos vivientes.



Conoci a una maga en la taberna del Portal Bostezante que tenía un pequeño contemplador de mascota. Un observador, lo llamé. Cuando fui a acariciarlo, la criatura me golpeó con uno de sus rayos oculares y me arrojó contra una pared con tanta fuerza que casi derramé mi cerveza.

—Volo

OBSERVADOR

Un observador es una pequeña manifestación de los sueños de un contemplador. Se parece al monstruo que lo soñó y dio existencia, pero su cuerpo mide solo 8 pulgadas de ancho y únicamente tiene cuatro ojos. Sigue a su creador como un cachorro agresivo y devoto y, de hecho, a veces pequeñas manadas de estas aberraciones patrullan la guardia de su amo en busca de alimañas para matar y criaturas solitarias a las que hostigar.

Mascota molesta. Un observador no es capaz de hablar ningún idioma, pero puede imitar palabras y oraciones de manera aguda y burlesca. Los contempladores encuentran a los observadores divertidos y toleran su presencia como mascotas malcriadas. No obstante, ninguno de ellos puede ser domesticado por nadie más que su creador, excepto mediante el uso de la magia o la vinculación con un lanzador de conjuros (consulta el cuadro de texto adjunto). Algunos contempladores con magos esbirros insisten en que estos tomen a un observador como familiar porque pueden ver a través de los ojos de estas criaturas.

Agresivos devoradores de alimañas. Un observador salvaje (que vive separado de un contemplador) es territorial, como insectos y pequeños animales y es conocido por jugar con su comida. Un observador solitario evita pelear con criaturas Medianas o más grandes, pero una manada podría enfrentarse a presas mayores. Una de estas criaturas podría seguir a los humanoides por su territorio, imitando ruidosamente su discurso y convirtiéndose una molestia, hasta que abandonen la zona, pero huirá si se enfrenta a algo que no pueda matar.

VARIANTE: FAMILIAR OBSERVADOR

Los lanzadores de conjuros que se interesan por familiares inusuales encuentran que los observadores están ansiosos por servir a alguien que tenga poder mágico, especialmente a aquellos que se esfuerzan por intimidar y castigar a otros. La aberración se comporta de forma agresiva hacia criaturas más pequeñas y tiende a atacar a las mascotas domésticas, animales de granja e incluso niños a menos que su amo sea muy estricto. Un observador que sirve como familiar tiene el siguiente atributo.

Familiar. El observador puede servir a otro criatura como familiar, formando un enlace telepático con un amo dispuesto, siempre que este sea un lanzador de conjuros de al menos nivel 3. Mientras los dos están vinculados, el amo puede sentir lo que siente al observador, siempre que cuando estén a 1 milla o menos del otro. Si su amo le causadaño físico, el observador finalizará su servicio como familiar, rompiendo el enlace telepático.

OBSERVADOR

Aberración Diminuta, neutral malvada

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 13 (3d4 + 6)

Velocidad: 0 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Sab +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Inmortalidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Agresivo. Como acción adicional, el observador puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

Imitación. El observador puede imitar sonidos simples de un habla que ha escuchado antes, se acentúa el idioma. Cualquier criatura que oiga estos sonidos se dará cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 de daño perforante.

Rayos oculares. El observador dispara al azar desde los siguientes rayos oculares mágicos (repite los resultados duplicados), eligiendo uno o dos objetivos que pueda ver y se encuentren a 60 pies o menos de distancia:

- 1. Rayo aturdir.** La criatura objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o será hechizada hasta el comienzo del próximo turno del observador. Mientras el objetivo esté hechizado de esta manera, su velocidad se reduce a la mitad y cuenta con desventaja en las tiradas de ataque.
- 2. Rayo terremoto.** La criatura objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedará asustada hasta el comienzo del próximo turno del observador.
- 3. Rayo de escarcha.** La criatura objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o recibirá 10 (3d6) de daño de frío.
- 4. Rayo telequintida.** Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o será desplazada hasta 30 pies en dirección contraria al observador. Si el objetivo es un objeto que pesa 10 libras o menos y que no se está siendo vestido o llevado, el observador lo desplazará hasta 30 pies en cualquier dirección. Además, también podrá ejercer un control preciso sobre los objetos con este rayo, pudiendo aminorar una herramienta sencilla o abrir un contenedor.



DEMONIOS

Los señores demoníacos crean demonios menores con el propósito de difundir el caos y el terror por todo el multiverso. Aquí se describen tres de estos infernales.

BABAU

Los demonios y diablos se enfrentan sin fin por el control de los Planos Inferiores. Una de estas batallas enfrentó a las legiones del archidiablo Glasya contra las aullantes hordas del señor demoníaco Graz'zt. Se dice que Glasya hirió a Graz'zt con su espada, y el primer babau surgió donde su sangre tocó el suelo. Su repentina aparición ayudó a derrotar a Glasya y aseguró el lugar de Graz'zt como uno de los señores demoníacos preeminentes del Abismo.

Un babau posee la astucia de un diablo y la sed de sangre de un demonio. Tiene una piel negra coriácea apretada sobre su demacrado cuerpo y un cuerno curvo que sobresale de la parte posterior de su cráneo alargado. La mirada deslumbrante de uno de estos infernales puede debilitar a una criatura.

DEMONIO DE FAUCES

Los demonios de fauces comparten el hambre incesante de Yeenoghu por la carnicería y la carne mortal. Después de que uno de estos infernales descansa durante 8 horas, cualquier cosa que devorase es transportada directamente al esófago del Señor de la Ferocidad.

Los demonios de fauces aparecen entre bandas de guerra gnolls, generalmente convocados como parte de las ofrendas rituales de humanoides recién asesinados hechas a Yeenoghu. Los gnolls no gobiernan sobre ellos, pero estos infernales acompañan a la partida de guerra y atacan a las criaturas que son sus enemigas.

SHOOSUVA

Un shoosuva es un demonio-hiena entregado por Yeenoghu a un gnoll especialmente poderoso (generalmente un colmillo de Yeenoghu). Uno de estos infernales suele manifestarse poco después de que una partida de guerra logre una gran victoria, emergiendo de una nube de humo ondulante y fétida a medida que llega del Abismo. En batalla, el demonio envuelve sus mandíbulas esclavizadoras alrededor de una víctima mientras ataca con el agujón venenoso en su cola para derribar a otra. Una criatura inmovilizada por el veneno se convierte en una víctima fácil para cualquier gnoll cercano.

Cada shoosuva está unido a un gnoll concreto y lucha junto a su amo. Un gnoll que ha sido obsequiado con uno de estos infernales solo es superado en estatus por un flind dentro de una partida de guerra.

BABAU

infernal Mediano (demonio), caótico/malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 82 (11d8 + 33)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunitada estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal

Desafío: 4 (1.100 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del babau es Sabiduría (salvación de conjuros CD 11). El demonio puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

Avoluntad: *calentar metal*, *disipar magia*, *levitar*, *oscuridad*, *terror*

ACCIONES

Ataque múltiple. El babau realiza dos ataques cuerpo a cuerpo. También puede usar mirada debilitadora antes o después de realizar estos ataques.

Pinza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante u 8 (1d8 + 4) de daño perforante si se esgrime a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Mirada debilitadora. El babau elige como objetivo a una criatura a la que pueda ver y se encuentre a 20 pies o menos de él. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, la criatura infligirá solo la mitad del daño con ataques con armas que emplean Fuerza durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.



DEMONIO DE FAUCES

Infernal Mediano (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8+6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200PX)

Rabia. Si el demonio de fauces reduce el punto de golpe de una criatura a 0 mediante un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque mordisco.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d8+2) de daño perforante.



SHOOSUYA

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (13d10+39)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Des+4, Con+6, Sab+5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago, contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, gnoll, telepática 120 pies

Desafío: 8 (3.900PX)

Rabia. Si el shoosuy reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 mediante un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque mordisco.

ACCIONES

Ataque múltiple. El shoosuy realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 26 (4d10+4) de daño perforante.

Aguijón de la cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8+4) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedará envenenado. Mientras esté bajo este estado, la criatura también estará paralizada. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.



DEVORADOR

De todas las abominaciones que Orcus ha desatado, los devoradores se encuentran entre las más temidas. Estos infernales altos y semejantes a momias deambulan por los planos, consumen almas y, mediante el ejemplo, difunden el credo de Orcus: reemplazar toda la vida con la muerte eterna.

Instrumentos de Orcus. Un demonio menor que demuestra su valía ante Orcus podría tener el privilegio de convertirse en un devorador. El Príncipe de la Muerte en Vida transforma a ese infernal en un humanoide desecado de 8 pies (2,4 m) de altura con una caja torácica ahuecada y luego llena a la criatura renacida con hambre de almas. Orcus otorga a cada nuevo devorador la esencia de un demonio menos afortunado para impulsar la primera incursión del infernal en los planos. La mayoría de los devoradores permanecen en el Abismo, o en el Plano Astral o Etereo, siguiendo los planes e intereses de su deidad en esos reinos. Cuando Orcus envía devoradores al Plano Material, a menudo los manda en una misión para crear, controlar y liderar una plaga de muertos vivientes. Los esqueletos, zombis, gules, ghouls y las sombras se sienten particularmente atraídos por la presencia de un devorador.

Atormentadores de almas. Los devoradores cazan humanoideos con la intención de consumirlos en cuerpo y alma. Después de que un uno de ellos lleve a una víctima al borde de la muerte, atraerá el cuerpo de su presa y lo atraparán dentro de su propia caja torácica. Cuando esta trata de evitar la muerte (generalmente sin éxito), el infernal tortura su alma mediante ruido telepático. Cuando la

He oído hablar de "costillas peñajosas", pero esto es ridículo.
—Volo

víctima expira, sufre una transformación horrible, brotando del cuerpo del devorador para comenzar su nueva existencia como un servidor muerto viviente del monstruo que lo engendró.

Naturaleza infernal. Un devorador no necesita respirar, comer (aparte de las almas), beber o dormir.

DEVORADOR

Infernal Grande, *sádico*, *malvado*

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17 d10 + 85)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20(+5)	12(+1)	20(+5)	13(+1)	10(+0)	16(+3)

Resistencia a **daño**: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a **daño**: viento

Inmunidad a **estados**: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisbal, telepático 120 pies

Desafío: 13 (10.000PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El devorador realiza dos ataques de garra y puede usar prisionero o alma desgarrar alma.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d6 + 5) daño cortante más 21 (6d6) de daño necrótico.

Aprisionar alma. El devorador elige a un humanoide vivo con 0 puntos de golpe que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de él. Esa criatura es teletransportada dentro de la caja torácica del demonio y encarcelada allí. Alguien encarcelado de esta manera tiene desventaja en las tiradas de salvación contra muerte. Si fallece mientras está encerrado, el devorador recupera 25 puntos de golpe, recarga de inmediato desgarrar alma y gana una acción extra en su próximo turno. Además, al comienzo de su próximo turno, el infernal regurgita a la criatura asesinada como una acción adicional y esta se convierte en un muerto viviente. Si la víctima tenía 2 dados de golpe o menos, se transforma en un zombi. Si posea de 3 a 5 dados de golpe, en un gul. De lo contrario, se convierte en un tumulario. Un devorador puede encerrar solo a una criatura a la vez.

Desgarrar alma (Recarga 6). El devorador crea un vórtice de energía que drena la vida en un radio de 20 pies centrado en sí mismo. Cada humanoide que se encuentre en la zona deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18. Sufrirá 44 (8d10) de daño necrótico si la falla, o la mitad del daño si la supera. Este daño aumenta en 10 por cada humanoide vivo con 0 puntos de golpe situado en dicha área.

DINOSAURIOS

El *Monster Manual* tiene perfiles para varios tipos de dinosaurios. Esta sección proporciona algunos más.

BRONTOSAURIO

Este gigantesco dinosaurio de cuatro patas es tan grande que la mayoría de los depredadores no le molestan. Su cola mortal puede alejar o matar a las pequeñas amenazas de su camino.

DEINONYCHUS

Este primomayor del velociraptor mata sujetando a su objetivo con sus garras y alimentándose de él mientras sigue vivo.

DIMETRODÓN

Este reptil con una vela dorsal a su espalda se encuentra en las zonas donde viven los dinosaurios. Caza en orillas y aguas poco profundas, cumpliendo un papel similar al de los cocodrilos.

ESTEGOSAURIO

Este robusto dinosaurio tiene placas en hilera en su espalda y una cola flexible con puas para golpear a los depredadores. Suele viajar en manadas con miembros de diferentes edades.

HADROSAURIO

Un hadrosaurio es un herbívoro semicuadrúpedo reconocible por su cresta ósea. Si es el críado es pequeño, es posible entrenarlo para llevar un jinete Pequeño o Mediano.

QUETZALCOATLUS

Este gigante de la familia del pteranodon tiene más de 30 pies (9 m) de envergadura. Aunque puede moverse en el suelo como un cuadrúpedo, se encuentra más cómodo en el aire.

BRONTOSAURIO

Bestia Gargantuesca, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 121 (9d20 + 27)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Con +6

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

ACCIONES

Pisotón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 27 (5d8 + 5) de daño contundente y el objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribado.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 32 (6d8 + 5) de daño contundente

VELOCIRRAPTOR

Este dinosaurio emplumado es del tamaño de un pavo grande. Es un depredador agresivo que suele cazar en manadas para abatir presas más grandes.

DEINONYCHUS

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Ahalarzarse. Si el deinonychus mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y después impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de CD 12 o será derribado. Si la criatura está derribada, el deinonychus puede usar una acción adicional para realizar un ataque de mordisco contra ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. El deinonychus realiza tres ataques; uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

DIMETRODÓN

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d8 + 6)

Velocidad: 30 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.



ESTEGOSAURIO

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 76 (8d12 + 24)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 4 (1.700 PX)

ACCIONES

Cala. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar; alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 26 (6d6 + 5) de daño perforante.

HADROSAURIO

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Cala. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño contundente.

QUETZALCOATLUS

Bestia Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 30 (4d12 + 4)

Velocidad: 10 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Ataque en Picada. Si un quetzalcoatlus está volando, cae en picado al menos 30 pies sobre un objetivo y le impacta con un ataque de mordisco. Este ataque inflige 10 (3d6) de daño adicional al objetivo.

Pasar Volando. El quetzalcoatlus no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (3d6 + 2) de daño perforante.

VELOCIRRAPTOR

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 10 (3d4 + 3)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Atacar en Manada. El velociraptor tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del velociraptor que no esté incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El velociraptor realiza dos ataques; uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño cortante.

DRACO GUARDIÁN

Un draco guardián es una criatura reptiliana creada a partir de escamas de dragón mediante un ritual extraño y espeluznante. Cuando es entrenado adecuadamente, un draco es obediente, leal y territorial, lo que lo convierte en una excelente bestia de vigilancia que puede seguir órdenes sencillas.

Dones de dragones. El ritual para crear un draco guardián fue ideado originalmente por el culto de Tiamat, pero se ha extendido a otros grupos expertos en conocimientos arcanos y asociados con dragones. La cooperación de un dragón es necesaria para que el ritual tenga éxito, que generalmente brinda su ayuda cuando quiere recompensar a sus aliados o adoradores con un servidor valioso.

El ritual, que lleva varios días, requiere 10 libras (4,5 kg) de escamas de dragón frescas (donadas por el dragón aliado al grupo), una gran cantidad de carne fresca y un caldero de hierro. Cuando se completa el proceso, un huevo del tamaño de un mediano emerge del recipiente, listo para eclosionar en unas pocas horas.

Ansioso por aprender. Un draco guardián recién nacido marca a la primera criatura que lo alimenta (generalmente la que planea entrenarlo), estableciendo un vínculo agresivo pero de confianza con ese individuo. Un draco guardián madura en dos o tres semanas y puede entrenarse en ese mismo período de tiempo. Es el equivalente de un perro guardián en términos de lo que se le puede enseñar.

Un draco guardián se asemeja al tipo de dragón a partir del cual fue creado, pero con una constitución musculosa, acuchillado y sin alas. No obstante, este no puede reproducirse, ni sus escamas emplearse para crear otros dragones guardianes.

DRACO GUARDIÁN

Dragón mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7 d8 + 21)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión e oír a oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende dracónico, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El draco guardián realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño perforante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

VARIANTE: DRACOS GUARDIANES CROMÁTICOS

Cada tipo de escamas y su red de dragón cromático crean un draco guardián que se asemeja a una versión tratada y sin alas de esa clase de dragón, con habilidades únicas relacionadas con dicho tipo. Cada uno cuenta con las características especiales que se describen a continuación.

Draco guardián azul. Un draco guardián azul posee una velocidad excavando de 20 pies y resistencia al daño de relámpago.

Draco guardián blanco. Un draco guardián blanco tiene una velocidad excavando de 20 pies, una velocidad trepando de 30 pies y resistencia al daño de frío.

Draco guardián negro. Un draco guardián negro es anfíbio (puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella), tiene una velocidad nadando de 30 pies y es resistente al daño de ácido.

Draco guardián rojo. Un draco guardián rojo posee una velocidad trepando de 30 pies y resistencia al daño de fuego.

Draco guardián verde. Un draco guardián verde es anfíbio (puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella), tiene una velocidad nadando de 30 pies y es resistente al daño de veneno.



Estas mascotas de las casas drows son tan elegantes y ágiles como los bailarines de teatro abundinos. Si no fueran porque son asesinos y ejecutores brutales de cuatro brazos con la constitución de un ogro... La vida no es justa.

—Volo



DRAEGLOTH

Un draegloth es un demonio mitad drow, mitad gábrezu, nacido de una sacerdotisa drow en un ritual profano y peligroso. Dotado de magia innata y fuerza física, por lo general permanece al servicio de la casa de su madre, prestando su sed de destrucción a los planes de esa casa para triunfar sobre sus rivales.

Un draegloth es un humanoide de cuatro brazos del tamaño de un ogro con piel de color púrpura negrozco y cabello blanco amarillento. Dos de sus brazos son enormes y musculosos, acabados en garras afiladas; los otros dos son del tamaño y la forma de los brazos drows, capaces de movimientos delicados. Aunque la criatura es muy musculosa, es elegante y silenciosa como un elfo oscuro. Su cara es claramente demoníaca, con rasgos bestiales, ojos rojos brillantes, un hocico alargado como un perro y una boca llena de dientes afilados.

Bendición en la casa. El ritual para crear un draegloth tiene éxito en raras ocasiones, pero, cuando lo hace, es un gran evento que es visto por los drows de la casa como un signo del favor de la señora demoníaca Lolth y una señal del desprecio de la diosa por los rivales de la familia, que no recibieron tal don. El nacimiento incita a los líderes de la casa a comenzar a elaborar nuevos planes para atacar a sus rivales cuando el draegloth esté completamente desarrollado. En estos planes el draegloth siempre desempeña un papel importante, porque sus habilidades pueden cambiar el rumbo de una batalla contra una casa que no cuenta con uno de estos demonios.

Ejecutores serviles. Aunque juega un papel importante en el bienestar de su casa, un draegloth no puede elevarse por encima del estatus de esclavo favorito o consorte de una sacerdotisa. Antes de que a este infernal le sea asignada tarea alguna, recibe instrucciones que le instan a aceptar su papel establecido y no desafiar a la autoridad. Los draegloths se resisten instintivamente a este tipo de tratamiento, pero la mayoría da salida su frustración con los enemigos de su casa. Un draegloth que no puede reprimir sus ambiciones podría abandonar su casa e ir por libre. No está claro si estos individuos rebeldes son parte del plan de Lolth para sembrar un caos aún mayor.

Astucia brutal y magia oscura. Un draegloth adora la sensación de desgarrar a los oponentes con sus garras y dientes y de manipular la magia que corre por sus venas. La mayoría son demasiado impacientes para molestarse con tácticas complicadas, pero algunos continúan aprendiendo magia más destructiva.

DRAEGLOTH

Infernal Grande (demonio), saótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 123 (13 d10 + 52)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, elfo, infracomún

Desafío: 7 (2.900PX)

Lanzamiento de Conjuras Innato. La aptitud mágica del draegloth es Carisma (salvación de conjuros CD 11). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: oscuridad

1/día cada uno: confusión, fuego feérico, luces danzantes

Linaje Feérico. El draegloth tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El draegloth realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacta:* 16 (2d10 + 5) de daño perforante.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacta:* 16 (2d10 + 5) de daño cortante.



Kyuss tiene mucho por lo que responder. A veces te comes el gusano, y a veces el gusano te come a ti.

—Volo

ALGUNOS GUSANOS SON BUENOS PARA

COMER ESTOSNO

—ELMINSTER

ENGENDRO DE KYUSS

Muerto viviente Mediano, cáustico malvado

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 76 (9d8 + 36)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	3 (-4)

Tiradas de salvación: Sab+1
Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad estados: cansancio, envenenado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies. Percepción pasiva 8
Idiomas: entiende los idiomas que conoció en su vida anterior, pero no puede hablar
Desafío: 5 (1.800PX)

Gusanos. Si el engendro de Kyuss es el objetivo de un efecto que cura la enfermedad o elimina una maldición, todos los gusanos que lo infestan se marchitan y pierde su acción de gusano excavador.

Regeneración. El engendro de Kyuss recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz solar o sumergido en agua corriente. Si sufre daño de ácido, fuego o radiación, este atributo no funciona al inicio de su siguiente turno. Estaciatura muere o si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El engendro de Kyuss realiza dos ataques con sus garras y sus gusanos excavador.

Gusano excavador. Un gusano se lanza desde el engendro de Kyuss hacia un humanoide que el engendro pueda ver y se encuentra a 10 pies o menos de él. El parásito se engancha en la piel del objetivo a menos que este tenga éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 11. El gusano es un muerto viviente Diminuto con CA 6, 1 punto de golpe, un 2 (-4) en cada puntuación de característica y una velocidad de 1 pie. Mientras está en la piel del humanoide, el animal puede ser asesinado por medios normales o separado de su objetivo utilizando una acción (el engendro puede emplear esta acción para lanzar un gusano que haya sido separado pero sigavivo contra un humanoide que puede ver y esté a 10 pies o menos del parásito). Si no ocurre esto, el gusano excava debajo de la piel de la criatura al final del próximo turno del objetivo, causándole 1 de daño perforante. Al final de cada uno de sus turnos, el humanoide sufre 7 (2d6) de daño necrótico por cada parásito que lo infesta (máximo de 10d6). Un objetivo infestado por los gusanos morirá si sus puntos de golpe se reducen a 0, para alzarle 10 minutos más tarde como un engendro de Kyuss. En caso de que una criatura con parásitos en su interior sea objetivo de un efecto que cura la enfermedad o elimina una maldición, todos los gusanos que la infestan se marchitan.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante más 7 (2d6) daño necrótico.

ENGENDRO DE KYUSS

Kyuss era un sumo sacerdote de Orcus que saqueó los cadáveres de las necrópolis para crear el primer engendro de Kyuss. Incluso siglos después de la muerte de este sacerdote, sus locos discípulos continúan realizando los horribles ritos que perfeccionó.

Plaga de gusanos. Desde la distancia o con poca luz, un engendro de Kyuss parece un zombi normal. A medida que se le ve más claramente, uno puede apreciar decenas de pequeños gusanos verdes que entran y salen de él. Estos parásitos saltan sobre humanoides cercanos y se introducen en sus cuerpos. Un gusano que penetra en un humanoide llega al cerebro de la criatura. Una vez dentro de dicho órgano, el animal mata a su huésped y anima el cadáver, transformándolo en un engendro de Kyuss que cría más gusanos. El alma del difunto permanece atrapada dentro del engendro, evitando que el individuo sea alzado de entre los muertos o resucitado hasta que el cadáver andante sea destruido. El horror que experimenta un alma atrapada en un cuerpo de muerto viviente lo enloquece al engendro de Kyuss.

Corrupción sin fin. Los engendros de Kyuss son expresiones de la intención de Orcus de reemplazar toda la vida con muertos vivientes. Abandonado a su suerte, un engendro de Kyuss solitario vagará sin rumbo. Si se topa con una criatura viviente, atacará con la única intención de crear más de su clase. Ya estén dispersos o agrupados, estos engendros se reproducen exponencialmente si nada los detiene.

Naturaleza muerta viviente. Un engendro de Kyuss no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

ENGENDRO MARINO

Muchas de las historias cantadas como salomas y transmitidas en forma de cuentos en las tabernas de los muelles hablan de personas perdidas en el mar, pero que no se ahogaron, sino que simplemente desaparecieron. Estos desafortunados son tomados por el océano y viven como engendros marinos, obsesionados con las olas como reflejos torturados de sus antiguos seres. Están incrustados de coral y los pecerbes se aferran a su piel fría. Los pulmones que una vez se llenaron de aire ahora también pueden respirar agua.

Los cuentos brindan una miríada de razones para estas extrañas transformaciones. "Tened cuidado de enamoraros de un elfo marino o un sirénido", dicen algunos. "Regresad a puerto antes de una tormenta, no importa cuán tentadora sea la captura." "Honrad a los dioses del mar como lo exigen, pero nunca les prometáis vuestro corazón". Tales narraciones aleccionadoras ocultan una verdad más profunda: hay cosas que acechan debajo de las olas que se esfuerzan por reclamar los corazones y las mentes de los habitantes de la tierra.

Esclavos de las profundidades. Los krakens, morkoths, gigas marinas, marids, gigantes de las tormentas y dragones tortuga son todos ellos criaturas marinas que pueden marcar a los mortales como propios y reclamarlos como esbirros. Estas víctimas pueden haber acabado en deuda con su maestro por culpa de un horrible trato o haber sido malditos por tales criaturas. Una vez deformado a su aspecto pisciforme, el mortal no podrá abandonar el mar durante mucho tiempo sin cortejar a la muerte.

Diversidad anatómica. Los engendros marinos poseen una amplia variedad de formas. Un individuo concreto puede tener un tentáculo por brazo, las fauces de un tiburón, las piñas de un erizo de mar, una aleta de ballena, ojos de pulpo, pelo de algas o cualquier combinación de tales cualidades. Algunos engendros marinos cuentan con partes de cuerpo de pez que les proporcionan habilidades especiales más allá de las de un humanoide normal.

EL ENGENDRO MARINO DE ROCAS MORADAS

Los visitantes de un archipiélago llamado Rocas Moradas (en la ambientación de los Reinos Olvidados) pueden notar una característica curiosa de los habitantes humanos de las islas: no hay bebés ni ancianos entre ellos. Esto se debe a que los recién nacidos entre los habitantes de las Rocas son arrojados al mar y reclamados por un kraken llamado Slarkrethel. La experiencia transforma a los niños fanáticos de la dedicada dichabestia. Regresando al océano como viejanes, pero cuando alcanzan la vejez se transforman en engendros marinos y se ven natus a moen las oscuras profundidades. Algunos niños retornando después de haber sufrido transformaciones parciales, dejándolos en un estado semibestial que se prolonga hasta su plena transformación, que llega como la vejez. Estos desgraciados viven ocultos hasta su cambio final, para mantener el secreto de Rocas Moradas.

Los sacerdotes del kraken (descritos en el apéndice B) son los cuidadores del bebé del monstruo. La mayoría de los sacerdotes son nativos de la isla, pero algunos son sirénidos, merrows o elfos marinos que viven en las aguas que se encuentran alrededor de Rocas Moradas.



ENGENDRO MARINO

Humanoides Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 32 (5d8+10)
Velocidad: 20 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 10
Idiomas: entiende acuano y común, pero no puede hablar
Desafío: 1 (20PX)

Parcialmente Anfibio. El engendro marino no es capaz de respirar tanto fuera como dentro del agua, pero debe sumergirse en el mar al menos una vez al día durante 1 minuto para evitar asfixiarse.

ACCIONES

Ataque múltiple. El engendro marino realiza tres ataques: dos ataques sin armas y uno con su anatomía pisciforme.

Ataque sin armas. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Anatomía pisciforme. El engendro marino tiene una o más de las siguientes opciones de ataque, siempre que posea la anatomía adecuada.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Piñas venenosas. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

Tentáculo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante y, si el objetivo es una criatura mediana o más pequeña, es agarrado (CD 12 para escapar). Hasta que este agarrado termine, el engendro marino no puede usar este tentáculo en otro objetivo.

GIGANTES

Los gigantes presentados aquí son más poderosos que otros del tipo, y sea porque sus dioses les han favorecido o por que el destino no les ha sido propicio y los ha obligado a buscar otros caminos hacia el poder.

BOCA DE GROLANTOR

Los gigantes de las colinas conocen los tipos de alimentos que los hacen engordar más, y entendiendo que esforzarse demasiado tiende a volverlos más delgados. Lo que estos brutos perezosos no comprenden es que hay cosas que los enferman. Consumen comida en mal estado y cadáveres enfermos con tanto entusiasmo como los niños devorarían un postre. Afortunadamente para estos gigantes, tienen la



BOCA DE GROLANTOR

Gigante Enorme (gigante de las colinas), códico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (10d12 + 40)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	5 (-3)

Habilidades: Percepción +1

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: gigante

Desafío: 6 (2,300PX)

Boca de la Locura. El gigante es inmune a los conjuros de confusión y efectos mágicos similares.

Encada uno de sus turnos, el gigante usará dos movimientos para desplazarse hacia la criatura más cercana o cualquier otra cosa que pueda percibir como comida. Tira un D10 al comienzo de cada turno de la boca para determinar su acción para ese turno:

- 1-3. El gigante realiza tres ataques con sus puños contra un objetivo determinado al azar dentro de su alcance. Si no hay ninguno, se enfurece y obtiene ventaja en todas las tiradas de ataque hasta el final de su próximo turno.
- 4-5. La boca hace un ataque con sus puños contra cada criatura que se encuentre a su alcance. Si no hay ninguna, realiza un ataque de puño contra sí mismo.
- 6-7. El gigante realiza un ataque mordisco contra un objetivo determinado al azar situado dentro de su alcance. Si no hay ninguno, sus ojos se vuelven vidriosos y queda aturdido hasta el comienzo de su próximo turno.
- 8-10. La boca hace tres ataques contra un objetivo determinado al azar que se encuentre dentro de su alcance: uno con su mordisco y dos con sus puños. Si no hay ninguna, se enfurece y gana ventaja en todas las tiradas de ataque hasta el final de su próximo turno.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño perforante y el gigante recupera mágicamente tantos puntos de golpe como el daño infligido.

Puño. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 18 (3d6 + 5) de daño contundente.

constitución de un roble y rara vez sufren por tales hábitos alimenticios. Esto hace que los resulte especialmente misterioso que uno de ellos enferme y sea incapaz de no vomitar la comida. Los gigantes de las colinas que vomitan son vistos como portadores de un mensaje de Grolantor.

El clan separa al gigante enfermo de los demás, a menudo atrapando al individuo en una jaula o atándolo a un poste. Un sacerdote de Grolantor o un jefe tribal visita al gigante hambriento diariamente, tratando de leer los presagios en los charcos de bilis que este vomitó. Si la enfermedad pasa pronto, el gigante de las colinas podrá volver a unirse a la sociedad. Si no, al individuo se le hará ayunar hasta los límites de la locura, para que el hambre Grolantor pueda tener una boca en el mundo.

Hambriento y loco. Una boca de Grolantor es un gigante de las colinas tan deshonrado que deja de ser un individuo y se convierte en un objeto. Paradójicamente, ese objeto es venerado como una encarnación sagrada del hambre eterna y dolorosa de la deidad. A diferencia de un típico gigante de las colinas grueso, lento y medio dormido, estos pobres seres son famélicos como un galgo, están alerta como un pájaro y se mueven constantemente. A estas criaturas se las mantiene perpetuamente encadenadas o encadenadas; si una se libera, seguramente matará a otros gigantes de las colinas antes de que sea derribado o logre salir corriendo tras cometer una ola de asesinatos. Las únicas ocasiones en las que se libera a las bocas de Grolantor son las guerras, las incursiones contra un asentamiento enemigo o las defensas desesperadas del hogar de la tribu. Cuando una boca de Grolantor ha masacrado y devorado hasta saciarse a los enemigos del grupo, suele desmayarse en medio de los restos sangrientos de sus víctimas, lo que facilita su captura.

GIGANTE DE ESCARCHA ETERNO

Paramantenersulgaro elevarse dentro del ordning, un gigante de escarcha debe enfrentarse habitualmente a enemigos poderosos en combate singular. Algunos buscan magia que los ayude, pero los objetos hechizados pueden ser sustraídos o perderse. La verdadera grandeza depende de la destreza personal. Ante esta verdad, un gigante de escarcha podrá buscar un don sobrenatural de Vapra el Destructor.

Devorador de trolls. Cuando están desesperados, los gigantes de escarcha recurren principalmente a Vapra, un dios rapa z de la fuerza y el hambre, a rogar por los ogros y los trolls. A esta edad de legustanatar a estos gigantes con sueños de gloria se guidos de pesadillas de canibalismo

GIGANTE DE ESCARCHA ETERNO

Gigante Enorme (gigante de escarcha), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de retazos)
Puntos de golpe: 189 (14 d12 + 98)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +11, Con +11, Sab +4

Habilidades: Atletismo +11, Percepción +4

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: gigante

Desafío: 12 (8.400PX)

Cabezas Adicionales. El gigante tiene un 25% de posibilidades de tener más de una cabeza. Si cuenta con más de una, tendrá ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación contra seraturido, asustado, cegado, ensordecido, hechizado, o quedar inconsciente.

Furia de Vapra (se recarga después de un descanso corto largo). Como acción adicional, el gigante puede enfurecerse al inicio de su turno. La furia dura 1 minuto o hasta que el eterno quede incapacitado. Mientras está furioso, obtiene los siguientes beneficios:

- El gigante tiene ventaja en las pruebas de fuerza y en las tiradas de salvación de fuerza.
- Cuando realiza un ataque con arma cuerpo a cuerpo, el gigante gana un bonificador +4 a la tirada de daño.
- El gigante posee resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Regeneración. El gigante recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si sufre daño de ácido o fuego, este atributo no funciona al inicio de su siguiente turno. El eterno muere si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su hacha a dos manos.

Hacha a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo. +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 26 (3d12 + 7) de daño cortante o 30 (3d12 + 11) de daño cortante mientras está enfurecido.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +11 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. **Impacto:** 29 (4d10 + 7) de daño contundente.



sangriento. Aquellos que no retroceden ante tales visiones o las denuncian a los sacerdotes de Thrym reciben más. Si un gigante de escarcha se deleita con estos sueños y pesadillas, como ocurre en algunos casos, Vapra envía a un troll en una búsqueda sagrada para encontrar al individuo y encontrarse con él en secreto. El troll ofrece su propio cuerpo para que sea devorado en nombre de Vapra. Solo los gigantes de escarcha más audaces y decididos pueden terminar un festín tan sangriento.

Bendición de Vapra. Después de devorar al troll enviado por Vapra, huesos incluidos, un gigante de escarcha se convierte en un eterno, obteniendo una fuerza tremenda, un inmenso mal genio y la habilidad regenerativa de un troll. Con estos dones, el gigante puede reclamar rápidamente el título de jarl y defenderse fácilmente de sus rivales durante décadas. Sin embargo, si no le proporciona suficiente honor a Vapra o no hace caso a las visiones de este dios, las heridas que sufra el gigante sanarán mal, lo que a menudo resulta en una piel descolorida, cicatrices verrugosas y partes del cuerpo vestigiales, como dedos, extremidades, e incluso cabezas adicionales. El toque de Vapra ya no se puede ocultar, de modo que su clan mata o exilia al eterno. A veces, pequeñas comunidades estos gigantes se reúnen e incluso se reproducen, pasando la "bendición" y la adoración de Vapra de generación en generación.

GIGANTE DE FUEGO ACORAZADO

Para los gigantes de fuego, el ordning enfatiza no solo la fuerza sino también la habilidad con la forja. La fundición es el corazón de cualquier comunidad de estas criaturas; es a la vez templo, escuela, campo de entrenamiento y centro político, todo en uno.

Aquellos que tienen músculo, pero poco cerebro, generalmente son enviados a realizar las tareas menos valoradas, como trabajar los fueles de forja o mover el carbón. Sin embargo, hay un papel en el que los más fuertes pueden sobresalir y ganar estatus: el acorazado.

Armas de guerra. Los acorazados son gigantes de fuego tremendamente poderosos que empuñan dos escudos enormes como hojas de arado. Estos escudos tienen pías en el exterior, e interiores huecos en los que el acorazado vierte brasas ante la primera señal de peligro. Armado con sus dos escudos, este gigante puede presentar un fogoso muro ante cualquier atacante. Cuando el acorazado ha acabado su trabajo, lo único que queda de un enemigo la mayoría de las veces es una mancha humeante en el suelo.

Cuando no se les pide que luchen, estos gigantes se mantienen fuertes utilizando sus escudos para empujar grandes cantidades de carbón, piedra o mineral por la fundición. En ocasiones, los superiores llaman a los acorazados para que acompañen a un ejército o delegación diplomática. La presencia de estos gigantes sirve, en ambos casos, para presentar el rostro más fiero de este pueblo.



GIGANTE DE FUEGO ACORAZADO

Gigante Enorme (gigante de fuego), legalmalvado

Clase de Armadura: 21 (armadura de placas, escudos)

Puntos de golpe: 187 (15 d 12 + 90)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	9 (-1)	23 (+6)	8 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des+4, Con+11, Car+5

Habilidades: Atletismo+13, Percepción+5

Inmunities a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: gigante

Desafío: 14 (11.500PX)

Escudos Dobles. El gigante lleva dos escudos, cada uno de los cuales se contabiliza en su CA. El gigante debe guardar o dejar caer uno de sus escudos para lanzar piedras.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante hace dos ataques con sus escudos de fuego.

Escuda de fuego. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +13a Impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 22 (4d6 + 8) daño contundente más 7 (2d6) daño de fuego más 7 (2d6) daño perforante.

Piedra. Ataque con arma distancia: +13a Impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. **Impacto:** 30 (4d10 + 8) de daño contundente.

Carga de escudo. El gigante se desplaza hasta 30 pies en línea recta y puede moverse a través del espacio de cualquier criatura más pequeña que Enorme. La primera vez que entre en el espacio de una criatura durante este movimiento, realiza un ataque de escudo de fuego contra ella. Si el ataque impacta, el objetivo también deberá tener éxito en una tirada de salvación de fuerza CD 21 o será empujado por delante del gigante durante el resto de este movimiento. Si la falla por 5 o más, también será derribada y recibirá 18 (3d6 + 8) de daño contundente, o 29 (6d6 + 8) de daño contundente si ya estaba derribada.

GIGANTE DE LAS NUBES SONRIENTE

Los gigantes de las nubes no son, por lo general, religiosos. Toleran muchas ideas contradictorias sobre su deidad patrona, Memnor. Los sonrientes lleva esa tolerancia hasta el límite.

Los sonrientes son gigantes de las nubes que honran y emulan la astucia y la capacidad para el engaño de Memnor por encima de todo. Son unos embaucadores sumos que recurren al juego de manos, el engaño, la distracción y la magia en su búsqueda de riqueza. También poseen un don para la imprevisibilidad y un sentido del humor perverso.

Mientras que los gigantes de las nubes esperan cierta cantidad de engaños y mentiras en los tratos con otros de su clase, los sonrientes sobrepasan los límites del decoro con su comportamiento, haciendo y diciendo cosas que los más nobles entre los de su clase consideran por debajo de la dignidad de los suyos.

