Pathfinder Society®

Año de la Llave Celeste

Suplemento de El Asedio de los Áspides

Por Jim Groves

ESTHER REUS MARTINEZ (Order # 3376731)

Suplemento de El Asedio de los Áspides

Sociedad *Pathfinder* Especial nº 6–97

Autor • Jim Groves
Ilustración de portada • Marko Horvatin
Ilustraciones adicionales • Peter Bergtig, Banko Bistrovic, Alberto Dal Lago, Vincent Devault, Matt Dixon, Andrew Hou, Eric Lofgren, Jorge Maese, Diana Martinez, Joshua Meehan, Emiliano Petrozzi, Jean-Baptiste Reynaud, Shreya Shetty, Dean Spencer, Florian Stitz, Xia Taptara, Tyler Walpole, Ben Wootten y Kieran Yanner

Dirección creativa • James Jacobs
Redactor jefe • F. Wesley Schneider
Redactor ejecutivo • James L. Sutter

Dirección de desarrollo • John Compton
Desarrollo *sénior* • Rob McCreary
Desarrollo • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland y Owen K.C. Stephens
Asistentes de desarrollo • Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz y Linda Zayas-Palmer
Redactores *sénior* • Judy Bauer y Christopher Carey
Redactores • Joe Homes y Jason Keeley
Jefatura de diseño • Jason Bulmahn
Diseño • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifter

Dirección artística • Sarah E. Robinson
Dirección artística *sénior* • Andrew Vallas
Jefatura artística • Sonja Morris
Diseño gráfico • Emily Crowell
Editor • Erik Mona

CEO de Paizo • Lisa Stevens
Director de operaciones • Jeffrey Alvarez
Jefe de ventas • Pierce Watters
Ventas • Cosmo Eisele
Jefatura de márketing • Jenny Bendel
Vicepresidencia de finanzas • Christopher Selfo
Contabilidad • Ashley Kaprielian
Administración • B. Scott Keim
Dirección técnica • Vic Wertz
Dirección de desarrollo de *software* • Cort Odekirk
Desarrollo de software *sénior* • Gary Teter
Coordinación de campañas • Mike Brock
Durección de proyectos • Jessica Price
Coordinador de licencias • Michael Kenway

Equipo de la Comunidad • Liz Courts y Chris Lambertz
Equipo de Atención al cliente • Sharaya Kemp, Katina Mathieson, Sara Marie Teter y Diego Valdez
Equipo del Almacén • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood
Equipo de la página Web • Christopher Anthony, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith y Scott Spalding

Créditos de la versión española

Dirección de la serie • Joaquim Dorca
Traducción • Rosa María Arbós
Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Maquetación • Darío Pérez Catalán

Pathfinder Society Special #6–97: El Suplemento de El Asedio de los Áspides contiene todas las criaturas de los volúmenes *Pathfinder* en tapa dura que se utilizan en el Especial 6-97, El Asedio de los Áspides

Este producto cumple con la Open Game License (OGL) y es adecuado para utilizarse con el juego de rol *Pathfinder* o la edición 3.5 del juego de rol de fantasía más antiguo del mundo.

Identidad de producto: los siguientes objetos se identifican por la presente como identidad de producto, tal y como se define en Open Game License versión 1.0a, Sección 1(e) y no se consideran contenido abierto. Toda marca comercial, marca registrada, nombre propio (personajes, dioses, etc.), diálogo, tramas, líneas de relato, ubicaciones, personajes, ilustraciones y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de juego abierto o sea de dominio público no se incluye en esta declaración).
Contenido abierto: excepto el material designado como Identidad de producto (ver más arriba), la mecánica de juego de este producto de Paizo Inc. es Contenido de juego abierto, tal y como se define en la Open Gaming License versión 1.0a, Sección 1(d). No está permitido reproducir parte alguna de esta obra más allá del material designado como Contenido de juego abierto en forma alguna sin autorización por escrito.

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com/pathfindersociety

Devir Contenidos. S.L.
Rosellón, 184, 5ª planta
08008 Barcelona; España
devir.es

El escenario de la Sociedad *Pathfinder* nº 6-97: *El Asedio de los Áspides* es © 2015 Paizo Inc. © Paizo Inc. 2015 para la versión española. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder* y la Sociedad *Pathfinder*, son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure Card Game*, *Pathfinder Adventure Path*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Cards*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Map Pack*, *Pathfinder Module*, *Pathfinder Pawns*, *Pathfinder Player Companion*, el Juego de rol *Pathfinder*, *Pathfinder Tales*, y *El Auge de los Señores de las Runas* son marcas comerciales de Paizo Inc.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #33767318)

BAILARÍN DEL HACHA — VD 7

SEMIORCO MONJE 8 — **PX 3.200**

Humanoide Mediano (humano, orco) — **LN**

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 18, toque 17, desprevenido 16 (+1 Des, +1 esquiva, +2 monje, +1 natural, +3 Sab)

pg 60 (8d8+21)

Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +10; +2 contra encantamiento

Aptitudes defensivas evasión, ferocidad de orco; **Inmune** enfermedad

ATAQUE

Velocidad 50 pies (15 *m*)

Cuerpo a cuerpo Impacto sin armas +10/+5 (1d10+4) o Gran hacha de gran calidad +11/+6 (1d12+6/x3) o Impacto sin arma ráfaga de golpes +10/+10/+5/+5 (1d10+4)

A distancia *Shuriken* ráfaga de golpes +7/+7/+2/+2 (1d4+4)

Ataques especiales ráfaga de golpes, puño aturdidor (8/día, CD 17)

TÁCTICAS

Durante el combate El monje usa Estilo del escorpión, Puño aturdidor y Presa mayor.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 12, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 16, **Car** 8

Ataque base +6; **BMC** +12 (+16 presa); **DMC** 29 (31 contra presa)

Dotes Ataque poderoso, Entrenamiento en combate defensivo, Esquiva, Estilo del escorpión, Impacto sin armas mejorado, Iniciativa mejorada, Presa mayor, Presa mejorada, Puño aturdidor.

Habilidades Acrobacias +9 (+25 saltando), Averiguar intenciones +14, Intimidar +12, Percepción +13, Sigilo +11

Idiomas común, orco

CE caída lenta 40 pies (*12 m*), entrenamiento en maniobras, familiaridad con un arma, movimiento rápido, plenitud corporal, pureza corporal, reserva de *ki* (7 puntos, magia), salto de altura, sangre de orco

Consumibles de combate *poción de fuerza de toro*;

Equipo *amuleto de armadura natural +1, capa de resistencia +1, diadema de sabiduría inspirada +2,* gran hacha de gran calidad, *shuriken* (20), 119 po

Aumentando la gracilidad de un monje con el poder de una gran hacha, estos semiorcos se abren camino hacia la victoria sajando y aplastando.

BRUTO ACOSADOR — VD 6

HUMANO MONJE 7 — **PX 2.400**

Humanoide Mediano (humano) — **LN**

Inic +5; **Sentidos** Percepción +11

DEFENSA

CA 20, toque 16, desprevenido 18 (+4 armadura, +1 Des, +1 esquiva, +1 monje, +3 Sab)

pg 45 (7d8+10)

Fort +7, **Ref** +7, **Vol** +9; +2 contra encantamiento

Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** enfermedad

ATAQUE

Velocidad 50 pies (15 *m*)

Cuerpo a cuerpo Impacto sin armas +10 (1d8+4) o *Sai* de gran calidad +10 (1d4+4) o Impacto sin arma ráfaga de golpes +10/+10/+5 (1d8+4)

A distancia Daga +6 (1d4+4/19-20)

Ataques especiales ráfaga de golpes, puño aturdidor (7/día, CD 16)

TÁCTICAS

Antes del combate El monje se bebe la *poción de armadura de mago*.

Durante el combate El monje utiliza el *sai* para desarmar a sus oponentes y luego el Estilo del escorpión. Si un enemigo sucumbe, lleva a cabo una ráfaga, aumentada con 1 punto de su reserva de *ki*, e intenta aturdirle.

Estadísticas base Sin *armadura de mago*, las estadísticas del monje son clase de armadura 16, toque 16, desprevenido 14.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 16, **Car** 8

Ataque base +5; **BMC** +11; **DMC** 25

Dotes Ataque poderoso, Desarmar mejorado, Esquiva, Estilo del escorpión, Impacto sin armas mejorado, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (impacto sin armas)

Habilidades Acrobacias +10 (+25 saltando), Averiguar intenciones +13, Interpretar (percusión) +6, Intimidar +6, Nadar +10, Percepción +11, Saber (historia) +5, Saber (local) +3, Saber (religión) +6, Trepar +9

Idioma común

CE caída lenta 30 pies (*9 m*), entrenamiento en maniobras, movimiento rápido, plenitud corporal, pureza corporal, reserva de *ki* (6 puntos, magia), salto de altura

Consumibles de combate *pociones de arma mágica* (2), *pociones de armadura de mago* (2), *pociones de curar heridas leves* (2);

Equipo *capa de resistencia +1, cinturón de fuerza de gigante +2,* daga, *sai* de gran calidad, 395 po

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #33767318)

HECHICERO DEL RELÁMPAGO AZUL	VD 12
HUMANA HECHICERA 13	**PX 19.200**
Humanoide Mediano (humano)	**LM**

Inic +6; **Sentidos** ver lo invisible; Percepción +11

DEFENSA

CA 22, toque 15, desprevenida 19 (+4 armadura, +2 Des, +2 desvío, +1 esquiva, +3 natural)
pg 141 (13d6+93)
Fort +10, **Ref** +10, **Vol** +9
Resiste electricidad 10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 60 pies (*18 m*) (buena)
Cuerpo a cuerpo 2 Zarpas +7 (1d6+1 más 1d6 electricidad) o Maza de armas de gran calidad +8/+3 (1d8+1)
A distancia Jabalina de gran calidad +9 (1d6+1)
Ataques especiales zarpas (2, 1d4 +1 + 1d6 electricidad, tratadas como armas mágicas, 8 asaltos/día), arma de aliento (línea de 60 pies [*18 m*], 13d6 electricidad, CD 21, 1/día)
Conjuros de hechicero conocidos (NL 13º; concentración +18)
6º (4/día) — *cadena de relámpagos* (CD 23), *forma de dragón I, niebla ácida*
5º (7/día) — *cono de frío* (CD 22), *debilidad mental* (CD 20), *resistencia a conjuros, vuelo de largo recorrido*
4º (7/día) — *hechizar monstruo* (CD 19), *miedo* (CD 19), *puerta dimensional, tentáculos negros, tormenta de hielo*
3º (7/día) — *acelerar, bola de fuego* (CD 20), *lentificar, rayo relampagueante* (CD 20), *volar*
2º (7/día) — *falsa vida, ráfaga de viento* (CD 19), *rayo abrasador, resistencia de oso, resistir energía, ver lo invisible*
1º (8/día) — *armadura de mago, contacto electrizante, escudo, grasa, proyectil mágico, rayo de debilitamiento* (CD 16)
0 (a voluntad) — *detectar magia, leer magia, llamarada (CD 17), luz, mano del mago, rayo de escarcha, remendar, salpicadura de ácido, sangrar* (CD 15)
Linaje dracónico (azul)

TÁCTICAS

Antes del combate La hechicera se lanza *resistencia de oso, falsa vida, volar, armadura de mago* y *ver lo invisible*.
Durante el combate La hechicera prefiere luchar con sus conjuros de electricidad, como por ejemplo *cadena de relámpagos* y *rayo relampagueante*, y reserva su arma de aliento hasta que sus enemigos se alinean de forma que puede afectar al máximo posible con su efecto. Utiliza conjuros del tipo *tentáculos negros, grasa* y *tormenta de hielo* para estorbar a sus oponentes. Si se le fuerza al combate cuerpo a cuerpo, lanza *acelerar* y *forma de dragón I*
Estadísticas base Sin *resistencia de oso, falsa vida, volar* y *armadura de mago*, las estadísticas de la hechicera son **CA** 18, toque 15, desprevenida 15; **pg** 126; **Fort** +8; **Velocidad** 30 pies (*9 m*).

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 14, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 8, **Car** 21
Ataque base +6; **BMC** +7; **DMC** 22
Dotes Abstención de materiales, Conjurar en combate, Desenvainado rápido, Dureza, Esquiva, Iniciativa mejorada, Maximizar conjuro, Movilidad, Reflejos rápidos, Soltura con los conjuros (evocación), Soltura mayor con los conjuros (evocación)
Habilidades Conocimiento de conjuros +7, Engañar +12, Intimidar +20, Lingüística +1, Percepción +11, Saber (arcano) +7, Volar +10
Idiomas común, dracónico
CE Linaje arcano (los conjuros de electricidad infligen +1 pg de daño por dado)
Consumibles de combate *pociones de curar heridas graves* (2), *varita de toque vampírico* (10 cargas); **Equipo** *amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +2, bolsa de contención (tipo I), capa de resistencia +2, diadema de carisma seductor +2*, jabalinas de gran calidad (2), maza de armas de gran calidad, 1.839 po

La hechicera del relámpago azul se cree más inteligente de lo que en realidad es, y traza complejos planes que le hacen sentirse importante.

SESSERAND

Sesserand siempre ha sido una persona pequeña, un lacayo de otros, y sólo obtuvo el reconocimiento cuando despertó su magia. Ahora compensa años de insultos preparándose y memorizando comentarios cortantes ante cualquier posible desaire, sin darse cuenta de que su poder y su fuerza interior son más que suficientes para granjearle respeto a pesar de sus limitaciones.

Encuentros de combate: Sesserand prefiere que sus lacayos se enfrenten a sus enemigos mientras ella busca libremente objetivos a los que destruir. Podría actuar como lugarteniente de una persona más inteligente que pudiera hacerla sentir importante.

Encuentros de interpretación: Sesserand podría trabajar para una persona carismática que valorara sus aptitudes o bien repetirse a sí misma que es el 'poder que hay tras el trono' en una asociación desigual.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Escarabajo de fuego

Este escarabajo, del tamaño de un gato doméstico, es de color marrón mate, salpicado por dos brillantes lunares verde amarillentos en su caparazón.

ESCARABAJO DE FUEGO (6) VD 1/3

PX 135

N sabandija Pequeña

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 12, toque 11, desprevenido 12 (+1 natural, +1 tamaño)
pg 4 (1d8)
Fort +2, **Ref** +0, **Vol** +0; **Inmune** efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 30 pies (*9 m*) (mala)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +1 (1d4)

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 11, **Con** 11, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 7
Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 9 (17 contra derribo)
Habilidades Volar -2
CE luminiscencia

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera
Organización solitario, agrupamiento (2-6) o colonia (7-12)
Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Luminiscencia (Ex) Las glándulas brillantes de un escarabajo de fuego proporcionan luz en un radio de 10 pies (*3 m*). Las glándulas luminiscentes de un escarabajo de fuego muerto continúan brillando hasta 1d6 días después.

Aunque nocturno, el escarabajo de fuego carece de visión en la oscuridad (depende de sus propias glándulas como iluminación). Los escarabajos de fuego enjaulados son una fuente popular de iluminación duradera entre los excéntricos y los mineros.

Existen otras variaciones del escarabajo de fuego común. Las dos variantes más comunes se detallan a continuación.

Escarabajo minero (VD ½): un escarabajo minero es un escarabajo de fuego con la plantilla simple avanzada y una velocidad de excavar de 20 pies (*6 m*).