Máscaras misteriosas. Los sonrientes toman su nombre de las extrañas máscaras de dos caras que utilizan. La mitad risueña de la cara a menudo se parece más a una sonrisa burlesca o triunfante que a una agradable. La mitad con el ceño fruncido representa el disgusto que los sonrientes sienten sobre su lugar en el ordning, segundos después de los gigantes de las tormentas. Las máscaras sirven como símbolos de su devoción, pero también ocultan las verdaderas expresiones faciales de sus portadores.

GIGANTE DE PIEDRA CAMINANTE DE SUEÑOS

La superficie del mundo es un reino extraño para los gigantes de piedra: fluctuante, temporal, y expuesto a ráfagas de viento y lluvia repentinas. Están salvajemente cambiantes

como un sueño, y así es como lo consideran. Nada en ella es permanente, de modo que nada es real. Lo que sucede en la superficie no importa. Las promesas y las negociaciones hechas en tal lugar no necesitan cumplirse. La vida e incluso el arte tienen menos valor allí.

Habitantes de los sueños. Los gigantes de piedra a veces realizan búsquedas a través de sueños en el mundo de la superficie, en pos de inspiración para su arte, para romper un hastío de décadas o por simple curiosidad. Algunos de

GIGANTE DE LAS NUBES SONRIENTE

Gigante Enorme (gigante de las nubes), cación neutral

Clase/Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 262 (21d12 + 126)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	12 (+7)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Con +10, Int +6, Car +7

Habilidades: Engaño +11, Juego de Manos +5, Percepción +7,

Perspicacia +7

Sentidos: Percepción pasiva 17

Idiomas: común, gigante

Desafío: 11 (7.200PX)

Lanzamiento de Conjuros. El gigante es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). El gigante tiene preparados los siguientes conjuros de bardo:

Trucos (a voluntad): *burla dañina*, *ilusión menor*, *prestidigitación*
 Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *disfrazarse*, *imagen silenciosa*, *risa horrible de Tasha*

Nivel 2 (3 espacios): *invisibilidad*, *sugestión*

Nivel 3 (2 espacios): *imagen mayor*, *don de lenguas*

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del gigante es Carisma (salvación de conjuros CD 15). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*, *luz*, *nube de oscurecimiento*

1/día cada uno: *calda de pluma*, *paso brumoso*, *telequinesis*, *volar*

1/día cada uno: *controlar el clima*, *forma gaseosa*

Olfato Agudo. El gigante cuenta con ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su lucero del alba.

Lucero del alba. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8 + 8) de daño contundente. Si el gigante tiene ventaja en la tirada de ataque, el ataque inflige 14 (4d6) de daño adicionales.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +12 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 30 (4d10 + 8) de daño contundente. Si el gigante cuenta con ventaja en la tirada de ataque, el ataque inflige 14 (4d6) de daño adicionales.

Cambiar de forma. El gigante se polimorfa mágicamente en una bestia o humanoide que haya visto con anterioridad o recupera su verdadera forma. Cualquier equipo que lleve puesto o que transporte será absorbido por el nuevo aspecto. Aparte de su tamaño y velocidad, su perfil es el mismo en cada forma. Vuelve a su auténtico aspecto si muere.



GIGANTE DE LAS NUBES SONRIENTE

los que hacen estas investigaciones se pierden en el sueño. Otros han sido desterrados a la superficie como castigo. Independientemente de la razón, si no se refugian debajo de la piedra, estos individuos pueden convertirse en caminantes de sueños.

Los caminantes de sueños ocupan un lugar extraño que, a pesar de quedar fuera del orden de los gigantes de piedra, es merecedor de respeto. Se les considera marginados, pero su familiaridad con el mundo de la superficie los convierte en valiosos guías y sus conocimientos pueden ayudar a otros de los suyos a comprender los peligros de vivir en un sueño.

Vagabundos locos. Los caminantes de sueños se vuelven locos por el aislamiento, la vergüenza y su entorno infinitamente extraño, y esta locura se filtra en el mundo que los rodea, afectando a otras criaturas que se acercan demasiado. Creyendo que están viviendo en un sueño y que sus acciones no tienen consecuencias reales, estas criaturas actúan a su antojo y se convierten en fuerzas del caos. A medida que viajan por el mundo, coleccionan objetos y seres que parecen especialmente importantes en sus mentes locas. Con el tiempo, las cosas que han reunido se acumulan en sus cuerpos, quedando encerradas en piedra.

GIGANTE DE LAS TORMENTAS QUINTAESENCIA

Para evitar lo inevitable, algunos gigantes de las tormentas que se acercan al final de su vida natural buscan escapar de la muerte. Sonean las profundidades de su poderosa conexión con los elementos y se dispersan por la naturaleza, transformándose literalmente en tormentas semiconscientes. La tormenta de nieve que se extiende sin

cesar alrededor de un pico de montaña, el vórtice que gira alrededor de una isla remota o la tormenta eléctrica que aúlla sin cesar por una costa escarpada podría, de hecho, ser la forma eterna de un gigante de las tormentas que se aferra a la existencia.

Armas elementales. Un gigante de las tormentas quintaesencia puede usar armas y armas, pero obtiene el poder de formar armas improvisadas de la nada. Cuando los gigantes y a no las usan cuando mueren, sus armas elementales desaparecen.

Forma abandonada. Un gigante de las tormentas quintaesencia puede volver a su verdadera forma de gigante cuando quiera. El cambio es temporal, pero puede mantenerse en el tiempo suficiente para que el gigante se comunice con un mortal realice un ataque breve defendiendo a un hogar contra los agresores.

GIGANTE DE PIEDRA CAMINANTE DE SUEÑOS

Gigante Enorme (gigante de piedra), cáblico neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Punto de golpe: 161 (14 d12 + 70)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +9, Sab +3

Habilidades: Atletismo +14, Percepción +3

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, gigante

Desafío: 10 (5.900 PX)

Sortilegio de un Caminante de Sueños. Un enemigo que comience su turno a 30 pies o menos del gigante deberá hacer una tirada de salvación de Carisma CD 13. Siempre que el caminante no esté incapacitado. Si falla, la criatura quedará hechizada por el gigante. Una criatura hechizada puede repetir esta tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito. Una vez la supera, la criatura será inmune al sortilegio de este gigante durante 24 horas.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante realiza dos ataques con su garrote grande.

Garrote grande, Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 19 (3d8 + 6) de daño contundente.

Toque petrificador. El gigante toca a una criatura Mediano o más pequeña situada a 10 pies o menos que está hechizada por él. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si falla, la criatura quedará petrificada y el caminante podrá adherir el objetivo a su cuerpo pedregoso. Los conjuros de restablecimiento mayor y otros efectos mágicos similares, capaces de deshacer la petrificación, no tienen efecto en una criatura petrificada por el gigante menos que este esté muerto, en cuyo caso la magia funcionará con normalidad, liberando a la criatura y terminando la condición petrificado.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +10 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. Impacto: 28 (4d10 + 6) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 o quedará derribada.



GIGANTE DE PIEDRA
CAMINANTE DE
SUEÑOS

LA GUARIDA DE UN QUINTAESENCIA

Un gigante de las tormentas quintaesencia no necesita castillos ni cubiles en mazmorras. Su guarida suele ser una región aislada o un elemento geográfico prominente, como un pico de montaña, una gran cascada, una isla remota, un lago cubierto de niebla, un hermoso arrecife de coral o un acantilado desértico azotado por el viento. Dependiendo de su entorno, la tormenta en la que vive el gigante podría ser un tifón o una tormenta de nieve, eléctrica o de arena.

Acciones en guarida. Un gigante de las tormentas quintaesencia puede utilizar acciones en guarida en forma gigante y mientras esté transformado en tormenta. En la posición 20 en el orden de iniciativa (perdiendo los empujes), el quintaesencia puede realizar una acción en guarida para causar uno de los siguientes efectos (no puede emplear el mismo dos asaltos seguidos):

- El gigante crea un trueno centrado en un punto en cualquier lugar de su guarida. Cada criatura que se encuentre a 20 pies o menos de ese punto deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 18 o quedará ensordecida hasta el final de su próximo turno.
- El gigante crea una esfera de niebla (o agua turbia dentro del agua) de 20 pies de radiocentrada en un punto en cualquier lugar de su guarida. La esfera se extiende alrededor de las esquinas y su zona queda muy oscura. La niebla dura hasta que el gigante la disperse (nose requiere acción), ya que el viento no puede dispersarla.
- El gigante crea una línea de fuertes vientos (o corrientes fuertes dentro del agua) de 60 pies de largo y 10 de ancho que se origina en un punto situado en cualquier lugar de

su guarida. Cada criatura que se encuentre en esa línea deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o será empujada 15 pies en la dirección que sopla el viento. La ráfaga dispersa gases o vapores y apaga velas, antorchas y llamas similares sin proteger que estén en su zona. Las llamas cubiertas, como las de las linternas, tienen un 50 % de posibilidades de extinguirse.

Efectos regionales. La región que contiene la guarida de un gigante de las tormentas quintaesencia está deformada por su presencia. Lo que crea uno o más de los siguientes efectos:

- El viento fuerte sopla en un área de 1 milla alrededor de la guarida, haciendo imposible encender un fuego a menos que el lugar donde este se quiere hacer esté protegido del viento.
- La lluvia, la nieve, el polvo o la arena (lo que sea más apropiado) se manifiesta de forma constante en 1 milla en torno a la guarida. La lluvia hace que ríos y arroyos llenen o desborden sus orillas; la nieve, el polvo o la arena forman profundos montículos o dunas.
- Los destellos de relámpagos y el ruido de truenos son continuos, día y noche, en la zona a 5 millas o menos de la guarida.

Si el gigante muere, los efectos regionales de rayos, truenos y fuertes vientos terminan de inmediato. La lluvia, la nieve y el polvo que sopla se calman gradualmente en 1d8 días.



LOS ZHENTS AFIRMAN QUE LA CARRETERA NEGRA ES EL CAMINO MÁS SEGURO A TRAVÉS DEL DESIERTO DE ANAUROCH, PERO HAY UN TRAMO QUE PASA CERCA DE LAS RUINAS TRAGADAS POR LA ARENA DE LO QUE ANTAÑO FUERA UN GRAN ARCO; UN PORTAL CONSTRUIDO POR GIGANTES, SEGÚN DICEN ALGUNOS. UNA TORMENTA DE ARENA SE CIESA A SU ALREDEDOR Y EN ELLA ALGUNOS HAN VISTO UNA CARA: E LROSTRO E UNO DE UN GIGANTE.

—ELMINSTER

GIGANTE DE LAS TORMENTAS QUINTAESENCIA

Gigante Enorme (gigante de las tormentas), caótico bueno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 230 (20d12 + 100)

Velocidad: 50 pies, volar 50 pies (levitar), nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29(+9)	14(+2)	20(+5)	17(+3)	20(+5)	19(+4)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +10, Sab +10, Car +9

Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Historia +8, Percepción +10
Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques mágicos

Inmunitad a daño: relámpago, trueno

Sentidos: visión verdadera 60 pies, Percepción pasiva 20

Idiomas: común, gigante

Desafío: 16 [15.000PX]

Anfibio. El gigante puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante hace dos ataques de espada relámpago o usa la jabalina ventosa dos veces.

Espada relámpago. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 40 (9d6 + 9) de daño relámpago.

Jabalina ventosa. El gigante fusiona el viento en forma de jabalina y lo arroja a una criatura que puede ver y se encuentra a 60 pies o menos de él. La jabalina se considera una mágica e inflige 19 (3d6 + 9) de daño perforante a un objetivo, golpeando infaliblemente. La jabalina desaparece después de impactar.

ACCIONES LEGENDARIAS

El gigante puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una de ellas cada vez y debe hacerle solo al final del turno de otra criatura. El gigante recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ráfaga. El gigante señala a una criatura que puede ver y se encuentra 60 pies o menos de distancia y crea una ráfaga de viento mágico a su alrededor. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o será empujado hasta 20 pies en cualquier dirección horizontal que elija el gigante.

Rayo (2 acciones). El gigante arroja un rayo a una criatura que puede ver y está situada a 600 pies o menos de él. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 22 (4d10) de daño de trueno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Uno con la tormenta (3 acciones). El gigante se desvanece, dispersándose en la tormenta que rodea su guarida. Puede terminarse el efecto al comienzo de cualquiera de sus turnos, volviendo a su forma habitual una vez y más y apareciendo en cualquier lugar que elija dentro de su guarida. Mientras está disperso, el gigante no puede realizar ninguna otra acción que sean las de su guarida, pero tampoco puede ser objetivo de ataques, conjuros u otros efectos. El gigante no puede usar esta acción fuera de su guarida o si otra criatura está utilizando un conjuro de control del clima o un efecto mágico similar para sofocar la tormenta.

GIRALLON

Un girallon es como un descomunal simio con cuatro brazos, de piel gris y pelaje blanco. Sus colmillos y garras lo diferencian de un primate normal, revelando que se trata de un depredador monstruoso.

Cazadores del bosque. Los girallons son más comunes en entornos de bosques templados o cálidos, en los que abunda la vida. Comparten la habilidad para la escalada del resto de simios, aunque estas criaturas de media tonelada evitan trepar por los árboles que no pueden soportar su corpulencia. En su lugar, acechan en el suelo del bosque, merodean por estrechas gargantas y cuevas poco profundas o se esconden en ruinas mientras esperan que se acerquen sus presas. Un girallon es sorprendentemente sigiloso, considerando su tamaño y falta de camuflaje.

Los girallons forman bandas poco definidas de varios individuos y sus descendientes, generalmente dirigidos por un adulto dominante que también tiende a ser el miembro más viejo del grupo. Cuando cazan lejos de su guarida, los girallons recurren a rugidos y a su lenguaje corporal para comunicarse entre ellos a distancia. Cada individuo generalmente caza solo y ampliamente separado de los demás, para asegurar que todos obtengan el alimento adecuado. El líder podría organizar a los integrantes del grupo para que trabajen juntos para conseguir una gran pieza. Si tienen éxito, todos comparten el botín, aunque las mejores partes se dejan para las madres que cuidan a sus crías.

Escaladores de paredes. Las ruinas de viviendas humanoides, especialmente las que se encuentran en bosques y selvas profundas, parecen atraer a los girallons. Se mueven sin esfuerzo a lo largo de escaleras y balcones, así como por los tejados inclinados y los contrafuertes de tales creaciones. Para uno de estos simios, los edificios de una ciudad son solo otro tipo de bosque y, lo que es mejor, uno cuyas "ramas" superiores pueden soportar fácilmente a estas criaturas. En tal entorno, los girallons aprovechan al máximo su habilidad para escalar. Estos simios pueden trepar fácilmente por muros y almenas, y se posan en las cimas de las torres y otros puntos de observación altos para vigilar la zona circundante.

Origen mágico. Los hábitos sociales de los girallons salvajes son inusuales para los simios, al igual que su atracción instintiva hacia las estructuras humanoides. Estos hechos, junto con su apariencia, llevan a los sabios a creer que fueron creados mediante magia para servir como guardianes de algún imperio perdido. Cuando ese estado cayó hace muchos años, los girallons se volvieron salvajes y se extendieron por todo el mundo.

Desde entonces, numerosas criaturas han intentado domar, subyugar o cooperar con estos monstruos. Por ejemplo, los yuan-tis esclavizan a los girallons, convirtiéndolos en centinelas fronterizos para sus reinos odiosos. Debido a que se sabe que estos simios son pacíficos con los de su propia especie, algunos humanoides han aprendido a acercarse al líder de un grupo, ofreciendo comida y otros regalos con la esperanza de establecer una alianza con dichas criaturas.

Los girallons que son bien tratados pueden estar dispuestos a servir como guardias, aunque carecen de la inteligencia para asumir tareas más complicadas que atacar a los extraños que penetran en sus dominios. Si se coge a uno joven y se le entrena bien, dicho girallon podría terminar realizando alguna función aparentemente improbable, como proteger la entrada al gremio de ladrones de una ciudad. Los que tengan a un girallon como mascota siempre deben ser cautelosos, porque la criatura podría retornar a su naturaleza depredadora en cualquier momento.



GIRALLON

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 4 (1,100 PX)

Agresivo. Como acción adicional, el girallon puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Olfato Agudo. El girallon tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

ACCIONES

Ataque múltiple. El girallon realiza cinco ataques; uno con su mordisco y cuatro con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño cortante.

GNOLLS

Unabandade gnolls puede incluir uno o más de los tipos especiales de gnolls descritos en esta sección.

FLIND

Humanóide Mediano (gnoll), caótico malvado

Clase/Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 127 (15 d8 + 60)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20(+5)	10(+0)	19(+4)	11(+0)	13(+1)	12(+1)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +5

Habilidades: Intimidación+5, Percepción+5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: abisal, gnoll

Desafío: 9 (5.000 PX)

Aura de Sed de Sangre. Si el flind no está incapacitado, cualquier criatura con el atributo Rabiaques e encuentre a 10 pies o menos de él puede realizar un ataque de mordisco como una acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El flind realiza tres ataques: uno concada uno de sus diferentes ataques conflagelo o tres con su arco largo.

Flagelo de locura. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) ddaño contundente y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 16. Si falla, tendrá que realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura determinada al azar que se encuentre a su alcance en su próximo turno. Si no tiene objetivos a su alcance, incluso después de moverse, pierde su acción de ese turno.

Flagelo de dolor. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) ddaño contundente más 22 (4d10) de ddaño psíquico.

Flagelo de parálisis. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) ddaño contundente y el objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 16 o quedará aturdido hasta el final de su próximo turno.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +4a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d8) de ddaño perforante



CUANDO LOS GNOLLS SE DEBILITAN, BUSCAN ASENTAMIENTOS AISLADOS, MUTILAN Y DEJAN INVÁLIDOS A SUS HABITANTES. DESPUÉS, SE ALIMENTAN DE ELLOS MIENTRAS DESCANSAN Y RECUPERAN FUERZAS.

— ELMINSTER

FLIND

Un flind es un gnoll excepcionalmente fuerte y agresivo que gobierna y dirige a la partida de guerra de la que forma parte. Esgrime un flagelo imbuido de magia poderosa por el propio Yeenoghu.

Cada banda solo puede tener un flind, que decide el camino que seguirá dicho grupo. Debido a su conexión especial con Yeenoghu, esta criatura utiliza los augurios de sus dios y su astucia demoníaca para guiar a los gnolls hacia presas débiles, listas para ser sacrificadas.

A diferencia de otros líderes humanóides, que podrían esconderse detrás de sus esbirros, un flind lidera la carga en batalla. Su flagelo causa un dolor devastador, parálisis y desorientación a aquellos afectados por él.

GNOLL CAZADOR

Los cazadores son los gnolls más sigilosos de una partida de guerra, por lo que utilizan sus talentos de varias formas en el campo de batalla. En la vanguardia de una banda, los cazadores se infiltran, acabando con los enemigos aislados mientras abren paso al resto de la fuerza, para que pueda avanzar por el territorio enemigo.

Los cazadores son particularmente hábiles con el arco largo y disparan flechas con cabezas serradas que causan gran dolor. Cuando uno de ellos no mata a su objetivo con su primer disparo, el golpe de la flecha trae tanto sufrimiento a la víctima que esta se ve limitada en su intento de huir. Cuando un cazador al acecho encuentra presas y no le preocupa ser sigiloso, hace sonar un cuerno hecho de hueso que produce un lamento agudo similar al grito de una banshee.

Escuché que un brujo buscaba convertir mediante la magia a los últimos marchitos de una banda de gnolls destruida en su propia fuerza de ataque. Su plan funcionó bien, hasta que Yeenoghu envió siete partidas de guerra tras él.

—Volo



GNOLL CAZADOR

Humanoid de Mediano (gnoll), caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: gnoll

Desafío: 1/2 (100 PX)

Rabia. Si el gnoll reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 mediante un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gnoll realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su lanza o dos ataques a distancia con su arco largo.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se esgrime adosado para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño perforante y la velocidad del objetivo se reduce en 10 pies hasta el final de su próximo turno.

GNOLL MARCHITO

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Inmune a daño: veneno

Inmune a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 7

Idiomas: entiende gnoll, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

Rabia. Si el gnoll reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 mediante un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

ACCIONES

Ataque múltiple. El marchito realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su garrote, o dos con su garrote.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Garrote. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

REACCIONES

Colpe preventivo. En respuesta a que un gnoll vea sus puntos de golpe reducidos a 0 o 30 pies o menos de distancia del marchito, este realiza un ataque cuerpo a cuerpo.



GNOLL MARCHITO

A veces, los gnolls se enfrentan entre sí, tal vez para determinar quién manda en una partida de guerra o debido a la inanición extrema. Incluso en circunstancias normales, los que están privados de víctimas durante demasiado tiempo no pueden controlar su hambre e impulsos violentos. Sea como fuere, al final los gnolls acaban luchando entre ellos.

Los supervivientes devoran la carne de sus camaradas asesinados, pero conservan los huesos. Luego, mediante rituales a Yeenoghu, devuelven a los restos una semblanza de vida en forma de gnoll marchito.

Los marchitos actúan como los gnolls lo hacían en vida: viajan con sus camaradas e intentan matar a cualquier cosa que encuentren en su camino. No comen y no están motivados por el hambre, dejando más carne para el resto de la partida de guerra. Los gnolls marchitos son incapaces de empuñar cualquier arma más sofisticada que un simple garrote.

Naturaleza muerta viviente. Un gnoll marchito no necesita respirar, comer, beber o dormir.

GNOLL ROECARNE

Si se pudiera afirmar que un grupo concreto de gnolls es más salvaje que los demás, esa distinción se aplicaría a los roecarnes. Estos gnolls evitan el uso de armas a distancia a favor de hojas cortas que manejan con gran velocidad y eficiencia. En medio de una pelea, son capaces de correr, cortar y gruñir mientras alcanzan a los rezagados y rematan a los enemigos heridos.

GNOLL ROECARNE

Humanoides Mediano (gnoll), caótico malvado

Clase/Armadura: 14 (cuerotachonado)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Tiradas desalvación: Des +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: gnoll

Desafío: 1 (200PK)

Rabia. Si el gnoll reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 mediante un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gnoll realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con su espada corta.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) de daño perforante.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño perforante.

Corredor repentino. Hasta el final del turno, la velocidad del gnoll aumenta a 60 pies y no provoca ataques de oportunidad.

Tan sutil como un
hacha de guerra
arrojada.

—Volo

GORRO ROJO

Un gorro rojo es una criatura feérica homicida que nace del ansia de sangre. Aunque pequeños, tienen una fuerza formidable, que usan para cazar y matar sin dudar ni arrepentirse.

El ansia de sangre personificada. En el Feywild, o en lugares donde ese plano toca otro plano conformando una travesía feérica, pueden aparecer uno o más gorros rojos allí donde hay sangre fresca empapando el suelo. Al principio los nuevos gorros rojos parecen pequeños hongos manchados de sangre con sus sombreros emergiendo del suelo. Cuando la luz de la luna brilla sobre uno de estos sombreros, de la tierra brota una criatura que parece un gnomo marchito y de pequeño tamaño con la espalda encorvada y una complexión fibrosa. La criatura tiene un gorro de cuero puntiagudo, pantalones de material similar, botas pesadas de hierro y una pesada arma de filo. Desde el mismo momento de su despertar, un gorro rojo solo desea asesinato y carnicería... y se propone satisfacer estas ansias.

Los gorros rojos carecen de sutileza. Viven para la confrontación directa y el caos del combate mortal. Incluso si uno de ellos quisiera ser sigiloso, sus botas de hierro lo obligan a dar pasos pesados y atronadores. Sin embargo, cuando un gorro rojo está cerca de una presa potencial, puede cubrir la distancia que los separa rápidamente y lanzar un golpe brutal con su arma antes de que el objetivo pueda reaccionar.

Empapado de masacre. Un gorro rojo tiene que empapar su sombrero en la sangre fresca de sus víctimas para conservar su existencia antinatural. Si la sangre no se repone al menos una vez cada tres días, el gorro rojo desaparece como si nunca hubiera existido; el deseo de un gorro rojo de matar está enraizado en su voluntad de sobrevivir.

Mercenarios sanguinarios. Los gorros rojos no operan, por lo general, en grupos, pero en algunas circunstancias pueden verse en compañía de sagas y magos oscuros, pues ambos conocen métodos para llamar a estas criaturas desde fuera del Feywild y ponerlos a trabajar como criados espeluznantes.

Además, algunos gorros rojos pueden sentir al ser cuyos actos asesinos llevaron a su nacimiento. Uno de ellos podría usar esta conexión innata para encontrar a su creador y hacer de esa criatura su primera víctima. Otros buscan al que les dio vida para disfrutar de la proximidad a un espíritu afín. Un individuo responsable de la creación de múltiples gorros rojos en el mismo sitio podría atraer a todo el grupo, que le servirán como cómplices, emulando la obra asesina de esa criatura.

En cualquier caso, si un gorro rojo trabaja con otro ser, este feérico exige que se le pague en víctimas. Un cliente que intente sofocar el impulso natural e inevitable de un gorro rojo por la sangre corre el riesgo de convertirse en su próximo objetivo.



GORRO ROJO

Feérico Pequeño, caótico/malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d6+24)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (-4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, silvano

Desafío: 3 (700PX)

Botas de Hierro. Cuando se mueve, el gorro rojo tiene desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Fuerza Desproporcionada. Cuando está realizando un ataque se considera que el gorro rojo es Mediano. Además, empujar un armapesa no impone desventaja en sustrada de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gorro rojo realiza tres ataques con su hoz retorcida.

Haz retorcida. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d4+4) de daño cortante.

Persecución unida al hierro. El gorro rojo avanza hasta su velocidad hasta una criatura que pueda ver y la patea con sus botas de hierro. El objetivo debe superar un tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrirá 20 (3d10+4) de daño contundente quedará derribado.

GRUNGS

Los grungs son humanoides parecidos a una rana que se encuentran en selvas y junglas. Ferozmente territoriales, se ven a sí mismos como superiores a otras criaturas.

Anfibios que habitan en los árboles. Los grungs viven en los árboles y prefieren la sombra. No obstante, un criadero grung se mantiene en los estanques bien protegidos a nivel del suelo. Unos tres meses después de la eclosión, un renacuajo grung toma la forma de un adulto. A continuación, deben pasar entre seis a nueve meses más para que un individuo joven alcance la madurez.

Castas y colores. La sociedad grung se estructura en torno a un sistema de castas. Cada una de ellas pone huevos en un estanque de incubación separado y los grungs juveniles se unen a su casta al salir del criadero. Todos los grungs son de un gris verdoso apagado al nacer, pero cada uno de ellos toma los colores de su casta cuando se convierte en adulto.

Los grungs verdes son los guerreros, cazadores y trabajadores, mientras que los grungs azules trabajan como artesanos y en otras labores domésticas. Supervisando y guiando a los dos grupos están los grungs morados, que sirven como administradores y comandantes (utiliza el perfil de **grung** para los miembros de las castas verde, azul y morada).

Los grungs rojos son los eruditos y lanzadores de conjuros de la tribu. Se les considera superiores a verdes, azules y morados y se les da el debido respeto incluso por parte de los grupos de mayor rango (emplea el perfil de **grung salvaje** para los miembros de la casta roja).

Las castas más altas incluyen los grungs naranjas, que son guerreros de élite con autoridad sobre todos los grungs menores, y los grungs dorados, que asumen las más altas posiciones de liderazgo. El soberano de una tribu siempre es un grung dorado (usa el perfil de **guerrero de élite grung** para los miembros de las castas naranjas y doradas).

Un grung normalmente permanece en su casta de por vida. En raras ocasiones, un individuo que se distinga con grandes obras puede obtener una invitación para unirse a una casta superior. A través de una combinación de tónicos hercales y magia ritual, un grung elevado cambia de color y se introduce en su nueva casta de la misma manera que lo haría un joven. A partir de entonces, el grung y su progenie son miembros de la casta superior.

VARIANTE: VENENO GRUNG

El veneno grung pierdesu potencia 1 minuto después de ser extraído de un grung. Una descomposición similar ocurre si el grung muere.

Una criatura afectada por este veneno puede sufrir un efecto adicional que varía según el color de la piel del grung. Este efecto persiste hasta que la criatura ya no está envenenada por el grung.

Azul. La criatura envenenada debe gritar fuerte o hacer un ruido fuerte al comienzo y al final de su turno.

Dorado. La criatura envenenada está hechizada y puede hablar grung.

Naranja. La criatura envenenada tiene miedo de sus aliados.
Púrpura. La criatura envenenada siente una necesidad desesperada de sumergirse en líquido o barro. No puede realizar acciones ni moverse, excepto para hacer crestos o para acercarse a una masada de líquido o barro.

Rojos. La criatura envenenada debe usar su acción para alimentarse si hay comida a su alcance.

Verde. La criatura envenenada no puede moverse excepto para preparar hacer saltos verticales. Si está volando, no puede hacer ninguna acción o reacción a menos que aterrice.

Ranas con nacientes y venenosas que viven en los árboles. En verdad, los dioses nos odian.
-Volo

Naturalmente tóxico. Todos los grungs secretan una sustancia que es inofensiva para ellos, pero venenosa para otras criaturas. También utilizan toxinas para envenenar sus armas.

Esclavistas. Los grungs siempre están buscando criaturas que puedan capturar y esclavizar. Usan esclavos para todo tipo de tareas serviles, pero en la mayoría de los casos simplemente les gusta darles órdenes. Estas víctimas son alimentadas con comida levemente envenenada para mantenerlas letárgicas y obedientes. Una criatura afligida de esta manera durante un largo período de tiempo se convierte en un vago reflejo de sí misma y solo puede ser restaurada a la normalidad por medios mágicos.

Dependencia del agua. Un grung que pase 1 día sin poder sumergirse en agua durante al menos 1 hora sufre un nivel de cansancio al final de dicha jornada. Puede recuperarse de este cansancio solo a través de la magia o sumergiéndose en agua durante al menos 1 hora.

GRUNG

Humanoide Pequeña (grung), legal maldado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 11 (2d6+4)

Velocidad: 25 pies, preparar 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des+4

Habilidades: Atletismo +2, Percepción +2, Sigilo +4,

Supervivencia +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: grung

Desafío: 1/4 (50 PX)

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada turno, dejando de estar envenenada si tiene éxito.

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de 25 pies o de altura de 15 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Daga. Atoque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.



GUERRERO DE ÉLITE GRUNG

Humanoide Pequeño (grung), legal malvado

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 49 (9d6+18)
Velocidad: 25 pies, trepar 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des+5
Habilidades: Atletismo+2, Percepción+2, Sigilo+5,
Supervivencia+2

Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad a estados: envenenado
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: grung
Desafío: 2 (450PX)

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación final de cada turno, dejando de estar envenenada si tiene éxito.

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de 25 pies o de altura de 15 pies, tanto si ha cogido carrera como si no.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4+3) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.

Arcacorta. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.

Chirrida hipnotizante (Recarga 6). El grung emite un sonido chirriante al que son inmortales los miembros de su especie. Cada humanoide o bestia que se encuentre a 15 pies menos y que sea capaz de oírlo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o estará aturdido hasta el final del siguiente turno del grung.

GRUNG SALVAJE

Humanoide Pequeño (grung), legal malvado

Clase de Armadura: 13 (16 con piel robiza)
Puntos de golpe: 27 (5d6+10)
Velocidad: 25 pies, trepar 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des+5
Habilidades: Atletismo+2, Percepción+4, Sigilo+5,
Supervivencia+4
Inmunidad a daño: veneno
Inmunidad a estados: envenenado
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: grung
Desafío: 1 (200PX)

Anfibio. El grung puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Lanzamiento de Conjuros. El grung es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Conoce los siguientes conjuros de explorador:

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *salto*
Nivel 2 (3 espacios): *crecimiento espinoso*, *piel robiza*
Nivel 3 (2 espacios): *crecimiento vegetal*

Piel Venenosa. Cualquier criatura que agarre al grung o entre en contacto directo con su piel, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación final de cada turno, dejando de estar envenenada si tiene éxito.

Saltar sin Carrera. El grung puede hacer un salto de longitud de 25 pies o de altura de 15 pies, tanto si ha cogido carrera como si no.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4+3) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.

Arcacorta. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirá 5 (2d4) de daño de veneno.

HOBGOBLINS

Los hobgoblins de inclinación más cruel logran acceder a las organizaciones de élite que brindan entrenamiento especial más allá de lo que el servicio militar les puede ofrecer. La Academia de la Devastación y la Orden de las Sombras Férrreas son dos de estas organizaciones, cuyos graduados son temidos entre las filas de los trasgos.

HOBGOBLIN DEVASTADOR

En la sociedad de los hobgoblins, la Academia de la Devastación identifica a los individuos con talento para lo arcano y los somete a un régimen riguroso de entrenamiento que les otorga la capacidad de invocar bolas de fuego y otra magia destructiva en nombre de la horda. Un hobgoblin devastador en el campo de batalla es simultáneamente una bendición para todos sus aliados y una amenaza para los enemigos cercanos.

En la refriega. Mientras que otras culturas tratan a sus magos como académicos enclaustrados, los hobgoblins esperan que sus lanzadores de conjuros luchen. Los devastadores aprenden los conceptos básicos del empleo de armas y miden sus hazañas por los enemigos derrotados mediante la magia.

Los devastadores tienen el respeto de los demás miembros de la horda, de los que reciben obediencia y deferencia en muchos cuarteles. Su capacidad para arrasar formaciones enteras con un solo uso de la magia les permite obtener mucha más gloria en la batalla que un simple guerrero.



Otras culturas pueden ver la utilización de tales habilidades como un atajo para alcanzar la gloria, pero, para los hobgoblins, un don para las artes arcanas es tan valioso y útil como un brazo fuerte para la espada o la brillantez táctica. Todas ellas son bendiciones de Maglubiyet que deben ser cultivadas y desatadas sobre el enemigo.

Solo importan los resultados. Los devastadores aprenden una forma simplificada de la magia de evocación. Su entrenamiento carece de la teoría y el contexto que otros magos estudian, lo que los convierte en expertos en la batalla, pero relativamente analfabetos en lo que a los aspectos más específicos de cómo y por qué funciona su magia.

La Academia de la Devastación cree que un enfoque académico de lo arcano es un signo de debilidad e ineficiencia. Un guerrero no necesita saber sobre metalurgia para empuñar una espada, entonces, ¿por qué un mago debería preocuparse por saber de dónde viene su poder? A los devastadores les encanta demostrar su superioridad en combate, buscando a lanzadores de conjuros enemigos y destruyéndolos.

HOBGOBLIN DEVASTADOR

Humanidade Mediana (trasgo), legalmalvado

Clase de Armadura: 13 (cuerotachonado)

Puntos de golpe: 45 (7d8 + 14)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, goblin

Desafío: 4 (1.100 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El hobgoblin es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante*, *descarga de fuego*,

rayo de escarcha, *salpicadura ácida*

Nivel 1 (4 espacios): *nube de oscurecimiento*, *ola de atronadora*, *proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *flecha ácida de Melf*, *ráfaga de viento*, *rayo abrasador*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *relámpago*, *volar*

Nivel 4 (1 espacio): *tormenta de hielo*

Taumaturgia Militar. Cuando el hobgoblin lanza un conjuro que causa daño u obliga a otras criaturas a realizar una tirada de salvación, puede elegirse a sí mismo y a cualquier número de aliados para ser inmunes al daño causado por el conjuro y tener éxito en la tirada de salvación requerida.

Ventaja Arcana. Una vez por turno, el hobgoblin puede infligir 7 (2d6) de daño adicional a una criatura que impacte con un ataque de conjuro que provoque daño, siempre que ese objetivo se encuentre a 5 pies o menos de un aliado del hobgoblin y este último no esté incapacitado.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño contundente o 5 (1d8 + 1) de daño contundente si se usa a dos manos.



HOBGOBLIN SOMBRA FÉRREA

Las sombras férreas son monjas hobbogoblins que sirven como policía secreta, batidoras y asesinas. Espían a otros hobbogoblins para descubrir la deslealtad, la rebelión y la traición.

Entrenadas en secreto. Las sombras férreas son reclutadas de entre las filas de los hobbogoblins. Cada miembro mantiene sus ojos abiertos ante posibles reclutas, aquellas cuya agilidad y resistencia solo son igualadas por su compromiso férreo con la voluntad de Maglubiyet.

Una candidata a la admisión se somete a una serie de pruebas diseñadas para revelar cualquier potencial para la traición. Las que fallan son asesinadas, mientras que las que las superan reciben un entrenamiento secreto en las artes mágicas y marciales. Este adoctrinamiento es un proceso lento y arduo; muchas aspirantes no lo terminan y pueden pasar años durante los cuales la Orden de las Sombras Férreas no da la bienvenida a nuevos miembros a sus filas. Mientras una recluta está en entrenamiento, sirve a las sombras férreas buscando e informando de comportamientos sospechosos.

Maestras de la sombra y el puño. Cuando el entrenamiento de una recluta termina, esta está lista para manejar una mortal combinación de técnicas de lucha sin armas y

magia de las sombras, que usa para engañar y derrotar a sus enemigos. Continúa espionando a otros hobbogoblins, pero ahora también está capacitada para ejecutar asesinatos y misiones de espionaje, tanto contra enemigos como entre los propios trasgos. Estas misiones son ordenadas por los clérigos de Maglubiyet, que vigilan cuidadosamente a la comunidad de los trasgos para asegurarse de que funcione de acuerdo con la voluntad de sus dios.

Diablos enmascarados. Las sombras férreas en una misión secreta usan máscaras diseñadas para parecerse a los diablos, tanto para ocultar sus identidades como para infundir miedo en sus enemigos.

Sus máscaras también denotan el supuesto origen de sus técnicas de lucha. Los sacerdotes de Maglubiyet enseñan que el Grande robó los secretos de las sombras de un archidiablo, permitiendo a sus seguidores ocultar sus identidades, caminar entre las sombras y crear ilusiones para desconcertar y confundir a sus enemigos.

HOBGOBLIN SOMBRA FÉRREA

Humanoide Mediano (trasgo), legalmalvado

Clase de Armadura: 15
Puntos de golpe: 32 (5d8+10)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Acrobacias +5, Atletismo +4, Sigilo +5
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: común, goblin
Desafío: 2 (450 PX)

Defensa en Armadura. Mientras la hobbogoblin lleve puesta armadura ni porte escudo, se añadirá su modificador de Sabiduría a su CA.

Lanzamiento de Conjuros. La hobbogoblin es una lanzadora de conjuros de nivel 2. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor*, *impacto certero*, *prestidigitación*

Nivel 1 (3 espacios): *disfrazarse*, *hechizar persona*, *imagen silenciosa*, *retirada expeditiva*

ACCIONES

Ataque múltiple. La hobbogoblin hace cuatro ataques, cada uno de los cuales puede ser un ataque sin armas o un ataque de dardo. También puede arrojarse en las sombras unavez, antes o después de uno de los ataques.

Ataque sin armas. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

Dardo. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Paseo en las sombras. La hobbogoblin se teletransporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o vista, a un espacio desocupado que pueda verse y encuentre a una distancia de hasta 30 pies. Tanto el espacio que está dejando como su destino deben estar en condiciones de luz tenue o oscuridad.