Escarabajo destellante (VD ½): un escarabajo destellante es un escarabajo de fuego avanzado que puede crear un destello brillante de luz una vez por hora. Cuando lo hace, todas las criaturas en una explosión de 10 pies (*3 m*) deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o quedar deslumbradas durante 1d3 asaltos. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Escarabajo astado gigante

De cuerpo liso y con enormes mandíbulas elevadas en actitud amenazante, este gran escarabajo se alza firme en defensa de su territorio.

ESCARABAJO ASTADO GIGANTE VD4

PX 1.200

N sabandija Grande

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (+8 natural, -1 tamaño)
pg 45 (7d8+14)
Fort +7, **Ref** +2, **Vol** +2; **Inmune** efectos enajenadores

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 20 pies (*6 m*) (mala)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (2d8+6)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)
Ataques especiales Pisotear (1d6+6, CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 10, **Con** 15, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 9
Ataque base +5; **BMC** +10; **DMC** 20 (28 contra derribo)
Habilidades Volar -6

ECOLOGÍA

Entorno bosques templados
Organización solitario, pareja o agrupamiento (3-6)
Tesoro ninguno

De casi 10 pies (*3 m*) de longitud, los escarabajos astados gigantes se convierten en un grave peligro cuando se internan en los campamentos madereros debido a su apetito por la madera en descomposición. Llamados así por sus grandes mandíbulas parecidas a cuernos, utilizan estos apéndices para luchar contra sus competidores y acabar rápidamente con las amenazas enemigas. También existen especies variantes de estos escarabajos gigantes. Las dos que se detallan a continuación son las más fáciles de encontrar.

Escarabajo bombardero (VD 2): este escarabajo astado gigante sólo tiene 2 DG y es de tamaño Mediano pero puede rociar ácido una vez por asalto en un cono de 10 pies (*3 m*).

Quienes se encuentran en el cono deben tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 11 o sufrir 1d4+2 pg de daño por ácido. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Escarabajo goliat (VD 8): el inmenso escarabajo goliat es un escarabajo astado Enorme de 12 DG que posee la aptitud especial de pisotear.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #33767318)

Saga Vampírica

Esta mujer sería bonita si no fuera por sus afilados dientes y uñas y por su piel cadavéricamente pálida.

SAGA VAMPÍRICA **VD 8**

PX 4.800

NM humanoide monstruoso Mediano (cambiaformas)

Inic +10; **Sentidos** detectar el bien, detectar magia, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +18

DEFENSA

CA 23, toque 17, desprevenida 16 (+6 Des, +1 esquiva, +6 natural)

pg 90 (12d10+24)

Fort +6, **Ref** +14, **Vol** +11 **RD** 5/hierro frío y mágica; **Inmune** dormir, frío, fuego, hechizo, miedo; **RC** 19

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 60 pies (*18 m*) (perfecta; sólo en forma flamígera)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +18 (2d4+4), 2 Zarpas +18 (1d6+4 más agarrón)

Ataques especiales absorción de sangre (1d2 Con), detonar

Aptitudes sortílegas (NL 12º; concentración +16)

Constantes — *detectar el bien, detectar magia*

A voluntad — *escalada de araña* (sólo a sí misma), *infligir heridas moderadas* (CD 16), *rayo abrasador*

3/día — *sueño profundo* (CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 22, **Con** 15, **Int** 14, **Sab** 17, **Car** 19

Ataque base +12; **BMC** +18 (+22 presa); **DMC** 33

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Maniobras ágiles, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +18, Disfrazarse +16, Engañar +16, Intimidar +19, Percepción +18, Sigilo +21, Volar +14

Idiomas abisal, común, gigante, infernal

CE enmascarar el mal, forma flamígera (CD 20)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera terrestre

Organización solitaria o aquelarre (3 sagas de cualquier tipo)

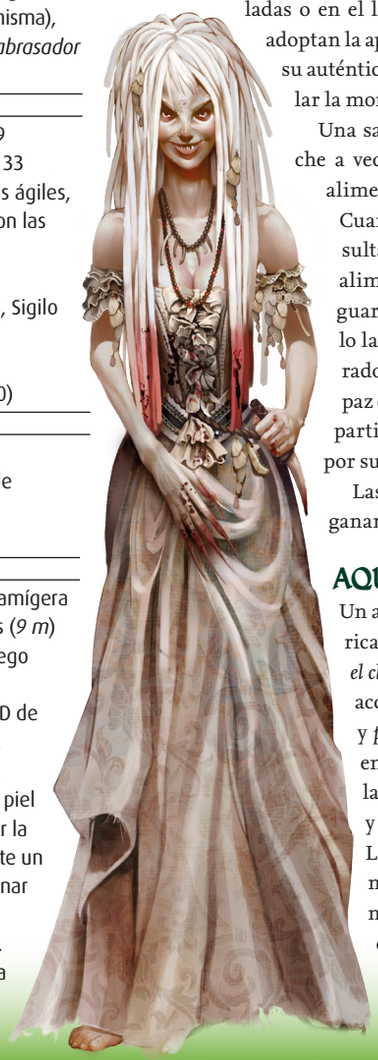
Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Detonar (Sb) Una saga vampírica en forma flamígera puede detonar en una explosión de 30 pies (*9 m*) de radio que inflige 8d6 pg de daño por fuego (Reflejos CD 18 mitad). Utilizar esta apitud devuelve a la saga a su forma normal. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Forma flamígera (Sb) Como acción estándar, una saga vampírica que se haya quitado la piel utilizando enmascarar el mal podrá adoptar la forma de una bola de fuego flotante durante un máximo de 12 asaltos. Después de abandonar la forma flamígera, deberá esperar 1d4 asaltos antes de poder adoptarla de nuevo. Una saga vampírica en esa forma que entra en el mismo espacio de otra criatura deja de moverse en dicho asalto e inflige 3d6 pg de daño por fuego (Reflejos CD 20 niega) a dicha criatura. La saga puede suprimir su calor y atenuar su luz a la de un ascua si lo desea, y puede atravesar aberturas y grietas como si estuviera en forma gaseosa. Una saga vampírica en forma flamígera retiene su CA y dispone además de inmunidad a los ataques y efectos que no son mágicos. Un conjuro de *disipar magia* apuntado que tenga éxito o 20 pg de daño por frío la devolverá a su forma normal. La saga puede adoptar forma flamígera tantas veces al día como su bonificador por Carisma (típicamente 4). La CD de la salvación está basada en el Carisma

Enmascarar el mal (Sb) Durante el día, una saga vampírica 'lleva puesta su piel', lo que le concede la apariencia de una mujer joven. Así disfrazada, no puede utilizar su mordisco, sus zarpas o su aptitud de forma flamígera. Por la noche se escapa de su piel y vuelve a su forma monstruosa. Cada amanecer, a la saga le vuelve a crecer la piel. Mientras una saga vampírica lleva puesta su piel, su alineamiento queda enmascarado como si se hallara constantemente bajo los efectos de un conjuro de *alineamiento indetectable*.



Las sagas vampíricas, conocidas por algunos como *soucouyants*, prefieren vivir cerca de las comunidades humanas aisladas o en el límite de las tierras civilizadas. Durante el día adoptan la apariencia de una mujer joven. De noche adoptan su auténtica forma, cuando su piel se desprende para revelar la monstruosidad que hay debajo.

Una saga vampírica toma como presa durante la noche a vecinos incautos, infiltrándose en sus hogares y alimentándose de su sangre o quemándoles vivos. Cuando una de ellas encuentra una víctima que resulta ser particularmente de su agrado, en lugar de alimentarse de ella la secuestra, llevándosela a su guarida donde será torturada y drenada de sangre a lo largo de días o semanas. Un vez la saga ha preparado de forma adecuada la piel de la víctima es capaz de adoptar su apariencia. Las sagas más osadas y particularmente inteligentes intentan hacerse pasar por sus víctimas durante un tiempo.

Las sagas vampíricas de talento excepcional suelen ganar niveles en la clase de bruja.

Aquelarres de sagas vampíricas

Un aquelarre de sagas que contiene una saga vampírica pierde acceso a las aptitudes sortílegas *controlar el clima* y *hablar con los muertos*. En su lugar, obtiene acceso a *custodia contra la muerte, tormenta de fuego* y *pesadilla*. Cuando las tres sagas del aquelarre se encuentran a 10 pies (*3 m*) o menos una de otra las demás sagas obtienen la inmunidad al fuego y la resistencia a conjuros de la saga vampírica. Las sagas vampíricas aborrecen totalmente someterse a la autoridad de otras, y raramente forman aquelarres con otras sagas vampíricas o con cualquier saga de un poder comparable o mayor al suyo.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

HECHICERO DE LAS ZARZAS	VD 4
SEMIELFO HECHICERO 5	PX 1.200
Humanoide Mediano (elfo, humano)	LM

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 18, toque 13, desprevenido 15 (+4 armadura, +2 Des, +1 esquiva, +1 natural)
pg 30 (5d6+10)
Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +4; +2 contra encantamiento
Resiste ácido 5, fuego 10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Maza ligera de gran calidad +3 (1d6) o 2 Garras +2 (1d4)
A distancia Ballesta ligera de gran calidad +5 (1d8/19-20)
Ataques especiales zarpas (2, 1d4, tratadas como mágicas, 7 asaltos/día)
Conjuros de hechicero conocidos (NL 5º; concentración +9)
2º (5/día) — *flecha ácida, imagen múltiple, resistir energía*
1º (7/día) — *armadura de mago, causar miedo* (CD 15), *hechizar persona* (CD 15), *proyectil mágico, rayo debilitante* (CD 15)
0 (a voluntad) — *detectar magia, leer magia, mano del mago, mensaje, salpicadura de ácido, sonido fantasma* (CD 14)
Linaje dracónico (verde)

TÁCTICAS

Antes del combate El hechicero se lanza *armadura de mago* y *resistir energía (fuego).*
Durante el combate El hechicero se lanza *imagen múltiple*, después estorba a sus enemigos con su *varita de enmarañar* (mediante la habilidad Usar objeto mágico). Utiliza uno de sus *pergaminos de levitar* y así evita el combate cuerpo a cuerpo y lanza *causar miedo* para eliminar a los oponentes que le amenazan.
Estadísticas base Sin *armadura de mago* y *resistir energía*, las estadísticas del hechicero son **CA** 14, toque 13, desprevenido 11; **Resiste** ácido 5.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 8, **Car** 18
Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 15
Dotes Abstención de materiales, Conjurar en combate, Esquiva, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (Usar objeto mágico)
Habilidades Conocimiento de conjuros +7, Intimidar +7, Saber (arcano) +7, Percepción +7, Usar objeto mágico +13
Idiomas común, dracónico, elfo
CE Linaje arcano (los conjuros de ácido infligen +1 pg de daño por dado), sangre de elfo
Consumibles de combate ahumadera, *pergamino de imagen silenciosa, pergaminos de levitar* (2), *pergamino de rayo de agotamiento, poción de curar heridas moderadas, poción de invisibilidad, varita de enmarañar* (20 cargas); **Equipo** ballesta ligera de gran calidad con 10 virotes, *capa de resistencia +1,* maza ligera de gran calidad, 190 po

El hechicero de las zarzas sirve a los intereses de los dragones verdes, adentrándose donde sus amos no pueden hacerlo y hablando en su nombre con otros habitantes del bosque.

AMRIEL THASK

Amriel es el cascarón vacío de un hombre. Fue criado para creer que los dragones son los auténticos amos del mundo y su voluntad está tan quebrada que no puede creer otra cosa. Cuando está en presencia de un dragón, absorbe todas y cada una de las palabras que pronuncia la criatura, y se siente tentado a arrastrarse como un esclavo. Cuando está lejos de los dragones es arrogante y condescendiente, sabiendo que estos le han elegido para interaccionar con razas menores para que ellos no tengan que hacerlo. Su mayor esperanza es convertirse en discípulo del dragón para llegar a estar más cerca en carne y espíritu de sus amos.

Encuentros de combate: Amriel podría ser el guardián o el consejero de un joven dragón, un agente de un dragón más maduro o el líder de una tribu de kóbolds.

Encuentros de interpretación: Amriel podría ser un enlace entre los PJs y un dragón cercano, un agente de un grupo secretista de druidas o el último superviviente de una secta dracónica exterminada por una fuerza hostil.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #33767318)

MAGO DE LAS CUEVAS	VD 8
ENANO EVOCADOR 9	**PX 4.800**
Humanoide Mediano (enano)	**NM**

Inic +3; **Sentidos** Percepción +12

DEFENSA

CA 15, toque 10, desprevenido 15 (+4 armadura, -1 Des, +1 desvío, +1 natural)
pg 92 (9d6+58)
Fort +8, **Ref** +2, **Vol** +9; +2 contra veneno, conjuros y aptitudes sortílegas
Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo (bonificador +4 por esquiva a la CA contra gigantes); **Inmune** fuego (108 pg)

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)
Cuerpo a cuerpo Hacha de batalla +5 (1d8+1/x3)
Ataques especiales +1 a las tiradas de ataque contra humanoides del tipo goblin u orco, conjuros intensos (+4 al daño)
Aptitudes sortílegas de escuela arcana (NL 9º; concentración +13)
A voluntad — *muro elemental* (9 asaltos/día)
7/día — *proyectil de fuerza* (1d4+4)
Conjuros de evocador preparados (NL 9º; concentración +13)
5º — *cono de frío* (CD 20), *transmutar piedra en barro*
4º — *esfera resistente* (CD 19), *flecha ácida potenciada, transformar piedra, invisibilidad mayor*
3º — *bola de fuego* (CD 18), *disipar magia, forma gaseosa, nube apestosa* (CD 17), *rayo de agotamiento* (CD 17)
2º — *escalada de araña, convocar plaga, flecha ácida, protección contra la energía, rayo abrasador, resistencia de oso*
1º — *armadura de mago, caída de pluma, manos ardientes* (2, CD 16), *rayo de debilitamiento* (CD 15), *rociada de color* (CD 15)
0 (a voluntad) — *detectar magia, luces danzantes, mano del mago, salpicadura de ácido*
Escuelas opuestas encantamiento, nigromancia

TÁCTICAS

Antes del combate El mago se lanza *armadura de mago, protección contra la energía (fuego)* y *resistencia de oso.*
Durante el combate El mago se lanza *invisibilidad mayor* y luego utiliza *transmutar piedra en barro* para atrapar a sus enemigos. Lanza conjuros de daño de área a los objetivos atrapados y utiliza *nube apestosa* y *esfera resistente* para estorbar a quienes escapan del barro.
Estadísticas base Sin *armadura de mago, protección contra la energía (fuego)* y *resistencia de oso*, las estadísticas del mago son **CA** 11, toque 10, desprevenido 11; **pg** 74 **Fort** +6; **Inmune** no; **Con** 16

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 8, **Con** 20, **Int** 18, **Sab** 16, **Car** 8
Ataque base +4; **BMC** +5; **DMC** 15 (19 contra embestida o derribo)
Dotes Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Dureza, Iniciativa mejorada, Inscribir pergamino, Potenciar conjuro, Soltura con los conjuros (evocación)
Habilidades Artesanía (alquimia) +12, Averiguar intenciones +4, Conocimiento de conjuros +16, Percepción +12 (+14 para darse cuenta de trabajos en piedra. poco usuales), Saber (arcano, dungeons) +16, Saber (ingeniería) +12, Tasación +15 (+17 para evaluar metales no mágicos o piedras preciosas), Trepar +4, Volar +6
Idiomas común, enano, goblin, infracomún, térraro
CE vínculo arcano (murciélago)
Consumibles de combate *pergamino de clariaudiencia/clarividencia, pergamino de niebla sólida, pergamino de nube apestosa, pergamino de transformar piedra, poción de curar heridas moderadas*; **Equipo** *amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1, diadema de vasta inteligencia +2,* hacha de batalla, libro de conjuros, 665 po

El mago de las cuevas manipula la energía de la roca profunda.