KI-RIN

Los ki-rins son criaturas celestiales nobles. En los Planos Exteriores, los ki-rins al servicio de las deidades benevolentes desempeñan un papel directo en la eterna lucha entre el bien y el mal. En el mundo mortal, la aparición de un ki-rin es celebrada por todas partes como un presagio del destino, un guardián de lo sagrado y un contrapeso a las fuerzas del mal.

Bondad personificada. Los ki-rins son la encarnación del bien, por lo que simplemente contemplar a uno puede evocar temor o asombro en el observador. Un ki-rin típico parece un ciervo musculoso del tamaño de un elefante, cubierto de escamas doradas rodeadas en algunas partes de su cuerpo con pelaje dorado. Tiene la melena y la cola de un tono dorado oscuro, las pezuñas hendidas cobrizas y un cuerno también cobrizo en forma de espiral justo por encima y entre sus luminosos ojos violetas. Debido a una brisa o cuando la criatura se encuentra en las alturas, sus escamas y pelo pueden crear la impresión de que el ki-rin está en llamas, envuelto en un fuego sagrado dorado.

Más allá de su coloración, los ki-rins varían en apariencia, en función de la deidad que cada uno venera y la función que normalmente desempeña al servicio de ese dios. Algunos tienen forma de caballo; parecen gigantescos unicornios y a menudo sirven como guardianes. Otros poseen rasgos draconícos y tienden a ser feroces enemigos del mal. Un cuerno es la característica más común, pero un

ki-rin de comportamiento fiero podría tener dos cuernos o un conjunto de astas como las de un gran ciervo.

Portadores de bendiciones. La gente común considera que los ki-rins son heraldos raros y distantes de la buena fortuna. Ver a una de estas criaturas volar sobre sus cabezas es una bendición, por lo que los eventos que sucedan ese día serán especialmente auspiciosos. Si un ki-rin desciende durante una ceremonia, como el anuncio de un nacimiento o una coronación, todos los presentes entienden que el ser les está diciendo que un gran bien podría estar a la vista. El ki-rin transmite sus dones y presagios y después se eleva hacia el cielo. También se sabe que estos celestiales aparecen en los lugares de grandes batallas para inspirar y fortalecer al bando del bien, o para rescatar a los héroes de una muerte segura.

Un ki-rin que habita en el mundo ocupa un territorio sobre el que vigila, y una de estas criaturas podría salvaguardar una zona que abarque varias naciones. En otros planos, los ki-rins que sirven a deidades buenas van a donde se les ordena, lo que podría incluir visitar el Plano Material en una misión. Un discípulo ki-rin que se encuentre en el mundo generalmente sirve a su deidad como batidor, mensajero o espía.

Los ki-rins se sienten atraídos por el culto a las deidades del coraje, la lealtad, el desinterés y la verdad, así como por el avance de las sociedades justas. Por ejemplo, en Faerûn, estos celestiales sirven principalmente en Torrn, aunque algunos también ayudan a sus aliados Tyr e Ilmater.

KI-RIN

Celestial/Enorme, legalbueno

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 152 (16 d12 + 48)

Velocidad: 60 pies, volar 120 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Habilidades: Percepción +9, Perspicacia +9, Religión +8

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 19

Idiomas: todos, telepatía 120 pies

Desafío: 12 (8.400PX)

Armas Mágicas. Los ataques con armadura del ki-rin se consideran mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. El ki-rin es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a vol untad): *llama sagrada*, *luz*, *piedad con los moribundos*, *reparar*, *tau malurgia*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *detectar el bien y el mal*, *orden imperioso*, *protección contra el bien y el mal*, *santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *calmar emociones*, *restablecimiento menor*, *silencio*

Nivel 3 (3 espacios): *disparar magia*, *levantar maldición*, *recado*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro*, *guardián de la fe*, *libertad de movimiento*

Nivel 5 (3 espacios): *curar heridas en masa*, *escudriñar*, *restablecimiento mayor*

Nivel 6 (1 espacio): *festín de héroes*, *visión veraz*

Nivel 7 (1 espacio): *desplazamiento entre planos*, *excursión etérea*

Nivel 8 (1 espacio): *controlar el clima*

Nivel 9 (1 espacio): *resurrección verdadera*

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del ki-rin es Carisma (salvación de conjuros CD 17). Pueden lanzarse de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

Avoluntad; *formagaseosa*, *imagen mayor* (versión de nivel 6), *volar*, *on el viento*

Vida; *creación de yagua*

Resistencia Legendaria (3/Di). El ki-rin puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. El ki-rin tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ki-rin realiza tres ataques: dos con sus pezuñas y uno con su cuerno.

Pezuña. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d4+5) de daño contundente.

Cuerno. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8+5) de daño perforante.

ACCIONES LEGENDARIAS

El ki-rin puede realizar 3 acciones legendarias, a elegir entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una de ellas cada vez y debe hacerlo solo al final del turno o de otra criatura. El ki-rin recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El ki-rin realiza una prueba de Sabiduría (Percepción) o de Sabiduría (Perspicacia).

Castigo. El ki-rin hace un ataque de pezuña o lanza llama sagrada. **Movimiento.** El ki-rin se mueve la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.



No pude evitar llorar de admiración al ver mi primer ki-rin, y eso que he conocido a diosas.

—Volo

Objetos de adoración. Debido a que un ki-rin es famoso por su sabiduría, otras criaturas lo buscarían, de forma natural, con preguntas y peticiones si pudieran. Por esa razón, entre otras, el celestial dispone su guarida en la cima de una montaña imponente o en algún otro lugar igualmente inaccesible. Solo aquellos que poseen la tenacidad para completar el desalentador viaje a la guarida de un ki-rin pueden demostrar que son dignos de hablar con su ocupante.

Muchos de los que buscan la guía de un ki-rin terminan jurando servir a la criatura. Estudian como monjes bajo su tutela y actúan como sus agentes en el mundo. Los seguidores de un ki-rin podrían viajar de incógnito, en busca de noticias sobre el mal creciente y encargándose de misiones secretas, o podrían ser campeones de la causa de su maestro, que aspiran a derrotar a la maldad donde sea que se halle.

GUARIDA DE LUJO

En los planos celestiales, los ki-rins residen en casas colgantes elevadas y elegantes llenas de objetos lujosos. En el Plano Material, estos celestiales eligen ubicaciones similares, como en lo alto de una cima elevada o dentro de una nube solidificada mediante su magia. Cuando es observada desde el exterior, la guarida de un ki-rin resulta indistinguible de un enclave natural, de modo que la entrada es difícil de encontrar y alcanzar para los visitantes. En el interior, el escondrijo es un lugar sereno y cómodo, su ambiente es una mezcla entre un palacio y un templo. Si el ki-rin ha tomado criaturas a su servicio, su guarida funciona como un lugar sagrado en el que el celestial no solo descansa, sino que también enseña los misterios celestiales.

Dentro de su guarida, un ki-rin tiene el poder de conjurar objetos hasta tres veces al día, utilizando cada una de las siguientes versiones de poder una vez. Una versión genera

de manera permanente suficientes objetos hechos de material suave a base de plantas, incluidos objetos manufacturados como tela, almohadas, cuerda, mantas y ropa, para llenar un cubo de 20 pies de lado. La segunda versión crea permanentemente suficientes objetos hechos de madera, o de un material similarmente duro a base de plantas, para llenar un cubo de 10 pies de lado. La tercera versión forma suficientes objetos hechos de piedra o metal para llenar un cubo de 2 pies de lado, pero cualquier material invocado de esta manera dura solo 1 hora.

EFFECTOS REGIONALES

La naturaleza celestial del ki-rin transforma la región situada alrededor de su guarida. Los viajeros pueden encontrar cualquier adelo los siguientes efectos mágicos en las proximidades:

- El agua fluye pura en las 3 millas que se encuentran alrededor de la guarida de un ki-rin. Cualquier corrupción intencional del agua no persiste más de 3 minutos.
- Los animales, las plantas y las criaturas buenas situadas a 3 millas o menos de la guarida del ki-rin ganan vigor y evolucionan hacia una forma idealizada. Tales criaturas rara vez son agresivas con seres que normalmente no serían sus presas. Los malvados no pueden tolerar la atmósfera sagrada existente en la zona, por lo que generalmente eligen vivir mucho más lejos del dominio de un ki-rin.
- Las maldiciones, enfermedades y venenos que afectan a criaturas de alineamiento bueno son suprimidas cuando se encuentran a 3 millas o menos de la guarida.
- Un ki-rin puede lanzar *controlar el clima* mientras esté a 3 millas o menos de su guarida. El punto de origen del conjuro es siempre el sitio al aire libre más cercano al centro de su guarida. El celestial no necesita tener una vista despejada hacia el cielo o concentrarse para que el cambio en el clima persista.
- A 3 millas o menos de la guarida, los vientos elevan a las criaturas no malvadas que caen debido a actos que no sean responsabilidad del ki-rin o de sus aliados. Dichas criaturas descienden a una velocidad de 60 pies por asalto y no reciben daño por caída.

Cuando el ki-rin muere, todos estos efectos desaparecen inmediatamente, aunque el efecto vigorizante sobre la flora y la fauna permanece durante 3 años.



KOBOLDS

Algunos kobolds poseen dones que les han sido legados por dragones o deidades, permitiéndoles alzarse sobre sus semejantes. Otros nacen con un cruel ingenio que pocos pueden igualar.

KOBOLD ESCUDODRAGÓN

Un kobold escudodragón es un campeón de su raza. Casi todos los de su clase comienzan su vida como kobolds normales, pero luego son elegidos por un dragón e investidos con grandes poderes con el propósito de proteger los huecos del monstruo. No obstante, una vez cada pocos años un kobold nace con una versión innata de las habilidades de un escudodragón. Dotado para el combate cuerpo a cuerpo, tiene muchas cicatrices de peleas desesperadas y porta un escudo hecho de escamas de dragón desechadas.

Coraje poco común. Un escudodragón sabe que tiene un lugar de honor en la tribu, pero, siendo kobold de corazón, la mayoría de ellos se sienten indignos de su estatus y, por lo tanto, están desesperados por demostrar que son merecedores de él. La cobardía kobold natural de un escudodragón todavía está presente en su constitución y, por ello, aún puede huir de una amenaza. Sin embargo, también posee la capacidad de recobrarse si se enfrenta a una muerte segura, inspirando a otros kobolds a seguirlo e en una carga contra los invasores de su madriguera.

HECHICERO ESCAMOSO KOBOLD

Un hechicero escamoso tiene un talento innato para la magia arcana, lo que lo convierte en un miembro muy valioso de la tribu por varias razones. Debido a que la deidad de los kobolds sigue encarcelada, la mayoría de sus grupos carecen de individuos que puedan usar la magia divina, por lo que los hechiceros escamosos cumplen las funciones de asesores e historiadores. En tiempos de paz, utilizan sus conjuros para fortificar y mejorar la madriguera y ayudar al resto de la tribu. Cuando el grupo se ve amenazado, un hechicero escamoso ataca con fuego y veneno a los enemigos, reservando un poco de magia para sí mismo por si acaso necesitase huir o aprovecharse de un captor.

KOBOLD ESCUDODRAGÓN

Humanoide Pequeño (kobold), legalmalvado

Clase de Armadura: 15 (cuero, escudo)

Puntos de golpe: 44 (8d6+16)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +1

Resistencia a Daño: mira Resistencia del Dragón a continuación

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1 (200PX)

Atacan en Manada. El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del kobold que no esté incapacitado.

Corazón del Dragón. Si el escudodragón está asustado o paralizado por un efecto que permita una tirada de salvación, podrá repetir dicha tirada al comienzo de su turno para finalizar el efecto sobre sí mismo y a dos kobolds situados a 30 pies o menos de él. Cualquier kobold que se beneficie de este atributo (incluido el propio escudodragón) tendrá ventaja en su próxima tirada de ataque.

Resistencia del Dragón. El kobold tiene resistencia a un tipo de daño basado en el color del dragón que le dio su poder (elige o tira un d10): 1-2, ácido (negro); 3-4, frío (blanco); 5-6, fuego (rojo); 7-8, relámpago (azul); 9-10, veneno (verde).

Sensibilidad a la Luz Solar. El kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

ACCIONES

Ataque múltiple. El kobold hace dos ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6+1) de daño perforante o 5 (1d8+1) de daño perforante si se esgrimie a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Nunca cometes el error de pensar que los kobolds son estúpidos o atrasados solo porque son pequeños. El tamaño no tiene nada que ver con estas características.

—Volo

Obligación hacia un dragón. En una tribu kobold aliada con un dragón, típicamente una que reside en o cerca de la guarida de la bestia, el hechicero escamoso también sirve como diplomático y portavoz, anticipando las necesidades del dragón, emitiendo órdenes a otros kobolds en nombre de la criatura e informando de vuelta a este. El hechicero está tan sobrecogido y es tan respetuoso con los dragones como los kobolds comunes, pero sabe que su deber le exige no estar adúltero a su maestro continuamente. También entiende que su proximidad frecuente al dragón significa que probablemente sería el primero en morir si su amo se enoja o disgusta, por lo que mantiene un tenso equilibrio entre la adoración y el terror a la hora de relacionarse con el dragón.

INVENTOR KOBOLD

Un inventor kobold, hábil y con manos rápidas, construye armas improvisadas con la esperanza de obtener nuevas ventajas en combate. Captura insectos, recoge limos exóticos de mazmorras y reclama los mejores productos robados como ingredientes para sus experimentos. Sus creaciones tienen a veces apariencia cómica, pero, como las trampas de los kobolds, funcionan mucho mejor de lo que sus materiales podrían sugerir.

Buenos mientras duren. Las nuevas armas de un inventor duran solo uno o dos ataques antes de que rompan, pero pueden ser sorprendentemente efectivas mientras tanto. La mayoría de estos kobolds son lo suficientemente hábiles como para que sus armas improvisadas no les resulten contraproducentes, aunque es posible que otros usuarios no tengan tanta suerte. Estas armas no siempre han de ser letales, en muchos casos una cumple su propósito si distrae, asusta o confunde a una criatura el tiempo suficiente para que otros kobolds maten al enemigo. En cualquier encuentro en particular, un inventor generalmente cuenta con una o dos armas improvisadas a su disposición.



HECHICERO ESCAMOSO KOBOLD

Humanoide Pequeño (kobold), legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d6 + 10)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Habilidades: Conocimiento Arcano +2, Medicina +1

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1 (200PX)

Ataca en Manada. El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que están a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del kobold que no esté incapacitado.

Lanzamiento de Conjuros. El kobold es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar en ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de hechicero siguientes:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego*, *mario de mago*, *reparar*, *rociado venenoso*

Nivel 1 (4 espacios): *hechizar persona*, *arbe cromático*,

retinodo zepeditiva

Nivel 2 (2 espacios): *rayo abrasador*

Puntos de Hechicería. El kobold tiene 3 puntos de hechicería. Recuperados los que hay autilizado tras finalizar un descanso largo. Puede gastar un punto de hechicería en las siguientes opciones:

Conjuro Intensificado: Cuando lanzas un conjuro que obliga a al menos una criatura a hacer una tirada de salvación para resistir sus efectos, el hechicero escamoso puede utilizar 3 puntos de hechicería para provocar que uno de los objetivos del conjuro tenga desventaja en la primera tirada de salvación que haga contra el conjuro.

Conjuro Sutil: Cuando lanzas un conjuro, el kobold puede gastar 1 punto de hechicería para no tener que usar componentes somáticos ni verbales.

Sensibilidad a la Luz Solar. El kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista hechas bajo luz del sol.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

INVENTOR KOBOLD

Humanoide Pequeño (kobold), lego / malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d6+3)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +0

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lídomas: común, dracónico

Desafío: 1/4 (50 PX)

Ataca en Manada. El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de él, al menos, un aliado del kobold que no esté incapacitado.

Sensibilidad a la Luz Solar. El kobold tiene ventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo, Impacto: 4 (1d4+2) de daño perforante.

Mando. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo, Impacto: 4 (1d4+2) de daño contundente.

Arma inventada. El kobold utiliza una de las siguientes opciones (tira un d8 o elige una). No puede usar cada una de ellas más de una vez al día:

1. **Ácido.** El inventor arroja un frasco con ácido. **Ataque con arma a distancia:** +4 a impactar, alcance 5/20 pies, un objetivo, Impacto: 7 (2d6) de daño ácido.

2. **Fuego de alquimista.** El kobold lanza un frasco con fuego de alquimista. **Ataque con arma a distancia:** +4 a impactar, alcance 5/20 pies, un objetivo, Impacto: 2 (1d4) de daño de fuego al inicio de cada turno del objetivo. Una criatura puede utilizar su acción para extinguir las llamas y evitar que se siga produciendo este daño. Deberá superar una prueba de Destreza CD 10 para lograrlo.

3. **Cesta de ciempiés.** El inventor arroja una pequeña cesta en un espacio cuadrado de 5 pies de lado que se encuentre a 20 pies o menos de él. Un **enjambre de insectos (ciempiés)**, con 11 puntos de golpe, surge del canasto. Tiras su iniciativa. Al final de cada uno de los turnos del enjambre, hay un 50 % de posibilidades de que este se disperse.

4. **Vasija con limo verde.** El kobold lanza una vasija de barro llenada de limo verde contra una criatura, rompiéndose con el impacto. **Ataque con arma a distancia:** +4 a impactar, alcance 5/20 pies, un objetivo, Impacto: el objetivo está cubierto con un parche de limo verde que mira al capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*. **Fallo:** un parche de limo verde cubre un área cuadrada de 5 pies de lado de pared o suelo situada a 5 pies o menos del objetivo determinada al azar.

5. **Vasija de larvas podridas.** El inventor arroja una vasija de barro a un espacio cuadrado de 5 pies de lado que se encuentre a 20 pies o menos de él, rompiéndose con el impacto. Un **enjambre de larvas podridas** (consulta el apéndice A) emerge de la pieza rotay ocupa el espacio.



6. **Escorpión atado a un palo.** El kobold hace un ataque cuerpo a cuerpo con un escorpión atado al final de una vara larga de 5 pies. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo, Impacto: 1 de daño perforante y el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 9; si sufre 4 (1d8) de daño de veneno o si falla, o la mitad del daño si la supera.

7. **Mofeta enjaulada.** El inventor libera a una mofeta en un espacio ocupado situado a 5 pies o menos de él. Este animal tiene una velocidad de camino de 20 pies, CA 10, 1 punto de golpe y ningún ataque efectivo. Tira la iniciativa de la mofeta. En su turno, el animal utiliza su acción para exudar su hedor frente a una criatura determinada al azar que se encuentre a 5 pies o menos de ella. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 9. Si falla, le entrarán arcadas y no podrá actuar durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Aquellos seres que no necesitan respirar o que son inmunes al veneno superan automáticamente esta tirada de salvación. Una vez haya emitido este hedor, la mofeta no puede volver a emplearlo hasta que termine un descanso corto o largo.

8. **Nido de avispa embolsado.** El kobold arroja una pequeña cesta a un espacio cuadrado de 5 pies de lado que se encuentre a 20 pies o menos de él. Un **enjambre de insectos (avispas)**, con 11 puntos de golpe, surge del canasto. Tiras su iniciativa. Al final de cada uno de los turnos del enjambre, hay un 50 % de posibilidades de que este se disperse.



Existe una leyenda sobre un comerciante que intentó cortar el pelo de un korred con cizallas de oro. El feérico se las hizo traer, hasta que entraron por un lado y salieron por el otro. —Volo

KORRED

Los korreds son feéricos impredecibles y reservados con fuertes lazos con la tierra y la piedra. Debido a su pelo mágico y su comprensión mística de los minerales, son buscados por los cazadores de tesoros, enanos y otros que desean la riqueza que se encuentra debajo de la tierra.

Feérico terreo. Los korreds prefieren la compañía de los suyos, aunque se relacionan ocasionalmente con criaturas elementales de tierra como los galeb duhr. Una tribu de estos feéricos se reúne semanalmente para realizar bailes ceremoniales, marcando el ritmo golpeando la piedra con sus cascos y garrotes. En las profundidades del Plano Material, los korreds generalmente huyen de otras criaturas, pero se tornan agresivos cuando se sienten insultados o molestos por los sonidos de la minería.

Compasión de piedra. Nadie conoce los caminos de la piedra y la tierra mejor que un korred. Parece que estos feéricos pueden oler vetas de metal o gemas. Un korred sobre la superficie es capaz de sentir el ascenso y la caída del lecho de roca bajo sus pies y donde se encuentran las cuevas. Bajo tierra conoce los caminos que surcan la piedra en millas a la redonda. Las puertas secretas que conducen a través de la roca son tan obvias como las ventanas para un korred.

Los korreds pueden arrojar cantos rodados mucho más grandes de lo que podría parecer por su tamaño, dar forma a la piedra como si fuera arcilla, nadar a través de la roca y convocar a elementales de tierra u otras criaturas. También obtienen una fuerza sobrenatural simplemente por estar de pie sobre el suelo.

Cabello encantado. Los korreds tienen pelo por todo el cuerpo, pero el cabello que crece en sus cabezas es mágico. Cuando es cortado, se transforma en el material que ha sido utilizado para cortarlo. Estos feéricos usan tijeras de hierro para cortarse el pelo, tejiendo luego los mechones para crear cuerdas féricas que pueden controlar a voluntad, animándolas para atar o serpentear alrededor de criaturas y objetos. Los korreds se enorgullecen de su cabello y se ofenden con cualquiera que intente cortárselo sin su permiso.

KORRED

Feérico Pequeño, caótico neutral

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 102 (12d6 + 60)

Velocidad: 30 pies, excavar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23(+6)	14(+2)	20(+5)	10(+0)	15(+2)	9(-1)

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +5, Sigilo +5

Resistencia a daños: contundente, cortante y perforante de

ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, sentir vibraciones 120,

Percepción pasiva 15

Idiomas: enano, gnomo, infracomún, silvano, terrano

Desafío: 7 (2.900PX)

Camuflarse en la Piedra. El korred tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse en terrenos rocosos.

Fuerza de Piedra. Mientras estás obre el suelo, el korred inflige 2 daños adicionales de daño con cualquier ataque con arma (ya incluido en sus ataques).

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del korred es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

Avoluntad: comunión con la naturaleza, fundirse con la piedra, moldear la piedra

Y/dia cada uno: baile irresistible de Otto, camuflarse en la piedra, conjuro elemental (como conjuro de nivel 6), sol galeb duhr, gárgola elemental de tierra (xorn)

Ordenar el Cabello. El korred posee un mínimo de una cuerda de 50 pies de largotejida con su cabello. Como acción adicional, el feérico ordena a una de sus cuerdas situada a 30 pies o menos de él que se mueva hasta 20 pies y enre de una criatura Grande o más pequeña que el korred pueda ver. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 13 o quedará agarrado por la cuerda (CD 13 para escapar). Hasta que el agarre termine, la criatura estará apesada. El feérico puede usar una acción adicional para liberar al objetivo, que también sesoltará si el korred muere o es incapacitado.

Una cuerda de pelo de korred tiene CA 20 y 20 puntos de golpe. Recupera 1 punto de golpe al comienzo de cada turno del feérico mientras tenga al menos 1 punto de golpe y el korred sigavivo. Si los puntos de golpe de la cuerda llegan a 0, estas destruida.

ACCIONES

Ataque múltiple. El korred realiza dos ataques con su garrote grande o arrojados piedras.

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo: +9 a impactar, alcance 3 pies, un objetivo impacto: 10 (1d8 + 6) daño contundente o 19 (3d8 + 6) daño contundente si el korred está sobre el suelo.

Piedra. Ataque con arma a distancia: +9 a impactar, alcance 60/120 pies, un objetivo impacto: 15 (2d8 + 6) daño contundente o 24 (4d8 + 6) de daño contundente si el korred está sobre el suelo.

LEUCROTA

Una leucrota es lo que obtendrás si coges la cabeza de un teñón gigante, el cerebro de una persona a la que le gusta torturar y devorar personas, las patas de un ciervo y el cuerpo de una hiena grande, lo juntas todo y lo reanimas mediante icor demoníaco sin molestarle en esconder el hedor de la muerte.

Engendro de Yeenoghu. Las primeras leucrotas nacieron junto a los gnolls durante los ataques de Yeenoghu en el Plano Material. Algunas de las hienas que se comieron a las víctimas de Yeenoghu pasaron por diferentes transformaciones en lugar de convertirse en gnolls. Entre los engendros resultantes, las leucrotas fueron las más numerosas.

Tan inteligente como cruel, a una leucrota le encanta engañar, torturar y matar. Debido a que estas criaturas son más inteligentes y resistentes que la mayoría de los gnolls, una podría ocupar una posición elevada dentro de una tribu. Aunque es poco probable que una leucrota lidere un grupo de gnolls, puede influir en su comandante, e incluso podría aceptar cargar con el jefe en batalla y ofrecerle consejos durante la lucha.

Los gnolls ven las leucrotas como una forma de entretenimiento, en parte porque estas criaturas pueden imitar los chillidos de sufrimiento de una víctima, un sonido que siempre place a los gnolls, incluso cuando no hay caídos. Además, un gnoll es sanguinario y sádico, pero por su naturaleza no puede prolongar la diversión del asesinato. La mayoría de las leucrotas son crueles a propósito, hasta el punto de ser meticulosas en su salvajismo, prolongando y maximizando el sufrimiento al que someten a una víctima antes de matarla. Por ello, a los gnolls les gusta ver a una leucrota trabajar casi tanto como les gusta matar.

Asquerosidad encarnada. La leucrota es tan repugnante que solo los gnolls y otros de su clase pueden estar alrededor de una de ellas por mucho tiempo. Su horrible cuerpo rezuma un hedor desagradable que contamina cualquier lugar que la criatura habite. Este olor es superado solo por su aliento, que proviene de una boca que gotea líquido corrompido con podredumbre y jocos digestivos. En lugar de colmillos, una leucrota posee crestas óseas tan duras como el acero, capaces de aplastar huesos y lacerar la carne. Estas láminas son tan resistentes que una leucrota es capaz de utilizarlas para arrancar la armadura de placas del cuerpo de un caballero asesinado.

El hedor de esta criatura normalmente advertiría a la presa mucho antes de que la leucrota pudiera atacar. Sin embargo, este ser cuenta con dos capacidades naturales que le dan ventaja. Primero, las huellas de una leucrota son casi imposibles de distinguir de las de los ciervos comunes. Segundo, puede duplicar la llamada o las expresiones vocales de casi cualquier criatura que haya escuchado. El monstruo usa su mimetismo para atraer a las víctimas potenciales, y luego ataca cuando están confundidas o desconocen la amenaza a la que se enfrentan.

LEUCROTA

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 67 (9d10 + 18)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Engaño +2, Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: abisal, gnoll

Desafío: 3 (700 PX)

Imitación. La leucrota puede imitar sonidos de animales y voces humanoides. Cualquier criatura que los oiga solo se dar cuenta de que es imitación si supera una prueba de Sabiduría (Persepicacia) CD 14.

Olfato Agudo. La leucrota tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

Rabia. Si la leucrota reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 mediante un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque con sus cascos.

Retirada con Patadas. Si la leucrota ataca con sus cascos, puede realizar una acción de Destrabarse usando una acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. La leucrota realiza ataques: uno con sus mordiscos o otro con los cascos.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante. Si la leucrota obtiene un crítico, lanza los dados de daño tres veces en lugar de dos.

Cascos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño contundente.



GUARDIANES FIRMES Y POCOS HABLADORES,
LAS MADERAS AÑILES SON LOS VECINOS
PERFECTOS. A MENOS QUE SEAS UN LEÑADOR.
—EL MINISTRO



MADERA AÑIL

Una madera añil es una planta poderosa con forma humanoide investida con el alma de alguien que renunció a la vida para convertirse en un guardián eterno.

Nacida del sacrificio. El ritual para crear una madera añil es un secreto primordial transmitido a través de generaciones de sociedades salvajes y círculos druidicos oscuros. Realizar el ritual no es necesariamente un acto de maldad, ya que la futura víctima puede haber llegado a un acuerdo y se trate de un sacrificio voluntario.

Durante el ritual, se perfora el pecho de una persona viva y se le extrae el corazón. Luego se introduce una semilla en este órgano, que es colocado en un árbol. Cualquier hueco o recodo vale, pero a menudo se excava una cavidad especial en el tronco. La planta se baña y se riega con la sangre de la víctima sacrificada y el cuerpo se entierra entre las raíces del árbol. Después de tres días, un brote emerge del suelo en la base del árbol, que rápidamente crece con una forma humanoide.

Este nuevo cuerpo, protegido con una dura corteza y armado con un garrote y un escudo nudosos, está listo para cumplir con su deber de inmediato. El que realizó el ritual asigna una tarea a la madera añil, que seguirá estas órdenes sin dudar.

Protectores despiadados. Una madera añil tiene un agujero donde estaría su corazón, al igual que el cuerpo de su antiguo ser, enterrado en la tierra. Aquellos que se convierten en este tipo de criatura intercambian su libre albedrío y su consciencia a cambio de una fuerza sobrenatural y un deber inmortal. Existen solo para proteger a los bosques y a las personas que los cuidan. El rostro de una madera añil es vacío e inexpressivo, excepto por las motas de luz que nadan en sus cuencas oculares. Estos seres hablan poco y, cuando no se les pide que actúen, se entranzan en la tierra y toman sustento de ella silenciosamente.

Desarraigado por la inmortalidad. Como un árbol, una madera añil solo necesita luz solar, aire y los nutrientes de la tierra para seguir con vida. Debido a que son inmortales, algunas de estas criaturas sobreviven a su propósito original. El sitio que una madera añil protege podría perder su poder o importancia con el tiempo, o aquellos a quienes le asignaron proteger podrían morir. Si se libera de sus deberes específicos, puede deambular hasta encontrar otro lugar de belleza natural o influencia feérica que vigilar.

Las maderas añiles se sienten atraídas por criaturas que tienen vínculos estrechos con la naturaleza y que protegen y respetan a la tierra, como los druidas y los ents. Algunos ents cuentan con sirvientes maderas añiles en virtud de pactos antiguos con druidas o feéricos que realizaron los rituales, mientras que otros adquieren los servicios de maderas añiles liberadas que encuentran un propósito renovado en los dominios de un protector a fin.

MADERA AÑIL

Planta Mediana *Jegaineutral*

Clase de Armadura: 18 (armadura natural, escudo)

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Atletismo +7, Percepción +4, Sigilo +4

Vulnerabilidad a daño: fuego

Resistencia a daño: contundente, perforante

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: silvano

Desafío: 5 (1.800PX)

Camuflaje Vegetal. La madera añil tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que realiza en cualquier terreno con vida vegetal abundante que la oculte.

Garrote Mágico. Cuando es empuñado por la madera añil, su garrote esmálgico inflige 7 (3d4) de daño adicional (yaincluidoensus ataques).

Paso Arbóreo. Unavez en cada uno de sus turnos, la madera añil puede usar 10 pies de su movimiento para entrar mágicamente en un árbol vivo situado a 5 pies o menos de ella y emerger de un segundo árbol vivo que se encuentre a 60 pies o menos que pueda ver, apareciendo en un espacio desocupado ubicado a 5 pies del segundo árbol. Ambos árboles debenser del tamaño Crandeo mayor.

Regeneración. La madera añil recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno si está en contacto con el suelo. Si sufre daño de fuego, este atributo no funciona al iniciarse su siguiente turno. La madera añil muere si los comienzassu turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. La madera añil hace dos ataques con su garrote.

Garrote. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 14 (4d4 + 4) de daño contundente.

MASTÍN SOMBRÍO

Estos perros depresanegrosdel Shadowfell se mueven de manera invisible a través de las sombras, siempre a la caza. En lugares sombríos, donde el velo entre el Shadowfell y el Plano Material es más delgado, pueden cruzar a los reinos oscuros del mundo.

Acachadores voraces. Los mastines sombríos cazan en manadas en el Shadowfell, por lo que cuando oñde ellos entra en una grieta entre los planos, seguramente van más lo seguirán. Cada grupo está liderado por un alfa (macho o hembra), que es el más inteligente y resistente de la manada. El alfa debe permanecer alerta para mantener al resto del grupo a raya, y así evitar que lo maten y reemplacen.

Cuando una manada de mastines sombríos tiene hambre y siente presas cercanas, el alfa suele aullar o quejarse para infundir miedo en los corazones de las bestias y humanoides cercanos. Su aullido también es una señal para que el resto del grupo se prepare para la caza. Las sombras proporcionan protección sobrenatural a estos canes, otorgándoles resistencia a las armas mágicas en condiciones de luz tenue u oscuridad. Estos mastines pueden tolerar la luz brillante, pero evitan la luz solar.

Invocados al servicio. Algunas religiones dedicadas a las deidades de la oscuridad y la noche, como Shar en los Reinos Olvidados, realizan ritos impíos para convocar a los mastines sombríos del Shadowfell y luego los ponen a trabajar como centinelas del templo, guardaespaldas y castigadores de los no creyentes, herejes y apóstatas. El método para atraer a estos canes al mundo también es conocido por otros individuos de carácter fuerte y malvado, que encuentran utilidad para estos perros de presa: como guardias en sus fortalezas.

Vista etérea. Además de sus otras capacidades, un mastín sombrío es capaz de ver a criaturas y objetos situados en el Plano Etéreo. Esta percepción extra planar convierte al can en un guardián especialmente cualificado en particular en situaciones en las que una incursión mágica o espiritual es probable.

MASTÍN SOMBRÍO ALFA

Un mastín sombrío alfa tiene el perfile de un mastín sombrío normal, con las siguientes modificaciones:

- El alfa posee puntos de golpes superiores a la media (42-54).
- Cuenta con una inteligencia de 6 (-2).
- Tiene la opción de acción de aullido aterrador que se describe a continuación.

Aullido aterrador. El mastín sombrío aúlla. Cualquier bestia o humanoide situado a 300 pies o menos del alfa y que sea capaz de escuchar su aullido deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o estará asustado durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si la supera. Si tiene éxito o el efecto termina, el objetivo será inmune al aullido aterrador de cualquier mastín sombrío durante las próximas 24 horas.

MASTÍN SOMBRÍO

Monstruosidad: Mediana, neutral malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 40 pies

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

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques mágicos mientras esté en luz tenue u oscuridad

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 2 (450PX)

Debilidad a la Luz Solar. Mientras esté bajo la luz brillante creada por el sol, el mastín sombrío cuenta con desventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación.

Conciencia Etérea. El mastín sombrío puede ver criaturas y objetos etéreos.

Oído y Olfato Agudos. El mastín sombrío tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen del oído o del olfato.

Fundirse en las Sombras. Mientras esté en condiciones de luz tenue u oscuridad, el mastín sombrío puede usar una acción adicional para hacerse invisible, junto con cualquier cosa que esté utilizando o llevando. La invisibilidad dura hasta que el can emplee una acción adicional para finalizarla o hasta que ataque, esté bajo luz brillante o incapacitado.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5a impactar, alcance 5 pies, uno objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o estará derribada.



MEENLOCK

Los meenlocks son féricos deformados que infunden terror y buscan destruir todo lo que es bueno, inocente y hermoso. Viven principalmente en bosques, aunque se adaptan bien a entornos urbanos y subterráneos.

Miedo encarnado. El miedo crea a los meenlocks. Cada vez que el miedo abruma a una criatura en el Feywild, o en cualquier otro lugar donde la influencia del Feywild sea fuerte, uno o más de estos féricos podrían surgir espontáneamente de las sombras o la oscuridad cercanas. Si nace más de un meenlock, también se forma mágicamente una guarida. La tierra cruje y gime cuando los túneles estrechos y retorcidos se abren en su interior. Uno de estos pasillos recién creados sirve como la única entrada y salida del cubil.

Los meenlocks dan escalofríos a otras criaturas y proyectan un aura sobrenatural que infunde terror en los que están cerca. Tan malvados y retorcidos son que una sensación palpable de premonición persigue a los que se entrometen en una guarida meenlock. Dentro del laberinto, el musgo negro cubre todas las superficies, amortiguando el sonido. Una gran cámara central sirve como el cubil de estos seres, en el que atormentan a sus cautivos.

Habitantes de la oscuridad. Un meenlock rehuye la luz brillante. Puede detectar de forma sobrenatural zonas de oscuridad y sombra en sus alrededores y, por lo tanto, puede teletransportarse de un espacio oscuro a otro, lo que le permite acercarse sigilosamente a su presa o huir cuando es superado.

Atormentadores telepáticos. Los meenlocks no tienen otra forma de comunicación que la telepatía. Pueden utilizarla para proyectar alucinaciones inquietantes en las mentes de sus presas. Estas imágenes toman la forma de susurros terribles o movimientos fugaces justo en los límites de la visión periférica.

Durante el día, los meenlocks se encierran en sus oscuras madrigueras. Por la noche, salen de sus túneles para atormentar a las presas dormidas, particularmente a aquellos que parecen encarnar todo lo que es bueno en el mundo. A estos féricos les gusta paralizar a las criaturas con sus garras, arrastrarlas de vuelta a su guarida oculta, golpearlas hasta dejarlas inconscientes y torturarlas telepáticamente durante un período de varias horas. Un humanoide que sucumbe a este tormento psíquico se transforma en un malvado meenlock adulto (consulta el cuadro "Tormento telepático").

TORMENTO TELEPÁTICO

Hasta cuatro meenlocks pueden atormentar telepáticamente a una criatura incapacitada, llenando su mente de sonidos perturbadores e imágenes terribles. Los meenlocks participantes no pueden usar su telepatía para ningún otro propósito durante este tiempo, aunque pueden moverse y hacer acciones y reacciones de forma normal. Este tormento no tiene efecto alguno en una criatura que sea inmune a la condición de asustado. En cambio, si la criatura es susceptible y permanece incapacitada durante 1 hora, deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, recibiendo 10 (3d6) de daño psíquico si falla, o la mitad de ese daño si tiene éxito. La CD de la tirada de salvación es de 10 + el número de meenlocks que participan en el tormento, considerando solo aquellos que permanecen a la vista de la víctima durante todo el día. Los que no están incapacitados durante dicho tiempo. El proceso puede repetirse. Un humanoide cuyos puntos de golpe se reduzcan a 0 como resultado de este daño se transforma instantáneamente en un meenlock con todos sus puntos de golpe bajo el control del DM. Solo un conjuro de deseo o la intervención divina puede restaurar a una criatura transformada a su estado anterior.



MEENLOCK

Férico Pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 31 (7d6 + 7)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (-2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6, Supervivencia +2

Inmunidad a estados: asustado

Sentido: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: telepatía 120 pies

Desafío: 2 (450PX)

Aura de Miedo. Cualquier bestia o humanoide que comience su turno a 10 pies o menos del meenlock deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o estará asustado hasta el comienzo de su próximo turno.

Sensibilidad a la luz. Mientras esté bajo luz brillante, el meenlock tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción), que dependen de la vista. **Teletransportarse a las Sombras (Recarga 5-6).** Como acción adicional, el meenlock puede teletransportarse a un espacio desocupado que se encuentre a 30 pies o menos de él, siempre que tanto el lugar desde el que se teletransporta como su destino estén en luz tenue u oscuridad. El destino no necesita estar dentro de la línea de visión del meenlock.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño cortante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o quedará paralizado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

MORKOTH

Antiguos y taimados, los morkoths son coleccionistas voraces. Viajan por los planos, atesorando objetos de valor, peculiares y descartados del multiverso para hacer que sus colecciones estén cada vez más completas.