CARACHECK EL CÁUSTICO

Caracheck siempre tuvo afinidad por la tierra, la piedra, las gemas y el excavar. Poco interesado en servir a dioses de la tierra o al poder druídico de la tierra elemental, prefería doblegar a su voluntad la roca viva y eligió una senda arcana. Ahora utiliza su magia para localizar los tesoros de la tierra y eliminar la roca sin valor que hay alrededor de los mismos. Si no puede llegar fácilmente a una veta rica en metal o gemas, hace desplomar el área de alrededor, evitando que otros lleguen hasta la misma, lo que le da tiempo para mejorar sus habilidades de extracción.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

CAMALEÓN	VD 10
SEMIORCO BARDO 11	PX 9.600
Humanoide Mediano (humano, orco)	N

Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +9

DEFENSA

CA 19, toque 13, desprevenido 17 (+6 armadura, +1 Des, +1 desvío, +1 esquiva)
pg 75 (11d8+22)
Fort +4, **Ref** +8, **Vol** +7; +4 contra interpretación de bardo, efectos sónicos y dependientes del idioma
Aptitudes defensivas ferocidad de orco

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Alfanje +2* +15/+10 (2d4+8/18-20)
A distancia Arco corto +9/+4 (1d6/x3)
Ataques especiales interpretación de bardo 29 asaltos/día (acción de movimiento; contraoda, distracción, endecha de perdición, fascinar [CD 18], inspirar gran aptitud +4, inspirar grandeza, inspirar valor +3, sugestión [CD 18])
Conjuros de bardo conocidos (NL 11º; concentración +16)
4º (2/día) — *invisibilidad mayor, libertad de movimientos, puerta dimensional*
3º (5/día) — *acelerar* (CD 18), *forma gaseosa, lentificar* (CD 18), *ver lo invisible*
2º (5/día) — *alterar el propio aspecto, ceguera/sordera* (CD 17), *curar heridas moderadas* (CD 17), *detectar pensamientos* (CD 17), *imagen múltiple*
1º (6/día) — *alineamiento indetectable, caída de pluma, disfrazarse, hechizar persona* (CD 16), *retirada expeditiva, terribles carcajadas* (CD 16)
0 (a voluntad) — *abrir/cerrar, atontar* (CD 15), *detectar magia, llamarada* (CD 15), *mano del mago, prestidigitación*

TÁCTICAS

Antes del combate La bardo se bebe la *poción de fuerza de toro* y la de *esplendor de águila*.
Durante el combate La bardo se lanza *invisibilidad mayor* y después entra en combate cuerpo a cuerpo, utilizando *acelerar* para incrementar sus ataques o *lentificar* para entorpecer a sus enemigos
Estadísticas base Sin *fuerza de toro* y *esplendor de águila*, las estadísticas de la bardo son **Cuerpo a cuerpo** *Alfanje +2* +13/+8 (2d4+5/18-20); **Conjuros conocidos** reduce la CD de los conjuros en 2; **Fue** 14, **Car** 17; **BMC** +10 (+12 romper); **DMC** 23; **Habilidades** Interpretar (actuar, bailar, oratoria) +17, Intimidar +10, Trepar +7

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 17
Ataque base +8; **BMC** +12 (+14 romper); **DMC** 25
Dotes Ataque poderoso, Esquiva, Exhibición deslumbrante, Golpe arcano, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (alfanje)
Habilidades Averiguar intenciones +6, Conocimiento de conjuros +6, Interpretar (actuar, bailar, oratoria) +19, Intimidar +12, Percepción +9, Saber (arcano, nobleza) +9, Saber (local) +12, Sigilo +13, Trepar +9
Idiomas común, orco
CE conocimiento de bardo +5, familiaridad con un arma, interpretación versátil (actuar, bailar, oratoria), maestro del saber 2/día, polifacético (utilizar cualquier habilidad), sangre de orco
Consumibles de combate *pociones de agrandar persona* (2), *pociones de fuerza de toro* (2), *pociones de esplendor de águila* (2), *pociones de reducir persona* (2); **Equipo** *alfanje +2, anillo de protección +1*, arco corto con 20 flechas, *camisote de malla +2*, material de disfraz, 295 po

Los camaleones se sienten más cómodos interpretando a otras personas que apareciendo en su propia forma natural.

ARWEENA MELKORETH

Siempre tímida y nerviosa acerca de su apariencia bestial cuando era niña, Arweena experimentó con centenares de tipos de maquillaje y tratamientos varios para cambiar su apariencia, con diferentes grados de éxito. Un intento de blanquear su piel con productos químicos peligrosos la dejó llena de cicatrices, a la vez sus cejas y su vello corporal nunca volvieron a crecer. Arweena empezó aprender las artes arcanas, utilizando ilusiones para enmascarar su verdadera apariencia. Encontrando fácil engañar a la gente, Arweena empezó a adoptar la identidad de otros. Ahora sólo queda un pequeño núcleo de su auténtico ser, y su mente está llena de centenares de personalidades y disfraces ilusorios. Pregunta constantemente, "¿Y ahora quién soy?". Arweena se convirtió en actriz, y encontró la fama bajo la identidad de un puñado de aspirantes a estrella. Pocos saben que esas celebridades múltiples son la misma mujer.

Encuentros de combate: Arweena contrata su talento para estafas menores y latrocinios oportunos, con el fin de incrementar su riqueza.

Sugerencias de interpretación: El talento de Arweena para actuar y su necesidad de convertirse en otra persona hacen que cada interacción sea diferente. Incluso sus amigos más cercanos tienen dificultades para determinar su auténtica personalidad.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Cocatriz

Esta macilenta criatura aviar tiene el cuerpo de un gallo esquelético, las alas de un murciélago y una cola larga y escamosa.

COCATRIZ **VD 3**

PX 800

NM bestia mágica Pequeña

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenida 11 (+3 Des, +1 esquiva, +1 tamaño)

pg 27 (5d10)

Fort +4, **Ref** +7, **Vol** +2

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo Mordisco +9 (1d4-2 más petrificación)

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 17, **Con** 11, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 8

Ataque base +5; **BMC** +2; **DMC** 16

Dotes Esquiva, Soltura con una habilidad (Percepción), Sutileza con las armas

Habilidades Percepción +10, Volar +6

ECOLOGÍA

Entorno llanuras templadas

Organización solitaria, pareja, escuadrilla (3-5) o bandada (6-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Petrificación (Sb) El mordisco de una cocatriz hace que la carne se calcifique y se endurezca; múltiples mordiscos pueden hacer que una criatura viva se fosilice, convirtiéndose en piedra. Cada vez que una criatura resulta dañada por el ataque de mordisco de una cocatriz, debe tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 12 o sufrir 1d4 puntos de daño a la Destreza cuando su carne y sus huesos se ponen rígidos y se endurecen (esta petrificación lenta no altera la armadura natural de la criatura mordida). Una criatura reducida a Destreza 0 por los mordiscos de una cocatriz se convierte inmediatamente en piedra como si hubiera sido víctima del conjuro *de la carne a la piedra*. Cada día, una criatura petrificada de esta forma por una cocatriz puede intentar una nueva salvación de Fortaleza CD 12 para recuperarse de la petrificación, en cuyo momento la víctima vuelve a la carne con Destreza 1 (y a partir de ahí puede ser restaurada a su Destreza normal mediante la curación natural o la magia); pero después de que una criatura petrificada falle tres de estas tiradas de Fortaleza seguidas, el estado se convertirá en permanente. Una criatura restaurada a la carne vía magia ve eliminado el daño a la Destreza causado por los mordiscos de la cocatriz, pero no cualquier otro daño a la Destreza causado por otras fuentes. Una cocatriz es inmune a su propia aptitud de petrificación y a la de otras cocatrices, pero otros tipos de ataque de petrificación le afectan de la forma habitual. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Bobas, violentas y repulsivas, las cocatrices son evitadas por las demás criaturas debido a su capacidad mágica de transformar la carne en piedra. Las leyendas afirman que la primera cocatriz surgió de un huevo puesto por un gallo joven e incubado por un sapo. Sea cierta o no la historia, las cocatrices hoy en día se crían en terribles y asquerosas guaridas excavadas al azar por más o menos una docena de estas criaturas. Los machos superan en mucho en número a las hembras en dichas bandadas y sólo se distinguen por sus crestas y carúnculas. Una cocatriz típica mide algo más de 2 pies (*60 cm*) de altura y pesa 5 libras (*2,25 kg*).

Aunque su dieta consiste principalmente en semillas e insectos petrificados (que se convierten convenientemente en la molleja de la criatura en gastrolitos y nutrientes a medida que se trituran), las cocatrices defienden ferozmente sus territorios ante cualquier cosa que consideran una amenaza, y las andanzas de los machos en busca de nuevas localizaciones para crear refugios a veces les ponen en contacto fortuito con humanoides, con resultados devastadores.

La extraña capacidad de las cocatrices de convertir a otras criaturas en piedra es su mayor defensa y la guarida de una cocatriz está constantemente llena de basura con los restos petrificados de sus enemigos. En un irónico giro del destino, sin embargo, las comadrejas y los hurones (las criaturas que probablemente más se cuelan en los nidos de las cocatrices y más consumen sus huevos) parecen ser completamente inmunes al efecto. Por razones desconocidas, a las cocatrices les aterrorizan y les enfurecen los gallos normales y es igual de probable que salgan huyendo o que ataquen cuando se enfrenten a uno.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

ARTISTA DEL ENGAÑO	VD 5
SEMIELFO BARDO 6	PX 1.600
Humanoide Mediano (elfo, humano)	NM

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 14 (+3 armadura, +1 Des, +1 desvío)
pg 30 (6d8)
Fort +1, **Ref** +6, **Vol** +6; +2 contra hechizar, +4 contra interpretación de bardo, efectos sónicos y dependientes del idioma

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera de gran calidad +6 (1d6/18-20)
A distancia Daga +5 (1d4/19-20)
Ataques especiales interpretación de bardo 18 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar [CD 17], inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +2, sugestión [CD 17])
Conjuros de bardo conocidos (NL 6º; concentración +10)
2º (4/día) — *alterar el propio aspecto, detectar pensamientos* (CD 16), *imagen menor* (CD 17), *sugestión* (CD 16)
1º (5 día) — *comprensión idiomática, disfrazarse, imagen silenciosa* (CD 16), *ventriloquía* (CD 16)
0 (a voluntad) — *detectar magia, luces danzantes, mensaje, sonido fantasma* (CD 15),

TÁCTICAS

Durante el combate La bardo utiliza su *poción de invisibilidad* para ocultarse e *imagen menor* para crear combatientes ilusorios. Si se ve apurada, utiliza *sugestión* para hacer que los enemigos abandonen la lucha.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 13, **Con** 8, **Int** 14, **Sab** 12, **Car** 18
Ataque base +4; **BMC** +4; **DMC** 16
Dotes Soltura con los conjuros (ilusión), Soltura con una habilidad (interpretar [actuar, oratoria]), Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +6, Averiguar intenciones +10, Conocimiento de conjuros +8, Escapismo +10, Interpretar (actuar, oratoria) +16, Interpretar (cuerda) +13, Percepción +3, Saber (arcano) +10, Saber (local) +14, Saber (nobleza) +13, Sigilo +10
Idiomas común, dracónico, elfo
CE conocimiento de bardo +3, interpretación versátil (actuar, oratoria), maestro del saber 1/día, sangre de elfo
Consumibles de combate *elixir de la verdad, poción de curar heridas leves, pociones de invisibilidad* (2); **Equipo** *anillo de protección +1, armadura de cuero +1*, daga, espada ropera de gran calidad, violín, 13 po

Los artistas del engaño nunca son lo que parecían ser a primera vista. Despluman a los crédulos utilizando diferentes tipos de timo.

AGAIL ENTHESS

Haciéndose pasar por una noble menor, 'lady Enthess' utiliza su supuesto estatus en la vida para inspirar confianza a sus víctimas potenciales. Su aparente éxito y su estilo de vida lujoso convencen a la gente rica, llevándola a invertir en sus diversas aventuras comerciales.

Lady Enthess vende falsificaciones de reliquias supuestamente descubiertas durante una expedición peligrosa. Guarda unas cuantas cajas llenas de estas falsificaciones en un espacio oculto de su sótano. A través del negocio de las reliquias, los inversores sufragan sus aparentemente peligrosas expediciones. Esta estafa piramidal sólo rinde beneficios a la propia Enthess.

Enthess también vende derechos mineros en la zona en la que está. Compra una antigua mina, supuestamente agotada hace décadas, y después se introduce sigilosamente en su interior y siembra gemas en bruto. Después contrata a un prospector para que inspeccione la compra. Una vez este vuelve con noticias de la gran riqueza, vende los derechos por mucho más de lo que pagó originalmente.

Habiendo crecido en las calles, Enthess ha defraudado a centenares de personas. Aunque se divierte engañando a los ricos, no es tan noble como para dejar en paz a los pobres. Se crió entre esa gente, y de ellos aprendió algunos de los timos más simples. Uno de sus favoritos cuando era joven era el de los cristales rotos: tropezaba voluntariamente con alguien por la calle, dejaba caer un saco de cristales ya rotos afirmando que el saco contenía un jarrón caro y exigía a la víctima que pagara los daños. Conforme creció y empezó a correr aventuras, expandió sus timos a una escala mayor.

Encuentros de combate: a menos que le apoye un grupo de guardaespaldas o de cómplices, Agail permanece alejada del combate: suplicando, camelando, sobornando o regateando conforme es necesario. Si esta bien apoyada, proporciona ayuda (estando invisible) antes de largarse para continuar con sus tramas y buscar la forma de vengarse algún otro día desde una distancia segura.

Sugerencias de interpretación: 'Lady Enthess' siempre está a la búsqueda de nuevas víctimas. Aunque educada y a menudo de conversación agradable, mide a cada persona con la que se encuentra, intentando encontrar el timo adecuado para la persona en cuestión.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

ASESINO A SUELDO	VD 10
ELFO PÍCARO 11	**PX 9.600**
Humanoide Mediano (elfo)	**NM**

Inic +5; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +17

DEFENSA

CA 21, toque 16, desprevenido 16 (+5 armadura, +5 Des, +1 desvío)
pg 86 (11d8+33)
Fort +5, **Ref** +13, **Vol** +5; +2 contra encantamiento
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa mejorada, evasión, sentido de las trampas +3; **Inmune** sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Espada ropera +1* +15/+10 (1d6+3/15-20 más veneno)
A distancia Daga de gran calidad +14/+9 (1d4+2/19-20 más veneno)
Ataques especiales ataque furtivo +6d6

TÁCTICAS

Antes del combate El pícaro aplica veneno de hiñito azul a su ropera y a su daga.
Durante el combate El pícaro se concentra en un objetivo, utilizando Ataque poderoso, ataque furtivo y los efectos continuados de su aptitud de ataque sangrante y el veneno de hiñito azul para infligir tanto daño como le es posible en poco tiempo. Si el objetivo intenta huir, el asesino por encargo utiliza Detener para evitar su huida, o lanza su daga envenenada.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 20, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 8
Ataque base +8; **BMC** +10; **DMC** 26
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (ropera), Detener, Dureza, Reflejos de combate, Soltura con un arma (ropera), Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +19, Disfrazarse +13, Engañar +13, Intimidar +13, Inutilizar mecanismo +21, Percepción +17, Saber (local) +15, Sigilo +19, Trepar +16
Idiomas común, dracónico, elfo
CE encontrar trampas +5, familiaridad con las armas, magia élfica, talentos de pícaro (ataque por sorpresa, ataque sangrante +6, golpe paralizante, sigilo rápido, truco de combate)
Consumibles de combate contraveneno, *elixir de ocultación, poción de curar heridas graves, poción de invisibilidad*, veneno de hiñito azul (4); **Equipo** *anillo de protección +1, armadura de cuero tachonado +2, capa de resistencia +1*, cetros solares (3), *cinturón de destreza increíble +2*, daga de gran calidad, *espada ropera +1*, herramientas de ladrón de gran calidad, 617 po

El asesino a sueldo utiliza el sigilo y el veneno para matar a su próximo objetivo.