Engendrado por un dios. Hace tiempo, una deidad de avaricia y conflicto pereció en las batallas entre los inmortales. Su cuerpo fue a la deriva por el Plano Astral, convirtiéndose con el tiempo en una cáscara petrificada. Este cadáver flotó cerca de los restos de una materia celestial nacarada, imbuida de vitalidad y magia dadora de vida. La colisión hizo añicos a ambos y desató una tormenta de energía caótica. Incontables islas de materia mezclada giraron hacia el vacío plateado. En el interior de algunas, una veta de la materia nacarada contenía un poco de la sobrenatural vitalidad rejuvenecedora de la deidad, que creó espontáneamente un entorno habitable. En esas islas, partes de la carne petrificada del dios volvieron a la vida en forma de monstruos tentaculares rebosantes de malicia y avaricia. Desde entonces, cada morkoth ha tenido una isla extraplanar a la que llamar hogar.

Sin ton ni son. La isla de un morkoth posee las cualidades de un paisaje onírico en el cual la naturaleza y la predictibilidad dejan lugar a la extrañeza y el caos. Por encima de ella hay un revoltijo de objetos y una mezcla de criaturas, algunas de las cuales datan de tiempos olvidados. Alguna isla podría tener una iluminación que parezca natural, pero la mayoría están envueltas en una luz crepuscular y, en cualquiera de ellas, la niebla y las sombras pueden aparecer sin previo aviso. El entorno es templado y húmedo, un clima tropical o subtropical que mantiene al morkoth y sus "invitados" confortables.

La materia nacarada que se encuentra dentro de una isla permite al monstruo deslizarse por las corrientes planares y mantener el entorno y el propio lugar a salvo de efectos externos perjudiciales. Cada una de estas islas puede encontrarse en cualquier sitio, desde el fondo del océano hasta el vacío del Plano Astral. Una podría flotar en los cielos de Averno en los Nueve Infernos sin ser destruida y sin causar daños a sus habitantes. Lo que está dentro o a cierta distancia de la isla se desplaza con ella en su viaje a través de los planos. Es más, los habitantes de civilizaciones perdidas y las criaturas u objetos de épocas pasadas pueden encontrarse en los dominios de un morkoth.

Algunas islas viajan por una ruta concreta, llegando a los mismos destinos siguiendo un ciclo de años. Otras están ancladas en un lugar particular o un grupo de localizaciones, e incluso hay otras que se mueven erráticamente por el cosmos. En raras ocasiones, un morkoth aprende a controlar el movimiento de su isla y esta va a donde su amo lo desee.

Acaparadores primigenios. Los morkoths se guían por la avaricia y el egoísmo, mezclados con un anhelo de conflicto. Desean cualquier cosa que no posean, no tienen escrúpulos a la hora de tomar lo que ansían y se esfuerzan en conservar todo lo que acumulan.

Un morkoth pasa el tiempo vigilando su colección y planeando adquirir más posesiones. El monstruo acapara amplios depósitos de tesoros y conocimiento. Su isla tiene numerosos cautivos, a los cuales considera parte de su colección. Algunos habitantes, como aquellos descendientes de los prisioneros originales, pueden ver al morkoth como un gobernante o un dios. Como cabría esperar, el almacén de riquezas y sabiduría de esta aberración atrae a los aspirantes a saqueadores, al igual que a aquellos que buscan algo específico que el morkoth posee o conoce.

Coleccionistas de todo lo extraño, inusual y valioso... Con suerte eso no te incluye.
—Volo



La criatura no muestra piedad con aquellos que tratan de robarle, pero puede negociar con un visitante que le ofrezca algo que desee.

Ningún morkoth regala nada de lo que tiene. Estos monstruos existen para acaparar y solo se desprenden sus posesiones si al hacerlo consiguen aumentar su alijo.

Un morkoth conoce cada objeto de su colección y puede rastrear sus posesiones a través de los planos. Alguien que se atreva a robar a uno de estos monstruos, o que rompa un trato con uno, no estará a salvo hasta que el morkoth muera o sus demandas hayan sido satisfechas.

LA GUARIDA DE UN MORKOTH

Cada morkoth domina sobre toda una isla, en la que posee un santuario central. Su guarida suele ser una intrincada red de túneles estrechos que conectan varias cámaras subterráneas, aunque también puede contener otras estructuras. El monstruo mora entre sus posesiones más preciadas en una estancia espaciosa ubicada en el corazón de su madriguera, donde también se encuentra la materia nacarada de la isla. Se pueden mantener secas ciertas secciones y el centro de la guarida para proteger y preservar mejor los objetos y criaturas almacenados, pero la mayor parte de la estructura está bajo el agua.

Si un morkoth está en su guarida, tendrá un valor de desafío de 12 (8.400 PX).

ACCIONES EN GUARIDA

Cuando lucha en su guarida, un morkoth puede invocar la magia ambiental de la isla para realizar acciones en guarida. En la posición 20 del orden de iniciativa (perdiendo los empates), el morkoth hace una acción de guarida para causar uno de los efectos que se describen a continuación:

- El morkoth usa su acción de hipnosis, con origen del efecto en un punto situado a 120 pies o menos de sí mismo. No necesita ver dicho punto.
- El morkoth lanza *disipar magia, oscuridad* o *paso brumoso* utilizando Inteligencia como su aptitud mágica y sin gastar un espacio de conjuro.

EFFECTOS REGIONALES

Laisla quierodea a la guaridadel morkothestá en vuelaen la presencia dela criatura, creando los siguientesefectos:

- El morkoth es consciente de la llegada de cualquier objeto o criatura a su isla o santuario. Usando una acción, puede localizar a una criatura u objeto que se encuentre en la isla. Los visitantes sienten que están siendo observados, incluso aunque esto no sea cierto.
- Cada vez que una criatura que ha estado en isla menos de un año acabe un descanso corto o largo deberá hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10. Si falla, habrá perdido una posesión (elegida por el jugador, si dicha criatura es el personaje de ese jugador). El objeto permanece en las cercanías, pero oculto durante un breve período de tiempo, así que se puede recuperar con una tirada con éxito

de Sabiduría (Percepción) CD 15. Una pertenencia que se ha extraviado y no sea recupera acaba en la guarida del morkoth 1 hora más tarde. Si la criatura va más adelante a la guarida del monstruo, sus posesiones perdidas destacan claramente y son recuperadas fácilmente.

- Las entradas a la guarida del morkoth tienen un encantamiento que este puede activar o suprimir en cualquier momento, mientras se encuentre en su cubil y no esté incapacitado. Cualquier criatura situada a 30 pies o menos de una entrada y que sea capaz de verla deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si falla, sentirá el intenso impulso de usar su movimiento en cada uno de sus turnos para entrar en la guarida y moverse hacia la localización del morkoth (el objetivo no se da cuenta de que se dirige hacia la criatura). El objetivo se desplaza hacia aquel empleando la ruta más directa. Tan pronto como pueda ver al morkoth, la criatura puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto si consigue tener éxito. También puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y cada vez que sufra daño.
- Con un pensamiento (no se requiere una acción), el morkoth es capaz de iniciar un cambio en el agua del interior de su guarida, que tiene efecto 1 minuto después. El agua puede tornarse tan respirable y clara como el aire o volver a ser agua normal y corriente (variando en claridad de turbia a clara).

Si el morkoth muere, estos efectos regionales acaban inmediatamente.

MORKOTH

Aberración Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 130 (20dB + 40)

Velocidad: 25 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +9, Sab +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +9, Historia +9, Percepción +10, Sigilo +6

Resistencia a daños: contundente, cortante y perforante de ataques mágicos

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies,

Percepción pasiva 20

Idiomas: Telepatía 120 pies

Desafío: 11 (7.200PX)

Anfibio. El morkoth puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Lanzamiento de Conjuros. El morkoth es un lanzador de conjuros de nivel 11. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). El morkoth tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante, mano de mago,*

rayo de escarcha, reparación, salpicadura idéntica

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, escudo, identificar,*

rayo de hechicería

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, hacer oídos, oscuridad*

Nivel 3 (3 espacios): *disipar magia, resaca, relámpago*

Nivel 4 (3 espacios): *puerta dimensional, tentáculos negros de Evard*

Nivel 5 (3 espacios): *escudriñar, geas*

Nivel 6 (1 espacio): *relámpago en cadena*

ACCIONES

Ataque múltiple. El morkoth hace tres ataques: dos de mordisco y uno de tentáculos o tres de mordisco.

Mordisco. Ataque con *mano o pie* por cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

Tentáculos. Ataque con *arma cuerpo a cuerpo*: +6 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 15 (3d8 + 2) de daño contundente y, si el objetivo es una criatura Grande o menor, es agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo está apretado y recibe 15 (3d8 + 2) de daño contundente al comienzo de cada uno de los turnos del morkoth, que no puede usar los tentáculos sobre otra criatura.

Hipnosis. El morkoth proyecta un cono mágico de energía de 30 pies. Las criaturas que se encuentren en dicha área deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 17. Si alguna falla, estará hechizada por la aberración durante 1 minuto. Mientras esté hechizado, el objetivo intentará acercarse al morkoth todo lo posible, usando acciones de Correr hasta que esté a 5 pies o menos de este. Una criatura hechizada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y cuando recibe daño, librándose del efecto si tiene éxito. Si la criatura supera la tirada o el efecto acaba, tendrá ventaja en las tiradas de salvación contra la hipnosis del morkoth durante 24 horas.

REACCIONES

Reflejar conjuro. Si el morkoth tiene éxito en una tirada de salvación contra un conjuro, o un conjuro falla a la hora de impactarle, este podrá elegir a otra criatura que se encuentre a 120 pies o menos de él y que pueda ver (incluso al propio lanzador del conjuro). El conjuro afectará a dicho objetivo en lugar de al morkoth. Si el conjuro obliga a hacer una tirada de salvación, la criatura elegida deberá realizar la suya propia. Si, en cambio, el conjuro era un ataque, habrá que repetir la tirada de ataque contra el nuevo objetivo.

NEOGI

Los neogis son esclavistas sádicos que consideran que la mayoría de las otras criaturas y sus miembros más débiles de su raza son sirvientes y presas. Un neogi parece una araña de communal con el cuello y la cabeza de una anguila. Estas criaturas pueden envenenar el cuerpo y la mente de sus objetivos, siendo capaces de subyugar a seres que de otro modo serían físicamente superiores.

Tiranos salientes. Los neogis generalmente habitan en lugares remotos situados en el Plano Material, así como en el Feywild, el Shadowfell, el Plano Astral y el Plano Étereo. Invadieron el mundo hace mucho tiempo desde una ubicación remota del Plano Material, abandonando su hogar para conquistar y devorar a criaturas en otros reinos. Para satisfacer su necesidad de orientarse durante grandes distancias, los neogis primero dominaron y asimilaron a las moltes sombrías de otro mundo perdido. Luego, con estos esclavos proporcionando el trabajo físico, los neogis diseñaron y construyeron elegantes navíos, algunos capaces de atravesar los planos, para llevarlos a nuevas fronteras. Algunos grupos de neogi todavía crean y usan tales vehículos, que tienen un aspecto similar al de una araña.

Algunos neogis usan la magia como resultado de un pacto entre dicha criatura y las entidades aberrantes que encuentran durante su vida en este mundo natal. Estos entes parecen estrellas y encarnan la esencia del mal. Son conocidos por nombres como Acamar, Caiphon, Gibbeth y Hadar.

Ningún aspecto de los neogis es tan insondable como su mentalidad. Como tienen el poder de controlar las mentes, estas criaturas consideran que hacer lo normal su sociedad no distingue entre individuos, aparte de la capacidad que posee un neogi determinado para controlar a otros, y no comprenden los aspectos más emocionales de la existencia, que experimentan los humanos y seres similares. Para ellos el odio es una sensación tan extraña como el amor y mostrar lealtad en ausencia de autoridad es una tontería.

Ciclo de muerte y vida. Un neogi vive casi tanto tiempo como un humano y, como los hombres, se enfrenta a enfermedades físicas y mentales a medida que envejece. Cuando un individuo se debilita por la edad avanzada, los otros neogis del grupo lo dominan y le inyectan un veneno especial. La toxina transforma al anciano en una masa de carne hinchada e indefensa llamada vijejo gran maestro. Los jóvenes neogis ponen sus huevos encima y, cuando las crías emergen, se devoran entre sí y al viejor gran maestro hasta que solo quedan unos pocos: los recién nacidos más fuertes.

Jerarquía de propiedad. Las crías neogis supervivientes comienzan su vida bajo el control de los adultos. Deben aprender sobre su sociedad y ganarse un lugar en ella, por lo que cada uno empieza su entrenamiento dominando a una mole sombría joven.

Los neogis se marcan así mismos y a sus esclavos con tintes, magia transformadora y tatuajes destinados a señalar su rango, logros y propiedad. Gracias a estos signos, cada neogi puede identificar a aquellos que son superiores y, como es lógico, debe inclinarse ante los de mayor rango o arriesgarse a un castigo severo.

CRÍA DE NEOGI

Aberración Diminuta, legalmalvada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 7 (3d4)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idioma: —

Desafío: 1/8 (25 PX)

Fortaleza Mental. La cría tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado asustada y la magia no puede dormirlo.

Trepacrua Arácnida. La cría puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Maldita. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4 + 1) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o estará envenenado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

¡Malditas arañas-anguilas!
¡Quieren esclavizarnos a todos! Y no, no saben bien.
—Volo



NEOGI

Aberración Pequeña, legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d6+12)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Intimidación +4, Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, habla de las profundidades, infracomún

Desafío: 3 (700PX)

Fortaleza Mental. El neogi tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado o asustado y la magia no puede dormirlo.

Trepacual Arácnida. El neogi puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo o caabajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El neogi realiza ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6+3) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d4+3) de daño cortante.

Esclavizar (Recarga tras un descanso corto o largo). El neogi elige como objetivo a una criatura que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de él. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o será hechizado mágicamente por el neogi durante 1 día, o hasta que el objetivo muera o esté a más de 1 milla de la criatura. El objetivo hechizado obedece las órdenes del neogi y no puede realizar reacciones. Además, ambos son capaces de comunicarse telepáticamente entre ellos a una distancia hasta 1 milla. Siempre que el objetivo hechizado reciba daño, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto si tiene éxito.

Una vez cumplidas las obligaciones de un sirviente para con su amo, los neogis están dispuestos a participar en cualquier actividad que los beneficie, y son tan retorcidos como los diablos cuando lo hacen. Estas criaturas compran y venden productos, pero al hacerlo representan un grave riesgo para sus posibles clientes, que podrían ser esclavizados fácilmente, por lo que estos suelen ser individuos desesperados o malvados o, incluso, criaturas lo suficientemente formidables como para tratar a los neogis como iguales. Los comerciantes neogis podrían establecerse en un bazar planar, al borde de una ciudad drow o cerca de un enclave de azotamientos. En otros lugares, es más probable que los nativos se unan para destruir una de sus caravanas antes que permitirles un paso seguro y privilegios comerciales.

MAESTRO NEOGI

Aberración Mediana, legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (11d8+22)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +3

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Engaño +6,

Intimidación +6, Percepción +3, Persuasión +6

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies (penetra en la oscuridad mágica), Percepción pasiva 13

Idiomas: común, habla de las profundidades, infracomún, telepatía 30 pies

Desafío: 4 (1.100 PX)

Fortaleza Mental. El neogi tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado o asustado y la magia no puede dormirlo.

Lanzamiento de Conjuros. El neogi es un lanzador de conjuros de nivel 7. Sus aptitudes mágicas: Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Recuperados sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): *burldad ahno*, *descarga sobrenatural* (alcance 300 pies, +4 bonificación a cada tirada de daño), *guía*, *visión menor*, *manodemo*, *prestidigitación*

Niveles 1-4 (2 espacios de Nivel 4): *brazo de Hadar*, *contrahechizo*, *hambre de Hadar*, *inmovilizar persona*, *invisibilidad*, *miedo*, *puerta dimensional*, *serviente invisible*

Trepacual Arácnida. El neogi puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo o caabajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El neogi realiza ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6+3) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d4+3) de daño perforante.

Esclavizar (Recarga tras un descanso corto o largo). El neogi elige como objetivo a una criatura que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de él. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o será hechizado mágicamente por el neogi durante 1 día, o hasta que este último muera o esté a más de 1 milla de la criatura. El objetivo hechizado obedece las órdenes del neogi y no puede realizar reacciones. Además, ambos son capaces de comunicarse telepáticamente entre ellos a una distancia de hasta 1 milla. Siempre que el objetivo hechizado reciba daño, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto si tiene éxito.

NEOTÉLIDO

El neotélido, un gusano cubierto de limo de inmenso tamaño, es el resultado de un ciclo reproductivo de azotamientos que salió terriblemente mal. En raras ocasiones, una colonia ilícida se colapsa, generalmente después de un asalto externo, y el cerebro anciano es asesinado. Cuando eso sucede, los renacuajos de la colonia se liberan repentinamente de su destino. Ya no sirven como alimento y, a su vez, ya no son alimentados por sus cuidadores. Impulsados por el hambre, comienzan a devorarse unos a otros. Solo uno de los miles de renacuajos en el estanque de la colonia sobrevive, empujando como un neotélido.

Aberrante para los ilícidos. Entre los tabúes más fuertes en la sociedad ilícida está la idea de permitir que un renacuajo maduro sobreviva sin implantarlo en el cerebro de un donante. En circunstancias normales, cualquier renacuajo que crezca más de unas pocas pulgadas de longitud es asesinado por el cerebro anciano, convirtiéndose en alimento para él o para renacuajos menos maduros. Cualquier renacuajo que sobreviva más allá de ese estado es percibido como una amenaza para la colonia, por lo que los azotamientos organizan partidas de caza para exterminar a la abominación. Al carecer de la inteligencia suficiente para ser detectado por el poder de un cerebro anciano para sentir los pensamientos, el neotélido merece tales precauciones.

Masterdote salvaje. Al tratarse de un ser salvaje, un neotélido no conoce nada más allá de la existencia depredadora que ha vivido hasta el momento, y lucha por comprender sus nuevas habilidades psíquicas. Crea pasajes subterráneos en busca de más cerebros para saciar su hambre constante, volviéndose cada vez más agresivo. Estas criaturas pueden rociar enzimas que disuelven los tejidos desde los conductos de sus tentáculos, reduciendo a sus víctimas a un charco de limo y dejando íntegro su palpitante cerebro. No tienen conocimiento de su vínculo con los ilícidos, por lo que es tan probable que se alimenten de los azotamientos como de cualquier otra criatura.

NEOTÉLIDO

Aberración Gargantuesca, caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 325 (21d20 + 105)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	16 (-3)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Int +1, Sab +8, Car +6

Sentidos: visión clara 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 13 (10,000PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica). La aptitud mágica del neotélido es Sabiduría (salvación de conjuros CD 16). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *levitar*

1/día cada uno: *confusión*, *romper la mente*, *telequinesis*

Resistencia Mágica. El neotélido tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Sentir Criatura. El neotélido es consciente de la presencia de las criaturas que se encuentren a 1 milla o menos de distancia que tengan una puntuación de Inteligencia de 4 o más. Conoce la distancia y dirección a la que se encuentra cada criatura, así como la puntuación de Inteligencia de cada una, pero no puede sentir nada más. Una criatura protegida por un conjuro de *mentes en blanco*, *indetectable* o un efecto mágico similar no puede ser percibida de esta manera.

ACCIONES

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo o cuerpo: +13 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. Impacto: 21 (3d8 + 8) de daño contundente, más 13 (3d8) de daño psíquico. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 18 o será engullida por el neotélido. Un objetivo tragado estará apesadado y cegado, tendrá cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del neotélido y sufrirá 35 (10d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del monstruo.

Si el neotélido recibe 30 o más de daño durante un mismo turno de una criatura que se encuentre en su interior, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 al final de dicho turno o se verá obligado a regurgitar a todos aquellos que haya devorado, que quedarán derribados en un espacio situado a 10 pies o menos del monstruo. Si el neotélido muere, las criaturas engullidas dejarán de estar apesadas y podrán escapar del cadáver utilizando 20 pies de movimiento. Estarán derribadas al salir.

Aliento ácido (Recarga 5-6). El neotélido exhala ácido en un cono de 60 pies. Todas las criaturas que se encuentren en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18. Sufrirán 35 (10d6) de daño ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.



NILBOG

Cuando Maglubiyet conquistó a los dioses goblins, tenía la intención de dejar vivos solo a Khurgob y a Bayag: un duro supervisor que mantendría a los goblins a raya. No obstante, el panteón de los goblins incluía una deidad embaucadora que estaba decidida a reírse e el último. Aunque su esencia fue destruida por Maglubiyet, este dios del engaño sobrevive en forma fragmentada como un espíritu poseedor que emerge cuando los trasgos forman una horda, causando desorden en las filas a menos que sea aplacado. Los goblins no tienen nombre para esta deidad y no se atreven a darle uno, para que Maglubiyet no lo use para atraparlo y aplastarlo como hizo con sus otros adivinados. Llaman al espíritu poseedor, y al goblin poseído por él, nilbog ("goblin" deletreado al revés) y se deleitan en el temor que siembra entre las filas de los otros goblins de la horda.

La venganza de los goblins. Cuando los trasgos forman una horda, existe la posibilidad de que un goblin sea poseído por un nilbog, en especial si dicho trasgo ha sido maltratado por sus superiores. Esta posesión convierte al goblin en una criatura bufonesca y endiablada sin miedo a las represalias. Además, le dota de poderes extraños que impulsan a los demás a hacerlo contrario de lo que desean. Atacar a un goblin poseído por un nilbog es temerario, ya que matar a la criatura solo provoca que el espíritu posea a otro goblin. La única forma de evitar que un nilbog cause estragos es tratarlo bien y ofrecerle respeto y elogios.

Noes para tomárselo a broma. La posibilidad de la aparición de un nilbog en una horda hadado lugar a una práctica entre los trasgos: cada hueste incluye al menos un bufón goblin. Este último puede ir a cualquier parte y hacer lo que le plazca. La posición de bufón es muy deseada entre los goblins, porque incluso aunque este obviamente no sea un nilbog, los goblins y los osos permiten su comportamiento maníaco.

NILBOGISMO

Un nilbog es un espíritu invisible que solo posee goblins. Desprovisto de un anfitrión, tiene una velocidad volando de 30 pies y no puede hablar ni ser atacado. La única acción que puede hacer es intentar poseer a un goblin situado a 5 pies o menos de él.

Un goblin objetivo del espíritu deberá tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 15 o será poseído. Mientras está poseído por el nilbog, el alineamiento del goblin se vuelve caótico malo, su Carisma asciende a 15 (a menos que ya fuese más alto) y obtiene los atributos de Lanzamiento de Conjuros Innato y Nilbogismo, así como su reacción e revés de la fortuna. Si supera la tirada, el espíritu no puede poseer a ese goblin durante 24 horas. Si su anfitrión es asesinado o la posesión termina como resultado de un conjuro como *consagrar*, *círculo mágico* o *protección contra el bien y el mal*, el nilbog busca a otro goblin que poseer. El espíritu puede dejar a su anfitrión en cualquier momento, pero no lo hará voluntariamente a menos que sepa que hay otro posible candidato cerca. Un goblin despojado de su espíritu nilbog recupera su perfil normal y pierde los atributos que ganó mientras estaba poseído.



NILBOG

Humanoides Pequeño (trasgo), caótico malo

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Habilidades: Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguas: común, goblin

Desafío: 1 (200 PX)

Huida Veloz. El nilbog puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para *Destrabarse* o *Esconderse*.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del nilbog es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

Avoluntad; *burlesca*; *mana de mago*; *risa horrible* de Tasha
Tiada; *confusión*

Nilbogismo. Cualquier criatura que intente dañar al nilbog primero deberá tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 12 o quedará hechizada hasta el final del siguiente turno. Alguien hechizado de esta manera debe usar su acción para alabar al nilbog.

El nilbog no puede recuperar puntos de golpe, ni siquiera a través de la curación mágica, excepto a través de su reacción e revés de la fortuna.

ACCIONES

Cetro del bufón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

REACCIONES

Revés de la fortuna. En respuesta al daño de otra criatura al nilbog, este último reduce el daño a 0 y recupera 1d6 puntos de golpe.

ORCOS

Para la gente normal y corriente, un orco es un orco. Saben que cualquiere de estos salvajes puede hacer pedazos a una persona normal, por lo que no es necesario hacer más distinciones.



ORCA GARRA DE LUTHIC

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura de piel)

Puntos de golpe: 45 (6d8+18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Intimidación +2, Medicina +4, Supervivencia +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, orco

Desafío: 2 (450 PX)

Agresivo. La orca puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Lanzamiento de Conjuros. La orca es una lanzadora de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (avoluntad): *guía, reparar, resistencia, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, perdición, saeta guila*

Nivel 2 (3 espacios): *augurio, vínculo protector*

Nivel 3 (2 espacios): *crear comida y agua, imponer maldición*

ACCIONES

Ataque múltiple. La orca realiza dos ataques de garra, o cuatro ataques de garra si le quedan menos de la mitad de sus puntos de golpe máximos.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8+2) de daño cortante.

Perolos orcos sí que hacen distinciones. Existen diferentes grupos de estas criaturas dentro de una tribu, y las acciones de cada uno son dictadas por la lealtad a la que rinden tributo. Para complementar los diversos tipos de guerreros que saquean en las zonas menos civilizadas, cada tribu cuenta con miembros que permanecen en el interior de la guarida, que a rareza (si es que ocurre) vislumbra lo que hay fuera de la oscuridad de su madriguera.

Además, los orcos tienen relaciones especiales con otros tipos de criaturas que a veces encuentran en su compañía: los uros, grandes toros que se ven como monturas para los guerreros que veneran a Bahgtru, y los tanarukks, un cruce de demonio y orco que es tan depravado y destructivo que incluso los orcos buscan matarlos. Los uros se describen en el apéndice A y el tanarukk más adelante.

ORCA GARRA DE LUTHIC

Luthic es la esposa de Groomsh y el modelo de maternidad para todos los orcos. Es la Madre de las Cavernas, una habitante feroz de la oscuridad que educa a la nueva progenie de orcos para que sean agresivos y fuertes. Su símbolo es el oso de las cavernas y, de hecho, las mujeres orcas crían a esos osos junto a los retoños orcos. Aquellas particularmente aterrorizadas por Luthic se dejan crecer largas uñas

ORGO GOLMILLO ROJO DE SHARGAAS

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 52 (8d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Intimidación +1, Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, orco

Desafío: 3 (700 PX)

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos, el orco puede usar una acción adicional para realizar una acción de Correr, Destrajarse o Escondarse.

Asesinar. Durante su primer turno, el orco tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya sido atacado en su turno. Además, cualquier impacto que el orco realice contra una criatura sorprendida será automáticamente un crítico.

Monode Shargaos. El orco inflige 2 dados adicionales de daño cuando impacta a un objetivo común a ataques con arma (incluido en sus ataques).

Vistado Shargaos. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del orco colmillo rojo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El orco hace dos ataques de cimitarra o dardo.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (3d6+3) de daño cortante.

Dardo. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 10 (3d4+3) de daño perforante.

Velo de Shargaos (serecarga después de un descanso corto o largo). El orco gana oscuridad sin ningún componente. Su aptitud mágica para el lanzamiento de conjuros Sabiduría.

que lacan, aprendiendo a utilizar estas garras como armas al igual que la Madre de las Cavernas usa las suyas.

Las mujeres orcas devotas a Luthic son responsables de construir y mantener las fortalezas orcas. Ayudan a garantizar la supervivencia de la tribu y la mayoría son expertas en las artes curativas. Las más poderosas de entre las seguidoras de la diosa son las garras de Luthic, que pueden emplear la magia de la Madre de las Cavernas para sanar, proteger y maldecir.

ORCO COLMILLO ROJO DE SHARGAAS

Shargaas es la deidad orca de la oscuridad profunda y lo furtivo, un dios asesino que odia todo lo que está vivo y no sea orco. Los orcos consideran que Shargaas es una divinidad adecuada para los parias y los débiles, ninguno de ellos apto para los papeles verdaderamente importantes en la vida tribal. Estos forasteros viven en las partes más remotas y profundas del dominio de una tribu.

La élite entre los seguidores de Shargaas son los asesinos y ladrones que siguen el culto del Colmillo Rojo. Realizan asesinatos, incursiones sigilosas y otras operaciones encubiertas en nombre de la tribu. Obtienen su poder de una mezcla de entrenamiento intenso y la magia que les otorga Shargaas.

La mayoría de los enclaves del Colmillo Rojo mantienen y crían murciélagos gigantes, criaturas que sagradas para Shargaas. Los colmillos rojos montan a estos murciélagos en batalla o en incursiones secretas y misiones de asesinato tras las líneas enemigas.

ORCO CRIADO POR YURTRUS

HumanoideMediano (orca), caótico malvado

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 30 (4d8 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, orco

Desafío: 1/2 (100 PX)

Agresivo. El orco puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Criado por Yurtrus. El orco posee ventaja en las tiradas de salvación contra el veneno y la enfermedad.

Portador Corrupto. Cuando se reducen los puntos de golpe de este orco a 0, explota y cualquier criatura situada a 10 pies o menos de él deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si la falla, recibirá 14 (4d6) de daño de veneno y será envenenada. Si la supera, la criatura sufrirá la mitad del daño y no será envenenada. Una criatura envenenada puede repetir esta tirada al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito. Mientras está envenenada por este efecto, no puede recuperar puntos de golpe.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño cortante más 2 (1d4) de daño necrótico.

Venganza corrupta. El orco reduce sus puntos de golpe a 0, activando así su atributo de Portador Corrupto.

ORCO COLMILLO ROJO DE SHARGAAS

ORCO CRIADO POR YURTRUS

Cuando la plaga golpea a una tribu, las manos de Yurtrus aíslan a los enfermos. Los sacerdotes cuidan a aquellos que pueden ser salvados, pero no curados. Las manos cultivan la enfermedad de estos criados por Yurtrus, convirtiéndolos en instrumentos de defensa y armas de guerra. Cuando los orcos van a la batalla, un grupo de criados por Yurtrus podría cargar en primer lugar, para ofrecerse en sacrificio mientras ablandan al enemigo y difunden la vil bendición de Yurtrus entre sus filas.

ORCO ESPADA DE ILNEVAL

Ilneval es el capitán de Grumsh en batalla, con una estrategia retorcida que dirige a los soldados del dios con valentía. Entre los orcos, los guerreros que veneran a Ilneval emulan a su deidad. Así, aprenden a dar a sus compañeros órdenes impredecibles, que ayudan a asegurar la victoria.

Los más sabios entre estos líderes obtienen el favor de Ilneval y son conocidos como espadas, expertos en la táctica que asesoran a su jefe en asuntos de guerra. Las espadas conducen a los guerreros desde el frente, entrando en combate sin miedo mientras ladran órdenes a soldados inferiores. Estos orcos saben cómo usar la ferocidad de los suyos para obtener la mayor ventaja posible y ayudan a los guerreros corrientes a trabajar juntos contra sus adversarios.

ORCO MANO DE YURTRUS

Yurtrus es el dios orco de la muerte y la enfermedad. Es una horrible abominación cubierta de podredumbre e infección, a excepción de sus perfectas y suaves manos blancas.

Los sacerdotes orcos que supervisan la línea entre la vida y la muerte son conocidos por los demás miembros de la tribu como las manos de Yurtrus. Habitan en los márgenes de una guardia de orcos, generalmente comunicándose



ORCO CRIADO
POR YURTRUS

ORCO ESPADA DE ILNEVAL

HumanoideMediano (orco), caótico/bonavado

Clase de Armadura: 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de Golpe: 60 (8d8 + 24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Sab+3

Habilidades: Percepción +3, Perspicacia +3, Intimidación +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, orco

Desafío: 4 (1.100 PX)

Agresivo. El orco puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Destructor de los Enemigos de Ilneval. El orco inflige un daño adicional de daño cuando golpea con un ataque de espada larga (incluido en el ataque).

ACCIONES

Ataque múltiple. El orco realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su espada larga o dos ataques a distancia con su jabalina. Si la orden de Ilneval se puede utilizar, el orco también puede emplearla después de hacer estos ataques.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d8 + 3) de daño cortante o 14 (2d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

Jabalina. Ataque con arma cuerpo o cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies, o 30/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

Orden de Ilneval (Recarga 4-6). Hasta tres orcos aliados a 120 pies o menos de este orco y que puedan escucharlo pueden usar sus reacciones para hacer un ataque con arma.

ORCO MANO DE YURTRUS

HumanoideMediano (orco), caótico/bonavado

Clase de Armadura: 12 (armadura de piel)

Puntos de Golpe: 30 (4d8 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades: Conocimiento Arcano +2, Intimidación +1, Medicina +4, Religión +2

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende común orco, pero no puede hablar

Desafío: 2 (450 PX)

Agresivo. El orco puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Lanzamiento de Conjuros. El orco es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). No requiere componentes verbales para lanzar sus conjuros. Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *guía, reparar, resistencia, taumaturgia*. Nivel 1 (4 espacios): *detector magia, infligir heridas, pérdida, protección contra el bien y el mal*. Nivel 2 (3 espacios): *sordera/ceguera, silencio*.

ACCIONES

Toque de la mano blanca. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d8) de daño necrótico.



LA VIDA ORCA ES UNA VIDA MARCADA POR LOS DIOS. LUTHIC ESTÁ AL NACER, YURTRUS ESTÁ AL MORIR, Y SE ESFUERZAN POR DEMOSTRAR SU VALÍA A GRUUMSH ENTRE AMBOS.
—ELMINSTER

con otros de los suyos a través de los auspicios de quienes siguen a Luthic. Las manos de Yurtrus usan guantes pálidos hechos de la piel blanqueada de otros humanoides (preferiblemente elfos), simbolizando su conexión con su deidad. Por ello, a veces se les llama los "manos blancas".

Todo orco sabe que las manos de Yurtrus son la puerta de la tribu a los antepasados. Los orcos que mueren después de haber servido bien al grupo son despedidos mediante rituales destinados a enviarlos al reino de Gruumsh.

Como corresponde a los seguidores de un dios que no habla, las manos de Yurtrus se cortan la lengua para emular a su deidad, por una razón similar a por la que un ojo de Gruumsh se arranca uno de los ojos.

TANARUKK

Cuando la corrupción demoníaca contamina el liderazgo de una tribu, los orcos podrían recurrir a la magia abisal para crear tanarukks. Los humanos malvados que controlan a los orcos también usan ese poder para fortalecer a sus seguidores.

El señor demoníaco Baphomet comparte con mucho gusto el secreto para crear tanarukks con quienes le suplican poder. El proceso corrompe a un orco no nato de la tribu, transformándolo al nacer en una criatura mucho más salvaje que un orco normal.

Aunque los tanarukks son guerreros temibles, suponen una amenaza para sus aliados fuera del campo de batalla. Dentro de la guarida de la tribu, este infernal es destructivo

y volátil, por lo que es mejor mantenerlo cautivo. Tarde o temprano, un tanarukk libre arrasará el grupo, intentando hacerse con el poder por la fuerza. La mayoría de estos golpes de estado fracasan, pero a un gran precio para la tribu. Si un tanarukk toma el liderazgo de un grupo orco, la guerra descontrolada es el curso de acción que elige inevitablemente.

Si un tanarukk logra reproducirse, su sangre contamina a numerosas generaciones posteriores, por lo que sus descendientes femeninas podrían dar a luz a tanarukks. En lugar de arriesgarse a criar a uno de estos tanarukks nacidos de forma natural, la mayoría de las tribus prefieren matar a tales abominaciones.

TANARUKK

Infernal Mediano (demonia, orca), caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 95 (10d8 + 50)

Velocidad: 30pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

Habilidades: Intimidación +2, Percepción +2

Resistencia a daño: fuego, veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 60pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común, orco

Desafía: 5 (1.800PX)

Agresivo. El tanarukk puede utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Resistencia Mágica. El tanarukk tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El tanarukk realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su espación.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Espación. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

REACCIONES

Furia desenfrenada. En respuesta a un sergolpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, el tanarukk puede realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo con ventaja contra atacante.

OSCURECEDORES

Las leyendas antiguas hablan de una seelie feérica que traicionó a la Reina del Verano. Su verdadero nombre ha sido borrado de la historia, pero las historias la llaman Dubh Catha ("Cuervo Oscuro" en común). Tan grande fue la ira de la Reina del Verano que maldijo a todos los miembros de su casa. Otros feéricos se refieren a los descendientes de Dubh Catha como los dubh síth, o, en común, "oscurecedores". Los oscurecedores se asientan con mayor frecuencia en cavernas y cámaras aisladas, situadas debajo de los pueblos de otras especies. Desde tales enclaves, ejercen en silencio su oficio; son ladrones y asesinos.

La luz asesina. La maldición de la Reina del Verano provoca que el cuerpo de un oscurecedor absorba la luz y, al hacerlo, arruga a la criatura, produciendo en ella un efecto similar al envejecimiento rápido. Por esta razón, estos feéricos cubren por completo el cuerpo con ropa cuando la exposición a la luz es un riesgo. La luz que absorbe un oscurecedor en el transcurso de su vida explota hacia afuera cuando este muere, incinerando a la criatura y a gran parte de sus posesiones.

Amor al arte. A pesar de su maldición, los oscurecedores conservan una gran afición por la belleza del arte. Uno de estos feéricos podría arriesgarse a echar un vistazo a una puesta de sol, o encender una pequeña vela para vislumbrar los colores de un cuadro o una joya.

Transformación en ancianos. Un oscurecedor sabio y respetado puede cumplir los requisitos para someterse a un ritual que le convertirá en anciano. Otros ancianos marcan al solicitante con tatuajes brillantes, canalizando parte de la luz absorbida por el oscurecedor lejos de su cuerpo. Si el ritual tiene éxito, el feérico crece hasta alcanzar una forma alta y pálida, como la de un elfo de piel gris. El oscurecedor morirá si el ritual falla.



OSCURECEDOR

Feérico Pequeño, caótico neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 13 (3d6 + 3)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-3)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Acrobacias +5, Engaño +2, Percepción +5, Sigilo +7
Sentidos: visión cega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: elfo, silvano
Desafío: 1/2 (100 PX)

Fogonazo Mortal. Cuando el oscurecedor muere, una luz no mágica destella en un radio de 10 pies a medida que su cuerpo y sus pertenencias (salvo los objetos metálicos o mágicos) arden hasta convertirse en cenizas. Cualquier criatura que se encuentre en esa área y padezca la luz brillante deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedará cegada hasta el final de su próximo turno.

Sensibilidad a la Luz. Mientras permanezca bajo la luz brillante, el oscurecedor tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante. Si el oscurecedor tiene ventaja en la tirada de ataque, este inflige 7 (2d6) de daño perforante adicionales.

OSCURECEDOR ANCIANO

Feérico Mediano, caótico neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuerotachonado)
Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Habilidades: Acrobacias +5, Engaño +3, Percepción +6, Sigilo +7
Sentidos: visión cega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: elfo, silvano
Desafío: 2 (450 PX)

Muerte Ardiente. Cuando el oscurecedor anciano muere, una luz no mágica destella en un radio de 10 pies a medida que su cuerpo y sus pertenencias (salvo los objetos metálicos o mágicos) arden hasta convertirse en cenizas. Cualquier criatura que en el área deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla, sufrirá 7 (2d6) de daño radiante y, si la criatura padece la luz, quedará cegada hasta el final de su siguiente turno. Si tiene éxito, recibirá la mitad del daño y no quedará cegada.

ACCIONES

Ataque múltiple. El oscurecedor anciano realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada carta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante. Si el oscurecedor anciano tiene ventaja en la tirada de ataque, este inflige 10 (3d6) de daño perforante adicionales.

Oscuridad (Recarga tras un descanso corto o largo). El oscurecedor anciano lanza oscuridad sin ningún componente. Su aptitud mágica es Sabiduría.

PESCADOR DE CUEVAS

Un pescador de cuevas es un arácnido subterráneo con un hocicolar que tiene aparatos hiladores. Lo que le permite producir filamentos pegajosos, muy parecidos a los hilos de una telaraña. El pescador los usa para poner en apuros a su presa.

Emboscador. Un pescador de cuevas generalmente caza animales pequeños. Le gustan los murciélagos, por lo que despliega sus filamentos sobre aberturas por las que este tipo de presa podría volar. Luego trepa a un escondite y se adhiere a la superficie para descansar y esperar. Cuando la víctima es atrapada por el hilo, el pescador de cuevas se da un festín con ella. Un grupo de pescadores de cuevas podría trabajar en grupo para cubrir una gran zona con filamentos, pero tan pronto uno captura alimentos potenciales, todos ellos compiten por el premio. Si una víctima escapa de la emboscada inicial, un pescador de cuevas podría reclamar su presa disparando un filamento para capturarla de nuevo.

Ascendiendo en el mundo. La escasez de comida podría atraer a un grupo de pescadores de cuevas a la superficie, hacia un cañón oscuro o un bosque sombrío que contengan presas como animales nativos o exploradores y viajeros que ocasionalmente se muevan por la zona.

Los pescadores de cuevas saben instintivamente que los objetivos más grandes, como los humanoides, son más difíciles de superar, por lo que estas criaturas evitan atacar a ese tipo de presas a menos que se encuentren con un objetivo solitario. Podrían tratar de atrapar a un batidor que se adelanta a un grupo de viajeros o a un rezagado, en lugar de atraer la atención de todo el grupo.

Entrañas valiosas. Casi todas las partes de un pescador de cuevas son útiles después de que la criatura haya sido despachada. Su sangre es alcohólica y sabe a licor fuerte.

Varias bebidas espirituosas ananas incluyen sangre de pescador de cuevas como parte de la receta, y algunos enanos, especialmente los berserkers, beben la sangre directamente. Si se recogen después de ser extruidos, los filamentos de los pescadores de cuevas pueden tejerse en una cuerda delgada, resistente y casi invisible. La carne de la criatura también es comestible: sabe a cangrejo cocido en vino fuerte. Por último, el caparazón se utiliza en la fabricación de herramientas, armaduras y joyas.

Sirvientes reacios. Aunque que algunas personas cazan pescadores de cuevas para matarlos y hacerse con sus filamentos y su sangre, otros capturan a sus hueyos y crían a sus retoños. Los pescadores de cuevas tienen una aversión natural al fuego, y a que su sangre es inflamable. Por ello, las quitinas los gobiernan a veces la usan como amenaza de fuego para entrenar a esclavos, a las que usan después para proteger corredores o como bestias de guerra.

PESCADOR DE CUEVAS

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 20 pies, trepar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos: visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: --

Desafío: 3 (700PX)

Filamento Adhesivo. El pescador de cuevas puede usar su acción para extender un filamento pegajoso hasta 60 pies. Este hilo se adhiere a todo lo que toca. Una criatura pegada al filamento que da garrada por el pescador de cuevas (CD 13 para escapar) y las pruebas de característica que haga para escapar de este agarre tienen desventaja. El filamento puede ser atacado (CA 15; 5 puntos de golpe; inmune a los daños psíquicos y de veneno), pero un arma que no logre cortar se quedará pegada a él. Se requiere una acción y tener éxito en una prueba de Fuerza CD 13 para liberarla. La destrucción del hilo no causada al pescador de cuevas, que puede extraer un filamento de reemplazo en su próximo turno.

Sangre inflamable. Si el pescador de cuevas ves puntos de golpe reducidos a la mitad o menos, gana vulnerabilidad al daño de fuego.

Trepador Arácnido. El pescador de cuevas puede reparar superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Ataque múltiple. El pescador de cuevas realiza dos ataques con sus pinzas.

Pinza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo. +5a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Filamento. Una criatura agarrada por el filamento adhesivo del pescador de cuevas deberá hacer un tirada de salvación de Fuerza CD 13, siempre que el objetivo pese 200 libras o menos. Si falla, es arrastrada a un espacio de ocupado situado a 5 pies o menos del pescador de cuevas, que realiza un ataque de garrada contra la criatura usando una acción adicional. Al atraer al objetivo, cualquier otra criatura que esté unida al filamento será liberada. El pescador de cuevas no puede extraer otro filamento hasta que el agarre sobre la criatura termine.



QUITINAS

Las quitinas son humanoides de múltiples brazos con cualidades arácnidas que sirven a Lolth. Operan en colonias bien organizadas y demuestran ser combatientes efectivos en la guerra contra los enemigos de la Reina Demoníaca de las Arañas. De vez en cuando, Lolth enfrenta a las quitinas contra los elfos oscuros, a pesar de que ambos grupos la adoran, como una forma de castigar a los drows, que crearon a las quitinas, pero disgustaron a su diosa al hacerlo.

Origen antinatural. Hace mucho tiempo, los drows sometieron a los prisioneros elfos a horribles rituales que transformaron a los cautivos en criaturas con rasgos humanoides y de araña, que sus creadores llamaron quitinas. La intención de los elfos oscuros era crear esclavos dedicados a servirles y, por asociación con ellos, a servir también a Lolth. Como los drows acabaron descubriendo, la diosa encontró este plan inaceptable.

El proceso de creación requirió la cooperación de varias disciplinas mágicas. Los magos y brujos drows usaron magia arcaica y poderes demoníacos y las sacerdotisas drows invocaron la ayuda de Lolth para obtener la chispa divina necesaria para asegurar la supervivencia de los sujetos. La Reina Araña observó, esperando ver cómo, en alguna parte del proceso, le eran dedicadas estas nuevas abominaciones, pero tal ritual no llegó a realizarse. En castigo por esta falta de respeto, Lolth retorció el proceso de creación elaborado por los drows para cumplir sus propios propósitos.

La venganza de Lolth. Mientras los drows continuaban realizando sus rituales, el proceso transformaba al sujeto en la criatura larguirucha y pasmada que esperaban con aparente normalidad. Sin embargo, en ocasiones los elfos captivos se convertían en una monstruosidad que era más araña que elfo. De hecho, se parecía a Lolth en su forma de araña. Era más astuta que una quitina y los drows la llamaron holdrith.

Al principio, los drows no sabían que las nuevas criaturas eran señales del disgusto de la Reina Araña. Al contrario, estaban contentos, porque las holdriths podían poner huevos que producían más quitinas (y más de las poco comunes holdriths), a las que además podían dirigir. Pero los elfos oscuros se dieron cuenta de su error: las holdriths pertenecían a Lolth, en cuerpo y alma. Susurraron a las quitinas su adoración a la Reina Araña y su animosidad contra los drows, de modo que las semillas de una rebelión enraizaron y se desarrollaron. Las quitinas y las holdriths se alzaron contra sus potenciales amos; poco después, la mayoría de estas criaturas eran libres y algunos de los drows que ayudaron a criarlas y cuidarlas estaban muertos.

Hoy en día, los drows todavía crean quitinas cuando lo necesitan. Sin la presencia de una holdrith, las quitinas son buenas trabajadoras para los drows y pueden ser útiles si los elfos oscuros encuentran una colonia de quitinas independiente y quieren infiltrarse en ella. Sin embargo, si el proceso de creación produce una holdrith, los drows destruyen a la criatura de inmediato.

Los elegidos de Lolth. Las holdriths nacen con una devoción fanática por la Reina Araña, lo que les lleva a desarrollar cierta habilidad con la magia divina. Predican que las quitinas son las criaturas favoritas de Lolth y que las holdriths son las legítimas representantes de la Reina Araña en el mundo, enviadas para liberar a las quitinas de



QUITINA

Monstruosidad Pequeña, caótica malvada

Clase/Armadura: 14 (armadura de piel)

Puntos de golpe: 18 (4d6+4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Atletismo +4, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: infracomún

Desafío: 1/2 (100 PX)

Caminar por Telarañas. La quitina ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Limaje Feérica. La quitina tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y la magiano puede dormirla.

Sensibilidad a la Luz Solar. La quitina tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista hechas bajo la luz del sol.

Sentir a través de Telarañas. Mientras toque una telaraña, la quitina sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con dicha tela.

ACCIONES

Ataque múltiple. La quitina realiza tres ataques con sus dagas.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

la esclavitud. Aunque las holdriths y las quitinas carecen de caracteres sexuales, y las holdriths no necesitan emparejarse para poner huevos, estas criaturas eligen la identidad de género de su diosa. Las holdriths también creen y enseñan que la forma de araña de Lolth, muy parecida a la de una holdrith, es su aspecto auténtico. Cualquier ídolo de la diosa en una colonia de quitinas representa a Lolth de esta manera.



PARECEN ARAÑAS,
PERO SUS COLONIAS SE
COMPORTAN COMO LAS DE
HORMIGAS, OBEDECIENDO
A UNA REINA... Y SU REINA
ES LOLTH. Y LOLTH ES
LA ENCARNACIÓN DEL
TEMPERAMENTO Y LOS
CAPRICHOS CRUELES.

—ELMINSTER

Como sirvientes de Lolth, las choldriths y las quitinas aman a las arañas y a las criaturas semejantes. Crían arañas y arácnidos similares, como pescadores de cuevas. Las colonias de quitinas erigen santuarios a la Reina Araña que sirven como faros, atrayendo a artrópodos y a otros seres malvados y brutales que la sirven. Cualquier lugar donde las quitinas establezcan una colonia se convierte rápidamente en un lugar cubierto de telarañas, sombrío y traicionero.

Arañas comunales. Las quitinas y las choldriths se parecen a las arañas, pero se comportan más como insectos sociales como las hormigas. Las quitinas se dividen en las castas obrera y guerrera, y las choldriths ocupan los niveles más altos de la jerarquía de una colonia. Cada quitina posee una posición social que conlleva deberes relacionados con su rango y, además, se espera que todas se sacrifiquen voluntariamente para proteger a las choldriths. Todas las quitinas tienen aparatos hiladores y producen lentamente telarañas que se utilizan para construir suelos, paredes, estructuras, objetos y trampas que benefician y protegen al grupo. Una guerrera podría ser responsable de fabricar una armadura de telaraña (que es tan resistente como la piel o el cuero), mientras que un grupo de trabajadoras podría encargarse de cavar una trampa de pozo y cubrirla con una tela frágil camuflada como tierra suelta para que parezca una superficie sólida.

Una colonia puede soportar numerosas choldriths, que sirven como comandantes, sacerdotisas y supervisoras. Estas compiten continuamente por su posición, aunque rara vez se enfrentan entre sí de formas en las que pondrían en peligro a la colonia. El grupo está gobernado por una única soberana, que determina qué miembros de la colonia realizan qué tareas, incluso qué choldriths tienen permiso para poner huevos. Si esta líder suprema recibe una visión de Lolth, podría cambiar por completo el curso de acción de su comunidad. Es tras recibir mensajes de este tipo cuando las quitinas emergen del Underdark para establecerse en lugares remotos y sombríos en la superficie, desde donde pueden hacer la guerra contra otras especies, especialmente drows y elfos.

CHOLDRITH

Monstruosidad Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 15 (Cuero tachonado)

Puntos de golpe: 66 (2d8 + 12)

Velocidad: 30 pies, trepar 30pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Religión +2, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: infra común

Desafío: 3 (700 PX)

Caminar por Telarañas. La choldrith ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Lanzamiento de Conjuras. La choldrith es una lanzadora de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro).

Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *guía, reparación, resistencia, taumaturgia*
Nivel 1 (4 espacios): *escudade fe, palabra de curación, pérdida, santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual (daga), inmovilizar persona*

Linaje Féderico. La choldrith tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y la magiano puede dormirla.

Sensibilidad a la Luz Solar. La choldrith tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista hechas bajo la luz del sol.

Sentir a través de Telarañas. Mientrasta que una telaraña, la choldrith sabrá la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con dicha tela.

Trepar cual Arácnido. La choldrith puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sintener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo, impacto: 5 (1d4 + 3) daga perforantemás 10 (1d6) daga de veneno.

Telaraña (Recarga 5–6). Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 30/60 pies, una criatura Grande o más pequeña, impacto: el objetivo está agarrado por telarañas. Como acción, el objetivo puede realizar una prueba de Fuerza CD 11, rompiendo la telaraña si la supera. La telaraña también puede ser atacada (CA 10; 5 puntos de golpe; vulnerabilidad al daño de fuego; inmunidad al daño contundente, psíquico y de veneno).



RANAMOT

Un ranamot es un depredador anfibio del tamaño de un elefante. Establece su guarida en pantanos y tiene cuatro tentáculos, una piel gruesa y elástica, unas fauces llenas decolmillos de la que sobresale una lengua prensil y un pedúnculo extensible con tres ojos bulbosos que miran en direcciones distintas.

Entidades de otro mundo. Los ranamots son criaturas que no son de este mundo. Un diario supuestamente escrito hace mucho tiempo por el mago Lum el loco describe extrañas cámaras cilíndricas de metal enterradas en el suelo de donde emergieron los ranamots, pero no existían informes de confianza e la ubicación de tales lugares.

Hambre desde el nacimiento. Cada pocos años, un ranamot puede poner un huevo fértil sin aparearse. A la criatura no le importanadasuhuevo, incluso podría comerse a la cría. La supervivencia de un joven ranamot suele depender de que su progenitor lo deja atrás, olvidándose de él. Un recién nacido crece hasta su tamaño adulto durante un período de meses al cazar indiscriminadamente a otras criaturas en su dominio pantanoso. Este anfibio esconde su enorme cuerpo en estanques turbios y mantiene solosos ojos por encima del agua, para observar a las criaturas que pasan por allí. Cuando algo de comida se pone a su alcance, el ranamot salta del agua, sacudiendo los tentáculos y la lengua.

Venerado por los bullywugs. Si una tribu de bullywugs se encuentra con un ranamot, esto atrapa al enorme anfibio como un oído y hace tanto lo posible para trasladar al monstruo a su guarida. Un ranamot puede ser domesticado (encierro modo) ofreciéndole comida y los bullywugs son capaces de comunicarse con él en un nivel somero, por lo que la criatura podría comerse solo unos pocos de ellos antes de seguir el resto. Los bullywugs recolectan comida como tributo, le brindan una guarida cómoda, le protegen anáticamente del daño e intentan garantizar que cualquier ranamot joven alcance la madurez,

RANAMOT

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 184 (16 d12 + 80)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Con +9, Sab +5

Habilidades: Percepción +9, Sigilo +5

Resistencia a daño: fuego, relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 19

Idiomas: —

Desafío: 10 (5.900PX)

Anfibio. El ranamot puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Susceptible a Descargas. Si el ranamot recibe daño de relámpago, sus reacciones efectos hasta el final de su turno siguiente: su velocidad se reduce a la mitad, tiene un penalizador de -2 a la CA y las tiradas de salvación de Destreza, no es capaz de utilizar acciones ni su ataque múltiple, y en su turno puede usar una acción o una acción adicional, pero no ambas.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ranamot hace dos ataques con sus tentáculos. También puede utilizar su lengua o su mordisco.

Tentáculo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. Impacto: 19 (3d8 + 6) de daño contundente y, si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, es agarrado (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el ranamot no puede emplear sus tentáculos con otro objetivo. El ranamot tiene cuatro tentáculos.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño perforante y, si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, es engullido. La criatura engullida está apresada y cegada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos que se originan en el exterior del ranamot, y recibe 10 (3d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del ranamot.

El estómago del ranamot puede albergar hasta a dos criaturas a la vez. Si el ranamot recibe 20 o más de daño durante un mismo turno de una criatura que se encuentre en su interior, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de dicho turno o se verá obligada a regurgitar todas las criaturas engullidas, que quedarán derribadas en un espacio a 10 pies o menos del ranamot. Si el ranamot muere, la criatura engullida dejará de estar apresada por él y podrá escapar del cadáver gastando 10 pies de su movimiento. Estará derribada al salir.

Lengua. El objetivo de la lengua del ranamot debe ser una criatura Mediana o más pequeña que puede ver y que se encuentre a 20 pies o menos. Este deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 18. Si falla la tirada, el ranamot tira del objetivo y lo sitúa en un espacio desocupado situado a 5 pies o menos del ranamot, de manera que puede realizar además su ataque mordisco contra el objetivo como acción adicional.



RASTREADOR REPTANTE

La búsqueda de venganza a veces lleva a un individuo a someterse a un ritual mediante el cual se transforma en un cuerpo semilíquido consciente: un rastreador reptante. Inocuo e insidioso al mismo tiempo, el rastreador fluye hasta alcanzar lugares a los que una criatura normal no puede ir y trae una muerte acuosa sobre su presa.

Venganza a cualquier precio. El ritual para crear un rastreador reptante es conocido por las sagas, los hechiceros y los sacerdotes que adoran a los dioses de la venganza. Solo se puede realizar sobre una criatura voluntaria que posea una profunda sede de venganza. El ritual absorbe toda la humedad del cuerpo de la persona, matándola. Sin embargo, su mente vive en el charco del líquido que esale los restos, de modo que también lo hace la insaciable necesidad de castigar del sujeto.

Asesinos sigilosos. Un rastreador reptante ateale terrenos sobre el que se mueve, buscando cualquier rastro de su presa. Cuando llega el momento de matar, se alza y envuelve a su objetivo, intentando ahogar a la presa al mismo tiempo que derrama su sangre. Un rastreador reptante que ha matado de esta manera se vuelve mucho más fácil de localizar por un tiempo, ya que su forma líquida se tiene de rojo y su cuerpo deja un rastro visible de restos detrás de él.

Descenso a la Jicara. Lograr la venganza contra su objetivo no termina con la existencia de un rastreador reptante, ni con su sede de sangre. Algunos de ellos siguen conscientes de su propósito y extienden su búsqueda de castigo a otros, como cualquier persona que apoyara o fuera un amigo del objetivo original. Sin embargo, la mayoría de las veces, la mente de un rastreador no puede hacer frente a estar atrapado en una forma líquida, incapaz de comunicarse y movido por el deseo de sangre. Por ello, lo más habitual es que después de cumplir con su deber, la jicara se apodere de la criatura, que ataca indiscriminadamente hasta ser destruida.

RASTREADOR REPTANTE

Cieno Mediano, cático malvado

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies, nadar 30 pies

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

Habilidades: Sigilo + 8

Vulnerabilidad a daño: frío, fuego

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunitades a estados: agarrado, apresado, cansancio, cegado,

derribado, ensordecido, inconsciente, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en su forma anterior, pero no puede hablar

Desafío: 3 (700PX)

Apariencia Falsa. Si el rastreador reptante permanece inmóvil, es indistinguible de un charco, a menos que un observador supere un prueba de Inteligencia (investigación) CD 18.

Emboscador. En el primer asalto de un combate, el rastreador reptante cuenta con ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura sorprendida.

Forma Líquida. El rastreador reptante escapa de entrar en el espacio de un enemigo y detenerse en él. También puede moverse a través de un espacio tan estrecho como la pulgada de ancho sin apretarse.

Rastreador Astuto. El rastreador reptante tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría para rastrear presas.

Sigilo Acuoso. Mientras está bajo el agua, el rastreador reptante tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse. Además, puede realizar una acción de Esconderse utilizando una acción adicional.

Transferir Daño. Mientras agarra a una criatura, el rastreador reptante solo recibe la mitad del daño infligido, ya que dicha criatura sufre la otra mitad.

Trepacual Arácnido. El rastreador reptante puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sintener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño contundente.

Drenar vida. Una criatura Grande o más pequeña que el rastreador reptante puede ver y esté situada a 5 pies o menos de él deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 13 o será agarrada (CD 13 para escapar). Hasta que este agarre finalice, el objetivo estará apresado y no podrá respirar a menos que se escape de hacerlo bajo el agua. Además, el objetivo agarrado recibirá 16 (3d10) de daño necrótico al comienzo de cada uno de sus turnos. El rastreador reptante solo puede agarrar a un objetivo a la vez.



RATAS CRANEALES

Los azotamientos crean ratas craneales bombardeando a las ratas normales con energía psiónica.

Colectivo malvado. Las ratas craneales no son más inteligentes que las ratas comunes y se comportan como tales. Sin embargo, si suficientes de ellas se unen para formar un enjambre, fusionan sus mentes en una única inteligencia con los recuerdos acumulados de todos los componentes del conjunto. Como resultado, las ratas se vuelven más inteligentes y conservarán su inteligencia aumentada mientras el grupo persista. Este enjambre también despierta las habilidades psiónicas latentes implantadas dentro de cada rata craneal por sus creadores azotamientos, otorgando a dicho grupo poderes psiónicos similares a los conjuros.

Un individuo separado del enjambre se convierte en una rata craneal normal con una Inteligencia de 15. Pierde 1 punto de Inteligencia cada día que permanece apartada del grupo. Su Inteligencia no puede descender por debajo de 4 y vuelve a ser 15 si logra unirse a su enjambre original (u otro enjambre).

RATA CRANEAL

Bestia Diminuta, legal malvado

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 2 (1d4)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: telepatía 30 pies.
Desafío: 0 (10 PX)

Iluminar. Como acción adicional, la rata craneal puede emitir luz tenue alrededor de su cerebro, en un radio de 5 pies o extinguir dicha luz.

Velo Telepático. La rata craneal es inmune a cualquier efecto que detecte las emociones o lea los pensamientos, así como a todos los conjuros de adivinación.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 dedito perforante.

Alimañas telepáticas. Unasolarata craneal de baja inteligencia utiliza raras telepáticas naturales para comunicar hambre, miedo y otras emociones básicas. Un enjambre de ratas craneales que se comunican telepáticamente "habla" como una sola criatura, a menudo refiriéndose a sí misma usando los pronombres colectivos "nosotros" y "nos".

Espías para un cerebro anciano. Las colonias de azotamientos emplean a las craneales como espías. Las alimañas invaden comunidades de la superficie y actúan como los ojos y oídos del cerebro anciano, transmitiéndoles pensamientos cuando se mueven juntas y están dentro del alcance del líder de la colonia ilicida.

En ocasiones, las ratas craneales se extienden más allá del alcance de influencia del cerebro anciano. Lo que sea que hagan estas criaturas no es una preocupación para el cerebro anciano, ya que los ilícidos siempre pueden crear más si así lo desean.

ENJAMBRE DE RATAS CRANEALES

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, legal malvado

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 36 (8d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante
Inmunitad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdimiento, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: telepatía 30 pies.

Desafío: 5 (1,800 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, también es capaz de moverse a través de cualquier abertura por la que quepa una rata Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

Iluminar. Como acción adicional, el enjambre puede emitir luz tenue alrededor de los cerebros de sus integrantes en un radio de 5 pies, aumentar la iluminación a luz brillante en un radio de 5 a 20 pies (y luz tenue más allá tantos pies como el radio de luz brillante elegido) o extinguir dicha luz.

Lanzamiento de Conjuros Innatos (Psiónico). La aptitud mágica innata de los enjambres de Inteligencia (salvación de conjuros CD 13). Mientras tenga más de la mitad de sus puntos de golpe, puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *detectar pensamientos*, *entender idiomas*, *orden imperiosa*

1/día cada uno: *confusión*, *dominar monstruo*

Velo Telepático. El enjambre es inmune a cualquier efecto que detecte las emociones o lea los pensamientos, así como a todos los conjuros de adivinación.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 0 pies, un objetivo situado o en el espacio del enjambre. Impacto: 14 (4d6) de daño de perforante o 7 (2d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe máximos.

Si conoces a un humano y algo te huele mal, podría ser un retoño de las profundidades. O un ladrón. O simplemente un pescadero. A veces el olor a pescado es solo apuesto olor a pescado.

—Volo



RETOÑO DE LAS PROFUNDIDADES

Los retoños de las profundidades fueron personas tragadas por el mar o salvadas de barcos que se hundían, a las que un poder submarino les ofreció una terrible elección: rendirse en cuerpo y alma, o ahogarse. Los que decidieron someterse fueron sujetos a un antiguo ritual conocido por múltiples criaturas acuáticas malvadas. El proceso es doloroso y el resultado nunca es seguro, pero, cuando funciona, la magia transforma a una persona que respira aire en un cambiaformas capaz de asumir un aspecto con el que se siente completamente en casa bajo las olas.

Espías del mar. Un retoño de las profundidades emerge de las aguas al servicio de su maestro submarino, que probablemente sea un kraken o algún otro ser antiguo de los abismos marinos. Mientras usa la mente y el cuerpo de la persona que alguna vez fue como una especie de máscara, la criatura está empeñada en cumplir los deseos de su amo. A veces, un retoño de las profundidades regresa a su antiguo hogar y recibe la bienvenida de un héroe, encontrado con vida inesperadamente, tras haberse perdido toda esperanza. En otras ocasiones, el retoño de las profundidades adquiere una nueva identidad. En cualquier caso, es el deber de esta criatura infiltrarse en el mundo que respira aire e informar a su maestro. Cuando se dispone a cumplir con su tarea, un retoño de las profundidades se hace hueco en la vida de un enemigo desprevenido, haciéndose pasar por un nuevo mejor amigo, un amante irresistible, el candidato perfecto para un trabajo o cualquier otro papel que permita al esbirro ejecutar las órdenes de su amo.

Asesinos desalmados. El entrenamiento al que se somete un retoño de las profundidades lo libera de la empatía que una vez pudo sentir hacia aquellos a quienes espía. Aunque uno podría comportarse como si estuviera enamorado, reírse de la broma de un amigo o parecer indignado

RETOÑO DE LAS PROFUNDIDADES

Humanoide Mediano (cambiaformas), neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 67 (9d8+27)

Velocidad: 30 pies (20 pies y nadar 40 pies en forma híbrida)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Sab+3, Car+4

Habilidades: Engaño+6, Juego de Manos+3, Perspicacia+3,

Sigilo+3

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: acuano, común, jerga de ladrones

Desafío: 3 (700PX)

Cambiaformas. El retoño de las profundidades puede usar su acción para polimorfarse en una forma híbrida humanoide-pez o recuperar a su forma verdadera. Aparte de su tamaño y velocidad, superfile el mismo en todos los aspectos. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. La criatura vuelve a su auténtica forma si muere.

Anfibio (solo en forma híbrida). El retoño de las profundidades puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. En forma humanoide, el retoño de las profundidades realiza ataques cuerpo a cuerpo. En forma híbrida, está criatura hace tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Hacha de guerra (solo en forma humanoide). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se utiliza a dos manos.

Mordisco (solo en forma híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Garra (solo en forma híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño cortante.

Chillido psíquico (solo en forma híbrida); se recargado después de un descanso corto (largo). El retoño de las profundidades emite un trriblegrito que se oye hasta a 300 pies. Aquellas criaturas situadas a 30 pies o menos de esta criatura deberán tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedarán aturdidas hasta el final del próximo turno del retoño de las profundidades. En el agua, el chillido psíquico también transmite telepáticamente los recuerdos de las últimas 24 horas del retoño a su maestro, independientemente de la distancia, siempre que él y su amo estén en la misma masa de agua.

ante alguna injusticia, cada uno de estos actos es artificial; un medio para un fin. Cree que su verdadera forma es la que toma cuando regresa al mar, que considera su hogar. Sin embargo, e irónicamente, un retoño de las profundidades que sea asesinado cuando está en su aspecto de pez es despojado de la magia que le robó la emoción, dejando atrás el cadáver de la persona que era antes.



SABUESO YETH

Concedidos por feéricos poderosos a aquellos que los complacen, los sabuesos yeth sirven a amos malvados como perros de caza. Estas criaturas parten a gran velocidad en busca de su presa, a menudo esperando hasta que esté demasiado exhausta para defenderse. Solo la amenaza del amanecer hace que la manada vuelva a esconderse.

Esbirros de un amo oscuro. Los feéricos poderosos como la Reina del Aire y la Oscuridad pueden crear una manada de sabuesos yeth. Una vez formado, uno de estos grupos debe tener un amo, que a menudo es alguien a quien el creador desea recompensar. Este puede comunicarse telepáticamente con sus sabuesos yeth para darles órdenes a distancia. Si se mata al amo de una manada, sus integrantes buscan y eligen a uno nuevo, generalmente un individuo de gran maldad, como un vampiro, un nigromante o una saga.

Un sabueso yeth mide aproximadamente 5 pies (1.5 m) de alto hasta la cruz y pesa alrededor de 400 libras (180 kg). A menudo, todo lo que alcanza a verse de uno en la oscuridad es el brillo de los ojos de sus ojos contra su pelaje negro como el nocturno. La cabeza de estos sabuesos tiene una cara humana, sostenida por un cuellomás flexible que el de un perro. La criatura emite un olor a humo.

Sonido de muerte inminente. Los sabuesos yeth emiten un sonido espantoso que se puede escuchar a una gran distancia. Aquellos que ven a una de estas criaturas cuando oílla seven poseídos por un miedo sobrenatural y generalmente huyen en terrorizadas. Cuando una víctima intenta escapar, un sabueso se deja perseguir y ella y a rmeñándola antes de terminar la cacería.

Aquellos que mantienen firmes y se defienden descubren que las armas mundanas atraviesan al sabueso como si estuviera hecho de niebla, pero las mágicas y las de plata pueden golpearles.

Frustrado por la luz del sol. Los sabuesos yeth no pueden soportar la luz del sol. Una manada nunca prolonga voluntariamente una cacería más allá de las horas nocturnas y siempre busca regresar a su guarida oscura antes de los primeros rayos del amanecer. Ninguna forma de coerción por parte del amo de una manada puede impedir este comportamiento. Si un sabueso se expone a la luz solar natural, se desvanece, desapareciendo al Plano Eetéreo, desde donde su amo puede recuperarlo solo después de la puesta de sol.

SABUESO YETH

Feérico Grande, neutral/malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 51 (6d10 + 18)
Velocidad: 40 pies, volar 40 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Immunes a daño: contundente, cortante y perforante de ataques mágicos ni hechos con armas de plata
Immune a esta dos: asustado, cansancio, hechizado
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: entiende común, elfo y silvano, pero no puede hablar
Desafío: 4 (1.100 PX)

Destierro a la Luz del Sol. Si el sabueso yeth comienza su turno situado bajo la luz del sol, es transportado al Plano Eetéreo. Mientras el sol brilla en el lugar desde donde desapareció, el feérico debe permanecer en la Profundidad Eetérea. Después de la puesta de sol, regresa a la Frontera Eetérea en el mismolugar, momento en el que generalmente se propone encontrar a su amo. El sabueso es visible en el Plano Material mientras está en la Frontera Eetérea y viceversa, pero no puede afectar ni verse afectado por nada en el otro plano. Una vez está adyacente a su amo o un compañero de manada que está en el Plano Material, un sabueso yeth en la Frontera Eetérea puede emplear su acción para retornar al Plano Material.

Enlace telepático. Mientras el sabueso yeth esté en el mismo plano de existencia que su amo, puede transmitirle mágicamente lo que siente. Además, los dos pueden comunicarse telepáticamente entre sí.

Oído y Olfato Agudos. El sabueso yeth tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen del oído o del olfato.

ACCIONES

Mardisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño perforante, más 14 (4d6) de daño psíquico si el objetivo está asustado.

Aullido espantoso. El sabueso yeth aúlla mágicamente. Cada enemigo que se encuentre a 300 pies o menos de la criatura y pueda escucharla deberá tener éxito en un tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estará asustado hasta el final del próximo turno del sabueso o hasta que este último esté incapacitado. Un objetivo asustado que comience su turno a 30 pies o menos del sabueso debe utilizarlo todo su movimiento en ese turno para alejarse lo más posible de este feérico, ha de terminar el movimiento antes de realizar una acción y debetomarlarutamas directo, incluso si encuentra peligro de estar forma. Un objetivo que tenga éxito en el mismo alullido de todos los sabuesos yeth durante las próximas 24 horas.

SAGAS

Las sagas se deleitan trayendo ruina y miseria al mundo. La malevolencia es una característica fundamental de estas criaturas, que da forma a su aspecto físico y moldea sus poderes mágicos.

SAGA ANNIS

Las sagas annis tienen sus guaridas en montañas o colinas. A pesar de ser jorobadas y de hombros gibosos, son las más grandes y físicamente imponentes de entre las de su clase, con una altura de ocho pies (2,5 m).

Atormentando a los débiles. Aunque las sagas annis pueden despedazar fácilmente a un hombre adulto, les encanta cazar niños, prefiriendo su carne por encima de todas las demás. Usan la piel desollada de esas víctimas para elaborar un cuero flexible y sus guaridas a menudo muestran los signos de esta manufactura.

Las sagas annis dejan muestras de su crueldad en las lindes de los bosques y otras zonas que reclaman. De esta manera, infunden el miedo y la paranoia en los pueblos y asentamientos cercanos. Para una de estas sagas, nada es más dulce que convertir una comunidad vibrante en un lugar paralizado por el terror, donde la gente nunca se aventura por la noche, los extraños se encuentran con sospecha e ira y los padres advierten a sus hijos: "sed buenos o las annis os cogerán".

Corruptoras de niños. Cuando una annis se siente especialmente cruel, se disfraza de anciana de aspecto amable, se acerca a un niño en un lugar remoto y le da una pieza de hierro que puede utilizar para confiarle algún secreto. Con el tiempo, "la abuela" convence al pequeño de que está bien tener malos pensamientos y cometer malas acciones, comenzando por romper cosas o deambular fuera sin permiso. Después, pasa a empujar a alguien por las escaleras o prender fuego a una casa. Tarde o temprano, la familia y la comunidad del niño se aterrorizan de la "mala semilla" y deben enfrentar la terrible decisión de si el muchacho debe ser castigado o exiliado.

Madre tribal. Igual que se hacen amigos de los niños para corromperlos, las sagas también tienen tendencia a adoptar un grupo de ogros, trolls u otras criaturas groseras, imponiéndose sobre ellos mediante la fuerza bruta, el abuso verbal y la superstición.

Aquelarres. Una saga annis que forme parte de un aquelarre (mira el cuadro "Aquelarres de sagas" en el *Monster Manual*) tiene un valor de desafío de 8 (3.900 PX).

PIEZA DE HIERRO

Una saga annis puede sacar uno de sus dientes o uñas de hierro y pasar 1 minuto moldeándolo y puliéndolo en forma de moneda, anillo o un pequeño espejo. A partir de entonces, cualquier criatura que tenga esta *pieza de hierro* puede mantener una conversación entre susurros con la saga, siempre que ambos estén en el mismo plano de existencia y a 10 millas o menos de distancia. El poseedor del objeto solo puede escuchar las voces de la saga, no las de ninguna otra criatura o cualquier ruido ambiental a su alrededor. Del mismo modo, la bruja únicamente es capaz de escuchar al poseedor de la pieza.

Una saga puede tener hasta tres *piezas de hierro* activas a la vez. Como acción, es capaz de discernir la dirección y la distancia aproximada de todas sus piezas activas. Puede desactivar instantáneamente cualquiera de estos objetos, independientemente de la distancia (no se requiere ninguna acción), tras lo cual la pieza conserva su forma actual, pero pierde sus propiedades mágicas.

SAGA ANNIS

Fénico Grande, sádmicomalvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10 d10 + 20)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (-5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (-2)	15 (+2)

Tiradas desalvación: Con +5

Habilidades: Engaño +5, Percepción +5

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: común, gigante, silvano

Desafío: 6 (2.300 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la saga es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de manera innata los siguientes conjuros:

3/día cada uno: *disfrázate* (incluyendo la forma de un humanoide Mediano), *nube de oscurecimiento*

ACCIONES

Ataque múltiple. La annis realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño perforante.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 15 (3d6 + 5) de daño cortante.

Abrazo aplastante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 36 (9d6 + 5) de daño perforante, si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, queda agarrado (CD 15 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo recibe 36 (9d6 + 5) de daño contundente al comienzo de cada turno de la saga. Esta última no puede atacar mientras agarra a una criatura de esta manera.





SAGA BHEUR

Las sagas bheur viven en tierras invernales, prefiriendo los picos nevados de las montañas. Se vuelven más activas durante el invierno, cuando emplean su hielo y la magia del clima para hacer las vidas de los habitantes de los asentamientos cercanos miserables.

La piel de una saga bheur es blanco azulada, como la de una persona que se ha congelado hasta la muerte. Tiene el pelo blanco pálido y está demacrada, como si fuera una persona que sobrevivió al invierno comiendo cortezas y cuero. Sus ojos son pálidos y rodeados de carne oscura, del mismo color que los moratones. Una bheur lleva un bastón retorcido de madera gris, que puede montar como si fuera una escoba voladora y que aumenta sus poderes mágicos.

Corazones fríos. Las sagas bheur se sienten atraídas por acciones egoístas justificadas por el frío mortal, como asesinar a un viajero para obtener un abrigo en invierno, cortar la arboleda de una dráda para obtener leña, etc. Estas acciones son especialmente dulces para una bheur si no están justificadas, como un comerciante codicioso que acumula más alimentos para el invierno de los que podría comer mientras otros mueren de hambre. A estas sagas les encanta sembrar tales ideas y pensamientos en los mortales. Utilizan su capacidad de manipular el clima para castigar a las aldeas con nieve y mucho frío, con la esperanza de infundir un nivel de desesperación tal que enfrente a los aldeanos entre ellos.

Una saga bheur adora ver a personas no preparadas sufrir y morir por sus errores durante el invierno. Le encanta cuando los mortales hacen intentos insignificantes y patéticos de sobrevivir, como comer botas y restos de cuero cuando no encuentran comida de verdad.

Horrible de contemplar. Cuando una saga bheur está en pleno combate y ha matado recientemente a uno de sus enemigos, a menudo renuncia a un ataque directo sobre

sus enemigos restantes y, en cambio, dedica un momento a alimentarse del cadáver, desmembrarlo y separar la carne del hueso. La visión de este salvajismo es suficiente para volver temporalmente locos a los testigos.

Aquelarres. Una saga bheur que forme parte de un aquelarre (mira el cuadro "Aquelarres de sagas" en el *Monster Manual*) tiene un valor de desafío de 9 (5.000 PX).

SAGA BHEUR

Fébrico Mediano, cálido molvado

Clase/Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 91 (14 d8+28)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab+4

Habilidades: Naturaleza+4, Percepción+4, Sigilo+6,

Supervivencia+4

Inmunidad a daño: frío

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: aurano, común, gigante

Desafío: 7 (2.900 PX)

Bastón Cieniento Mágico. La saga lleva un bastón cieniento, un trozo de madera gris que canaliza su poder interior. Puede montar sobre el objeto como si fuera una escoba voladora. Mientras sostiene el bastón, es capaz de lanzar conjuros adicionales con su atributo de Lanzamiento de Conjuros Innato (estos conjuros están marcados con un asterisco). Si esta arma se pierde o es destruida, la saga deberá crear otra, lo que le lleva un año y un día. Solo una bheur puede usar un bastón cieniento.