MOLLARN EL CREADOR DE CADÁVERES

Mollarn es un elfo anciano, y la única constante que ha encontrado a lo largo de los siglos es que la gente es frágil y propensa a sufrir heridas inesperadas y la muerte. Habiendo perdido incontables amigos a largo de su vida, ha dejado de intentar sentir ni siquiera el apego más casual para con los demás, y se ha transformado en un agente de la muerte. Matar no le proporciona sentido alguno de satisfacción o de placer; es simplemente (para él) tan común y rutinario como respirar. Si debe matar a otros para llegar al objetivo previsto, lo hace sin remordimiento ni culpabilidad.

Encuentros de combate: Mollarn podría llegar a asesinar a uno de los PJs o alguien conocido por ellos. La víctima podría ser meramente un obstáculo en el camino de Mollarn hasta su auténtico objetivo, y quitar a dicha persona del paso tan sólo para que el asesino proceda hacia su objetivo principal.

Sugerencias de interpretación: completamente carente de escrúpulos, Mollarn podía trabajar para los PJs como asesino a sueldo. Si ha sido traicionado por un patrón, podría pedir a los PJs que le ayudaran a vengarse, especialmente si son enemigos de quien le traicionó.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

DEVOTO CRUEL — VD 4

HUMANO MONJE 5 — **PX 1.200**

Humanoide Mediano (humano) — **LM**

Inic +5; **Sentidos** Percepción +11

DEFENSA

CA 17, toque 17, desprevenido 15 (+1 Des, +1 desvío, +1 esquiva, +1 monje, +3 Sab)
pg 31 (5d8+5)
Fort +6, **Ref** +6, **Vol** +8; +2 contra encantamiento
Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** enfermedad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)
Cuerpo a cuerpo Impacto sin armas +6 (1d8+3) o *Siangham* de gran calidad +7 (1d6+3) o Impacto sin arma ráfaga de golpes +6/+6 (1d8+3)
A distancia Jabalina +4 (1d6+3)
Ataques especiales puño aturdidor (5/día, CD 15), ráfaga de golpes

TÁCTICAS

Durante el combate El monje utiliza Puño aturdidor para hacer que sus oponentes suelten las armas, atacándoles si intentan recuperarlas.

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 16, **Car** 8
Ataque base +3; **BMC** +8 (+10 presa); **DMC** 23 (25 contra presa)
Dotes Ataque poderoso, Esquiva, Estilo del escorpión, Impacto sin armas mejorado, Iniciativa mejorada, Presa mejorada, Puño aturdidor, Reflejos de combate
Habilidades Acrobacias +7 (+12 saltando), Averiguar intenciones +11, Intimidar +7, Percepción +11, Saber (religión) +8, Sigilo +9, Trepar +8
Idioma común
CE caída lenta 20 pies (*6 m*), entrenamiento en maniobras, movimiento rápido, reserva de *ki* (5 puntos, magia), pureza corporal, salto de altura
Consumibles de combate pociones de curar heridas leves (2); **Equipo** *anillo de protección +1, capa de resistencia +1*, jabalina, *siangham* de gran calidad, 347 po

Los devotos crueles son los guardianes y agentes de las órdenes monásticas, llevando a cabo misiones secretas e incluso asesinatos para proteger los intereses de la orden.

ÁGIL LANZADOR DE *SHURIKENS* — VD 5

MEDIANO MONJE 6 — **PX 1.600**

Humanoide Pequeño (mediano) — **LN**

Inic +3; **Sentidos** Percepción +11

DEFENSA

CA 18, toque 18, desprevenido 14 (+3 Des, +1 esquiva, +1 monje, +1 tamaño, +2 Sab)
pg 40 (6d8+10)
Fort +7, **Ref** +9, **Vol** +8; +2 contra veneno, +2 contra miedo
Aptitudes defensivas evasión; **Inmune** enfermedad

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)
Cuerpo a cuerpo Impacto sin armas +7 (1d6+2) o Impacto sin arma ráfaga de golpes +7/+7/+2 (1d6+2)
A distancia *Shuriken* de gran calidad +9 (1d1+2) o *Shuriken* de gran calidad ráfaga de golpes +9/+9/+4 (1d1+2)
Ataques especiales puño aturdidor (6/día, CD 15), ráfaga de golpes

TÁCTICAS

Durante el combate La monje confía en sus *shurikens*, utilizando Disparo a la carrera para empezar y acabar a cubierto. Si se le acorrala utiliza Puño aturdidor y luego escapa hasta una distancia segura.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 10
Ataque base +4; **BMC** +7; **DMC** 22
Dotes Desviar fechas, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Esquiva, Impacto sin armas mejorado, Movilidad, Puntería mortal, Puño aturdidor
Habilidades Acrobacias +14 (+24 saltando), Averiguar intenciones +8, Nadar +6, Percepción +11, Saber (local) +4, Sigilo +13, Trepar +12
Idiomas común, mediano
CE caída lenta 30 pies (*6 m*), entrenamiento en maniobras, movimiento rápido, reserva de *ki* (5 puntos, magia), pureza corporal, salto de altura
Consumibles de combate *pociones de curar heridas leves* (2), *poción de invisibilidad*; **Equipo** *cinturón de destreza increíble +2*, *shuriken* de gran calidad (20), 130 po

Estos monjes de escasa estatura hacen todo lo que pueden para permanecer fuera del combate cerrado, respaldando a sus compañeros con *shurikens* bien lanzados.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

CORTABOLSAS	VD 1/2
HUMANO PÍCARO 1	PX 200
Humanoide Mediano (humano)	NM

Inic +7; **Sentidos** Percepción +3

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenido 13 (+3 armadura, +3 Des)
pg 10 (1d8+2)
Fort +1, **Ref** +5, **Vol** -1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada corta de gran calidad +3 (1d6+2/19-20)
A distancia Daga +3 (1d4+2/19-20)
Ataques especiales ataque furtivo +1d6

TÁCTICAS

Antes del combate El pícaro se oculta para poder utilizar ataque furtivo.
Durante el combate El pícaro continúa enfrentándose a su oponente inicial en combate cuerpo a cuerpo o arroja ácido si todos sus oponentes están dentro del alcance.

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 17, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 8, **Car** 12
Ataque base +0; **BMC** +2; **DMC** 15
Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +7, Escapismo +7, Inutilizar mecanismo +7, Juego de manos +7, Nadar +6, Percepción +3, Saber (local) +4, Sigilo +, Trepar +6
Idioma común
CE encontrar trampas +1
Consumibles de combate ahumadera, bolsa de maraña, *poción de curar heridas leves*, ácido (2); **Equipo** armadura de cuero tachonado de gran calidad, dagas (5), espada corta, herramientas de ladrón, 25 po

El cortabolsas es un pillo sucio que utiliza la sorpresa y el sigilo para robar a víctimas desprevenidas.

AVEM LA ESPADA

Un matón joven intentando hacerse un nombre, Avem prefiere los atracos y los robos al asesinato puro y duro, pero no tiene miedo a matar.

Encuentros de combate: Avem podría tomar como objetivo a un PJ solitario en una parte peligrosa de la ciudad, o quizás sea el líder de una banda de matones poco hábiles.

Sugerencias de interpretación: Avem tiene habilidad en muchos tipos de robo y se le puede contratar para cometer delitos menores o crear una distracción por un precio razonable.

BRUTO MERODEADOR	VD 1
SEMIORCO PÍCARO 2	PX 400
Humanoide Mediano (humano, orco)	CM

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +6

DEFENSA

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+4 armadura, +2 Des)
pg 19 (2d8+7)
Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +1
Aptitudes defensivas evasión, ferocidad de orco

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Gran hacha de gran calidad +5 (1d12+4/x3)
A distancia Lanza corta +3 (1d6+3)
Ataques especiales ataque furtivo +1d6

TÁCTICAS

Durante el combate El pícaro carga contra el enemigo más próximo.

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 10
Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 16
Dotes Dureza
Habilidades Acrobacias +5, Averiguar intenciones +6, Intimidar +7, Montar +2, Percepción +6, Sigilo +5, Trepar +6
Idiomas común, orco
CE encontrar trampas +1, familiaridad con las armas, sangre de orco, talentos de pícaro (ataque sangrante +1)
Consumibles de combate *poción de caída de pluma, poción de favor divino, poción de ocultarse de los muertos vivientes, pociones de curar heridas leves* (2), *poción de disfrazarse*; **Equipo** camisote de mallas, gran hacha de gran calidad, lanza corta, 59 po

El bruto merodeador cobra peajes ilegales a los viajeros, atacando a quienes rehúsan pagar.

BLARTA

Blarta es un matón y prefiere la intimidación al combate, puesto que requiere menos trabajo.

Encuentros de combate: Blarta podría hostigar a los PJs por el camino o hacer de explorador para unos bandidos.

Sugerencias de interpretación: Blarta ve a mucha gente por el camino, y podría saber cosas de interés para los PJs. Por el precio adecuado, podría ser incluso persuadido para unirse a ellos, aunque en el mejor de los casos es poco de fiar.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

ESPÍA MORTAL	VD 8
ELFO PÍCARO 9	**PX 4.800**
Humanoide Mediano (elfo)	**CN**

Inic +4; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +13

DEFENSA

CA 19, toque 14, desprevenido 15 (+5 armadura, +4 Des)
pg 53 (9d8+9)
Fort +4, **Ref** +10, **Vol** +2; +2 contra encantamiento
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa mejorada, evasión, sentido de las trampas +3; **Inmune** sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo *Espada ropera +1* +11/+6 (1d6+1/18-20)
A distancia Daga +10/+5 (1d4/19-20)
Ataques especiales ataque furtivo +5d6

TÁCTICAS

Antes del combate El pícaro entiende que luchar y matar plantea demasiadas preguntas, y por lo tanto utiliza Diplomacia y Engañar para evitar el combate y mantener su tapadera.
Durante el combate Si le es posible, durante el combate el pícaro prefiere utilizar ataques furtivos y maniobras de combate de desarmar contra sus oponentes, y huye si puede hacerlo de forma segura. Si cualquiera de los presentes puede identificarle como un espía (o si la existencia continuada de dicha persona va contra los intereses de sus sombríos ambos) le ataca con intención de matar.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 8, **Car** 14
Ataque base +6; **BMC** +10 (+14 desarmar); **DMC** 20 (22 contra desarmar)
Dotes Desarmar mayor, Desarmar mejorado, Engañoso, Maniobras ágiles, Pericia de combate, Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +16, Averiguar intenciones +11, Diplomacia +14, Disfrazarse +16, Engañar +16, Escapismo +16, Inutilizar mecanismo +16, Juego de manos +16, Percepción +13, Saber (local) +14, Sigilo +16
Idiomas común, dracónico, elfo, enano
CE encontrar trampas +4, familiaridad con las armas, magia élfica, talentos de pícaro (ataque por sorpresa, ataque sangrante +5, inutilizar rápido, pícaro sutil)
Consumibles de combate *poción de comprensión idiomática, poción de curar heridas moderadas, poción de invisibilidad*; **Equipo** *armadura de cuero tachonado +2,* daga, *espada ropera +1,* herramientas de ladrón, *sombrero de disfraz*, 373 po

El espía mortal está altamente entrenado en las artes de la diplomacia, la imitación, la psicología y el asesinato

KELETHIROS

Kelethiros es un valioso y a la vez peligroso miembro de cortes reales y sociedades secretas, hábil en el uso de mentiras sutiles y de disfraces para volver a sus enemigos los unos contra los otros. Utilizando su talento (y algo de ayuda de su *sombrero de disfraz*) se puede infiltrar en cualquier gremio, gobierno o casa noble y espiarla. Su único fallo es que le distrae fácilmente un rostro atractivo y unas piernas largas y esbeltas, y a menudo tiene que salir por piernas perseguido por amantes engañados y maridos celosos.

Aunque capaz de moverse fácilmente en la mayoría de sociedades gracias a su rostro agraciado y a su naturaleza agradable, Kelethiros es en el fondo un racista y prefiere operar en beneficio de los intereses de los elfos en contra de los de otras razas, en particular los humanos. Resiente en particular la forma en que las razas de vida más corta se han expandido, consiguiendo tanto tan rápidamente, y en las ocasiones en las que se le olvida su tapadera se le ha oído decir que las obras de esas otras razas son como 'niños jugando a la civilización'.

Por supuesto, este desdeño general por la Humanidad no le impide tener amantes humanas durante sus misiones, y sin duda unos cuantos semielfos pueden trazar su linaje a alguna de sus falsas personalidades. Estos prejuicios también le hacen más fáciles aquellas ocasiones en las que su misión o su tapadera requieren matar a alguien, puesto que se dice a sí mismo que matar humanos u otros de parecida ralea en realidad no es un asesinato. Después de todo morirán pronto y sólo les ha robado como mucho unas cuantas décadas; apenas nada para un elfo.

Encuentros de combate: Kelethiros prefiere trabajar tras las bambalinas, y evitará el combate a menos que tenga confianza en ganarlo. En vez de eso utiliza magia de disfraz para volver a los aliados de los PJ contra ellos, para colgarles el muerto de un ataque contra alguien, o para cambiar su apariencia justo antes de que empiece la batalla contra los PJs de forma que parezca que van a atacar a una persona inocente.

Sugerencias de interpretación: como un *doppelgänger*, Kelethiros podría interpretar muchos papeles en una campaña, a veces ayudando a los PJs con información, pero con la misma frecuencia oponiéndose a ellos u observándoles.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

SACERDOTE DE LA MUERTE	VD 8
HUMANA CLÉRIGA DE URGATHOA 9	**PX 4.800**
Humanoide Mediano (humano)	**NM**

Inic +6; **Sentidos** Percepción +10

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenida 18 (+7 armadura, +2 Des, +1 desvío)
pg 89 (9d8+27)
Fort +11, **Ref** +6, **Vol** +11

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)
Cuerpo a cuerpo Daga +5/+0 (1d4-1/19-20)
A distancia Ballesta ligera +8 (1d8/19-20)
Ataques especiales canalizar energía negativa 4/día (CD 17, 5d6), mano del acólito (7/día)
Aptitudes sortílegas de dominio (NL 9º; concentración +13)
7/día — *toque sangrante* (4 asaltos)
1/día — *toque disipador*
Conjuros de clérigo preparados (NL 9º; concentración +13)
5º — *rematar a los vivos*[D] (2, CD 21)
4º — *custodia contra la muerte*[D], *inmunidad contra los conjuros, libertad de movimientos, veneno* (CD 21)
3º — *contagio* (2, CD 19), *disipar magia*[D], *lanzar maldición* (CD 19), *plegaria*
2º — *campanas fúnebres*[D] (CD 18), *lentificar veneno* (CD 16), *oscuridad, profanar, resistencia de oso, resistir energía* (CD 16)
1º — *causar miedo*[D] (2, CD 17), *escudo entrópico, niebla de oscurecimiento, perdición* (CD 15), *protección contra el bien*
0 (a voluntad) — *detectar veneno, luz, sangrar* (CD 16), *virtud*
D conjuro de dominio; **Dominios** Muerte, Magia

TÁCTICAS

Antes del combate La clériga lanza *resistencia de oso, lentificar veneno* y *libertad de movimientos*.
Durante el combate La clériga deja que sus aliados o sus esbirros muertos vivientes lleven el peso de la pelea, utilizando *lanzar maldición, contagio* y *rematar a los vivos* contra enemigos individuales, canalizando energía negativa contra grupos, o para curarse a sí misma y a sus aliados muertos vivientes.
Estadísticas base Sin *resistencia de oso*, las estadísticas de la clériga son **pg** 71, **Fort** +9, **Con** 14.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 19, **Car** 12
Ataque base +6; **BMC** +5; **DMC** 18
Dotes Canalización mejorada, Comandar muertos vivientes, Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Soltura con los conjuros (nigromancia), Soltura mayor con los conjuros (nigromancia)
Habilidades Artesanía (alquimia) +6, Curar +10, Intimidar +7, Percepción +10, Saber (religión) +12
Idioma común
CE aura, abrazo de la muerte
Equipo agua sacrílega, a*nillo de protección +1*, ballesta ligera con 20 virotes, *capa de resistencia +1, cota de mallas +1*, daga, *diadema de sabiduría inspirada +2*, gemas de ónice (por valor de 500 po), *perla de poder (1º)*, polvo de plata para profanar (por valor de 25 po), símbolo profano de hueso, 162 po

Una sacerdotisa de la muerte sirve a la diosa de la plaga y la muerte en vida, y busca infectar, matar y reanimar a cualquiera que se interponga en su camino. Podría desear convertirse algún día en muerta viviente, pero permanece viva de momento para poder llevar a cabo tareas en lugares que jamás permitirían la presencia de muertos vivientes.