Caminar por el Hielo. La saga puede moverse y escalar superficies heladas sin necesidad de hacer una prueba de característica. Además, el terreno difícil hecho de hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de la saga es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *inmovilizar persona**, *rayo de escarcha*

3/día cada uno: *cono de frío**, *muro de hielo**, *tormenta de hielo**

1/día cada uno: *controlar el clima*

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo, *Impacto*: 10 (2d8 + 1) daño contundente más 3 (1d6) daño de frío.

Banquete enloquecedor. La saga se deleita devorando el cadáver de un enemigo situado a 5 pies o menos de ella que haya muerto en el último minuto. Cada criatura a la elección de la saga que se encuentre a 60 pies o menos de ella y pueda ver la deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estará asustada de ella durante 1 minuto. Mientras esté asustado de esta manera, un objetivo también estará incapacitado, no podrá entender lo que otros dicen, no será capaz de leer y hablará solo en galimatías; el DM controla el movimiento de la criatura, que es errático. La criatura puede repetir esta tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito. Si una criatura supera dicha tirada o el efecto termina para ella, será inmune al banquete enloquecedor de la saga durante las próximas 24 horas.

SALAMANDRAS FLAMÍGERAS

Las salamandras flamígeras pueden encontrarse en las regiones en las que hay aguas termales, actividad volcánica o condiciones similares de calor y humedad. Estos anfibios humanoides viven en una teocracia militar que venera a los elementales de fuego en su peor encarnación.

Buscadoras de calor. Las salamandras flamígeras necesitan agua caliente para vivir y reproducirse. Se vuelven lentas, mental y físicamente, después de pasar una semana lejos de una fuente externa de calor húmedo. Una falta prolongada de calor puede acabar con una comunidad de salamandras flamígeras, ya que las criaturas encuentran hibernación y sus huevos dejan de desarrollarse.

Las salamandras flamígeras buscan fuentes de calor en la tierra, como barrerohirviendoy aguastermales. Lugares ideales para establecerse. A través de la excavación y la minería en la zona, crean un espacio habitable y obtienen un amplio suministro de minerales para otros usos, como la fundición, la herrería y la alquimia. Unagradidad estos anfibios cuenta con unared de canales y esclusas para hacer circular el líquido caliente a través del asentamiento.

La alquimia practicada por las salamandras flamígeras se centra en el fuego. Una de sus mezclas favoritas es una pasta de azufre, sales minerales y aceite. Estas criaturas mastican esta mezcla habitualmente, por lo que al hacerlo sienten un calor interno agradable que les permite vomitar una pequeña bola de fuego. La mayoría de las salamandras flamígeras llevan un recipiente con esta mezcla encima.

Fieles militantes. La sociedad y la cultura de estos seres se basa en la adoración a Imix, el Príncipe del Fuego Malvado. El culto a esta deidad vuelve a las salamandras flamígeras agresivas, furiosas y crueles. Las brujas de Imix de las salamandras flamígeras enseñan que, al demostrar estas cualidades en combate, uno de sus guerreros puede ser "tocado por el Señor del Fuego", entrando en una furia de batallas imparables.

Las salamandras flamígeras brujas lideran a los soldados de su raza para probar su valía haciendo incursiones que buscan conseguir tesoros y prisioneros. Las brujas recogen la mejor parte del botín a Imix como diezmo, mientras que el resto se divide entre las que participaron en los ataques según su mérito. Los prisioneros que no resulten de utilidad serán sacrificados a Imix y devorados. A los máscapaces los utilizan durante un tiempo como esclavos, para explotar minas o para llevar a cabo tareas rutinarias de la guardia. Con el tiempo, compartirán el mismo destino que los demás.

Cuando las salamandras flamígeras se arman para la guerra, en lugar de simplemente organizar incursiones ocasionales, no hacen prisioneros. Su objetivo es nada menos que la aniquilación total de sus enemigos, aunque ser ser van su mayor animosidad para otros de su clase. Si dos grupos de estos anfibios se encuentran, es probable que compitan por el mismo territorio, por lo que el resultado habitual es una sangrienta batalla.

Caminantes gigantes. Las salamandras flamígeras tienen una estrecha relación con un tipo de bestia monstruosa que crece en el mix en vivo para ayudarlas: creencia fruto de la capacidad de dichas criaturas para alanzar una llamarada a contrasus enemigos. Llamados caminantes gigantes, estos monstruos parecen aves y reptiles, pero en realidad no sonning uno de los dos. Las salamandras flamígeras proporcionan refugio, comida y zonas de cría en sus guardias para estos seres. A cambio, los caminantes gigantes sirven voluntariamente como monturas para los soldados de élite de estos anfibios.



SALAMANDRA FLAMÍGERA GUERRERA

Humanoide y Mediano (salamandra flamígera), neutral malvado

Clase de Armadura: 16 (camisa de metal, escudo)

Puntos de golpe: 22 (4c8+4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Inmunitades a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 70

Idiomas: dracónico, igneo

Desafío: 1/2 (100 PX)

Anfibio. La salamandra flamígera puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. La salamandra flamígera realiza dos ataques con su cimitarra.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Escupir fuego (Recarga tras un descanso corto a largo). L a salamandra flamígera escupe fuego a una criatura que se encuentra a 10 pies o menos de ella. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 9 (2d8) de daño de fuego si falla, o la mitad de ese daño si la supera.



SIEMPRE ES UNA LUCHA A MUERTE PARA ELAS, ASÍ QUE TAMBIÉN LO ES PARA TI.
—ELMINSTER

CAMINANTE GIGANTESCO

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (3d10 + 6)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Inmune a daño: fuego

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1 (200PX)

Absorción de fuego. Siempre que el caminante gigantesco fuera a recibir daño de fuego, no sufrirá daño de este tipo y recuperará tantos puntos de golpe como la mitad del daño de fuego que fuera a recibir.

ACCIONES

Mardisa. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

Estallido de fuego (Recarga 5–6). El caminante gigantesco arroja una erupción de llamas en un punto que puede ver y que se encuentre a 60 pies o menos de él. Todas las criaturas situadas en una esfera de 10 pies de radio centrada en ese punto deberán realizar una tirada desalivación. Destreza CD 12, sufriendo 14 (4d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de esa daño si la superan. El fuego se extiende doblando las esquinas, de modo que prenden los objetos inflamables que nadie porten ni lleve puestos y se encuentren en el área.

SALAMANDRA FLAMÍGERA BRUJA DE IMIX

Humanoide Mediano (salamandra flamígera), neutral malvada

Clase de Armadura: 10 (13 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Inmune a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies (penetra en la

oscuridad mágica), Percepción pasiva 10

Idiomas: dracónico, igneo

Desafío: 1 (200 PX)

Anfibio. La salamandra flamígera puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Bendición de Imix. Cuando la salamandra flamígera reduce a un enemigo a 0 puntos de golpe, esta gana 5 puntos de golpe temporales.

Lanzamiento de Conjuros. La salamandra flamígera es una lanzadora de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuros). Recuperar todos sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (voluntad): *descarga de fuego, guía, luz, mano de mago, prestidigitación*

Niveles 1–2 (2 espacios de nivel 2): *esfera de llamas, monjes ardientes, rayo abrasador, represión infernal*

Lanzamiento de Conjuros Innatos. La aptitud mágica innata de la salamandra flamígera es Carisma. Puede lanzar de forma innata *armadura de mago* (solo sobre sí misma) a voluntad, sin necesidad de componentes materiales.

ACCIONES

Luzcer de Imix. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

TESTIGO MENTAL

Si se logra aturdir y llevar de manera segura a un contemplador al estanco salobre de un cerebro anciano, es posible convertir, mediante ceremorfosis, a dicho contemplador en un testigo mental. Este proceso transforma cuatro de los tallos oculares del contemplador en tentáculos similares a los de un azotamientos y altera algunos de los rayos oculares de la criatura.

Menos inteligentes que los contempladores y poco propensos a poner en peligro la colonia, los testigos mentales están marcados psíquicamente con la devoción al cerebro anciano y la sumisión a las órdenes ilícidas, haciéndolos casi tan obedientes como los devoradores de intelecto.

Repetidor telepático. La función principal de un testigo mental es mejorar la comunicación telepática en una colonia de azotamientos. Alguien que esté en comunicación telepática con un testigo mental puede conversar a través de él con hasta otras siete criaturas que el testigo mental pueda ver, lo que permite la rápida propagación de órdenes y otra información.

Buscadores solitarios. Si se le separa de sus amos ilícidos, un testigo mental buscará a otras criaturas telepáticas que le digan qué hacer. Se sabe que estas criaturas se alían con los flumphs y otros seres planares telepáticos como los demonios, cambiando su visión del mundo y su alineamiento para que coincida con los de sus nuevos amos.



TESTIGO MENTAL

Aberración Grande, legal malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 75 (10 d10 + 20)

Velocidad: 0 pies, volar 20 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +5

Habilidades: Percepción +8

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: habla de las profundidades, infracomún, telepatía 600 pies

Desafío: 5 (1.800PX)

Repetidor Telepático. Cuando el testigo mental recibe un mensaje telepático, puede compartirlo telepáticamente con hasta otras siete criaturas situada a 600 pies o menos de distancia que pueda ver.

ACCIONES

Múltiple. El testigo mental realiza dos ataques: uno con sus tentáculos y otro con su mordisco.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo o cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 16 (4d6 + 2) de daño perforante.

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo o cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 20 (4d8 + 2) de daño psíquico. Si el objetivo es Grande o más pequeño, estará agarrado (CD 13 para escapar) y deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 13 o estará aturdido hasta que este agarre finalice.

Rayos oculares. El testigo mental dispara tres de los siguientes rayos oculares mágicos (repite los resultados duplicados) determinados aleatoriamente, eligiendo de uno a tres objetivos que pueda ver y se encuentren a 120 pies o menos de distancia:

1. **Rayo de eversión.** La criatura objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Carisma CD 13. Si falla, el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de ataque durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

2. **Rayo aturdir.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estará asustado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

3. **Rayo psíquico.** El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia CD 13 o recibirá 27 (6d8) de daño psíquico.

4. **Rayo ralentizador.** El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, su velocidad se reducirá a la mitad durante 1 minuto. Además, la criatura no podrá realizar reacciones, y puede elegir entre hacer una acción o una acción adicional en su turno, pero no ambas. El objetivo puede repetir su tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

5. **Rayo aturdir.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará aturdido durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

6. **Rayo telequinético.** Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13. Si falla, el testigo mental moverá hasta 30 pies en cualquier dirección, además, estará apesadado por el agarre del rayo telequinético hasta el comienzo del próximo turno del testigo mental o hasta que este último esté incapacitado.

Si el objetivo es un objeto que pese 300 libras o menos y que no se esté moviendo o transportando, lo moverá hasta 30 pies en cualquier dirección. El testigo mental también puede ejercer un control preciso sobre objetos con esterero, realizando tareas como manipular una herramienta sencilla y abrir una puerta o un recipiente.

LAS CONCHAS DE TLINCALLI TIENEN UN REVESTIMIENTO VENENOSO QUE SE PUEDE HERVIR SIN PERDER SU PODER PARALIZANTE, POR LO QUE LOS ALQUIMISTAS PUEDEN REUTILIZARLO. ESO SÍ, ES PRECISO UN MANEJO CUIDADOSO.

—ELMINSTER



TLINCALLI

Los tlincallis, también llamados pueblo escorpión, son criaturas cubiertas de quitina, humanoides de cintura para arriba y con la parte inferior del cuerpo de un enorme escorpión, incluido un aguijón al final de una larga cola.

Nómadas del desierto. Los tlincallis viven austeramente. Se extienden por tierras áridas, cazando al amanecer y al anochecer. En las horas entre ambos momentos, evitan el calor del día o el frío de la noche enterrándose en arena o tierra sueltas. Si el terreno resulta demasiado resistente para hacerlo, acechan en ruinas o cuevas poco profundas. Una tribu de tlincallis permanecerá en un mismo lugar solo mientras la caza sea buena en el área circundante, aunque pueden visitar los mismos puestos una y otra vez durante sus viajes. El grupo también se establece temporalmente cada vez que llega el tiempo de poner huevos y criar a una nueva prole.

Huevos venenosos. Los tlincallis depositan sus huevos en lugares cálidos y fuera de la luz solar directa, a menudo en medio de un grupo de cactus ubicados cerca de su campamento actual. Allí los huevos yacen protegidos por cáscaras duras cubiertas de un veneno paralizante similar al producido por sus aguijones. Así, un depredador potencial que se atreva a romper una de las cáscaras estará indefenso contra los tlincallis que acuden a investigar.

Secuestradores horribles. Los tlincallis comen lo que matan, pero también se llevan a algunas de sus presas vivas cuando tienen nuevas bocas que alimentar. Después de usar sus aguijones para paralizar a las víctimas y cadenas con púas para inmovilizarlos, los tlincallis transportan a estos prisioneros de vuelta a su campamento y los atan a cactus o formaciones rocosas. Allí, las presas esperan hasta que se pone el sol y los recién nacidos emergen de la guarida para devorarlos vivos.

Cazadores orgullosos. Los tlincallis se ven a sí mismos como grandes cazadores. Si una de sus tribus se encuentra con un cazador más poderoso, como un dragón azul, el líder del grupo deberá decidir si el grupo obedece al monstruo superior, sigue adelante o lucha hasta la muerte para derrotarlo.

Armas y objetos improvisados. Los tlincallis son incivilizados y no construyen ciudades, fabrican ropa ni extraen metales. En cambio, buscan lo que necesitan o quieren. Sin embargo, saben cómo fundir el metal recuperado para forjar armas y herramientas rudimentarias.

TLINCALLI

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4, Supervivencia +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: tlincalli

Desafío: 5 (1.800PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El tlincalli realiza dos ataques: uno con su espada larga o cadena con púas y otro con su aguijón.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño cortante. u 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

Cadena con púas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante, si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, es agarrado (CD 11 para escapar). Hasta que este agarre finalice, el objetivo estará agarrado y el tlincalli no podrá usar la cadena con púas contra otra criatura.

Aguijón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno. Además, el objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o estará envenenado durante 1 minuto. Si la falla por 5 o más, la criatura también estará paralizada mientras siga envenenada. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

TRAMPERO

Un trampero es una criatura parecida a una manta que acecha en ambientes subterráneos y naturales. Puede cambiar el color y la textura de su resistente lado exterior para mezclarse mejor con su entorno, mientras que su lado interior, más suave, se aferra al suelo, pared o techo en su territorio de caza. Permanece inmóvil mientras espera a que su presa se acerque. Cuando un objetivo está dentro de su alcance, se despegas de la superficie y se envuelve alrededor de este, aplastándolo, ahogándolo y luego digiriéndolo.

Camuflaje versátil. Un trampero puede alterar el color y la textura de su lado exterior para que coincida con su entorno. Se puede mezclar con cualquier superficie hecha de piedra, tierra o madera, enmascarando su presencia a cualquier escrutinio salvo el más riguroso. No puede cambiar su textura a la de una superficie cubierta de hierba o nieve, pero puede transformar su color para que coincida y luego ocultarse bajo una fina capa de vegetación o nieve real.

Cazadores inmóviles. Un trampero necesita comer una ración del tamaño de un mediano una vez por semana para permanecer saciado. Se contenta con permanecer en un lugar, siempre y cuando tenga un suministro constante de alimentos, de manera que estas criaturas son una amenaza para cualquier pasillo de mazmorra bien transitado o ruta muy frecuentada a través de la naturaleza. Cuando escasean las presas, el trampero entra en un estado de hibernación que puede durar meses, aunque todavía es consciente de cuándo se aproxima una posible comida. Un trampero al borde de la inanición podría desafiar a sus instintos y comenzar a arrastrarse, abandonando su antiguo territorio en busca de presas.

Cuidado con las sobras. Cuando su presa está muerta, un trampero disuelve y absorbe las partes carnosas, dejando una dispersión de huesos, metales, tesoros y otros trozos imposibles de digerir en el lugar donde había estado la criatura. Un trampero que aceche en el suelo de sus terrenos de caza puede cubrir estos restos con su propio cuerpo, haciéndolos parecer irregularidades en la superficie. La criatura también podría adherirse a una pared o techo situado cerca de una muerte reciente, utilizando de forma efectiva los restos como cebo: una criatura que se detiene para investigar los huesos en busca de objetos de valor tiene bastantes posibilidades de convertirse en la próxima comida del trampero.

Los tramperos saben cuándo una presa se acerca, así que explora ruinas y mazmorras con cautela. Para ser bestias estúpidas, saben muy bien lo que es un tesoro, lo que implica un cofre y cómo ambos nos atran.

—Volo



TRAMPERO

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10 d 10 + 30)

Velocidad: 10 pies. trepar 10 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	4 (-3)

Habilidades: Sigilo +2

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad d 60 pies,

Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 3 (700PX)

Apariencia Falsa. Mientras el trampero esté adyacente a un techo, suelo o pared y permanezca inmóvil, es casi indistinguible de una sección normal de dichas superficies. Un acciata que pueda verlo y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) o Inteligencia (Naturaleza) CD 20 será capaz de discernir su presencia.

Trepar cual Arácnido. El trampero puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Ahogar. Una criatura Grande o más pequeña situada a 5 pies o menos del trampero deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o será agarrada (CD 14 para escapar). Hasta que este agarre termine, el objetivo recibirá 17 (4d6 + 3) de daño contundente más 3 (1d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de sus turnos. Mientras esté agarrado, el objetivo estará también apresado, cegado y en riesgo de asfixiarse. El trampero solo puede ahogar a una criatura a la vez.

HASTA QUE HAYAS VISTO LA CABEZA DE UN REY SEPARARSE DE SUS HOMBROS Y ALETEAR EN MEDIO DE UNA FUENTE DE SANGRE QUE MANA, SOLO PARA GIRARSE Y LAMER SUS PROPIOS HUMORES MIENTRAS SU CUERPO SE TANBALEA Y MUERE, NO HAS VIVIDO. Y SI QUIERES SEGUIR VIVIENDO, QUIZÁS PREFIERAS DEJAR DE MIRAR Y HUIR.

—ELMINSTER



VARGOUILLE

Los vargouilles, seres espantosos que chillan y aletean, con una cabeza cercenada por cuerpo y alas como de murciélago en lugar de orejas, salen del Abismo para infestar otros planos de existencia, como Carceri, donde son una amenaza. Cada vargouille es portador de una enfermedad que crea más de su clase, de manera que una bandada de estos infernales planeando es una plaga de caos y maldad en potencia.

Molestias abisales. Enjambres de vargouilles cruzan las cavernas y los cielos del Abismo. Los demonios poderosos e inteligentes les tienen en poca consideración, ya que estos infernales no pueden hacerles daño. Ni siquiera los demonios más débiles, como los manes o dretchs, temen a los vargouilles, salvo cuando aparecen en grandes cantidades. En los Planos Inferiores, los vargouilles rara vez tienen la oportunidad de alimentarse de presas vivas que no sean alimañas. Más a menudo, lamen el icor que deja atrás un infernal cuando mata a otro.

El mundo les espera. Debido a su hambre instintiva de presas vivas, los vargouilles están ansiosos por escapar de los Planos Inferiores. En raras ocasiones, la invocación de un demonio a otro plano puede traer a un vargouille en el proceso, adherido como una garrapata al infernal convocado. Las precauciones que toma un mortal para contener y controlar a un demonio invocado rara vez toman en consideración a los polizontes y, de esta forma, un vargouille puede lograr acceder al Plano Material sin ser invitado.

Reproducción horrible. Los vargouilles que deambulan libremente por el Plano Material son una grave amenaza para todas las criaturas, especialmente los humanoides. Sus terribles chillidos pueden paralizar de miedo a otros seres y, además, esas víctimas son incapaces de resistir el beso maldito de estos infernales.

El beso de un vargouille infecta a un humanoide con una maldición infernal. Si se le permite seguir su curso, esta maldición provoca una transformación espantosa cuando un espíritu abisal invade el cuerpo de la persona. Durante un período de horas, la cabeza de la víctima adquiere rasgos infernales como colmillos, tentáculos y cuernos. Al mismo tiempo, las orejas del humanoide se agrandan, se expanden y se transforman en apéndices con forma de alas. En los momentos finales, la cabeza de la víctima se separa del cuerpo en medio de borbotones de sangre, convirtiéndose en otro vargouille, que a menudo consume con entusiasmo sus propios fluidos vitales. La luz solar o la iluminación brillante de un conjuro de *luz del día* pueden retrasar esta transformación y, por ello, los vargouilles evitan instintivamente la luz brillante.

VARGOUILLE

infernal Diminuto, caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 13 (3d4+6)

Velocidad: 5 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

Resistencia a daa: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daa: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende abisal, infernal y cualquier idioma que conociera antes de convertirse en vargouille, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño porferante más 10 (3d6) de daño de veneno.

Beso. El vargouille besa a un humanoide incapacitado situado a 5 pies o menos de él. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 12 o quedará maldito. Dicha criatura pierde 1 punto de Carisma cada hora, ya que su cabeza adquiere aspecto sin infernal. La maldición no avanza mientras el objetivo está bajo la luz del sol o en la zona de un conjuro de *luz del día*; no ocurren estos tiempos. Cuando el Carisma del humanoide maldito desciende a 2, este muere y su cabeza se separa del cuerpo y se convierte en un nuevo vargouille. Lanzar *levantar maldición*, *restablecimiento mayor* o un conjuro similar sobre el objetivo antes de que se complete la transformación puede determinar con dicha maldición. Al hacerlo, se deshacen los cambios sufridos por la criatura debido al beso.

Chillido impresionante. El vargouille chilla. Cada humanoide y bestia que se encuentre a 30 pies o menos del vargouille que sea capaz de escucharlo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o estará asustado hasta el final del próximo turno del infernal. Mientras siga asustado o esté atemorado, el objetivo también estará aturdo. Si un objetivo supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune al grito impresionante de todos los vargouilles durante 1 hora.

VEGEPIGMEOS

Los vegepigmeos son criaturas fúngicas que viven en unidades tribales sencillas, buscando sustento y esparciendo las esporas con las que se reproducen.

Plantas primitivas. Los vegepigmeos, también llamados gente moho, viven en zonas oscuras, cálidas y húmedas, como cuevas subterráneas y bosques tupidos donde apenas penetra la luz del sol. Un vegepigmeo tiene un portento instintivo con otras criaturas de tipo plantas y hongos, por lo que las tribus vegepigmeas coexisten bien con seres como los micónidos, los chillones y los hongos violetas.

Aunque prefieren comer carne fresca, sangre y huesos, estas criaturas pueden absorber nutrientes del suelo y de muchos tipos de materia orgánica, lo que significa que pocas veces pasan hambre. Un vegepigmeo puede emitir siseos y otros sonidos haciendo pasar aire por su boca, pero no puede hablar en un sentido convencional. Entre ellos se comunican mediante siseos, gestos y golpes rítmicos en sus cuerpos. Los vegepigmeos construyen y crean pocas cosas, las herramientas que puedan tener han sido adquiridas de otras criaturas o construidas copiando construcciones simples que han presenciado.

El moho engendra moho. Los vegepigmeos se originan a partir de los restos que quedan cuando un humanoide o un gigante es asesinado por moho rojizo. Uno o más vegepigmeos emergen del cadáver un día después. Si un animal como un perro o un oso muere por el moho rojizo,

el resultado es un moho bestial llamado espinoso en lugar de un vegepigmeo con forma humanoide. Los espinosos son menos inteligentes que los vegepigmeos, pero tienen mayor tamaño y ferocidad, así como un cuerpo cubierto de espinas.

Cuando un vegepigmeo envejece, se vuelve más duro y desarrolla grupos de esporas en su cuerpo. Los vegepigmeos que poseen estas esporas se convierten en jefes. Uno de estos líderes puede expulsar sus esporas de repente, infectando a las criaturas cercanas. Si alguien muere mientras está infectado, su cadáver produce vegepigmeos de la misma manera que el moho rojizo.

Nadie sabe con seguridad de dónde vino el moho rojizo. Un informe histórico narra la historia de unos aventureros que, mientras exploraban una imponente cadena montañosa, descubrieron el moho rojizo y a los vegepigmeos en una peculiar mazmorra hecha de metal y llena de vida extraña. Otra versión reza que los exploradores encontraron moho rojizo en un cráter creado por una estrella fugaz, con vegepigmeos infestando la densa jungla cercana.

MOHO ROJIZO

El hongo conocido como moho rojizo es de color marrón rojizo y se encuentra solo en lugares oscuros, cálidos y húmedos. Cuando se extiende sobre un objeto de metal puede confundirse con óxido natural, por lo que se requiere superar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) o Sabiduría (Supervivencia) CD 15 para identificarlo con precisión a simple vista en tal caso.

Cualquier criatura que se encuentre a 5 pies o menos del moho rojizo deberá hacer un tirada de salvación de Constitución CD 13, ya que el moho emite una nube de esporas. Si falla, la criatura es envenenada. Mientras esté envenenada, sufre 7 (2d6) de daño de veneno al comienzo de cada uno de sus turnos, brotando mohos según reciba daño. Una criatura que sufra repetidas tiradas de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito. Cualquier magia que neutralice el veneno o cure enfermedades acaba con la infestación. Alguien que vea sus puntos de golpe reducidos a 0 por el daño de veneno del moho morirá. Si la criatura caída es una bestia, un gigante o un humanoide, uno más vegepigmeos recién nacidos emergerán de su cuerpo 24 horas después: un vegepigmeo de un cadáver Pequeño, dos de uno Mediano, cuatro de uno Grande, ocho de uno Enorme y dieciséis de uno Gargantuesco.

El moho rojizo puede ser difícil de eliminar, ya que las armas y la mayoría de los tipos de daño no le hieren. Los efectos que causan daño de ácido, necrótico o radiante matan 1 pie cuadrado de este moho por cada 1 d6 de daño infligido. Un alfiler de al, un galón de alcohol o un efecto mágico que cure la enfermedad acabará con el moho rojizo en un área cuadrada de 10 pies de lado. La luz del sol mata a cualquier moho rojizo que se encuentre en la zona iluminada.

VEGEPIGMEO

Planta Pequeña, neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 9 (2d6+2)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Resistencia a daño: perforante, relámpago

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: vegepigmeo

Desafia: 1/4 (50 PX)

Camuflaje Vegetal. El vegepigmeo tiene ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) que haga en terreno con vida vegetal abundante que lo oculte.

Regeneración. El vegepigmeo recupera 3 puntos de golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, fuego o necrótico, este atributo tendrá efecto en su próximo turno. La criatura solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) de daño cortante

Honda. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4+2) de daño contundente.



LOS CADÁVERES DE LAS
VÍCTIMAS DEL MOND
ROJITO PRODUCEN NUEVOS
MONDOS. NO ES EL LEGADO
AL QUE LA MAYORÍA DE
NOSOTROS ASPIRAMOS.
—ELMINSTER



JEFE VEGETIGMEO

Planta Pequeña, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d6+12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Resistencia a daño: relámpago, perforante

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: vegetigmeo

Desafío: 2 (450 PX)

Camuflaje Vegetal. El vegetigmeo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que realice en cualquier terreno con vida vegetal abundante que lo oculte.

Regeneración. El vegetigmeo recupera 5 puntos del golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, fuego o necrótico, este atributo no tendrá efecto en su próximo turno. La criatura solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. El vegetigmeo realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con sus garras o dos ataques cuerpo a cuerpo con su lanza.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Esporas (1 Día). Una nube de esporas tóxicas de 15 pies de radio se expande desde el vegetigmeo. Las esporas se extienden más allá de las esquinas. Todas las criaturas que se encuentren en el área y que no sean plantas deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estarán envenenadas. Mientras estén envenenadas de esta forma, un objetivo sufre 9 (2d8) de daño venenoso al principio de cada uno de sus turnos. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

ESPINOSO

Planta Mediana, neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d8+5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Resistencia a daño: relámpago, perforante

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1 (200 PX)

Camuflaje Vegetal. El espinoso tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que realice en cualquier terreno con vida vegetal abundante que lo oculte.

Cuerpo Espinoso. Al comienzo de su turno, el espinoso inflige 2 (1d4) de daño perforante a cualquier criatura que lo agarre.

Regeneración. El espinoso recupera 5 puntos del golpe al principio de su turno. Si recibe daño de frío, fuego o necrótico, este atributo no tendrá efecto en su próximo turno. La criatura solo morirá si empieza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (2d6 + 1) de daño perforante.

CORREN HASTA LA MUERTE Y MAQUINAN
TAN RÁPIDO COMO CORREN.

—ELMINSTER

VELOCISTA

Los velocistas se lanzan a través de los bosques más inquietantes y retorcidos, gobernados por los feéricos noseelie, tanto en el Feywild como en el Plano Material. Corriendo más rápido de lo que el ojo puede seguir, parecen simples borrones que distorsionan levemente el aire.

Un velocista es un feérico pequeño y delgado, similar a un elfo en miniatura con rasgos afilados y salvajes. Sus ojos fríos y crueles brillan como joyas.

Vive deprisa, muere joven. Los velocistas deben su existencia, y su difícil situación, a la Reina del Aire y la Oscuridad, la temible gobernante de la Corte Crepuscular. En tiempos una raza de feéricos perezosos y egoístas, las criaturas que más tarde se convertirían en velocistas se tomaban su tiempo para responder a las convocatorias de la monarca, hasta que una gota colmó el vaso. Para apremiarles y, al mismo tiempo, enseñarles respetar su voluntad, la reina redujo su estatura y aceleró sus relojes internos. La maldición de la monarca dotó a los velocistas de su asombrosa velocidad, pero también aceleró su paso por la vida: ninguno de ellos vive más de quince años.

Demasiado rápido para las palabras. El reino de los mortales es un lugar desesperante para los ojos de un velocista: un huracán se arrastra gradualmente por el cielo, un torrente de lluvia se desplaza hacia la tierra como copos de nieve perezosos, un relámpago se arrastra en un sinuoso camino entre nubes. Este mundo lento y aburrido parece estar poblado por criaturas letárgicas cuya habla profunda y mágica carece de significado.

En cambio, para otros seres, un velocista parece cegadoramente rápido, desapareciendo en un borrón indistinguible a medida que se mueve. Su risa cruel es un estallido de sonidos rápidos similar a un *staccato* y su discurso es un chillido estridente. Solo cuando un velocista se desacelera deliberadamente, algo que prefiere no hacer, los demás pueden verlo, escucharlo y comprenderlo adecuadamente. Estas criaturas nunca están verdaderamente en reposo, sino que un velocista "quieto" se está moviendo de un sitio a otro constantemente, como si no pudiera esperar para volver a irse.

Travesuras, no asesinatos. Los velocistas tienen una naturaleza caprichosa apropiada a su nivel de energía: piensan tan rápido como corren y siempre están dispuestos a hacer algo. Un velocista pasa la mayor parte de su tiempo perpetrando travesuras sobre criaturas más lentas. Raramente deja pasar la oportunidad de atar los cordones de los zapatos de una persona entre sí, mover el taburete en el que se va a sentar una criatura o desabrochar una silla de montar mientras nadie mira.

Sin embargo, las bromas de ese tipo no representan el límite de su ingeniosa malicia. No cometen asesinatos, pero los velocistas pueden arruinar vidas de muchas otras maneras: robando una carta importante, llevándose monedas recogidas para los pobres, o dejando un objeto robado en la bolsa de otro. Los velocistas disfrutan causando males que van más allá de una mera travesura, especialmente cuando la culpa de sus acciones recae en otras criaturas y crea discordia.



VELOCISTA

Feérico Diminuto, caótico malvado

Clase de Armadura: 16
Puntos de golpe: 10 (3 d4 + 3)
Velocidad: 120 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Acrobacias +8, Juego de Manos +8, Percepción +5, Sigilo +8

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: común, silvano
Desafío: 1 (200 PX)

Evasión. Si el velocista es víctima de un efecto que le permita hacer un tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación y solo la mitad si falla.

Movimiento Borrroso. Lastiradas de ataque contra el velocista tienen desventaja a menos que el feérico esté incapacitado o apresado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El velocista realiza tres ataques con dagas.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +8 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d4 + 6) de daño perforante.

XVARTS

Los xvarts son humanoides crueles y temerosos, engendrados por un semidiós cobarde y renegado. Tienen la piel azul, ojos vívidos de color naranja y entradas ralas, reflejando la apariencia de su creador. Miden unos 3 pies (90 cm) de altura.

Los xvarts viven en colinas, bosques y cuevas remotos. Cada tribu está dirigida por un orador, que suele ser el más brillante entre ellos. El líder sirve como embajador de la tribu y, a menudo, usa zancos cortos de madera y túnicas pesadas para parecer más alto e imperioso. El resto de la tribu sale a la caza de comida, llegando a saquear los cultivos y el ganado de las granjas cercanas si no hay presas. Los xvarts no son una gran amenaza para los lugares civilizados porque temen en cierta medida a los humanos, enanos y elfos.

La traición de Raxivort. Todos los xvarts son descendientes degenerados de una entidad llamada Raxivort, que una vez sirvió a Graz'zt el Príncipe Oscuro como tesorero. Raxivort pasó largos siglos vigilando el tesoro y, con el tiempo, llegó a codiciar las riquezas de su amo. En un movimiento audaz, saqueó una de sus bóvedas y huyó al Plano Material. Una de las maravillas que robó fue el Huso Infinito, una esquirra cristalina de los primeros días del multiverso que podía transformar incluso a una criatura tan baja como Raxivort en un semidiós.

Después de convertirse en divinidad, Raxivort forjó un reino llamado Alcantarillas Negras, dentro de Pandesmos, la capa más alta de Pandemónium. Sin embargo, disfrutó su ascensión divina solo brevemente, antes de que Graz'zt desatara su venganza. El príncipe demonio no tenía necesidad de recuperar el Huso Infinito, ya que ya poseía un poder mayor del que este objeto podía otorgarle. En cambio, envió a sus agentes por todas partes para difundir noticias de lo que el artefacto podía hacer y la enleque y patética criatura que reclamaba su propiedad. Muy pronto, Raxivort fue perseguido por una gran variedad de enemigos, todos ansiosos por reclamar el Huso para ellos.

Ante su inminente destrucción, Raxivort ideó un plan. Huyendo hacia el Plano Material, vagó por una variedad de mundos y engendró criaturas que eran su duplicado exacto. Estos son los xvarts, seres que no solo son idénticos a Raxivort en apariencia, sino que también frustran cualquier magia utilizada para rastrearlo. Los conjuros, rituales y otros efectos que podrían revelar la ubicación de Raxivort apuntan en su lugar al xvart más cercano.

Aunque la avalancha inicial de enemigos que le buscan ha disminuido, Raxivort sabe que los poderes infernales son pacientes. Él permanece oculto, comportándose como un desgraciado semidiós que hace poco más que vagar por los planos, engendrando cada vez más xvarts para garantizar su seguridad.

Matones codiciosos. Los xvarts tienen todos los defectos de su creador y pocas cualidades redentoras. Carecen de los atributos necesarios para reproducirse y de la inclinación para hacerlo. Son codiciosos, conspiradores y están obsesionados con la adquisición de objetos de valor: cuanto más ornamentados o extraños, mejor. Saben que poseen defectos, y esta esquirra de conciencia solo aumenta sus otras deficiencias. Detestan a casi cualquier criatura que perciban como mejor que ellos, lo que incluye a casi cualquiera, pero carecen del valor o los medios para dejarse llevar por su odio la mayor parte del tiempo. Su miedo los ha llevado a morar en lugares sombríos en los confines de tierras civilizadas o en zonas descuidadas u olvidadas por criaturas más poderosas. En otras palabras,



Cuando las cosas les van mal, secuestran a quien sea útil y lo sacrifican a sus dios cobarde. Hmm, supongo que no son tan diferentes de muchos humanos, después de todo.

—Volo

los xvarts generalmente viven en espacios donde las alimañas pueden florecer.

A pesar de su confusa naturaleza, todos los xvarts sienten una devoción inquebrantable por Raxivort. El deseo de complacer al semidiós pesa mucho en todas sus decisiones. Cuando las cosas no van bien para ellos, los xvarts suponen que, como es natural, Raxivort está enojado. Para apaciguar a su afligido señor, llevan a cabo secuestros. Fabrican redes para capturar a sus enemigos, que son arrastrados de vuelta a la guardia y sacrificados en un altar improvisado. Raxivort puede escuchar sus súplicas, pero la mayoría de las veces tiene demasiado miedo de salir de su escondite. A veces, aparece ante una tribu de fieles como un xvart de 9 pies (2,75 m) de altura que lleva un saco vacío. Cuando hace esto, el semidiós toma todo el tesoro que dicho grupo ha acumulado, lo guarda en su saco y desaparece, sin dejarles nada como compensación.

Amos de alimañas. Las ratas y los murciélagos (incluidos los especímenes de tamaño gigante) se sienten naturalmente atraídos por los xvarts, de modo que estos

ORADORES XVARTS

Cada tribu xvart cuenta con un orador que sirve como su líder. El orador posee el perfil de un xvart normal, excepto porque tiene una inteligencia de 13 (+1) y conoce un idioma adicional (generalmente común goblin).

domesticar a estas bestias para comer y guerrear. Los xvarts también forman alianzas con hombres rata, aunque los licántropos son la parte dominante en cualquier acuerdo de este tipo. Esta relación se remonta a la naturaleza divina de Raxivort. A pesar de que los xvarts heredaron la codicia y la cobardía de Raxivort, también obtuvieron su habilidad para formar lazos con tales criaturas.

Brujos xvarts. Un xvart puede forjar un pacto con Raxivort robando un objeto de un valor tan grande que el propio semidiós aparece ante él para reclamarlo. Después de entregar el objeto a Raxivort, el xvart pide a cambio poder mágico, para poder encontrar y conseguir tesoros más grandes para la custodia de su amo. Si el semidiós se siente complacido, imbuirá al xvart con mayor sabiduría y carisma y le otorgará las habilidades de lanzamiento de conjuros de un brujo antes de regresar al caos aullante de Pandemónium. Los brujos de Raxivort son respetados y temidos en la sociedad xvart, pero tienen poco interés en el poder político. Recorren la naturaleza, las ruinas antiguas y las mazmorras en busca de tesoros, a menudo seguidos de un puñado de aduladores xvarts y acompañados por ratas gigantes guardaespaldas.

XVART

Humanoide Pequeña (xvart), cálido, malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)	7 (-2)

Habilidades: Sigilo+4

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 8

Idiomas: abisal

Desafío: 1/8 (25 PX)

Inferior pero Astuto. El xvart puede realizar una acción de Destrabarse usando una acción adicional en cada uno de sus turnos.

Lenguaje de Raxivort. El xvart puede comunicarse con murciélagos y ratas comunes, así como con murciélagos y ratas gigantes.

Manada Dominante. El xvart tiene ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) para empujar a una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies menos del objetivo y dicho aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Honda. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Si dices el nombre de Raxivort tres veces mientras miras tu reflejo en un espejo, los xvarts se visitarán en mitad de la noche y te robarán algún objeto que aprecies. —Volo

SI CIEGOS LO QUE VOLO TE CUENTA,
TE MERECES LO QUE TE PASE.

—ELMISTER

XVART BRUJO DE RAXIVORT

Humanoide Pequeño (xvart), cálido, malvado

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades: Sigilo+3

Sentidos: visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal

Desafío: 1 (200PX)

Bendición de Raxivort. Cuando el xvart reduce los puntos de golpe de un enemigo a 0, gana 4 puntos de golpe temporales.