RELYK ZAHIM

Relyk está obsesionada con la muerte y los muertos vivientes, y además está enamorada de su diosa. Anhela convertirse en la servidora favorita y amante de la diosa, y concede su extraño afecto a cadáveres y muertos vivientes que le recuerdan a la diosa oscura. Relyk siempre tiene un resfriado o alguna otra enfermedad menor, aunque nunca le debilitan ni afectan de forma alguna sus aptitudes; sus síntomas podrían ser meramente afectaciones para mantener a raya a los incautos o mostrar su devoción. Ayuda a quienes quieren convertirse en muertos vivientes a hacerlo, y está dispuesta a ayudar a otros miembros de su Iglesia. Sin embargo, está al quite de cualquiera que pudiera sobrepasarla en prominencia dentro de la Iglesia. Sus rivales por el afecto o la atención de su diosa encuentran que se convierte rápidamente en una enemiga artera e implacable.

Encuentros de combate: Relyk puede utilizarse como un oponente solitario, pero es mucho más peligrosa con aliados muertos vivientes. Como quiera que le cura la energía negativa, puede sostenerse a sí misma y a muchos muertos vivientes con su aptitud de canalizar energía, y puede pretender ser una muerta viviente para obtener ventaja sobre enemigos crédulos.

Sugerencias de interpretación: Relyk puede ser la portavoz de un país dirigido por muertos vivientes, la comandante de una gran tribu de guls subterráneos o el enlace diurno de una cábala de vampiros. Cuando derrota a un enemigo, le ofrece 'gentilmente' alzarle como muerto viviente.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Dorvae

Dos pares de alas coriáceas estiradas y venosas adornan la espalda de esta pesadilla reptiliana, recubriéndola.

DORVAE **VD 11**

PX 12.800

NM ajeno Mediano (maligno)

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); ver lo invisible; Percepción +24

DEFENSA

CA 24, toque 16, desprevenido 18 (+5 Des, +1 esquiva, +8 natural)

pg 123 (13d10+52)

Fort +8, **Ref** +13, **Vol** +10

RD 10/buena; **Inmune** efectos enajenadores, veneno; **RC** 22

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +18 (3d8+4/19-20 más agarrón)

Ataques especiales serpientes retorcidas

Aptitudes sortílegas (NL 11º; concentración +14)

Constante — *ver lo invisible*

A voluntad — *detectar pensamientos* (CD 15)

3/día — *lanzar maldición* (CD 17), *puerta dimensional*

1/día — *debilidad mental* (CD 18), *geas menor* (CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 21, **Con** 18, **Int** 17, **Sab** 14, **Car** 17

Ataque base +13; **BMC** +20 (+24 presa); **DMC** 33

Dotes Ataque en vuelo, Crítico mejorado (garra), Esquiva, Maniobras ágiles, Movilidad, Soltura con un arma (garra), Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Acrobacias +21, Averiguar intenciones +18, Diplomacia +13, Engañar +19, Intimidar +16, Percepción +24, Saber (los Planos) +19, Saber (religión) +19, Sigilo +21, Volar +18

Idiomas abisal, celestial, común, infernal; telepatía 50 pies (*15 m*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Planos malignos)

Organización solitario

Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Serpientes retorcidas (Ex) Cuando un dorvae consigue llevar a cabo con éxito una prueba de presa contra un oponente, las serpientes de su cuerpo se retuercen alrededor del enemigo apresado, mordiéndole donde pueden. Esto inflige 2d8 puntos de daño perforante, y el enemigo apresado se ve sujeto al veneno sobrenatural del dorvae.

Veneno del dorvae (Sb) Serpientes retorcidas—herida; *salvación* CD 20; *frecuencia* 1/asalto durante 12 asaltos; *efecto* 1d4 Sab y a la primera salvación fallida el objetivo quedará susceptible durante 24 horas al *geas menor* del dorvae sean cuales sean sus DG. *Cura* 3 salvaciones. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Los dorvae son una raza de infernales que no tienen nada que ver con todos los demás. Cada dorvae se enorgullece de no rendir pleitesía a nadie salvo a sí mismo, y no está dispuesto a soportar a un amo, por poderosa o inteligente que sea dicha criatura. Los dorvae creen que todas las demás criaturas del Universo viven solamente para entretener sus perversos placeres. Cruel, egoísta y calculador, cada dorvae persigue su propia agenda oscura y sus deseos sin culpabilidad, ni empatía por sus juguetes ni siquiera consideración acerca de las posibles consecuencias. Maestros de la manipulación, los dorvae prefieren dar un paso atrás y crear esbirros incondicionales que llevan a cabo sus tramas. Muchos dorvae se mezclan en la política y en las pugnas por el poder de los seres planarios malignos, pero cierto número de ellos lleva a cabo sus manipulaciones en el Plano Material. A menudo buscan tribus de humanoides primitivas a las que dirigen como dioses vengativos e iracundos. Otros buscan centros cosmopolitas que manipular, a menudo disfrazándose como los líderes misteriosos de sectas extranjeras o como las mentes maestras de sociedades criminales.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376318)

Draco de las grietas

De la cabeza picuda de este dragón musculado surgen cuernos y su piel está cubierta de espinas incluso en algunas partes de sus brazos alados.

DRACO DE LAS GRIETAS **VD 9**

PX 6.400

CM dragón Grande (tierra)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, olfato; Percepción +14

DEFENSA

CA 23, toque 12, desprevenido 20 (+3 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 126 (11d12+55)

Fort +12, **Ref** +10, **Vol** +8

Inmune parálisis, sueño; **Resiste** ácido 30

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 20 pies (*6 m*), volar 60 pies (*18 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +18 (2d8+10/19-20 más sangrado), Coletazo +12 (1d10+3 más derribo)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales abalanzarse, corrosión pegajosa, mordisco salvaje, sangrado (1d6)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 17, **Con** 20, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 11

Ataque base +11; **BMC** +19; **DMC** 32

Dotes Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Crítico sangrante, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (mordisco)

Habilidades Averiguar intenciones +11, Intimidar +12, Percepción +14, Sigilo +12, Supervivencia +13, Trepar +15, Volar +14

Idioma dracónico

CE arranque de velocidad

ECOLOGÍA

Entorno colinas o montañas cálidas

Organización solitario, pareja o devastación (3-12)

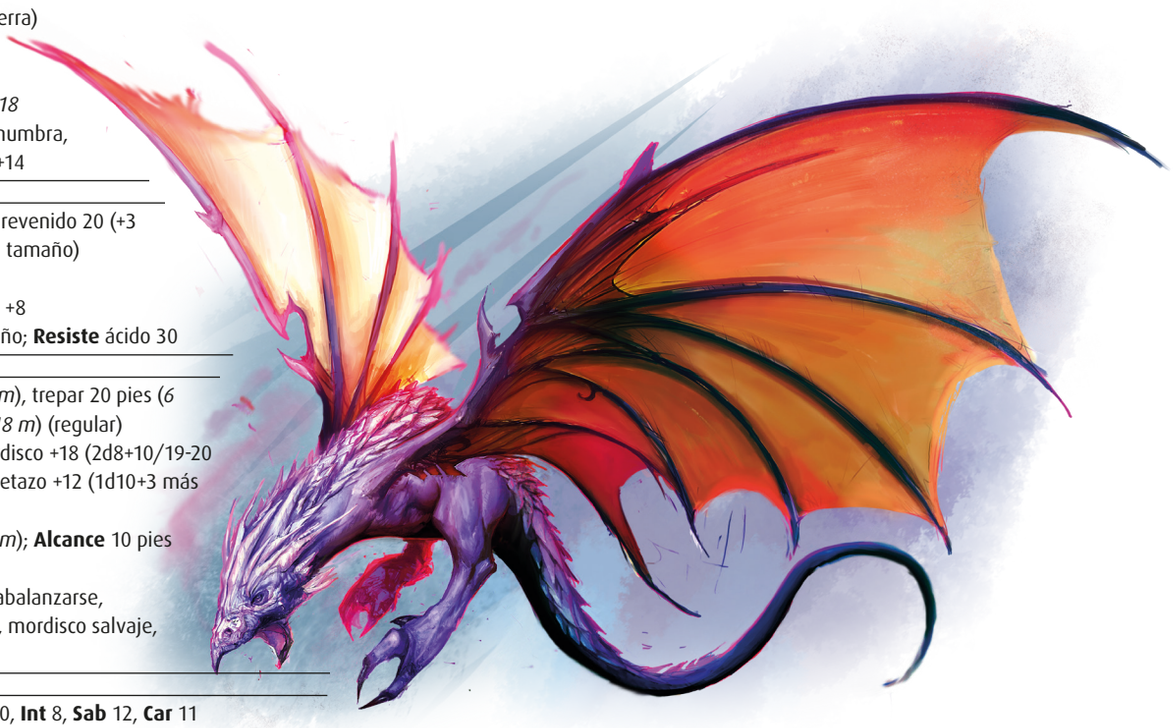
Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Arranque de velocidad (Ex) Tres veces al día como acción rápida, un draco de las grietas puede recurrir a su herencia dracónica para obtener un aumento de fuerza y de velocidad que le permite llevar a cabo una acción de movimiento adicional en dicho asalto.

Corrosión pegajosa (Sb) Como acción estándar, un draco de las grietas puede escupir una bola de gas cáustico que explota en una nube cuando impacta. Este ataque tiene un alcance de 60 pies (*18 m*) e inflige 5d10 pg de daño por ácido a todas las criaturas en la expansión resultante de 15 pies (*4,5 m*) de radio. Además, toda criatura dañada por este ataque se ve afectada como por el conjuro *lentificar* durante 1d4 asaltos. Una salvación de Reflejos CD 20 reduce el daño a la mitad y niega el efecto de lentificación. Una vez que un draco de las grietas utiliza su arma de aliento, no puede hacerlo de nuevo durante 1d6 asaltos. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Mordisco salvaje (Ex) Un draco de las grietas aplica 1,5 veces su bonificador por Fuerza al daño infligido con su ataque de mordisco, y amenaza crítico con 19-20.



Criaturas de las tierras baldías y de las regiones asoladas por los dioses, los dracos de las grietas son tan salvajes y brutales como las tierras por las que cazan. Su fuerza y su salvajismo a menudo les presentan como meras bestias mortíferas, pero los dracos de las grietas simplemente se deleitan en la batalla más que la mayoría de dracos, chocando frecuentemente incluso con otros miembros de su propia especie. Raramente se dignan hablar con otras criaturas, y a menudo lo hacen solo como un juego cruel en el que exigen cada vez más hasta que sus víctimas se dan cuenta de que están jugando con ellas o los dracos se aburren de manipularlas.

Un draco de las grietas raramente permanece mucho tiempo en el suelo, prefiriendo describir círculos a gran altura cerca de picos o espiras ominosos y anidando en las grietas de los mismos. Cuando un draco de las grietas divisa presas desde esa altura, se lanza en picado sobre sus víctimas, dispersando los grupos y sembrando el terror con su repentina aparición. Cuando se enfrenta a enemigos particularmente ágiles, un draco de las grietas utiliza su aliento para lentificar primero a sus víctimas, y después ocuparse de ellas una a una. Los dracos de las grietas aprecian el sabor de la sangre, y centran sus ataques en las criaturas que les parecen más carnosas.

Un draco de las grietas mide unos 14 pies (*4,2 m*) de longitud desde el pico hasta la punta de la cola. Su cuerpo robusto y espinoso pesa unas 2.500 libras (*1.125 kg*).

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Draña

Un seco raspar de patas arácnidas precede a la aparición de esta horrible monstruosidad, una fusión centáurea y de pesadilla entre un drow y una araña.

DRAÑA **VD 7**

PX 3.200

CM aberración Grande

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 120 pies (*36 m*), detectar el bien, detectar la ley, detectar magia; Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 12, desprevenida 17 (+2 Des, +1 esquiva, +8 natural, -1 tamaño)

pg 76 (9d8+36)

Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +9; **Inmune** sueño; **RC** 18

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), trepar 20 pies (*6 m*)

Cuerpo a cuerpo Maza pesada de gran calidad +9/+4 (1d8+3), Mordisco +3 (1d4+1 más veneno)

A distancia Arco largo compuesto de gran calidad +8/+3 (1d8+2/x3)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales telaraña (+7 toque a distancia, CD 18, pg 9)

Aptitudes sortílegas (NL 9º)

Constantes — *detectar el bien, detectar la ley, detectar magia*

A voluntad — *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

1/día — *clariaudiencia/clarividencia, disipar magia, levitar, oscuridad profunda, sugestión* (CD 16)

Conjuros conocidos (NL 6º)

3º (4/día) — *rayo relampagueante* (CD 16)

2º (6/día) — *invisibilidad, telaraña* (CD 15)

1º (7/día) — *armadura de mago, imagen silenciosa* (CD 14), *proyectil mágico, rayo de debilitamiento* (CD 14)

0 (a voluntad) — *atontar* (CD 13), *leer magia, mano del mago, rayo de escarcha, resistencia, sangrar* (CD 13), *sonido fantasma*

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 16

Ataque base +6; **BMC** +9; **DMC** 21 (33 contra derribo)

Dotes Conjurar en combate, Esquivar, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (mordisco, maza)

Habilidades Conocimiento de conjuros +14, Intimidar +15, Percepción +15, Saber (arcano) +14, Sigilo +14, Trepar +22; **Modificadores raciales** +4 al Sigilo

Idiomas común, elfo, infracomún

CE armas de menor tamaño

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera subterráneo

Organización solitaria, pareja o grupo (3-8)

Tesoro doble (arco compuesto de gran calidad [+2 Fue] con 20 flechas, maza pesada de gran calidad, tesoro adicional)

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex) Mordisco—herida; *salvación* Fort CD 18; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos, *efecto* 1d2 Fue; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Conjuros (St) Una draña lanza conjuros como un clérigo, hechicero o mago de 6º nivel pero no obtiene ninguna otra aptitud de clase.

Armas de menor tamaño (Ex) Aunque una draña es una criatura Grande, su torso superior es del mismo tamaño que el de un humanoide Mediano. Como resultado, empuña armas como si fuera de una categoría de tamaño inferior a su tamaño real (Mediano para la mayoría de dranas).

Creada a partir del cuerpo de un drow, retorcido y mutado mediante venenos y elixires especiales para poder aceptar las características de una araña gigante, la draña es una criatura peligrosa.

Las dranas son sexualmente dimórficas. El cuerpo inferior arácnido de una draña hembra es elegante y grácil, a menudo similar al cuerpo de una viuda negra, mientras que su torso de drow conserva sus sensuales curvas y su bello rostro (con la excepción de los colmillos afilados y venenosos). El cuerpo inferior de una draña macho es voluminoso como el de una tarántula, mientras que su parte superior es hirsuta y tiene una horrible cara más arácnida que de drow, amén de unas mandíbulas llenas de colmillos.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Criatura ectoplasmática

Esta masa legamosa y movediza tiene la forma de un humanoide, pero esta hecha de lo que parece ser algún tipo de soga o tela pegadiza.

HUMANO ECTOPLÁSMICO **VD ½**

PX 200

N muerto viviente Mediano

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +0

DEFENSA

CA 12, toque 10, desprevenido 12 (+2 natural)

pg 7 (1d8+3)

Fort +0, **Ref** +0, **Vol** +2; **RD** 5/cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*); caminar por el aire

Cuerpo a cuerpo Golpetazo +3 (1d4+3 más cieno horrible)

Ataques especiales cieno horrible

Aptitudes sortílegas (NL 1º; concentración +1)

Constante—*caminar por el aire*

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 11, **Con** —, **Int** —, **Sab** 10, **Car** 12

Ataque base +0; **BMC** +3; **DMC** 13

Dotes Dureza[A]

CE sacudida de fase

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o partida de caza (3-6)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Cieno horrible (Sb) Toda criatura afectada por el ataque de golpetazo de una criatura ectoplásmica debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 11 o quedar estremecida durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación está basada en el Carisma.

Sacudida de fase (Sb) Una criatura ectoplásmica posee la aptitud de atravesar los muros o los obstáculos materiales. Para utilizar esta aptitud, la criatura deberá empezar y acabar su turno fuera de cualquier muro u obstáculo que quiera atravesar. Una criatura ectoplásmica no puede atravesar criaturas corporales mediante esta aptitud y su movimiento se reduce a la mitad mientras atraviesa un muro u obstáculo. Cualquier superficie que atraviese quedará recubierta durante 1 minuto de una mucosidad fina y plateada.

Extraído de las energías del Plano Etéreo, el ectoplasma es una sustancia vil, que recuerda a un amasijo de tejidos legamosos o de mucosidad goteante. Adopta la forma de una criatura muerta viviente, creando un anfitrión para un alma lo bastante desafortunada como para quedar confinada en su interior. La existencia de un ser ectoplásmico es cruel, y pocas almas eligen de forma voluntaria esta dolorosa forma de muerte en vida.

Una criatura ectoplásmica es aproximadamente del mismo tamaño que el cuerpo que habitara en vida, aunque pesa casi el doble puesto que las sogas de materia no viviente que componen su cuerpo son significativamente más pesadas que la mayoría de la carne viva.

Las criaturas nacidas del ectoplasma tienen una existencia de odio, mayor incluso que el de la mayoría de muertos vivientes, sin nada más que el ansia de destrucción y sufrimiento. No tienen necesidades corporales ni requieren sustento; de lo único que se alimenta una criatura ectoplásmica es de su propio odio hacia los vivos.

Una vez un espíritu ha pasado a la otra vida, raramente desea volver y por supuesto no en un cuerpo endoplásmico desfigurado. Los espíritus que no son lo suficientemente poderosos como para volver como fantasmas o espectros a veces retornan como monstruos ectoplásmicos, particularmente cuando no quedan restos del cuerpo original de la criatura para que su alma la habite en forma de esqueleto o zombi. A veces los fantasmas y otros muertos vivientes poderosos atraen deliberadamente ectoplasma del reino etéreo, buscando aún más poder en sus anfitriones ectoplásmicos.

Quienes sufren este penoso destino, ya sea por desgracia o por elección, quedan por lo general atascados en sus cárceles ectoplásmicas hasta que la muerte les concede la dulce liberación de su no-vida. La transición de la muerte a la muerte en vida ectoplásmica es una dura experiencia, igual que lo es mantener la horrible forma en la que renace la criatura. A menudo su persistente agonía conduce a estos seres más allá de la locura, creando en su interior una rabia insaciable parecida a la que experimentan los fantasmas frustrados y otras armas poseídas.

La ardiente desesperación y la amargura de una criatura ectoplásmica a menudo la empujan hacia la violencia: la mayoría de estos seres se lanza voluntariamente a la batalla, matando para saciar su hambre del sufrimiento de los demás, mientras que ellos a la vez esperan resultar muertos y verse así liberados de su propio sufrimiento.

Cuando entran en contacto con superficies (incluyendo los muros que atraviesan) las criaturas ectoplásmicas dejan un rastro de una sustancia plateada que parece la mucosidad de un caracol; un rasgo casi exclusivo de estos muertos vivientes. Esta resbaladiza secreción se seca en muy poco rato, por lo que si se encuentra, es seguro que hay una criatura de éstas acechando en las cercanías.

Los seres ectoplásmicos pueden habitar en cualquier lugar, sea cual sea el entorno o el clima. Estos horrores tienden a acechar las áreas en las que murieron, y raramente se aventuran fuera de las mismas, como si estuvieran ancladas allí.

Aunque estos seres raramente coordinan acciones complicadas con otros de su especie, a veces parecen hacerlo de forma no intencionada. Su fuerza antinatural hace que las criaturas ectoplásmicas sean combatientes formidables, lo que quienes no están familiarizados con luchar contra ellas podrían esperar echándoles una mirada. Afortunadamente para los cautos, el ectoplasma pegadizo que dejan atrás estos monstruos muertos vivientes es un indicador claro de su presencia, y la mayoría de clérigos experimentados puede identificar la sustancia de un vistazo.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

CÓMO CREAR UNA CRIATURA ECTOPLÁSMICA

'Ectoplásmica' es una plantilla adquirida que se puede aplicar a cualquier criatura corporal que no es un muerto viviente, a la que nos referiremos en adelante como la criatura base.

VD: el mismo que la criatura base +1.

Alineamiento: usualmente caótico maligno.

Tipo: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. Retiene cualquier subtipo excepto los de alineamiento (como por ejemplo, maligno) y los subtipos que indican especie (como por ejemplo, gigante). No obtiene el subtipo 'mejorado'. Utiliza todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base excepto lo que se indica en las siguientes secciones.

Clase de armadura: el bonificador por armadura natural de la criatura cambia de la siguiente forma:

Tamaño del ectoplasma	Bonificador por armadura natural
Minusculo o menor	+0
Pequeño	+1
Mediano	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Gargantuesco	+6
Colosal	+8

Dados de golpe: quita los DG obtenidos gracias a niveles de clase (hasta un mínimo de 1 DG) y cambia los DG raciales a d8. Las criaturas ectoplásmicas utilizan su modificador por Carisma para determinar sus pg adicionales (en lugar de la Constitución).

Salvaciones: los bonificadores a la salvación base por DG raciales son Fort +⅓ DG, Ref +⅓ DG y Vol +½ DG +2.

Aptitudes defensivas: una criatura ectoplásmica pierde las aptitudes defensivas de la criatura base y obtiene RD 5/cortante así como todas las inmunidades y rasgos estándar que poseen las criaturas muertas vivientes.

Velocidad: las criaturas ectoplásmica aladas siguen pudiendo volar, pero su maniobrabilidad queda reducida a mala si era inicialmente mejor. Si la criatura base volaba mágicamente, también puede hacerlo la criatura ectoplásmica. Retiene todos los demás tipos de movimiento. Una criatura ectoplásmica obtiene la aptitud atravesar el aire (como por el conjuro *caminar por el aire*) como efecto constante.

Ataques: una criatura ectoplásmica retiene todas las armas naturales de la criatura base. Obtiene un ataque de golpetazo que inflige daño basado en su tamaño.

Ataques especiales: una criatura ectoplásmica retiene todos los ataques especiales de la criatura base. Además, obtiene el siguiente ataque especial.

Cieno horrible (Sb): toda criatura afectada por el ataque de golpetazo de una criatura ectoplásmica debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD = 10 + ½ de los DG de la criatura + su modificador por Carisma) o quedar estremecida durante 1d4 asaltos.

Aptitudes: una criatura ectoplásmica obtiene un bonificador +2 a la Fuerza y otro bonificador +2 al Carisma. La criatura no tiene puntuaciónes ni de Constitución ni de Inteligencia y su puntuación de Sabiduría se convierte en 10.

Ataque base: el ataque base de una criatura ectoplásmica es igual a las 3/4 partes de sus DG.

Dotes: una criatura ectoplásmica pierde todas las dotes que tenía la criatura base, y obtiene Dureza como dote adicional.

Aptitudes especiales: una criatura ectoplásmica pierde la mayoría de cualidades especiales de la criatura base. Retiene todas las cualidades especiales extraordinarias que mejoran sus ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Además, obtiene la siguiente aptitud especial.

Sacudida de fase (Sb): una criatura ectoplásmica tiene la aptitud de atravesar los muros o los obstáculos materiales. Para utilizar esta aptitud, la criatura deberá empezar y acabar su turno fuera de cualquier muro u obstáculo que quiera atravesar. Una criatura ectoplásmica no puede atravesar criaturas corporales mediante esta aptitud, y su movimiento se reduce a la mitad mientras atraviesa un muro u obstáculo. Cualquier superficie que atraviese quedará recubierta durante 1 minuto de una mucosidad fina y plateada.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Elefante

Estos animales de piel gruesa tienen unos grandes colmillos de marfil a ambos lados del hocico largo y prensil.

ELEFANTE **VD 7**

PX 3.200

N animal Enorme

Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra, olfato; Percepción +21

DEFENSA

CA 17, toque 8, desprevenido 17 (+9 natural, -2 tamaño)
pg 93 (11d8+44)
Fort +13, **Ref** +7, **Vol** +6

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)
Cuerpo a cuerpo Cornada +16 (2d8+10), Golpetazo +16 (2d6+10)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales Pisotear (2d8+15; CD 25)

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 7
Ataque base +8; **BMC** +20; **DMC** 30 (34 contra derribo)
Dotes Aguante, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro
Habilidad Percepción +21

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas
Organización solitario o rebaño (6-30)
Tesoro ninguno

Estos grandes animales terrestres vagan majestuosamente por las llanuras en rebaños familiares muy unidos, y son símbolo de sabiduría y fuerza. Con pocos depredadores naturales, los elefantes son a veces cazados por sus colmillos de marfil. Estos colmillos a menudo se convierten en joyas, estatuillas y baratijas para los ricos.

Elefante, Mastodonte

Esta criatura es más grande que un elefante normal y tiene unos enormes y amplios colmillos y un denso pelaje marrón por todo el cuerpo.

MASTODONTE **VD 9**

PX 6.400

N animal Enorme

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra, olfato; Percepción +24

DEFENSA

CA 21, toque 9, desprevenido 20 (+1 Des, +12 natural, -2 tamaño)
pg 133 (14d8+70)
Fort +14, **Ref** +10, **Vol** +7

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)
Cuerpo a cuerpo Cornada +21 (2d8+12), Golpetazo +20 (2d6+12)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales Pisotear (2d8+18; CD 29)

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 12, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 7
Ataque base +10; **BMC** +24; **DMC** 35 (39 contra derribo)
Dotes Aguante, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Soltura con un arma (cornada), Soltura con una habilidad (Percepción), Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada
Habilidad Percepción +24

ECOLOGÍA

Entorno bosques y llanuras fríos o templados
Organización solitario o rebaño (6-30)
Tesoro ninguno

Los grandes mastodontes son los parientes primitivos de los elefantes. Sus grandes colmillos empequeñecen a los de los elefantes normales, proyectándose hacia fuera para curvarse de nuevo hacia dentro hasta casi tocarse las puntas. Los mamuts lanudos son una variante de los mastodontes adaptada a entornos fríos, pero tienen las mismas estadísticas.

Compañero elefante/ mastodonte:

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 40 pies (12 *m*); **CA** +4 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (1d8), Golpetazo (1d6); **Puntuaciones de característica** Fue 14, Des 14, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 7; **Cualidades especiales:** olfato, visión en la penumbra.

Avance de nivel 7: **Tamaño** Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (2d6), Golpetazo (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Pisotear (2d6).

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376318)

APÉNDICE 1: CREACIÓN DE MONSTRUOS

El *Bestiario 2* de *Pathfinder* te proporciona toda la información que necesitas para usar y modificar rápidamente los monstruos presentes en este libro. Para obtener información sobre cómo crear monstruos nuevos, consulta el *Bestiario*. La tabla 1-1: estadísticas de los monstruos por VD de la siguiente página es una versión ampliada (hasta VD 25) de la tabla del *Bestiario* original.

APÉNDICE 2: AVANCE

Las siguientes reglas te permiten ajustar los monstruos, incrementando (o incluso disminuyendo) sus estadísticas y aptitudes, a la vez que sigues creando un encuentro equilibrado y divertido.

PLANTILLAS

Una plantilla es un conjunto de reglas que aplicas a un monstruo para transformarlo en otro diferente. Ofrece indicaciones precisas sobre el modo de cambiar las originales de un monstruo para transformarlo en uno nuevo.

Plantillas adquiridas: este tipo de plantilla se añade a una criatura después de nacer o ser creada.

Plantillas heredadas: este tipo de plantilla es parte de una criatura desde el inicio de su existencia. Las criaturas nacen o se crean con estas plantillas ya incluidas, y nunca han vivido sin ellas.

PLANTILLAS SIMPLES

Las plantillas simples pueden ser aplicadas durante el juego con un esfuerzo mínimo. Todas las plantillas simples tienen dos tipos de cambios. Las 'reglas rápidas' presentan una forma rápida de modificar las tiradas de dados llevadas a cabo durante el juego para simular los efectos de la plantilla, sin rehacer realmente el bloque de estadísticas (este método funciona muy bien con las criaturas convocadas). Las 'reglas de reconstrucción' indican los cambios exactos que llevas a cabo en el bloque de estadísticas base si tienes tiempo para reconstruirlo por completo (este método funciona mejor cuando dispones de tiempo durante la preparación de la partida para construir bloques de estadísticas completos). Los dos métodos obtienen criaturas de aptitudes similares, si no idénticas.

DEFENSAS DE UNA CRIATURA CELESTIAL

Dados de golpe	Resiste ácido, frío y electricidad	RD
1–4	5	—
5–10	10	5/maligna
≥11	15	10/maligna

DEFENSAS DE UNA CRIATURA ENTRÓPICA

Dados de golpe	Resiste ácido y fuego	RD
1–4	5	—
5–10	10	5/legal
≥11	15	10/legal

DEFENSAS DE UNA CRIATURA INFERNAL

Dados de golpe	Resiste frío y fuego	RD
1–4	5	—
5–10	10	5/buena
≥11	15	10/buena

DEFENSAS DE UNA CRIATURA RESUELTA

Dados de golpe	Resiste ácido, frío y fuego	RD
1–4	5	—
5–10	10	5/caótica
≥11	15	10/caótica

Criatura avanzada (VD +1)

Las criaturas con la plantilla 'avanzada' son más feroces y poderosas que sus parientes normales.