Inferior pero Astuto. El xvart puede realizar una acción de Destrabarse usando una acción adicional en cada uno de sus turnos.

Lanzamiento de Conjuros. El xvart es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 11, +3 a impactar con ataques de conjuro). Recuperar otros sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (voluntad): *descarga sobrenatural*, *ilusión menor*, *mano de mago*, *prestidigitación*, *raciada venenosa*

Niveles 1–2 (2 espacios de nivel 2): *invisibilidad*, *manos ardientes*, *rayo abrasador*, *resirada expeditiva*

Lanzamiento de Conjuros Innata. La aptitud mágica innata del xvart es Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *armadura de mago* (solo lanzador), *detectar magia*

Lenguaje de Raxivort. El xvart puede comunicarse con murciélagos y ratas comunes, así como con murciélagos y ratas gigantes.

ACCIONES

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

YUAN-TIS

Los corruptos yuan-ti que se convierten en sacerdotes devotos de un dios en particular, ya sea Sseth, Dendar la Serpiente Nocturna o Merrshaulk, a menudo ascienden de rango para convertirse en líderes espirituales entre el pueblo serpiente. Estos sacerdotes realizan rituales de sacrificio para apaciguar a sus viles deidades.

También se describe aquí a los degenerados guardaestirpes yuan-tis y los horripilantes anatemas yuan-ti.

ANATEMA YUAN-TI

La búsqueda de la divinidad por parte de una abominación yuan-ti podría llevarla a realizar un ritual que, si tiene éxito, la mutará hacia una forma aún mayor: un anatema yuan-ti. Este ritual exige el sacrificio de cientos de serpientes y requiere que la abominación se bañe en la sangre de sus enemigos. La transformación es rápida pero dolorosa.

No todos los yuan-tis están ansiosos por ver a uno de los suyos convertirse en un anatema, ya que estos últimos subyugan brutalmente a sus inferiores para sus propios fines malvados.



ANATEMA YUAN-TI

Monstruosidad Enorme (cambiaformas, yuan-ti), neutral malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 189 (18d12 + 72)

Velocidad: 40 pies, trepar 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Habilidades: Percepción +7, Sigilo +5

Resistencia a daño: ácido, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 60 pies,

Percepción pasiva 17

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 12 (8.400PX)

Cambiaformas. El anatema puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente constrictora gigante Enorme o volver a su verdadera forma. Su perfil se el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vistase transformará.

AuradeOfidiofabia. Cualquier criatura elegida por el anatema, que no sea una serpiente o un yuan-ti, que comience su turno a 30 pies o menos del anátama y pueda verlo o escucharlo, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o estará asustado de las serpientes y yuan-tis. Un objetivo asustado puede repetir tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito. Si la tirada de salvación de un objetivo tiene éxito o el efecto termina, la criatura será inmune al aura durante las próximas 24 horas.

Lanzamiento de Conjuros Innato (sala en forma de anatema). La aptitud mágica innata del anátama es Carisma (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

Avoluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/ola cada uno: *acelerar, enmarajar, oscuridad, palimorfar, sugestión, terror*

1/día: *palabra divina*

Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Seis Cabezas. El yuan-ti tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar ser asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado o quedar inconsciente.

ACCIONES

Ataque múltiple (solo en forma de anatema). El anátama realiza dos ataques de garras, un ataque de constreñir y un ataque de oleada de mordiscos.

Corra (solo forma de anatema). **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d6 + 6) de daño cortante.

Constreñir. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +10 a impactar, alcance 15 pies, una criatura Grande o más pequeña. **Impacto:** 16 (3d6 + 6) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de ácido y el objetivo es agarrado (CD 16 para escapar). Hasta que finalice este agarre, la criatura está apresada y recibe 16 (3d6 + 6) de daño contundente más 7 (2d6) de daño ácido al comienzo de cada uno de sus turnos y el anátama puede constreñir a otro objetivo.

Oleada de mordiscos. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +10 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. **Impacto:** 27 (6d6 + 6) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno.

No tan divino. Un anatemita se considera un semidiós en el camino hacia la verdadera divinidad. Exige la obediencia de los yuan-tis más débiles y utiliza todos los recursos a su disposición para lanzar guerras a pequeña escala contra sus vecinos.

Cada conquista trae nuevos esclavos y sacrificios, así como gloria y riquezas, que el anatemita cree que necesita para alcanzar la verdadera divinidad.

Los seguidores más leales del anatemita yuan-ti lo ven como la cumbre de la forma serpentina, una mejora increíble sobre la casi perfecta abominación. Sus acólitos humanos más devotos lo consideran "carne divina en un cuerpo mortal", mientras que los sectarios que sirven a uno de ellos tienden a estar más sedientos de sangre y dispuestos a sacrificarse en su presencia.

Inmortal. Los anatemitas no envejecen, lo que les permite perseguir sus objetivos hasta el final de los días. Los verdaderamente poderosos pueden crecer para gobernar sobre múltiples ciudades de yuan-tis y dirigir regiones enteras, incluidos los reinos humanos bajo el control yuan-ti.



Soy el explorador al que le gusta viajar por los caminos y pasar las tardes en posadas acobardadas, sin atravesar junglas o caminar a través de desiertos de arena coqueadora para aprender los secretos del pueblo serpiente. He conocido a algunos purasangres y guardasirpes en su día, pero si me hubiera topado con un maestro del pozo yuan-ti, ¡estoy seguro de que no estaría vivo para contarlo!

—Volo

SEGURAMENTE NO.

—ELMINSTER



CUENTAPESADILLAS YUAN-TI

Monstruosidad Mediana (cambioformas, yuan-ti), neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies (penetra en la oscuridad mágica), percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 4 (1.100 PX)

Cambioformas. Layuan-ti puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente Mediana o volver a su auténtica forma Superficial es el mismo en ambos aspectos. Cualquiera elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, permanecerá en la forma en la que se encuentra en ese momento.

Colmillos de la Muerte (2/Día). La primera vez que la cuentapesadilla impacta con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede infligir 16 (3d10) de daño necrótico adicional al objetivo.

Lanzamiento de Conjuros (solo forma de yuan-ti). Layuan-ti es una lanzadora de conjuros de nivel 6. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Recupera todos los espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujería:

Trucos (avoluntad): *desangra sobre natural* (alcance 300 pies, bonificador +3 a cada tirada de daño), *mano de mago*, *mensaje prestidigitación*, *raciada venenosa*, *toque helado*

Niveles 1-3 (2 espacios de conjuro de nivel 3) *brazos de Hadar*, *hambre de Hadar*, *inmovilizar persona*, *maleficio*, *oscuridad*, *rayo de hechicería*, *terror*

Lanzamiento de Conjuros Innato (solo forma de yuan-ti). La aptitud mágica innata de la yuan-ti es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Pueden lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

Avoluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/días: *sugestión*

Resistencia Mágica. Las cuentapesadillas tienen ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple (solo forma de yuan-ti). La cuentapesadilla hace un ataque de constreñir y un ataque de cimitarra.

Constreñir. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño contundente y, si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, es agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apesadado y la yuan-ti no puede constreñir a otro objetivo.

Cimitarra (solo forma de yuan-ti). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

Invocar pesadilla (Recarga tras un descanso corto o largo). La yuan-ti consigue acceder a las pesadillas de una criatura que pueda ver y se encuentre a 60 pies o menos de ella; crea una aparición ilusoria inmovil de los miedos más profundos del objetivo, visible solo para esta. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Inteligencia CD 13. Si la falla, sufrirá 11 (2d10) de daño psíquico y estará asustado por la aparición, creyendo que es real. La yuan-ti se concentrará para mantener la ilusión (como si el objetivo es un conjuro), quedará 1 minuto y no puede recibirlo. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando la pesadilla cuando tenga éxito o sufriendo 11 (2d10) de daño psíquico cuando falle.

CREAR A UN GUARDAESTIRPE

Los yuan-tis crean guardaestirpes a partir de humanoides capturados. Cada sujeto toma una condición especial que lo incapacita de inmediato y lo transforma en un guardaestirpe durante los próximos 1d6 + 6 días. Un individuo obligado a beber la mezcla puede hacer un tirada de salvación de Constitución CD 15; si tiene éxito, recibe 14 (4d6) de daño de veneno y no se ve afectado de otra manera.

Un conjuro como *establecimiento menor* o *levantar maldición* puede detener el proceso de transformación en cualquier momento previo a su culminación. Una vez completado el cambio, solo un conjuro de *deseo* puede revertir el efecto.

CUENTAPESADILLAS YUAN-TI

Las cuentapesadillas son sacerdotisas corruptas yuan-tis que hacen un pacto con Dendar, la Serpiente Nocturna, para alimentar a su deidad con los miedos y pesadillas de sus víctimas, a cambio de poder en el mundo mortal. Reciben visiones horripalantes de Dendar, que interpretan como profecías, y utilizan su magia e influencia para hacer que estas se conviertan en realidad.

Las más crueles entre los yuan-tis, las cuentapesadillas se deleitan torturando prisioneros y esclavos, a los que dejan en un estado de miedo y pavor constantes. Prefieren atormentar a sus oponentes en lugar de matarlos. Manipulan a las comunidades humanoides con el fin de conseguir más víctimas y disfrutan de la compañía de los muertos vivientes.

Este corrupto es del tipo que tiene torso y cabeza humanos, con la mitad inferior del cuerpo con forma de serpiente en lugar de piernas.

GUARDAESTIRPE YUAN-TI

Los guardaestirpes son humanoides transformados por los yuan-tis en criaturas escamosas y simples que hacen lo que ordenan sus amos. El proceso de transformación no solo deforma el cuerpo del sujeto, sino también su mente, provocando que obedezca instintivamente a cualquier yuan-ti y llenándole de una ira que bulle en su interior y que se enciende a la vista de criaturas no reptilianas.

Aunque los guardaestirpes tienen poca inteligencia, son capaces de realizar tareas simples pero importantes, como guardar huecos o patrullar. Los yuan-tis se refieren a los guardaestirpes como "histachii", que significa "vigilantes de huecos".

Ya no son humanos. La mayoría de los guardaestirpes son creados a partir de prisioneros humanos, que son obligados a consumir una mezcla mágica que los deja indefensos e incapaces de luchar contra lo inevitable. Un individuo transformado en un guardaestirpe pierde todo el parecido con quien fuera alguna vez, e incluso su origen humano es apenas perceptible. Un guardaestirpe no tiene pelo y está demacrado, con la piel escamosa de color verde amarillento. Posee ojos pequeños inyectados en sangre, una lengua bifida y huele ligeramente a carne podrida. Estos yuan-tis pueden hablar, aunque lo hacen muy raramente, ya que prefieren recurrir a siseos y ruidos guturales.



GUARDAESTIRPE YUAN-TI

Humanoide Mediano (yuan-ti), neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (7d8+14)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	4 (-3)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +4, Sab +2

Habilidades: Percepción +2

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 2 (450PX)

Resistencia Mental. El guardaestirpe tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado. Además, la magia no puede paralizarlo.

Temerario. Al inicio de su turno, el yuan-ti puede decidir obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con arma cuerpo a cuerpo que haga durante dicho turno, pero, a cambio, las tiradas de ataque que le tengan como objetivo hasta el final de su siguiente turno también tendrán ventaja.

ACCIONES

Ataque múltiple. El guardaestirpe realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8+2) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) de daño cortante.

MAESTRO DEL POZO YUAN-TI

Monstruosidad Mediana (cambia formas, yuan-ti),
neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 88 (16d8+16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies (penetra en la oscuridad mágica), Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 5 (1.800PX)

Cambia formas. Elyuan-ti puede utilizar su acción para polimorfarse en una serpiente Mediana o volver a su verdadera forma. Superficies el mismo en ambos aspectos. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. No cambiará de forma al morir.

Discipulo del Veneno (2/Día). La primera vez que el maestro del pozo impacta con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede causar 16 (3d10) de daño de veneno adicional al objetivo.

Lanzamiento de Conjuras (solo en forma yuan-ti). Elyuan-ti es un lanzador de conjuros de nivel 6. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13), +5 a impactar con un ataque de conjuro. Recuperar todos sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto largo. Conoce los siguientes conjuros de bruja:

Trucos (a voluntad): *amistad, descargas sobrenatural* (alcance 300 pies, +3 de bonificación para cada tirada de daño), *guía mano* y *mago*, *mensaje*, *raciado venenoso*

Niveles 1-3 (2 espacios de nivel 3): *contrahechizo*, *invisibilidad*, *orden imperiosa*, *paso brumoso*, *represión infernal*, *serviente invisible*, *toque vampírico*

Lanzamiento de Conjuros Innato (solo forma yuan-ti). La aptitud mágica innata del yuan-ti es Carisma (salvación de conjuros CD 13). El maestro del pozo puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *encantar animal* (solo serpientes)

3/día: *sugestión*

Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple (solo forma yuan-ti). El yuan-ti realiza dos ataques de mordisco con sus brazos de serpiente.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacta: 5 (1d4+3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Hibernación de Merrshauk (1/Día). Elyuan-ti llega como objetivo hasta a cinco criaturas que pueda ver y se encuentren a 60 pies o menos de él. Cada objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o caerá en un sueño mágico y permanecerá inconsciente durante 10 minutos. Un objetivo dormido se despierta si recibe daño o si alguien usa una acción para sacudirlo o darle una bofetada. Este sueño mágico no tiene efecto en una criatura inmune a ser hechizada.



MAESTRO DEL POZO YUAN-TI

Los maestros del pozo son sacerdotes corruptos yuan-ti que han hecho un pacto con los dioses Merrshauk y buscan sacarlo de sus sueños sacrificando humanos. Son los más tradicionales a sus actitudes entre los yuan-ti y creen que están mejor equipados para lograr los objetivos de su pueblo.

Los maestros del pozo están profundamente implicados en el plan a largo plazo de su raza para hacer que los gobiernos humanos, así como en el esfuerzo continuo para proteger a sus ciudades desde descubiertas o de los ataques de criaturas hostiles. Se oponen al comportamiento temerario y abogan por un enfoque lento y cauteloso en todos los asuntos.

Este corrupto es el tipo que tiene un cuerpo y cabeza humanos y serpiente en lugar de brazos.



SUSURRADOR MENTAL YUAN-TI

Los susurradores mentales son corruptos y yuan-ti lanzadores de conjuros que han sellado un pacto con el dios serpiente Sseth, la Muerte Sibilante. Usan sus habilidades para convertir a otros a su fe, aumentar su poder personal y confundir las mentes de sus enemigos.

Un susurrador mental es elusivo, manipulador, impredecible y está dispuesto a engañar o matar a camaradas y rivales por igual si hacerlo le beneficia. Los adoradores de Sseth están implicados en muchos planes y ardidés, a menudo tratando con dos facciones en conflicto a la vez, por lo que dedican mucha energía a asegurarse de que ninguno de sus aliados se entere de sus conexiones con el otro. Incluso entre los yuan-tis, los susurradores mentales son conocidos por ser vanidosos, furtivos y propensos a huir a la primera señal de problemas.

Este corrupto es del tipo que tiene un cuerpo humano y una cabeza de serpiente.

SUSURRADOR MENTAL YUAN-TI

Monstruosidad: Mediana (cambia formas, yuan-ti), neutral malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +4, Car +5

Habilidades: Engaño +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies (penetra en la oscuridad mágica), Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común, dracónico

Desafío: 4 (1.100 PX)

Cambia formas. El yuan-ti puede utilizarse en acción para polymorfarse en una serpiente Mediana o volver a su verdadera forma. Su perfil es el mismo en ambos aspectos. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, permanece en su forma en la que se encuentra en ese momento.

Bendición de Sseth. Cuando el susurrador mental reduce los puntos de golpe de un enemigo a 0, el yuan-ti gana 9 puntos de golpe temporales.

Calmillas Mentales (2/Día). La primera vez que el susurrador mental impacta con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede causar 16 (3d10) de daño psíquico adicional al objetivo.

Lanzamiento de Conjuras (solo en forma yuan-ti). El yuan-ti es un lanzador de conjuros de nivel 6. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Recuperados sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): amistad, descarga sobrenatural (alcance 300 pies, +3 de bonificación a cada tirada de daño), ilusión menor, mensaje, prestidigitación, rociada venenosa
Niveles 1-3 (2 espacios de nivel 3): corona de la locura, detector de pensamientos, hechizar persona, patrón hipnótico, retirada expeditiva, texto ilusorio, volar

Lanzamiento de Conjuras Irrotas (solo forma yuan-ti). La aptitud mágica innata del susurrador mental es Carisma (salvación de conjuros CD 13). El yuan-ti puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros si no necesita de componentes materiales:

A voluntad: encantar animal (solo serpientes)
3/día: sugestión

Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple (solo forma yuan-ti). El yuan-ti realiza un ataque de mordisco y un ataque de cicuitarra.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de veneno.

Cicuitarra (solo forma yuan-ti). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

APÉNDICE A: BESTIAS DIVERSAS

Este apéndice contiene perfiles para varias bestias, que expanden los aparecidos en el apéndice A del *Monster Manual*.

DELFIN

Los delfines son mamíferos marinos sociales e inteligentes, que se alimentan de peces pequeños y calamares. Un espécimen adulto mide entre 5 y 6 pies (1.5 y 1.8 m) de largo.

ENJAMBRE DE LARVAS PODRIDAS

Las larvas podridas son gusanos del tamaño de un dedo que comen carne viva o muerta, aunque pueden sobrevivir consumiendo materia vegetal. Infestan cadáveres y montones de materia en descomposición y atacan a las criaturas vivas que las perturban. Después de internarse en la carne de una criatura viva, una larva podrida se abre camino instintivamente hasta el corazón de su huésped para matarlo.

Las larvas podridas representan una amenaza tanto individual como en un enjambre. Mira el perfil que se presenta a continuación para conocer las mecánicas de un enjambre de estos gusanos. Una sola larva podrida no tiene perfil. Cualquier otra criatura que entre en contacto con una deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si falla, el gusano se introduce en su carne e inflige 3 (1d6) de daño por feriante al comienzo de cada turno de la criatura huésped. Aplicar fuego a la herida antes del final del siguiente turno de la criatura anfitriona inflige 1 de daño de fuego al huésped y mata a la larva podrida que le estaba infestando. Después de este tiempo, el gusano está demasiado por debajo de la piel y la carne para ser quemado. Si una criatura infestada por una o más larvas podridas finaliza su turno con 0 puntos de golpe, morirá al introducirse los gusanos en su corazón y matarla. Cualquier efecto que cure la enfermedad acaba con todas las larvas podridas que infestan al objetivo. Quemar un cuerpo mata a los gusanos que lo corrompen.

DELFIN

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 0 pies, nadar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión ciega 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 1/8 (2.5 PX)

Aguantar la Respiración. El delfín puede contener la respiración durante 20 minutos.

Carga. Si el delfín se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y luego impacta con un ataque de golpe en el mismo turno, este inflige 3 (1d6) de daño contundente adicionales.

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) de daño contundente.

GANADO

Hay muchos tipos de ganado, desde bueyes comunes hasta variantes mágicas más inusuales. Usa el perfil de la vaca para representarlos y luego ten en cuenta los cambios particulares que se indican a continuación.

BUEY

Los bueyes se usan principalmente para trabajos de tiro en lugar de para obtener carne o leche. Estos animales tienen el siguiente atributo adicional:

BestiadeCarga. El buey se considera un animal Enorme a la hora de determinar su capacidad de carga.

ROTHÉ

Un rothé ordinario se asemeja a los bueyes almizcleros y posee visión en la oscuridad con un alcance de 30 pies.

Los rothés profundos son una variante atrofiada del rothé que procede del Underdark. Son Medianos en lugar de Grandes, tienen 13 (2d8 + 4) puntos de golpe y se comunican entre sí mediante luces mágicas intermitentes.

ENJAMBRE DE LARVAS PODRIDAS

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 5 pies, trepar 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

Resistencia a daño: cortante, perforante

Inmunitades a estados: agarrado, apresado, asustado, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, es capaz de moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande como para que acceda un gusano Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

ACCIONES

Mordiscos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 0 pies, un objetivo en el espacio del enjambre. **Impacto:** El objetivo está infestado por 1d4 larvas podridas. Al comienzo de cada uno de los turnos de la criatura, esta recibe 3 (1d6) de daño perforante al comienzo de cada turno de la criatura huésped. Aplicar fuego a la herida antes del final del siguiente turno de la criatura anfitriona inflige 1 de daño de fuego al huésped y mata a la larva podrida que le estaba infestando. Después de este tiempo, el gusano está demasiado por debajo de la piel y la carne para ser quemado.

Si una criatura infestada por una o más larvas podridas finaliza su turno con 0 puntos de golpe, morirá al introducirse los gusanos en su corazón y matarla. Cualquier efecto que cure la enfermedad acaba con todas las larvas podridas que infestan al objetivo. Quemar un cuerpo mata a los gusanos que lo corrompen.

Cuentan con visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies y el siguiente atributo adicional:

Lanzamiento de Conjuros Innato. La habilidad de Lanzamiento de Conjuros del rothé profundo es Carisma. Puede lanzar de forma innata *luzes danzantes* a voluntad, sin necesidad de componentes.

VAKA HEDIONDA

Estos bisontes deformes de color naranja y verde son nativos de los Planos Inferiores. Tienen resistencia al daño de frío, fuego y veneno, visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies y el siguiente atributo adicional:

Hedor. Cualquier criatura que no sea una *vaka hedionda* que comience su turno situada a 5 pies o menos de una de ellas deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o estará envenenada hasta el inicio de su siguiente turno. Si la supera, la criatura será inmune al hedor de todas las *vakas hediondas* durante 1 hora.



VACA

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 15 (2d10+4)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: —
Desafío: 1/4 (50 PX)

Carga. Si la vaca se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego golpea con un ataque de cornada en el mismo turno, el golpe inflige 9 (2d8) de daño perforante adicionales. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o será derribada.

ACCIONES

Cornada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

URO

Bahgtru, hijo de Gruumsh y Luthic, es la deidad orca de la fuerza desenfrenada. La leyenda dice que Bahgtru necesitaba una montura tan feroz como él para hacer la guerra, por lo que buscó a un poderoso urto, subyugó a la criatura con sus propias manos y la llevó a Nishrek, el reino de Gruumsh. El dios nombró a la bestia Kazahto "Toro" en orco. Sobre la espalda desnuda de Kazaht, Bahgtru luchaba en batalla, embistiendo con la horda enemiga y saltando sobre los cuernos del urto para aterrizar en medio de sus enemigos.

Los orcos que veneran a Bahgtru podrían ocuparse de un establo de toros de guerra que montan al combate. Entrenados para ser feroces monturas desde una edad temprana, los urtos son símbolos sagrados de Bahgtru. Ningún orco comerá carne de tales criaturas, que son tratadas como guerreros honorables cuando perecen.

URO

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 38 (4d10+16)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: —
Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el urto se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego golpea con un ataque de cornada en el mismo turno, el golpe inflige 9 (2d8) de daño perforante adicionales. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o será derribada.

ACCIONES

Cornada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño perforante.

APÉNDICE B: PERSONAJES NO JUGADORES

Este apéndice contiene perfiles para varios personajes no jugadores (PNJ) humanoides, ya sean aliados o enemigos, que expanden los aparecidos en el apéndice B del *Monster Manual*. Estos perfiles sirven para representar a PNJ humano y no humanos, por lo que puedes agregar atributos raciales para personalizarlos aún más.

ABJURADOR

Los abjuradores son magos especialistas que se sienten seguros cuando están protegidos por capas de poder mágico. Los reyes, nobles y otras personas pudientes suelen contratar a abjuradores para lanzar conjuros de protección sobre sus hogares y cavar tesoros.

ABJURADOR

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +8, Sab +5
Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Historia +8
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: cuatro cualesquiera
Desafío: 9 (5.000PX)

Lanzamiento de Conjuros. El abjurador es un lanzador de conjuros de nivel 13. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16, +8 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *guardia de cuchillas*, *luces danzantes*, *mensaje*, *rayo de escarcha*, *reparar*
Nivel 1 (4 espacios): *alarma**, *armadura de mago**, *escudo**, *proyectil mágico*
Nivel 2 (3 espacios): *cerradura arcana**, *invisibilidad*
Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *contrahechizo**, *disparmagia**
Nivel 4 (3 espacios): *destierro**, *piel pétrea**
Nivel 5 (2 espacios): *cono de frío*, *mirra de fuerza*
Nivel 6 (1 espacio): *de la carne a la piedra*, *globo de invulnerabilidad**
Nivel 7 (1 espacio): *símbolo**, *teletransporte*
*Conjuro de abjuración de nivel 1 o superior.

Salvaguarda Arcana. El abjurador cuenta con una guarda mágica que tiene 30 puntos de golpe. Siempre que el mago recibe daño, esta protección lo sufre en su lugar. Si la guarda ve reducido sus puntos de golpe a 0, el abjurador recibirá el daño restante. Cuando el mago lanza un conjuro de abjuración de nivel 1 o superior, esta protección recupera tantos puntos de golpe como el doble del nivel del conjuro.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño contundente o 3 (1d8 - 1) de daño contundente si se usa a dos manos.



BASTÓN
DE ADIVINO

ADIVINO

Los adivinos son magos especialistas que saben que el conocimiento es poder. Pueden actuar de manera distante y misteriosa, insinuando presagios y secretos, o ser un sabelotodo que va revelando secretos e ideas para aumentar su propio estatus o reputación.

ADIVINO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de golpe: 67 (15d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +4
Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Historia +7
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: cuatro cualesquiera
Desafío: 8 (3.900PX)

Lanzamiento de Conjuros. El adivino es un lanzador de conjuros de nivel 15. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego*, *impacto certero*, *luz*, *manos de mago*, *mensaje*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *caída de pluma*, *detectar magia**
Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos**, *localizar objeto**, *rayo abridor*
Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *clarividencia**, *volar*
Nivel 4 (3 espacios): *ajorarcana**, *piel pétrea*, *tormenta de hielo*
Nivel 5 (2 espacios): *enlace telepático* y *Rary**, *escudillar**
Nivel 6 (1 espacio): *sugestión en masa*, *visión veraz**
Nivel 7 (1 espacio): *bola de fuego de explosión retardada*, *teletransporte*
Nivel 8 (1 espacio): *laberinto*
*Conjuro de adivinación de nivel 1 o superior.

Presagia [Recarga después de que el adivino lance un conjuro de adivinación de nivel 1 o superior]. Cuando el adivino crea una criatura que puede ver, realiza una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba característica, el mago puede tirar un d20 y elegir su resultado en lugar de la tirada de ataque, tirada de salvación o prueba característica original.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño contundente o 3 (1d8 - 1) de daño contundente si se utiliza a dos manos.



APRENDIZ DE MAGO

Estos aprendices son lanzadores de conjuros arcanos novatos que sirven a magos más experimentados o asisten a clases. Realizan trabajos serviles, como cocinar y limpiar, a cambio de su iniciación en los caminos de la magia.

ARCHIDRUIDA

Los archidruidas cuidan de las maravillas naturales de sus dominios. Rara vez interactúan con personas civilizadas a menos que exista una gran amenaza para el orden natural. Un archidruida generalmente tiene uno o más pupilos que son **druidas** (consulta el *Monster Manual* para ver su perfil) y sus guardias a menudo están protegidas por bestias aliadas, plantas y feéricos.

APRENDIZ DE MAGO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 9 (2d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano+4, Historia +4
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)
Desafío: 1/4 (50PX)

Lanzamiento de Conjuros. El aprendiz es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su aptitud mágica es inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego*, *prestidigitación*, *reparar*
Nivel 1 (2 espacios): *disfranzar*, *escudo*, *manos ardientes*

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d4) de daño perforante.

ARCHIDRUIDA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura de pieles, escudo)
Puntos de golpe: 132 (24d8 + 24)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +9
Habilidades: Medicina +9, Naturaleza +5, Percepción +9
Sentidos: Percepción pasiva 19
Idiomas: druídico y otros dos cualesquiera
Desafío: 12 (8,400PX)

Lanzamiento de Conjuros. El archidruida es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de druida:

Trucos (a voluntad): *crear llama*, *reparar*, *rociado venenoso*, *saber druídico*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *enmarañar*, *fuego feérico*, *hablar con animales*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona*, *mensaje animal*, *sentidos de la bestia*

Nivel 3 (3 espacios): *curar animales*, *fundirse con la piedra*, *respirar bajo el agua*

Nivel 4 (3 espacios): *dominar bestia*, *localizar criatura*, *muro de fuego*, *piel pétrea*

Nivel 5 (3 espacios): *comunidad con la naturaleza*, *curar heridas en masa*, *paso arbóreo*

Nivel 6 (1 espacio): *curar*, *festín de héroes*, *rayos solar*

Nivel 7 (1 espacio): *tormenta de fuego*

Nivel 8 (1 espacio): *aspectos animales*

Nivel 9 (1 espacio): *presagio*

ACCIONES

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

Cambiar de forma (2/Día). El archidruida se polimorfa mágicamente en una bestia o elemental con un valor de desafío de 6 o menos. Es capaz de permanecer en esta forma hasta 9 horas. Además, puede elegir si su equipo cae al suelo, si se funde con su nueva forma, o si es equipado por esta. El archidruida vuelve a su verdadera forma cuando muere o cae inconsciente. También puede recuperar su forma habitual utilizando una acción adicional en su turno.

Mientras está en una nueva forma, el archidruida mantiene su perfil y su capacidad para hablar, pero su CA, tipo de movimiento, Fuerza y Destreza son reemplazados por los de la forma que haya asumido y gana cualquier sentido especial, competencias, atributos, acciones y reacciones (excepto rasgos de clase, acciones legendarias y acciones en guardia) que esta posea. Puede lanzar sus conjuros que requieran componentes verbales o somáticos en su nueva forma. Además, los ataques realizados mientras está en ella cuentan como mágicos a efectos de superar las resistencias e inmunidades a ataques y daño mágicos.



ARQUERO

Los arqueros defienden los castillos, cazan animales salvajes al margen de la civilización, sirven de artillería en unidades militares y a veces ganan un buen sueldo como bandidos o guardias de caravanas.

BARDO

Los bardos son poetas, narradores y animadores de gran talento que van de un sitio a otro, por lo que habitualmente puede encontrarse actuando en tabernas o en compañía de alegres bandas de aventureros, mercenarios agresivos o mecenas adinerados.



BARDO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des + 4, Sab + 3

Habilidades: Acrobacia + 4, Interpretación + 6, Percepción + 5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 2 (450PX)

Canción de Descanso. El bardo puede interpretar una canción durante un descanso corto. Cualquiera aliado que la escuche recupera 1d6 puntos de golpe adicional e si gasta alguno de sus Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe al final de dicho descanso. El bardo también puede conferirse este beneficio a sí mismo.

Lanzamiento de Conjuros. El bardo es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, + 4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de bardo:

Trucos (a voluntad): amistad, burla dañina, mano de magia

Nivel 1 (4 espacios): *domir*, *hechizar persona*, *heralismo*,

ola atronadora, *palabra de curación*

Nivel 2 (3 espacios): *hacerse invisible*, *invisibilidad*

Mofa (2/Día). El bardo puede utilizar una acción adicional durante su turno para señalar a una criatura que se encuentra a 30 pies o menos de él. Si el objetivo puede oírle, deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 12 o sufrirá desventajas en sus pruebas de característica. Tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta el comienzo del siguiente turno del bardo.

ACCIONES

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

ARQUERO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (cuerpo tachonado)

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Acrobacia + 6, Percepción + 5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: cualquier idioma (generalmente común)

Desafío: 3 (700PX)

Ojo de Arquero (3/Día). Como acción adicional, el arquero puede añadir 1d10 a su siguiente tirada de ataque o de daño realizada con un arco largo o arco corto.

ACCIONES

Ataque múltiple. El arquero realiza dos ataques con su arco largo.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.



BRUJO DEL INFERNAL

HumanoideMediano (cualquieraza), cualquieralineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 78 (12d8 + 24)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Sab+4, Car+7

Habilidades: Conocimiento Arcano+4, Engaño+7, Persuasión+7, Religión+4

Resistencia a daño: cortante de ataques mágicos ni hechos con armas de plata

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: dos cualesquiera (generalmente abisalo infernal)

Desafío: 7 (2.900 PX)

La Suerte de lo Oscuro (Recarga después de un descanso corto o largo). Cuando el brujo recibe una prueba característica o una tirada de salvación, puede añadir un d10 a la tirada. Puede hacer esto después de realizar la tirada, pero antes de que ocurran los efectos de esta.

Lanzamiento de Conjuros. El brujo es un lanzador de conjuros de nivel 17. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Recupera todos sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante, amistad, descarga de fuego, descarga sobrenatural, ilusión menor, mano de mago, prestidigitación*

Niveles 1–5 (4 espacios de nivel 5): *círculo mágico, destierro, escudriñar, golpe flamígero, manos ardientes, muro de fuego, nube apesada, rayo abrasador, represión infernal, sugestión*

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del brujo es Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 15) sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *alterar el propio aspecto, armadura de mago* (solo lanzador), *falsa vida, imagen silenciosa, levitar* (solo lanzador) 1/día cada uno: *dado de la muerte, desplazamiento entre planos, romper la mente*

ACCIONES

Maza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar; alcance 5 pies, un objetivo. Impacta: 3 (1d6) de daño contundente, más 10 (3d6) de daño de fuego.

BRUJO DEL INFERNAL

Los brujos del Infernal obtienen sus poderes a través de pactos mágicos forjados con los señores infernales de los Planos Inferiores. A menudo van acompañados de diablillos o quasits y tienden a comportamientos extremos, ya sea asociarse con sectarios adoradores de infernales o dedicar sus vidas a destruir estos cultos.

BRUJO DEL PRIMIGENIO

Los brujos del Primigenio obtienen sus poderes a través de pactos mágicos forjados con entidades sobrecogedoras de reinos extraños y distantes. Algunos de ellos se asocian con sectarios dedicados a estos seres, así como con aberraciones que comparten sus objetivos. Otros brujos del Primigenio son, por el contrario, expertos en erradicar la locura y la maldad inspiradas por entidades extrañas de más allá de las estrellas.

BRUJO DEL PRIMIGENIO

HumanoideMediano (cualquieraza), cualquieralineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 91 (14d8 + 28)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab+4, Car+7

Habilidades: Conocimiento Arcano+4, Historia+4

Resistencia a daño: psíquico

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: dos cualesquiera, telepatía 30 pies

Desafío: 6 (2.300 PX)

Aura Susurrante. Al comienzo de cada uno de los turnos del brujo, cada criatura de su elección situada a 5 pies o menos de él deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o recibirá 10 (3d6) de daño psíquico, siempre que el brujo no esté incapacitado.

Lanzamiento de Conjuros. El brujo es un lanzador de conjuros de nivel 14. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Recupera todos sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante, descarga sobrenatural, guía, ilusión menor, mano de mago, prestidigitación, toque helado*

Niveles 1–5 (3 espacios de nivel 5): *armadura de Agathys, brazos de Hadar, corona de locura, clarividencia, contactar con otro plano, detectar pensamientos, dominar bestia, puerta dimensional, susurros discordantes, telequinesis, toque vampírico*

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del brujo es Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 15) sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *armadura de mago* (solo lanzador), *detectar magia, hablar con los muertos, levitar, salto* 1/día cada uno: *puerta arcana, visión veraz*

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar; alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. Impacta: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

BRUJO DEL SEÑOR FEÉRICO

Los brujos del Señor Feérico obtienen sus poderes a través de pactos mágicos forjados con los señores del Feywild. Suelen relacionarse con criaturas feéricas menores como bogles, velocistas, gorrros rojos, sátiros y duendes.

VARIANTE: FAMILIARES

Cualquier lanzador de conjuros que sea capaz de lanzar un conjuro de *encontrar familiar* (como un aprendiz, un brujo o un mago) es probable que tenga un familiar. Este puede ser una de las criaturas descritas en el conjuro (consulta el *Player's Handbook*) o algún otro monstruo Diminuto, como una rata canaal, una garrarepente, un observador, un diablillo, un pseudodragón o un quasis.

BRUJO DEL SEÑOR FEÉRICO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 11 (14 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 49 (11d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab+3, Car+6

Habilidades: Conocimiento Arcano +2, Engaño +6,

Naturaleza +2, Persuasión +6

Inmunitades: hechizado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: dos cualesquiera (generalmente silvano)

Desafío: 4 (1.100 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El brujo es un lanzador de conjuros de nivel 11. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Recupera todos sus espacios de conjuro al terminar un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): *amistad*, *burla dañina*, *descarga sobrenatural*, *ilusión menor*, *luces danzantes*, *mano de mago*, *prestidigitación*
Niveles 1–5 (3 espacios de nivel 5): *aparición*, *desplazamiento*, *dominar bestia*, *dormir*, *fuego feérico*, *fuerza fantasmal*, *hechizar persona*, *inmovilizar monstruo*, *paso brumoso*, *puerta dimensional*, *terror*

Lanzamiento de Conjuros Innata. La aptitud mágica innata del brujo es Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 15) sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *armadura de mago* (solo lanzador), *disfrazarse*,

hablar con los animales, *imagen silenciosa*

¡Diz: *conjurar feérico*

ACCIONES

Dago. Ataque canónico cuerpo a cuerpo a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies, 0/20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

REACCIONES

Escape brumoso (Recarga después de un descanso corto o largo). En respuesta a recibir daño, el brujo se vuelve invisible y se teletransporta hasta 60 pies a un espacio desocupado que pueda ver. Permanece invisible hasta el comienzo de su próximo turno o hasta que ataquen, haga una tirada de daño o lance un conjuro.

CAMPEÓN

Los campeones son poderosos guerreros que perfeccionaron sus artes para la lucha en guerras o pozos de gladiadores. Para los soldados y aquellos que se ganan la vida combatiendo, los campeones tienen tanta influencia como los nobles, razón por la que los gobernantes buscan su presencia como un símbolo de estatus.

CAMPEÓN

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 143 (22d8 + 44)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +6

Habilidades: Atletismo +9, Intimidación +5, Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 9 (5.000 PX)

Indomable (2/Dio). El campeón repite una tirada de salvación fallida.

Tomar Aliento (Recarga tras un descanso corto o largo). El campeón recupera 20 puntos de golpe usando una acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El campeón hace tres ataques con su espada o con su arco corto.

Espada. Ataque canónico cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante, más 7 (2d6) de daño cortante adicionales si el campeón le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe totales.

Arco corto. Ataque canónico a distancia: +6 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante, más 7 (2d6) de daño perforante adicionales si el campeón le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe totales.



CONJURADOR

Los conjuradores son magos especialistas que convocan criaturas de otros planos y crean materiales a partir de la nada. Algunos de ellos utilizan su magia para levantar la moral de los ejércitos o destruir a sus enemigos en los campos de batalla, mientras que otros emplean a las criaturas convocadas para proteger sus guaridas.

CONJURADOR

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (13 con armadura de magia)

Punto de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro cualesquiera

Desafío: 6 (2.300PX)

Lanzamiento de Conjuras. El conjurador es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *manada de mago*, *prestidigitación*, *rociada venenosa*, *salpicadura ácida*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de magia*, *proyectil mágico*, *sierviente invisible**

Nivel 2 (3 espacios): *nube de dagas**, *pasobrumoso**, *telaraña**

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *nube apesotosa**

Nivel 4 (3 espacios): *piel pétrea*, *tentáculos negros de Evard**

Nivel 5 (2 espacios): *conjurar elemental**, *nube aniquiladora**

* Conjuro de conjuración de nivel 1 o superior.

Trasposición Benigna (Recargado después de que el conjurador lance un conjuro de conjuración de nivel 1 o superior). Como acción adicional, el conjurador se teletransporta hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver. Si, en cambio, elige un espacio dentro del alcance que está ocupado por una criatura voluntaria Pequeña o Mediana, ambas se teletransportan, intercambiando lugares.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. Impacta: 4 (1d4+2) de daño perforante.

ENCANTADOR

Los encantadores son magos especialistas que entienden cómo alterar y controlar las mentes empleando la magia. Pueden ser agradables e interesantes y usar la magia para manipular a las personas solo cuando las bromas y la persuasión convencionales fallan o, al contrario, pueden ser groseros y exigentes, dependiendo de secaces hechizados y obedientes.

ENCANTADOR

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de magia)

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro cualesquiera

Desafío: 5 (1.800PX)

Lanzamiento de Conjuras. El encantador es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *amistad*, *manada de mago*, *mensaje*, *reparar*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de magia*, *hechizar persona**, *proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona**, *invisibilidad*, *sugestión**

Nivel 3 (3 espacios): *acelerar*, *bola de fuego*, *donde lenguas*

Nivel 4 (3 espacios): *dominar bestia**, *piel pétrea*

Nivel 5 (2 espacios): *inmovilizar monstruo**

* Conjuro de encantamiento de nivel 1 o superior.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacta: 2 (1d6-1) de daño contundente o 3 (1d8-1) de daño contundente si se usa a dos manos.

REACCIONES

Encantamiento instintivo (Recargado después de que el encantador lance un conjuro de encantamiento de nivel 1 o superior).

El encantador trata de desviar mágicamente un ataque realizado contra él, siempre que el atacante esté a 30 pies o menos de distancia y sea visible para el mago. El encantador debe decidir hacerlo antes de tirar para ver si el ataque impacta o falla.

El atacante tendrá que realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD14. Si falla, elegirá como objetivo a la criatura más cercana a él, que no sea el encantador o el mismo. Si hay varias criaturas a la misma distancia, el atacante elige cuál elige como objetivo.



BASTÓN DE
EVOCADOR



ESPADACHÍN

Los espadachines son unos seductores incorregibles que viven basados en propositos dignos de honor. Anhelan la fama, sus citas románticas son frecuentes y se ganan la vida como piratas y corsarios. A la vez se quedan en un lugar durante demasiado tiempo.

ESPADACHÍN

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento al legal

Clase de Armadura: 17 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)
Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Acrobacias +8, Atletismo +5, Persuasión +6
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)
Desafío: 3 (700PX)

Defensa Elegante. Mientras el espadachín lleve armadura ligera o no lleve armadura, y no lleve escudo, podrá sumar su modificador de Carisma a la CA.

Pis Ligeros. El espadachín puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para Destrobarse o Esconderse.

ACCIONES

Ataque múltiple. El espadachín realiza tres ataques: dos con su estoque y uno con su daga.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Estoque. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

EVOCADOR

Los evocadores son magos especialistas, que aprovechan la energía mágica y las fuerzas elementales para destruir. Muchos tienden a ser exaltados y agresivos. Otros son fríos y prudentes, liberando su poder en el momento justo para explotar la debilidad de un oponente.

EVOCADOR

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (-2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +5
Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Historia +7
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: cuatro cualesquiera
Desafío: 9 (5.000 PX)

Esculpir Conjuros. Cuando el evocador lanza un conjuro de evocación que fuerza a otras criaturas que puede ver a hacer una tirada de salvación, puede elegir un número de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro. Estos objetivos tendrán éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro. Si una tirada de salvación con éxito significa que una criatura escogida recibiría la mitad del daño del conjuro, en su lugar no sufre daño alguno.

Lanzamiento de Conjuros. El evocador es un lanzador de conjuros de nivel 12. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (avoluntad): *descarga de fuego**, *luz**, *prestidigitación*,

*rayo de escarcha**

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *monosardientes**, *proyectil mágico**

Nivel 2 (3 espacios): *hacer añicos**, *imagen múltiple*, *pasobrumaso*

Nivel 3 (3 espacios): *bolade fuego**, *contrahechizo*, *relámpago**

Nivel 4 (3 espacios): *tormentade hielo**, *piel pútrida**

Nivel 5 (2 espacios): *canade frío**, *manade Bigby**

Nivel 6 (1 espacio): *murdehiela**, *relámpago encadenado**

* Conjuro de evocación.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño contundente o 3 (1d8 - 1) de daño contundente si se usa a dos manos.

EXPERTO EN ARTES MARCIALES

Los expertos en las artes marciales son monjes disciplinados que han recibido un entrenamiento intensivo en el combate cuerpo a cuerpo. Algunos protegen los monasterios, mientras que otros viajan por el mundo buscando la iluminación o nuevas formas de combate que dominar. Algunos han llegado a convertirse en guardaespaldas, ofreciendo sus aptitudes para la lucha y su lealtad a cambio de comida y alojamiento.

EXPERTO EN ARTES MARCIALES

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16
Puntos de golpe: 60 (1d8+11)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Habilidades: Acrobacias +5, Perspicacia +5, Sigilo +5
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)
Desafío: 3 (700PX)

Defensa sin Armadura. Si el experto no lleva armadura ni porta un escudo, podrá sumar el modificador de Sabiduría a su CA.

ACCIONES

Ataque múltiple. El experto realiza tres ataques sin armas o tres ataques con dardos.

Ataque sin armas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, el experto en artes marciales puede elegir uno de estos efectos adicionales:

- El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o se le caerá un objeto que sostenga (a elección del experto)
- El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 13 o será derribado.
- El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o estará aturrido hasta el final del siguiente turno del experto.

Dardo. Ataque con arma distancia: +5 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

REACCIONES

Desviar proyectiles. Como respuesta a recibir el impacto de un ataque con arma a distancia, el experto desviar el proyectil. El daño provocado por el ataque se reducirá en 1d10 + 3. Si el daño queda reducido a 0, el experto atrapará el proyectil, siempre que sea lo suficientemente pequeño como para poder cogerlo con un mano y enganar en un olíbete.

GUARDIA NEGRO

Los guardias negros son paladines que rompieron sus juramentos sagrados y ahora satisfacen sus propias ambiciones oscuras. Se asocian con infernales y muertos vivientes y rechazan todo lo que hubo de bondadoso en sus vidas anteriores.

GUARDIA NEGRO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)
Puntos de golpe: 153 (18d8 + 72)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Sab +5, Car +5
Habilidades: Atletismo +7, Engaño 5, Intimidación +5
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: cualquier idioma (generalmente común)
Desafío: 8 (3.900 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El guardia negro es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de paladín:

- Nivel 1 (4 espacios): *castigo al transgredor*, *orden imperioso*, *protección contra el bien y el mal*
- Nivel 2 (3 espacios): *castigo marcador*, *hallar al arcero*
- Nivel 3 (2 espacios): *castigo cegado*, *disipar magia*

ACCIONES

Ataque múltiple. El guardia negro realiza tres ataques con guja o su arcocorto.

Guja. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d10 + 4) de daño cortante.
Arcocorto. Ataque con arma distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Aspecto aterrador (Recargo tras de un descanso corto o largo). Del guardia negro emana un aura mágica amenazadora. Cada enemigo situado a 30 pies o menos del guardia negro deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estará asustado durante 1 minuto. Si un objetivo asustado termina su turno a más de 30 pies de distancia del guardia negro, podrá repetir la tirada de salvación, terminando el efecto si tiene éxito.

ILUSIONISTA

Los ilusionistas son magos especialistas que retuerce la luz, el sonido, las sombras e incluso las mentes para crear efectos falsos y casi reales. Pueden ser extravagantes y utilizarse sus poderes de maneras espectaculares y obvias, o todo lo contrario: discretos y sutiles, empleando su magia para ocultar la verdad.

MAESTRO LADRÓN

Los maestros ladrones son conocidos por perpetrar golpes audaces. Tienen a forjarse una reputación y a crear un culto a su personalidad. Un maestro ladrón podría "retirarse" del trabajo práctico para dirigir un gremio de ladrones, encabezando un proyecto secreto o disfrutando de una vida tranquila y lujosa.



MAESTRO LADRÓN

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (cuerto tachonado)

Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des + 7, Int + 3

Habilidades: Acrobacias + 7, Atletismo + 3, Juego de Manos + 7, Percepción + 3, Sigilo + 7

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: cualquier idioma (generalmente común), jerga de ladrones

Desafío: 5 (1.800 PX)

Acción Astuta. El maestro puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para realizar una acción de Correr, Destrajarse o Esconderse.

Ataque Furtivo (1/Turno). El maestro inflige 14 (4d6) de daño adicional a un objetivo al que impacte con un ataque con arma en cuya tirada de ataque tuviera ventaja. No necesita tener ventaja si un aliado no incapacitado del maestro está a 5 pies o menos del objetivo y el ladrón no sufre desventaja en la tirada de ataque.

Evasión. Si el maestro se ve sometido a un efecto que le permite realizar una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en su lugar no sufre daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad del daño si falla.

ACCIONES

Ataque múltiple. El ladrón realiza tres ataques con su espada corta.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies. un objetivo. Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Ballesta ligera. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 80/320 pies. un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

REACCIONES

Esquivas oscuras. El maestro reduce a la mitad el daño que recibe de un ataque que le impacta. Debe poder ver al atacante.

ILUSIONISTA

Humanoide Mediana (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Int + 5, Sab + 2

Habilidades: Conocimiento Arcano + 5, Historia + 5

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: cuatro cualesquiera

Desafío: 3 (700 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El ilusionista es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor*, *luces danzantes*, *mano de mago*, *rociada venenosa*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *disfrazarse**,

proyectil mágico, *rociada de calor**

Nivel 2 (3 espacios): *fuerza fantasmal**, *imagen múltiple**, *invisibilidad**

Nivel 3 (3 espacios): *imagen mayor**, *corcel fantasma**

Nivel 4 (1 espacio): *asesino fantasmal**

* Conjuro de ilusión de nivel 1 o superior.

Desplazamiento (Recarga después de que el ilusionista lance un conjuro de ilusión de nivel 1 o superior). Como acción adicional, el ilusionista proyecta una ilusión que hace que el mago parezca estar quieto y en un lugar situado a pocas pulgadas de su ubicación real, haciendo que cualquier criatura tenga desventaja en las tiradas de ataque realizadas contra él. El efecto termina si el ilusionista recibe daño, queda incapacitado o su velocidad se reduce en 0.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 5 pies. un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño contundente o 3 (1d8 - 1) de daño contundente si se usa a dos manos.

NIGROMANTE

Los nigromantes son magos especialistas que estudian la interacción de la vida, la muerte y los muertos vivos. A algunos les gusta enterrar cadáveres para crear esclavos muertos vivos. Otros usan sus poderes para el bien y se convierten en cazadores de muertos vivos y arriesgan sus vidas para salvar a los demás.

NIGROMANTE

Humanoide Mediano (cualquiera), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (13 con armadura demago)

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int+7, Sab+5

Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Historia +7

Resistencia a daño: necrótico

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro idiomas cualesquiera

Desafío: 9 (5.000PX)

Cosecha Sinistra (1/Turno). Cuando el nigromante mata a una criatura que no sea un autómatas ni un muerto vivo con un conjuro de nivel 1 o superior, el mago recupera tantos puntos de golpe como el doble del nivel del conjuro, o el triple si es un conjuro de nigromancia.

Lanzamiento de Conjuros. El nigromante es un lanzador de conjuros de nivel 12. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *luces danzantes, maridomago, reparar, toque helado*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura demago, falsavida*, rayo nauseabundo**

Nivel 2 (3 espacios): *rayo debilitador*, sordera/ceguera*, telaraña*

Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos*, imponer maldición*, toque vampírico**

Nivel 4 (3 espacios): *marchitar*, piel pétrea, puerta dimensional*

Nivel 5 (2 espacios): *mano de Bigby, nube antiplaguera*

Nivel 6 (1 espacio): *círculo de muerte**

* Conjuro de nigromancia de nivel 1 o superior.

ACCIONES

Toque marchitar. *Atoque de conjuro cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacta: 5 (2d4) de daño necrótico.*



SACERDOTE DEL KRAKEN

Un kraken puede parecer divino para las personas que han sido testigos de su furia. Los que confunden su poder con el de una deidad y aquellos que buscan apaciguar al monstruo a través de la veneración a veces son recompensados con dones, para luego servir como sacerdotes del kraken.

El kraken puede ser levemente consciente de los pensamientos de un sacerdote si los dos están en el mismo plano de existencia y, una vez hecho esto, puede apartar la personalidad del humanoide y controlarlo. Los sacerdotes del kraken pueden actuar como ojos y oídos para sus amos y, cuando el monstruo tiene algo que decir, uno de estos adeptos se convierte en su portavoz.

Cada uno de los sacerdotes sufre un cambio de apariencia que refleja la influencia del kraken, aunque todos difieren en cómo se manifiesta su veneración. Por ejemplo, uno podría tener ojos negros como la tinta y un tentáculo en lugar de

SACERDOTE DEL KRAKEN

Humanoide Mediano (cualquier raza),
cualquier alineamiento malvado

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 75 (10d8+30)
Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Percepción +5

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques mágicos

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 5 (1.800 PX)

Anfibia. El sacerdote puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del sacerdote es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *crear o destruir agua, orden imperiosa*

3/día cada uno: *caminar sobre el agua, controlar agua, oscuridad, respirar bajo el agua*

1/día cada uno: *llamar al relámpago, tentáculos negros de Evard*

ACCIONES

Toque atronador. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +5 a impactar. Alcance 5 pies, un objetivo. Impacta: 27 (5d10) de daño de trueno.

Voz del kraken (Recarga después de un descanso corto o largo).

Un kraken habla a través del sacerdote con una voz atronadora audible en un radio de 300 pies. Las criaturas elegidas por el sacerdote que pueden escuchar las palabras del kraken (que se pronuncian en abisal, infernal o primordial) deberán superar una tirada de salvación de Carisma CD 14 o estarán asustadas durante 1 minuto. Un objetivo asustado podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

lengua, mientras que otro podría presentar una cara sin rasgos distintivos y un cuerpo cubierto de ojos y bocas que gotean agua de mar. Estas horribles manifestaciones se intensifican cuando el kraken posee a su esbirro para anunciar sus terribles pronunciamientos.

SACERDOTE GUERRERO

Los sacerdotes guerreros adoran a las deidades de la guerra y el combate. Planean tácticas, conducen a los soldados a la batalla, se enfrentan a lanzadores de conjuros enemigos y atienden a los caídos. Un sacerdote guerrero podría comandar un ejército o servir como la mano derecha de un señor de la guerra en el campo de batalla.

SACERDOTE GUERRERO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)
Puntos de golpe: 117 (18d8+36)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +7

Habilidades: Intimidación +5, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 9 (5.000 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El sacerdote es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro).

Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *llamasagrada, luz, piedad con los moribundos, reparar*

Nivel 1 (4 espacios): *escudo de fe, fardar divino, palabrade curación, saetaguia*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, arma mágica, plegaria de curación, restablecimiento menor, silencio*

Nivel 3 (3 espacios): *caminar sobre el agua, disiparmagia, el mantode cruzado, espíritus guardianes, revivir, señal de esperanza*

Nivel 4 (3 espacios): *desierto, guardián de la fe, libertad de movimiento, piel pétrea*

Nivel 5 (1 espacio): *curar heridas en masa, golpe flamigero, inmovilizar monstruo*

ACCIONES

Ataque múltiple. El sacerdote realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Maza a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d6+3) de daño contundente.

REACCIONES

Golpe guiado (Recarga tras un descanso corto o largo). El sacerdote otorga una bonificación de +10 a una tirada de ataque realizado por él mismo o por otra criatura situada a 30 pies o menos de él. El sacerdote puede hacer esta elección después de que se realice la tirada, pero antes de que impacte o falle.

SEÑOR DE LA GUERRA

Los señores de la guerra son comandantes legendarios distinguidos en el campo de batalla, cuyos nombres son pronunciados con admiración. Después de una serie de victorias decisivas, uno de ellos podría asumir fácilmente el papel de monarca o general y atraer a seguidores dispuestos a morir por su estandarte.

SEÑOR DE LA GUERRA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 225 (27d8 + 108)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +9, Des +7, Con +8

Habilidades: Atletismo +9, Intimidación +8, Percepción +5,

Persuasión +8

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 12 (8.400PX)

Indómito (3/Día). El señor de la guerra puede repetir una tirada de salvación fallida. Debe quedarse el nuevo resultado.

Superviviente. El señor de la guerra recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe pero menos puntos de golpe que la mitad de sus puntos de golpe máximos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El señor de la guerra hace dos ataques con arma.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d6 + 5) de daño cortante.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

ACCIONES LEGENDARIAS

El señor de la guerra puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una de ellas y vez y debe hacerlo solo al final del turno de otra criatura. El señor de la guerra recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ataque con arma. El señor de la guerra realiza un ataque con arma.

Ordenar a un aliado. El señor de la guerra elige como objetivo a un aliado que pueda ver y se encuentre a 30 pies o menos de él. Si el objetivo puede verlo y escucharlo, podrá realizar un ataque con arma usando su reacción con ventaja en la tirada de ataque.

Asustar al enemigo (cuesta 2 acciones). El señor de la guerra elige como objetivo a un enemigo que puede ver y se encuentre a 30 pies o menos de él. Si el objetivo puede verlo y escucharlo, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o estará asustado hasta el final del próximo turno de señor de la guerra.

BASTÓN DE
TRANSMUTADOR

TRANSMUTADOR

Los transmutadores son magos especialistas que abrazan el cambio, critican el *statu quo* y ven la transmutación mágica como un camino hacia la riqueza, la iluminación o la apoteosis.

TRANSMUTADOR

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: cuatro cualesquiera

Desafío: 5 (1.800PX)

Lanzamiento de Conjuros. El transmutador es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tienen preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *luz*, *prestidigitación*, *rayo de escarcha*, *reparar*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *arce cromático*, *retirada expeditiva**

Nivel 2 (3 espacios): *abrir**, *alterar el propio aspecto**, *inmovilizar persona*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *desplazamiento**, *ralentizar**

Nivel 4 (3 espacios): *piel pétrea*, *polimarfar**

Nivel 5 (1 espacio): *telequinesis*†

* Conjuro de transmutación de nivel 1 o superior.

Piedra de Transmutador. El transmutador lleva una piedra mágica que creyó otorga a su portador uno de los siguientes efectos:

- Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies
- Se añaden 10 pies a la velocidad del portador mientras no esté cargado.
- Posee competencia en las tiradas de salvación de Constitución.
- Cuenta con resistencia al daño de ácido, frío, fuego, relámpago o trueno (a elección del transmutador cuando elige este beneficio)

Si el transmutador tiene la piedra y lanza un conjuro de transmutación de nivel 1 o superior, puede cambiar el efecto del objeto.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 2 (1d6 - 1) de daño contundente o 3 (1d8 - 1) de daño contundente si se usados manos.



APÉNDICE C: LISTADOS DE MONSTRUOS

PERFILES POR TIPO DE CRIATURA

Aberraciones		Gigantes	
Beso mortífero.....	133	Boca de Grolantor.....	145
Cerebro anciano.....	125	Gigante de escarcha eterno.....	146
Cria de neogi.....	172	Gigante de fuego acorazado.....	147
Gauth.....	134	Gigante de las nubes sonriente.....	148
Maestro neogi.....	173	Gigante de piedra	
Morkoth.....	171	caminante de sueños.....	149
Neogi.....	173	Gigante de las tormentas	
Neotélido.....	174	quintaesencia.....	150
Observador.....	135	Humanoides	
Testigo mental.....	193	Abjurador.....	209
Ulitharid.....	126	Adivino.....	209
Bestias		Aprendiz de mago.....	210
Brontosaurio.....	139	Archidruida.....	210
Deinorychus.....	139	Arquero.....	211
Delfín.....	207	Bardo.....	211
Dimetrodón.....	139	Brujo del Infernal.....	212
Enjambre de larvas podridas.....	207	Brujo del Primigenio.....	212
Enjambre de ratas craneales.....	186	Brujo del Señor Feérico.....	213
Estegosaurio.....	140	Campión.....	213
Hadrosaurio.....	140	Conjurador.....	214
Quetzalcoatlus.....	140	Encantador.....	214
Rata craneal.....	186	Engendro marino.....	144
Uro.....	208	Espadachín.....	215
Vaca (buey, rothé, vaka hedionda).....	208	Evocador.....	215
Velociraptor.....	140	Experto en artes marciales.....	216
Celestiales		Flind.....	152
Ki-rin.....	160	Gnoll cazador.....	153
Cienos		Gnoll roecarne.....	154
Rastreador reptante.....	185	Grung.....	156
Dragones		Grung salvaje.....	157
Draco guardián.....	141	Guardaestripe yuan-ti.....	204
Elementales		Guardia negro.....	216
Caracol flagelo.....	131	Guerrero de élite grung.....	157
Feéricos		Hechicero escamoso kobold.....	163
Boogle.....	130	Hobgoblin devastador.....	158
Gorro rojo.....	155	Hobgoblin sombra férrea.....	159
Korred.....	165	Ilusionista.....	217
Meenlock.....	169	Inventor kobold.....	164
Oscurecedor.....	180	Kobold escudodragón.....	162
Oscurecedor anciano.....	180	Maestro ladrón.....	217
Sabueso yeth.....	188	Nigromante.....	218
Saga annis.....	189	Nilbog.....	175
Saga bheur.....	190	Orca garra de Luthic.....	176
Velocista.....	199	Orco colmillo rojo de Shargaas.....	176
		Orco criado por Yurtrus.....	177
		Orco espada de Ilneval.....	178
		Orco mano de Yurtrus.....	178
		Retono de las profundidades.....	187
		Sacerdote del kraken.....	218
		Sacerdote guerrero.....	219
		Salamandra flamígera.....	191
		Salamandra flamígera bruja de Imix.....	192
		Señor de la guerra.....	220
		Transmutador.....	220
		Xvart.....	201
		Xvart brujo de Raxivort.....	201
		Infernales	
		Babau.....	136
		Barghest.....	128
		Demonio de fauces.....	137
		Devorador.....	138
		Dræglloth.....	142
		Shoosuva.....	137
		Tanarukk.....	179
		Vargouille.....	196
		Monstruosidades	
		Anatema yuan-ti.....	202
		Banderhobb.....	127
		Caminante gigantesco.....	192
		Catoblepas.....	132
		Cuentapasadillas yuan-ti.....	203
		Choldrith.....	183
		Girallon.....	151
		Leucrota.....	166
		Maestro del pozo yuan-ti.....	205
		Mastín sombrío.....	168
		Pescador de cuevas.....	181
		Quitina.....	182
		Ranamat.....	184
		Susurrador mental yuan-ti.....	206
		Tlincalli.....	194
		Trampero.....	195
		Muertos vivos	
		Alhoon.....	123
		Azotamientos liche	
		(variante de alhoon).....	123
		Bodak.....	129
		Engendro de Kyuss.....	143
		Gnoll marchito.....	153
		Plantas	
		Espinoso.....	198
		Jefe vegepigmeo.....	198
		Madera añil.....	167
		Vegepigmeo.....	197
		Vegepigmeo.....	197
		Velociraptor.....	140
		Desafío: 1/2 (100 PX)	
		Enjambre de larvas podridas.....	207
		Gnoll cazador.....	153
		Observador.....	135
		Orcocriado por Yurtrus.....	177

PERFILES POR VALOR DE DESAFÍO

Desafío: 0(0-10PX)		Desafío: 1/4 (50 PX)	
Rata craneal.....	186	Aprendiz de mago.....	210
Desafío: 1/8(25PX)		Dimetrodón.....	139
Boogle.....	130	Gnoll marchito.....	153
Criade neogi.....	172	Grung.....	156
Delfín.....	207	Hadrosaurio.....	140
Xvart.....	201	Inventor kobold.....	164
		Vaca (buey, rothé, vaka hedionda).....	208

Oscurecedor	180	Pescador de cuevas	181	Saga bheur	190
Quitina	182	Rastreador reptante	185	Desafío: 8 (3.900 PX)	
Salamandra flamígera guerrera	191	Retoño de las profundidades	187	Adivino	209
Desafío: 1 (200 PX)		Trampero	195	Guardia negro	216
Caminante gigantesco	192	Desafío: 4 (1.100 PX)		Shoosuva	137
Deinonychus	139	Babau	136	Desafío: 9 (5.000 PX)	
Demonio de fauces	137	Barghest	128	Abjurado	209
Engendro marino	144	Brujo del Señor Feérico	213	Campeón	213
Espinoso	198	Cuentapasadillas yuan-ti	203	Evocador	215
Gnoll roecarne	154	Estegosaurio	140	Flind	152
Grung salvaje	157	Girallon	151	Nigromante	218
Hechicero escamoso kobold	163	Hobgoblin devastador	158	Sacerdote guerrero	219
Kobold escudodragón	162	Maestro neogi	173	Ulitharid	126
Nilbog	175	Orco espada de llineval	178	Desafío: 10 (5.900 PX)	
Salamandra flamígera bruja de Imix	192	Sabueso yeth	188	Alhoon	123
Vargouille	196	Susurrador mental yuan-ti	206	Beso mortífero	133
Velocista	199	Desafío: 5 (1.800 PX)		Gigante de piedra	
Xvart brujo de Raxivort	201	Banderhobb	127	caminante de sueños	149
Desafío: 2 (450 PX)		Brontosaurio	139	Ranamot	184
Bardo	211	Catoblepas	132	Desafío: 11 (7.200 PX)	
Draco guardián	141	Encantador	214	Gigante de las nubes sonriente	148
Guardaestirpe yuan-ti	204	Engendro de Kyuss	143	Morkoth	171
Guerrero de élite grung	157	Enjambre de ratas craneales	186	Desafío: 12 (8.400 PX)	
Hobgoblin sombra férrea	159	Madera añil	167	Anatema yuan-ti	202
Jefe vegegmeo	198	Maestro del pozo yuan-ti	205	Archidruida	210
Master sombrío	168	Maestro ladrón	217	Gigante de escarcha eterno	146
Meenlock	169	Sacerdote del kraken	218	Ki-rin	160
Orca garra de Luthic	176	Tanarukk	179	Morkoth (en guardia)	170
Orco mano de Yurtrus	178	Testigo mental	193	Señor de la guerra	220
Oscurecedor anciano	180	Tlincalli	194	Desafío: 13 (10.000 PX)	
Quetzalcoatlus	140	Transmutador	220	Devorador	138
Uro	208	Desafío: 6 (2.300 PX)		Neotélido	174
Desafío: 3 (700 PX)		Boca de Grolantor	145	Desafío: 14 (11.500 PX)	
Arquero	211	Bodak	129	Cerebro anciano	125
Caracol flagelo	131	Brujo del Primigenio	212	Gigante de fuego acorazado	147
Choldrith	183	Conjurador	214	Desafío: 16 (15.000 PX)	
Espadachín	215	Gauth	134	Gigante de las tormentas	
Experto en artes marciales	216	Saga annis	189	quintaesencia	150
Gorro rojo	155	Desafío: 7 (2.900 PX)		Desafío: 22 (41.000 PX)	
Ilusionista	217	Brujo del Infernal	212	Azotamientos liche	
Leucrota	166	Draegloth	142	(variante de alhoon)	123
Neogi	173	Korred	165		
Orco colmillo rojo de Shargaas	176				

CRATURAS POR ENTORNO

CRATURAS BAJO EL AGUA

Craturas	Desafío(PX)
Delfín	1/8 (25 PX)
Engendro marino	1 (200PX)
Retoño de las profundidades	3 (700PX)
Sacerdote del kraken	5 (1.800 PX)
Morkoth	11 (7.200PX)
Archidruida	12 (8.400PX)
Gigante de las tormentas quintaesencia	16 (15.000PX)

CRATURAS EN BOSQUES

Craturas	Desafío(PX)
Boggie	1/8 (25 PX)
Gnoll marchito, grung, inventorkobold, vegegmeo, velociraptor	1/4 (50 PX)

Craturas	Desafío(PX)
Gnoll cazador, orco criado por Yurtrus, oscurecedor	1/2 (100 PX)
Deinonychus, espinoso, gnoll roecarne, grung salvaje, hechicero escamoso kobold, kobold escudodragón, nilbog, velocista	1 (200PX)
Dracoguardián (verde), guardaestirpe yuan-ti, guerrero de élite grung, hobgoblinsombra férrea, jefe vegegmeo, mastin sombrío, meenlock, orco mano de Yurtrus, oscurecedor anciano	2 (450 PX)
Arquero, caracol flagelo, gorrorojo, orco colmillo rojo de Shargaas	3 (700PX)
Barghest, brujo del Señor Feérico, cuentapasadillas yuan-ti, estegosaurio, girallon, hobgoblin devastador, orco espada de llineval, sabueso yeth, susurrador mental yuan-ti	4 (1.100 PX)
Brontosaurio, madera añil, maestro del pozo yuan-ti	5 (1.800PX)

Criaturas	Desafío (PX)
Korred	7 (2.900PX)
Shoosuva	8 (3.900PX)
Flind	9 (5.000PX)
Anatemayuan-ti, archidruída	12 (8.400PX)

CRUATURAS EN CIUDADES

Criaturas	Desafío (PX)
Rata craneal	0 (10 PX)
Aprendiz, boggle	1/8 (25 PX)
Inventor, kobold, vaca (buey)	1/4 (50 PX)
Oscurecedor	1/2 (100 PX)
Hechicero escamoso kobold	1 (200PX)
Bardo, drac guardián (cualquiera), meenlock, oscurecedor o anciano	2 (450PX)
Arquero, espadachín, experto en artes marciales, ilusionista, orco colmillor o jode Shargaas, rastreador reptante	3 (700PX)
Babau, brujo del Señor Feérico	4 (1.100 PX)
Banderhobb, encantador, enjambre de ratas craneales, maestro ladrón, transmudador	5 (1.800PX)
Bodak, brujo del Primigenio, conjurador	6 (2.300PX)
Brujo del Infernal	7 (2.900PX)
Adivinador, guardia negro	8 (3.900PX)
Abjurator, campeón, evocador, nigromante, sacerdote guerrero	9 (5.000PX)
Señor de la guerra	12 (8.400PX)

CRUATURAS EN COLINAS

Criaturas	Desafío (PX)
Boggle, criade neogi, xuart	1/8 (25PX)
Gnoll marchito, inventor, kobold	1/4 (50PX)
Gnoll cazador, orco, criador, Yurtrus, salamandra flamígera	1/2 (100 PX)
Deinonychus, caminante gigantesco, gnoll, orco, neagi, hechicero escamoso kobold, kobold escudo dragón, nilbog, salamandra flamígera, bruja de Imix, xuart, brujo de Raiivort	1 (200PX)
Hobgoblin sombra férrea, mastin sombrío, orco, manode Yurtrus, quetzalcoatlus, uro	2 (450 PX)
Gorrorrojo, neogi, orco colmillor o jode Shargaas	3 (700PX)
Barghest, hobgoblin devastador, maestro neogi, orco espada de lIneval, sabueso yeth	4 (1.100 PX)
Tanaruk	5 (1.800PX)
Bocade Grolantor, brujo del Primigenio, sagaannis	6 (2.300PX)
Flind	9 (5.000PX)
Shoosuva	8 (3.900PX)
Gigante de piedra caminante de sueños	10 (5.900PX)

CRUATURAS EN COSTAS

Criaturas	Desafío (PX)
Delfín	1/8 (25 PX)
Dimetrodón	1/4 (50 PX)
Engendro marino	1 (200PX)
Quetzalcoatlus	2 (450 PX)
Espadachín, retoño de las profundidades	3 (700PX)
Sacerdote del kraken	5 (1.800PX)

Criaturas	Desafío (PX)
Gigante de piedra caminante de sueños	10 (5.900PX)
Morkoth	11 (7.200PX)
Gigante de escarcha eterno, ki-rin	12 (8.400PX)
Gigante de las tormentas quintaesencia	16 (15.000PX)

CRUATURAS EN DESIERTOS

Criaturas	Desafío (PX)
Salamandra flamígera	1/2 (100 PX)
Vargouille	1 (200PX)
Dracoguardián (azul), guardas tirpeyuan-ti	2 (450PX)
Leucrota	3 (700PX)
Cuentas de adilas yuan-ti, susurrador mental yuan-ti	4 (1.100 PX)
Engendro de Kyuss, maestro del pozo yuan-ti, tIncalli	5 (1.800 PX)
Brujo del Infierno	(2.900 PX)
Campesín, nigromante, sacerdote guerrero	9 (5.000 PX)
Anatema yuan-ti, ki-rin	12 (8.400 PX)
Gigante de las tormentas quintaesencia	16 (15.000 PX)

CRUATURAS EN MONTAÑAS

Criaturas	Desafío (PX)
Inventor, kobold	1/4 (50 PX)
Orcocriador, Yurtrus, salamandra flamígera	1/2 (100 PX)
Caminante gigantesco, hechicero escamoso kobold, kobold escudo dragón, salamandra flamígera, bruja de Imix	1 (200PX)
Dracoguardián (rojo), orco, garrade Luthic, orco, mano de Yurtrus, quetzalcoatlus, uro	2 (450 PX)
Orcocolmillor o jode Shargaas	3 (700PX)
Barghest, brujo del Señor Feérico, orco espada de lIneval	4 (1.100 PX)
Tanaruk	5 (1.800 PX)
Brujo del Primigenio, sagaannis	6 (2.300 PX)
Gigante de piedra caminante de sueños	10 (5.900 PX)
Gigante de las nubes oriente	11 (7.200 PX)
Archidruída, ki-rin	12 (8.400 PX)
Gigante de fuego corazzado	14 (11.500 PX)
Gigante de las tormentas quintaesencia	16 (15.000 PX)

CRUATURAS EN PANTANOS

Criaturas	Desafío (PX)
Dimetrodón, hadrosaurio, vegepigmeo	1/4 (50 PX)
Enjambre de larvas podridas, oscurecedor	1/2 (100 PX)
Espinoso, vargouille	1 (200PX)
Dracoguardián (negro), meenlock, mastin sombrío, jefe vegepigmeo, oscurecedor anciano	2 (450PX)
Caracol flagelo, gorrorrojo	3 (700PX)
Brujo del Señor Feérico	4 (1.100 PX)
Catoblepas	5 (1.800PX)
Bodak	6 (2.300PX)
Ranarot	10 (5.900PX)
Archidruída	12 (8.400PX)

CRATURAS EN PRADERAS

Criaturas	Desafío(PX)
Gnollmarchito,hadrosaurio,vaca (rothé), velociraptor	1/4 (50 PX)
Gnoll cazador,orcocriadoporYurtus	1/2 (100 PX)
Deinonychus,gnoll roecarne	1 (200PX)
Hobgoblinsonmbráferrea,orcocomanodeYurtus,uro	2 (450 PX)
Leucrota	3 (700PX)
Barghest,estegosaurio, hobgobln devastador, orcoespada de ilneval,sabuesoyeth	4 (1.100 PX)
Brontosaurio	5 (1.800PX)
Bocade Crolantor	6 (2.300PX)
Flind	9 (5.000PX)
Shoosuva	8 (3.900PX)
Ki-rin	12 (8.400 PX)

CRATURAS EN ZONAS POLARES

Criaturas	Desafío(PX)
Gnoll marchito	1/4 (50PX)
Gnoll cazador	1/2(100 PX)
Gnoll roecarne	1 (200PX)
Draco guardián (blanco)	2 (450PX)
Brujo del Señor Feérico	4 (1.100 PX)
Brujo del Primigenio	6 (2.300PX)
BrujodelInfernal,sagabheur	7 (2.900PX)
Shoosuva	8 (3.900PX)
Flind	9 (5.000PX)
Gigantede escarchaeterno	12 (8.400PX)
Gigantedelas tormentasquintaesencia	16 (15.000 PX)

CRATURAS EN EL UNDERDARK

Criaturas	Desafío(PX)
Rata craneal	0 (10 PX)
Boggie, cria deneogi, xvart	1/8 (25PX)
Inventor kobold,vaca (rothé profundo)	1/4 (50PX)
Enjambrede larvas podridas, observador, orcocriadopor Yurtus, oscurecedor, salamandrafamígera, quitina	1/2 (100 PX)
Caminantegigantesco, demonio delas fauces, hechiceroescamosokobold, koboldescudodragón,nilbog, salamandrafamígera brujadelmix, vargouille, xvartbrujode Razivort	1 (200PX)
Draco guardián (rojo), guardaestripe yuan-ti, orca garra de Luthic, orco mano de Yurtus, oscurecedor anciano	2 (450PX)
Caracol flagelo, choldrith, neogi, orco colmillo rojo de Shargaas, pescador de cuevas, rastreador reptante, trampero	3 (700 PX)
Babau, barghest, cuentapesadillas yuan-ti, maestro neogi, orco espada de ilneval, susurrador mental yuan-ti	4 (1.100 PX)
Engendro de Kyuss, enjambrede ratas craneales, maestro del pozoyuan-ti, tanarukk, testigo mental	5 (1.800PX)
Bodak,brujo del Primigenio,gauth	6 (2.300PX)
Brujo delInfernal, draegloth	7 (2.900PX)
Guarda negro	8 (3.900PX)
Ulitharid	9 (5.000PX)
Alhoon, beso mortífero, ranamot	10 (5.900PX)
Anatemayuan-ti	12 (8.400PX)
Devorador, neotéldo	13 (10.000PX)
Cerebro anciano,gigantede fuegoacorazado	14 (11.500 PX)
Azotamentes liche (consultaAlhoon)	22 (41.000PX)



LA INVESTIGACIÓN NUNCA HABÍA SIDO TAN PELIGROSA

¡El estimado maestro del saber, Volothamp Geddarm, ha vuelto! Ha escrito una disertación fantástica, que cubre algunos de los monstruos más emblemáticos del mundo de **DUNGEONS & DRAGONS**. No obstante, el mismísimo Sabio del Valle de las Sombras, Elminster, no cree que Volo haya sido del todo exacto en ciertos detalles. No te pierdas cómo Volo y Elminster se unen para ilustrar a los no iniciados con sus conocimientos sobre criaturas tanto comunes como extrañas.

Este libro, que sin duda servirá de inspiración para cualquier Dungeon Master, explora las historias y guardias de varios monstruos, incluidos gigantes, azotantes, orcos y trasgos. Los jugadores encontrarán en su interior reglas para interpretar a una gran variedad de nuevas razas, como el angelical aasimar o el felino tabaxi. Además, se incluyen perfiles para decenas de monstruos, algunos nuevos y otros provenientes del ilustre pasado del juego, listos para aparecer en tus aventuras de D&D, ya sea como amigos poderosos o enemigos terribles.

Utilízala con la quinta edición del
Player's Handbook, *Monster Manual*
y *Dungeon Master's Guide*.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



8 435407 629899

GUÍA DE VOLO DE LOS MONSTRUOS
SKU : EEWCDD13
EAN : 8435407629899

730053