Reglas rápidas: +2 a todas las tiradas (incluyendo las de daño) y a las CD de las aptitudes especiales; +4 a la CA y la DMC; +2 pg/DG.

Reglas de reconstrucción: **CA** incrementa la armadura natural en +2; **Puntuaciones de característica** +4 a todas las puntuaciones de característica.

Criatura celestial (VD +0 ó +1)

Las criaturas celestiales habitan en los Planos Superiores, pero pueden ser convocadas mediante conjuros como *aliado de los Planos* y *convocar monstruo*. El VD de una criatura celestial sólo se incrementa en +1 si la criatura base tiene 5 DG o más. Las reglas rápidas y de reconstrucción de una criatura celestial son las mismas.

Reglas de reconstrucción: **Sentidos** obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); **Aptitudes defensivas** obtiene la RD y resistencia a la energía indicadas en la tabla; **RC** obtiene una RC igual al nuevo VD +5;

Ataques especiales: castigar el mal 1/día como acción rápida (añade el bonificador por Car a las tiradas de ataque y un bonificador al daño igual a sus DG contra enemigos malignos; persiste hasta que el objetivo está muerto o la criatura celestial descansa).

Criatura entrópica (VD +0 ó +1)

Las criaturas con la plantilla 'entrópica' viven en los Planos donde impera el caos. Pueden ser convocadas mediante conjuros como *aliado de los Planos* y *convocar monstruo*. El VD de una criatura entrópica sólo se incrementa en +1 si la criatura base tiene 5 DG o más. Las reglas rápidas y de reconstrucción de una criatura entrópica son las mismas.

Reglas de reconstrucción: **Sentidos** obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); **Aptitudes defensivas** obtiene la RD y resistencia a la energía indicadas en la tabla; **RC** obtiene una RC igual al nuevo VD +5;

Ataques especiales: castigar la ley 1/día como acción rápida (añade el bonificador por Car a las tiradas de ataque y un bonificador al daño igual a sus DG contra enemigos legales; persiste hasta que el objetivo está muerto o la criatura entrópica descansa).

Criatura infernal (VD +0 ó +1)

Las criaturas con la plantilla 'infernal' viven en los Planos Inferiores, como el Abismo o el Infierno, pero pueden ser convocadas mediante conjuros como *aliado de los Planos* y *convocar monstruo*.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

TABLA 1–1: ESTADÍSTICAS DE MONSTRUOS POR VD

VD	Puntos de golpe	Clase de armadura	Ataque alto	Ataque bajo	Daño medio alto	Daño medio bajo	CD princ. de característica	CD secund. de característica	Salvación buena	Salvación mala
½	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17
21	400	37	31	24	130	98	27	20	23	18
22	440	39	32	25	140	105	28	21	23	18
23	480	40	33	26	150	113	29	22	24	19
24	520	42	35	27	165	124	30	23	25	20
25	560	43	36	28	180	135	30	24	26	21

El VD de una criatura infernal sólo se incrementa en +1 si la criatura base tiene 5 DG o más. Las reglas rápidas y de reconstrucción de una criatura infernal son las mismas.

Reglas de reconstrucción: **Sentidos** obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); **Aptitudes defensivas** obtiene la RD y resistencia a la energía indicadas en la tabla; **RC** obtiene una RC igual al nuevo VD +5;

Ataques especiales: castigar el bien 1/día como acción rápida (añade el bonificador por Car a las tiradas de ataque y un bonificador al daño igual a sus DG contra enemigos buenos; persiste hasta que el objetivo está muerto o la criatura entrópica descansa).

Criatura gigante (VD +1)

Las criaturas con la plantilla 'gigante' son más grandes y fuertes que sus parientes de tamaño normal. Esta plantilla no puede ser aplicada a criaturas Colosales. **Reglas rápidas**: +2 a todas las tiradas basadas en la Fue o la Con; +2 pg/DG; penalizador -1 a todas las tiradas basadas en la Des. **Reglas de reconstrucción**: **Tamaño** se incrementa en una categoría; **CA** incrementa la armadura natural en +3; **Ataques** incrementa los dados a lanzar en 1 paso; **Puntuaciones de característica** bonificador +4 por tamaño a Fue y Con, penalizador -2 a la Des.

Criatura resuelta (VD +0 ó +1)

Las criaturas con la plantilla 'resuelta' viven en los Planos donde impera la ley. Pueden ser convocadas mediante conjuros como *aliado de los Planos* y *convocar monstruo*. El VD de una criatura resuelta sólo se incrementa en +1 si la criatura base tiene 5 DG o más. Las reglas rápidas y de reconstrucción de una criatura resuelta son las mismas.

Reglas de reconstrucción: **Sentidos** obtiene visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); **Aptitudes defensivas** obtiene la RD y resistencia a la energía indicadas en la tabla; **RC** obtiene una RC igual al nuevo VD +5;

Ataques especiales: castigar el caos 1/día como acción rápida (añade el bonificador por Car a las tiradas de ataque y un bonificador al daño igual a sus DG contra enemigos buenos; persiste hasta que el objetivo está muerto o la criatura resuelta descansa).

Criatura joven (VD -1)

Las criaturas con la plantilla 'joven' son ejemplares inmaduros de la criatura base. También puedes usar esta plantilla simple para crear fácilmente una variante más pequeña de un monstruo. Esta plantilla no puede ser aplicada a criaturas que aumentan su poder mediante la edad o la alimentación (como los barghest o los dragones), o a las criaturas de tamaño Minúsculo.

Reglas rápidas: +2 a todas las tiradas basadas en la Des; -2 a todas las demás tiradas; -2 pg/DG. **Reglas de reconstrucción**: **Tamaño** disminuye en una categoría; **CA** reduce la armadura natural en -2 (mínimo +0); **Ataques** disminuye los dados de daño en 1 paso; **Puntuaciones de característica** -4 Fue, -4 Con, bonificador +4 por tamaño a la Des.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order # 3376738)

ENCANTADOR FEÉRICO	VD 11
ELFA HECHICERA 12	PX 12.800
Humanoide Mediano (elfo)	CN

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 21, toque 16, desprevenida 17 (+4 armadura, +3 Des, +2 desvío, +1 esquiva, +1 natural)
pg 56 (12d6+12)
Fort +5, **Ref** +10, **Vol** +12; +2 contra encantamiento
Inmune sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera de gran calidad +10/+5 (1d6-1/18-20)
A distancia Arco corto de gran calidad +10/+5 (1d6/x3)
Aptitudes sortílegas de linaje (NL 12º; concentración +17)
8/día — *toque risueño*
12 asaltos/día — *mirada fugaz*
Conjuros de hechicero conocidos (NL 12º; concentración +17)
6º (3/día) — *sugestión en grupo* (CD 25)
5º (6/día) — *dominar persona* (CD 24), *niebla mental* (CD 24), *zancada arbórea*
4º (7/día) — *desesperación aplastante* (CD 23), *hechizar monstruo* (CD 21), *lanzar maldición* (CD 19), *veneno* (CD 19)
3º (7/día) — *inmovilizar persona* (CD 22), *rayo relampagueante* (CD 18), *sueño profundo* (CD 22), *sugestión* (CD 22), *volar*
2º (7/día) — *falsa vida, mano espectral, odiosas carcajadas* (CD 21), *partículas rutilantes* (CD 17), *rayo abrasador, toque de idiotez*
1º (8/día) — *armadura de mago, enmarañar* (CD 16), *escudo, hechizar persona* (CD 18), *proyectil mágico, ventriloquia* (CD 16)
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 19), *detectar magia, leer magia, luces danzantes, mano del mago, mensaje, prestidigitación, rayo de escarcha, sonido fantasma* (CD 15)
Linaje feérico

TÁCTICAS

Antes del combate La hechicera se lanza *falsa vida* y *armadura de mago*.
Durante el combate La hechicera utiliza su aptitud *mirada fugaz* para hacerse invisible, y después lanza *niebla mental* antes de utilizar sus conjuros de encantamiento. Lanza *mano espectral* para poder utilizar conjuros de toque como *lanzar maldición, veneno* o *toque de idiotez*.
Estadísticas base Sin *armadura de mago* y *falsa vida*, las estadísticas del hechicero son **CA** 17, toque 16, desprevenida 13; **pg** 44.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 16, **Con** 10, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 20
Ataque base +6; **BMC** +5; **DMC** 21
Dotes Abstención de materiales, Esquiva, Reflejos rápidos, Soltura con los conjuros (encantamiento), Soltura mayor con los conjuros (encantamiento), Sutileza con las armas, Voluntad de hierro, Voluntad de hierro mejorada
Habilidades Conocimiento de conjuros +9 (+11 a identificar propiedades de objetos mágicos), Diplomacia +15, Engañar +18, Intimidar +18, Percepcion +12, Saber (arcano) +6, Saber (Naturaleza) +5, Volar +7
Idiomas común, elfo, silvano
CE familiaridad con las armas, linaje arcano (+2 a la CD para los hechizos de compulsión), magia élfica, zancada forestal
Consumibles de combate *elixir de amor* (2), *pergamino de muro de fuerza*; **Equipo** *anillo de protección +2*, arco corto de gran calidad con 20 flechas, *capa de resistencia +1*, espada ropera de gran calidad, *diadema de carisma seductor +2*, joyas (por valor de 300 po), *sombrero de disfraz*, 1.825 po

La encantadora feérica utiliza sus poderes para manipular a otros, adquirir poder y obtener riquezas.

ELINDRIA

Elindria cree ser descendiente de una reina feérica exiliada. Planea reunir bajo su bandera a diversos sicofantes, reclamar una parte de un bosque primordial y dirigir una corte en la que sus sicarios la adulen y bailen para complacerla.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #33767318)

Rana gigante

Esta criatura se parece a una rana normal, de piel húmeda color verde oscuro con motas, pero de un tamaño realmente monstruoso.

RANA GIGANTE **VD 1**

PX 400

N animal Mediano

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 12, toque 11, desprevenida 11 (+1 Des, +1 natural)

pg 15 (2d8+6)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** -1

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1d6+2 más agarrón) o Lengua +3 toque (agarrón)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies [*1,5 m*] (15 pies [*4,5 m*] con la lengua)

Ataques especiales lengua, tirar (lengua, 5 pies (*1,5 m*), tragar entero (1d4 daño contundente, CA 10, 1 pg de daño)

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 13, **Con** 16, **Int** 1, **Sab** 8, **Car** 6

Ataque base +1; **BMC** +3 (+7 presa); **DMC** 14 (18 contra derribo)

Dotes Reflejos rápidos

Habilidades Acrobacias +9 (+13 saltar), Nadar +10, Percepción +3, Sigilo +5; **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias (+8 saltando), +4 a Sigilo

ECOLOGÍA

Entorno pantanos y zonas acuáticas templadas o cálidas

Organización solitaria, pareja o ejército (3-8)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Lengua (Ex) La lengua de una rana gigante es un ataque principal, con un alcance igual a tres veces el alcance normal de la rana (15 pies [*4,5 m*] para una rana gigante Mediana). La lengua de una rana gigante no inflige daño en un impacto, pero puede utilizarse para apresar. Una rana gigante no pasa al estado 'apresado' cuando utiliza la lengua de esta forma.

Las ranas gigantes tienen dientes afilados como navajas en la boca. Miden 6 pies (*1,80 m*) de longitud y pesan 200 libras (*90 kg*).

Compañero rana gigante

Estadísticas iniciales: **Tamaño** Mediano; **Velocidad** 30 pies (*9 m*), nadar 30 pies (*9 m*); **CA** +1 a la armadura natural; **Ataque** Mordisco 1d6; **Puntuaciones de característica:** Fue 15, Des 13, Con 16, Int 1, Sab 9, Car 6; **Cualidades especiales:** lengua, olfato, tirar, visión en la penumbra.

Avance de nivel 4: **Puntuaciones de característica** Fue +2, Des +2; **Cualidades especiales** engullir

Rana venenosa

Esta pequeña rana es de colores verde y rojo vivos, con franjas azul eléctrico en sus patas traseras.

RANA VENENOSA **VD ½**

PX 200

N animal Menudo

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +3

DEFENSA

CA 13, toque 13, desprevenida 12 (+1 Des, +2 tamaño)

pg 4 (1d8)

Fort +2, **Ref** +3, **Vol** -1

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo Mordisco +3 (1 más veneno)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

ESTADÍSTICAS

Fue 2, **Des** 12, **Con** 11, **Int** 1, **Sab** 9, **Car** 10

Ataque base +0; **BMC** -1; **DMC** 7 (11 contra derribo)

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +5 (+9 saltando), Percepción +3, Sigilo +13, Nadar +9; **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias (+8 saltando), +4 a Sigilo; utiliza la Des para nadar

ECOLOGÍA

Entorno pantanos y zonas acuáticas cálidas

Organización solitaria, pareja o ejército (3-12)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex) Herida; *salvación* Fort CD 10; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos, *efecto* 1d2 Con; *cura* 1 salvación.

Las ranas venenosas son de color verde brillante, con marcas adicionales también brillantes de color amarillo, rojo o azul Miden algo más de 1 pie (*30 cm*) de longitud y pesan 10 libras (*4,5 kg*). Su veneno a menudo es recogido por tribus primitivas y usado para recubrir dardos y flechas para cazar.

Puedes crear una rana venenosa más grande, o bien aplicando la plantilla gigante, o bien dándole el mordisco venenoso a una rana gigante normal.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Gólem de hierro

Este autómata de hierro, cuyos pesados pasos sacuden el suelo con una fuerza que hace temblar los huesos, se alza el doble de alto que un humano normal.

GÓLEM DE HIERRO **VD 13**

PX 25.600

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +0

DEFENSA

CA 28, toque 8, desprevenido 28 (-1 Des, +20 natural, -1 tamaño)

pg 129 (18d10+30)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +6; **RD** 15/adamantina; **Inmune** rasgos de constructo, magia

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +28 (2d10+16/10-20)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales arma de aliento, puñetazos poderosos

ESTADÍSTICAS

Fue 32, **Des** 9, **Con** —, **Int** —, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +18; **BMC** +30; **DMC** 39

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o banda (2-4)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Sb) Como acción gratuita una vez cada 1d4+1 asaltos, un gólem de hierro puede exhalar un cubo de 10 pies (*3 m*) de lado de gas venenoso, que persiste durante 1 asalto. Cualquier criatura que se encuentra en el interior del área cuando el gólem crea la nube (así como cualquier criatura que pasa través de ella durante el resto de dicho asalto) queda expuesta a sus efectos venenosos. Este veneno se crea mágicamente cada vez que el gólem usa el poder.

Arma de aliento—inhalada; *salvación* Fort CD 19; *frecuencia* 1/asalto durante 4 asaltos, *efecto* 1d2 Con; *cura* 2 salvaciones. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Inmune a la magia (Ex) Un gólem de hierro es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permite resistencia a conjuros. Además, ciertos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra un gólem de hierro, tal y como se indica a continuación:

- Un ataque mágico que causa daño por electricidad le *lentifica* (como por el conjuro) durante 3 asaltos, sin tirada de salvación.
- Un ataque mágico que causa daño por fuego acabará con cualquier efecto de *lentificación* que le afecte, y le curará 1 pg por cada 3 pg de daño que el ataque le hubiera causado. Si la cantidad de curación haría que el gólem excediera su total de pg normales, obtendría el exceso como pg temporales. Un gólem de hierro no salva contra efectos de fuego.
- A un gólem de hierro le afectan de forma normal los ataques de oxidación, como los de un monstruo oxidante o el conjuro *contacto herrumbroso*.

Puñetazos poderosos (Ex) Un gólem de hierro inflige 1,5 veces su modificador por Fuerza y amenaza un golpe crítico con 19-20 en sus ataques de golpetazo.

Un gólem de hierro tiene un cuerpo humanoide hecho de hierro. Podrá esculpirse para adoptar la forma que su creador desee, pero siempre mostrará una armadura de algún tipo, desde sencilla y funcional a ceremonial y ornamentada. Sus rasgos son mucho más suaves que los un gólem de piedra. Los gólems de hierro a veces empuñan un arma a una mano, aunque no suelen usarla confiando en sus ataques de golpetazo.

Un gólem de hierro mide 12 pies (*3,6 m*) de altura y pesa unas 5.000 libras (*2,25 TM*). No puede hablar ni emitir ningún otro sonido vocal y tampoco tiene ningún olor distintivo.

Aunque la práctica ha decaído hoy en día, los habitantes de determinadas civilizaciones antiguas y poderosas se enorgullecían de crear unos gólems de hierro de tamaño y fuerza increíbles. Estos gólems, nunca de tamaño inferior a Enorme, todavía existen en zonas remotas del mundo, siguiendo mecánicamente las órdenes de algún imperio largo tiempo desaparecido.

Construcción

El cuerpo de un gólem de hierro está esculpido a partir de 5.000 libras (*2,25 TM*) de hierro, fundidas con raros tintes a un coste de al menos 10.000 po.

GÓLEM DE HIERRO

NL 16º; Precio 150.000 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *deseo limitado, geas/empeño, nube aniquiladora, polimorfar cualquier cosa*, el creador debe ser de NL 16º; **Habilidad** Artesanía (fabricación de armaduras) o Artesanía (armería) CD 21; **Coste** 80.000 po

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

INICIADO DE LA COFRADÍA	VD 4
MEDIANO PÍCARO 5	PX 1.200
Humanoide Pequeño (mediano)	LM

Inic +8; **Sentidos** Percepción +9

DEFENSA

CA 18, toque 15, desprevenido 14 (+3 armadura, +4 Des, +1 tamaño)
pg 41 (5d8+15)
Fort +4, **Ref** +11, **Vol** +1; +2 contra miedo
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)
Cuerpo a cuerpo *Espada corta+1* +9 (1d4+1/19-20)
A distancia Ballesta de mano de gran calidad +9 (1d3/19-20)
Ataques especiales ataque furtivo +3d6

TÁCTICAS

Durante el combate El pícaro utiliza la sorpresa y el flanqueo para llevar a cabo ataques furtivos, así como su talento de pícaro reacciones lentas.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 8, **Car** 15
Ataque base +3; **BMC** +2; **DMC** 16
Dotes Disparo a bocajarro, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +14 (+10 saltando), Engañar +10, Inutilizar mecanismo +14, Juego de manos +12, Percepción +9, Saber (local) +8, Sigilo +16, Trepar +10
Idiomas común, mediano
CE encontrar trampas +2, talentos de pícaro (pícaro sútil, reacciones lentas)
Consumibles de combate *pociones de curar heridas leves* (2), *poción de invisibilidad*; **Equipo** armadura de cuero tachonado de gran calidad, ballesta de mano de gran calidad con 20 virotes, *espada corta +1*, herramientas de ladrón de gran calidad, ramitas yesqueras (5), 60 po

El iniciado de la cofradía es un pícaro que aún busca demostrar su valor a una cofradía de ladrones.

FÉLIX LA RAMITA

Félix es un ladrón consumado que siempre masca una ramita yesquera para que le dé suerte.

Encuentros de combate: Félix podría formar parte de un grupo de jóvenes ladrones o hacer de vigía para una operación mayor.

Sugerencias de interpretación: Félix es un buen contacto en una cofradía de ladrones.

ACECHADOR DE LAS CUEVAS	VD 5
ENANO PÍCARO 6	PX 1.600
Humanoide Mediano (enano)	LN

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 17, toque 13, desprevenido 14 (+4 armadura, +3 Des)
pg 54 (6d8+24)
Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +4; +2 contra veneno, conjuros y aptitudes sortílegas
Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo (bonificador +4 por esquiva a la CA contra gigantes), esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +2

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)
Cuerpo a cuerpo Espada corta de gran calidad +6 (1d6+1/19-20)
A distancia *Ballesta ligera +1* +9 (1d8+1/19-20)
Ataques especiales +1 a las tiradas de ataque contra humanoides del tipo goblin u orco, ataque furtivo +3d6

TÁCTICAS

Antes del combate El pícaro prefiere encontrar un lugar elevado desde donde disparar a sus oponentes mientras pierden el tiempo trepando hasta él.
Durante el combate El pícaro utiliza Disparo rápido, sacando el máximo partido de Disparo a bocajarro y de su visión en la oscuridad.

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 6
Ataque base +4; **BMC** +5; **DMC** 18 (22 contra embestida o derribo)
Dotes Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Recarga rápida, Soltura con un arma (ballesta ligera)
Habilidades Acrobacias +12 (+8 saltando), Escapismo +12, Nadar +10, Percepción +11 (+13 para darse cuenta de trabajos en piedra poco usuales), Saber (dungeons) +9, Sigilo +12, Supervivencia +8, Trepar +12
Idiomas común, enano
CE encontrar trampas +3, talentos de pícaro (entrenamiento en armas, resistencia, truco de combate)
Consumibles de combate *poción de curar heridas moderadas, pociones de escalada de araña* (2), fuego de alquimista (2); **Equipo** *armadura de cuero tachonado +1, ballesta ligera +1* con 20 virotes, espada corta de gran calidad, material de escalada, 308 po

El acechador de cueva es un espeleólogo y buscador de tesoros experto.

GALETH BARBARROJA

Galeth es adusto, incluso para un enano, y raramente habla a menos que se le pregunte.

Encuentros de combate: Galeth podría ser un cazador solitario, la avanzadilla de un ejército subterráneo o formar parte de una unidad de guardias armados con ballestas.

Sugerencias de interpretación: a Galeth se podría descubrir medio muerto, atrapado en una trampa de un dungeon.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Huecuva

Vestimentas podridas cuelgan de la piel ajada de este cadáver andante, y su boca permanece abierta en un grito silencioso.

HUECUVA **VD 2**

PX 600

CM muerto viviente Mediano

Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

Aura infidelidad (30 pies [*9 m*])

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenida 13 (+2 Des, +3 natural)

pg 16 (3d8+3)

Fort +2, **Ref** +3, **Vol** +4; **RD** 5/mágica o plata; **Inmune** rasgos de muerto viviente

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Garras +4 (1d4+1 más enfermedad)

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 14, **Con** —, **Int** 4, **Sab** 12, **Car** 12

Ataque base +2; **BMC** +3; **DMC** 15

Dotes Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra)

Habilidades Percepción +5 , Sigilo +7, Supervivencia +10,

CE falsa humanidad

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitaria, pareja o claustro (3-10)

Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Aura de infidelidad (Sb) La huecuva y todas las criaturas muertas vivientes a 30 pies (*9 m*) o menos obtienen un bonificador +2 profano a las salvaciones de Voluntad llevadas a cabo para resistir la energía canalizada y los efectos de la energía positiva.

Enfermedad (Ex) *Fiebre de la mugre*: Herida; *salvación* Fort CD 12; *incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d4 puntos de daño a la Des y 1d3 puntos de daño a la Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación está basada en el Carisma

Falsa humanidad (Sb) Durante el día una huecuva está envuelta en una ilusión que la hace parecer, sonar y sentir como la criatura viva que antaño fue. Este efecto funciona de forma similar a disfrazarse: una criatura que interacciona directamente con una huecuva, puede intentar una salvación de Voluntad CD 12 para ver a través de la ilusión. Sin embargo, el olor de la huecuva nunca cambia: siempre exuda un débil hedor a polvo de sepultura y putrefacción. Las criaturas con la aptitud 'olfato' obtienen un bonificador +4 a cualquier salvación de Voluntad llevada a cabo para intentar ver a través de esta ilusión. De noche (sepa o no la propia huecuva que la noche ha caído) este ilusión se disipa y revela el auténtico ser de la criatura. La CD de la salvación está basada en el Carisma.

Las huecuvas son los cuerpos alzados de clérigos heréticos que blasfemaron y renunciaron a sus dioses antes de morir. En la muerte en vida, odian y buscan destruir aquellas almas piadosas que mantienen sus votos. Aunque se les confunde fácilmente con zombies o incluso esqueletos, las huecuvas tienen una chispa de inteligencia que las hace enemigas astutas y engañosas. Durante las horas diurnas, una huecuva se recubre de una ilusión que la hace aparecer como fuera en vida; en ese tiempo, una huecuva podría pretender infiltrarse en la sociedad para habitar entre aquellos a los que odia. Cuando cae la noche, emerge en busca de presas. Afortunadamente para los vivos, la huecuva típica sólo retiene fragmentos de inteligencia, por lo que no suele tardar mucho en cometer un error de juicio o simplemente revelarse como el monstruo que es.

La mayoría de las huecuvas recuerdan muy poco de su vida anterior, excepto las blasfemias que las condujeron a su destino maldito. A menudo se ven atraídas a las ruinas de antiguos templos donde se encolerizan contra los dioses que tanto las afligieron o buscan desesperadamente la absolución por parte de los mismos. Las huecuvas a veces trabajan de conjunto con otras criaturas muertas vivientes que comparten la misma área.

Mientras que la mayoría de huecuvas se alza cuando un dios rechaza el alma de un sacerdote herético, obligándola a convertirse en un horrible muerto viviente, también se puede crear una huecuva mediante el conjuro *crear muertos vivientes*. El lanzador tiene que ser por lo menos de 11º nivel y el cuerpo a transformar tiene que haber sido en vida el de un clérigo maligno. El conjuro puede utilizarse para crear una huecuva utilizando el cuerpo de un clérigo no maligno, pero hacerlo requiere una prueba de nivel de lanzador CD 20.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Lamia

El torso de esta criatura es el de una mujer atractiva con ojos de gato y colmillos afilados, mientras la parte inferior del cuerpo es la de un león.

LAMIA **VD 6**

PX 2.400

CM humanoide monstruoso Grande

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 13, desprevenida 16 (+3 Des, +1 esquiva, +7 natural, -1 tamaño)

pg 67 (9d10+18)

Fort +6, **Ref** +9, **Vol** +11

ATAQUE

Velocidad 60 pies (18 *m*)

Cuerpo a cuerpo *Daga +1* +13/+8 (1d4+5/19-20), Toque +7 (1d4 de consución de Sabiduría), 2 Garras +7 (1d4+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales consunción de Sabiduría

Conjuros conocidos (NL 9º)

A voluntad — *disfrazarse, ventriloquia*

3/día — *hechizar monstruo* (CD 15), *imagen mayor* (CD 14), *imagen múltiple, sugestión* (CD 14)

1/día — *sueño profundo* (CD 14)

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 16, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 17, **Car** 13

Ataque base +9; **BMC** +14; **DMC** 28 (32 contra derribo)

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Gran fortaleza, Movilidad, Voluntad de hierro

Habilidades Diplomacia +4, Disfrazarse +6, Engañar +9, Intimidar +10, Percepción +15, Saber (religión) +4, Sigilo +15, Supervivencia +12; **Modificadores raciales** +4 a Engañar, +4 a Sigilo

Idiomas abisal, común

CE armas de menor tamaño

ECOLOGÍA

Entorno desiertos templados

Organización solitaria, pareja o secta (3-12)

Tesoro doble (*daga +1*, otro tesoro)

APTITUDES ESPECIALES

Armas de menor tamaño (Ex) Aunque una lamia es una criatura Grande, su torso superior es del mismo tamaño que el de un humanoide Mediano. Como resultado, empuña armas como si fuera de una categoría de tamaño inferior a su tamaño real (Mediano para la mayoría de lamias).

Consunción de sabiduría (Sb) Una lamia drena 1d4 puntos de Sabiduría cada vez que impacta con su ataque de toque cuerpo a cuerpo (a diferencia de otros tipos de ataque de consunción de características, una lamia no se cura ningún daño cuando usa su drenaje de Sabiduría). Las lamias intentan utilizar este poder al principio de un encuentro para que sus enemigos sean más susceptibles a *hechizar monstruo* y *sugestión*.

Herederas llenas de odio de una antigua maldición, las lamias aparecen como mujeres esbeltas y atractivas de cintura para arriba, mientras que el resto de su cuerpo es el de un poderoso león. Incluso sus características humanoides lucen rasgos claramente felinos, con los ojos rasgados y feroces y los dientes como los colmillos de un depredador. Una lamia típica mide más de 6 pies (*1,80 m*) de altura, más de 8 pies (*2,40 m*) de longitud y pesa más de 650 libras (unos *290 kg*).

Las lamias se ven atraídas a las partes del mundo en ruinas y abandonadas. Fortalezas resquebrajadas, ciudades abandonadas y monumentos olvidados satisfacen todos ellos la cruel estética de estas mortíferas cazadoras, particularmente aquellas que se encuentran en entornos cálidos o por demás deshabitados. Sobre todo, sin embargo, las lamias prefieren los templos decrépitos. Se deleitan viendo en ruinas los santuarios de los dioses del bien, y se toman muchas molestias para hacer que sucedan cosas malas en los lugares santos pujantes.

Las lamias tienen a la hembra de más edad de su grupo como líder, madre y chamán, aferrándose a ella con reverencia fanática. Mientras que las lamias evitan la mayoría de creencias religiosas (que ven más como el origen de la maldición que las encerró en su forma bestial) las lamias ancianas afirman oír los susurros de los abrasivos vientos del desierto y conocer los fríos caprichos de las estrellas, utilizando tan místicas fuentes para dirigir a su gente.

Las lamias presentadas aquí no son sino las más comunes y menos poderosas de esta raza maldita, habiendo otras que lucen formas serpentinas, aviares e incluso más perversas.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Elemental de relámpago

Esta criatura se parece a una oscura nube de tormenta, con unas chispas insinuando sus ojos y largos y amplios brazos cargados con rayos.

ELEMENTAL DE RELÁMPAGO

Idioma aurano

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Plano del Aire)
Organización solitario, pareja o banda (3-8)
Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Maestría del metal (Ex) Un elemental de relámpago obtiene un bonificador +3 a las tiradas de ataque si su oponente viste una armadura de metal, empuña un arma de metal o está hecho de metal (como un gólem de hierro).

Salto chispeante (Ex) Un elemental de relámpago obtiene un bonificador +10 a los ataques de arrollar, derribo, desarme y embestida cuando carga contra una criatura contra la que se aplica su aptitud de maestría del metal.

ELEMENTAL DE RELÁMPAGO PEQUEÑO **VD 1**

PX 400

N ajeno Pequeño (aire, elemental, extraplanario)
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 14, toque 13, desprevenido 12 (+2 Des, +1 natural, +1 tamaño)
pg 11 (2d10)
Fort +3, **Ref** +5, **Vol** +0
Inmune electricidad, rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo Golpetazo +5 (1d4 más 1d3 electricidad)
Ataques especiales maestría del metal, salto chispeante

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 15, **Con** 10, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base +2; **BMC** +1; **DMC** 13
Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas[A]
Habilidades Acrobacias +7, Escapismo +6, Saber (los Planos) +1, Percepción +5, Volar +12

ELEMENTAL DE RELÁMPAGO MEDIANO **VD 3**

PX 800

N ajeno Mediano (aire, elemental, extraplanario)
Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +7

DEFENSA

CA 16, toque 15, desprevenido 11 (+4 Des, +1 esquiva, +1 natural)
pg 26 (4d10+4)
Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +1
Inmune electricidad, rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo Golpetazo +8 (1d6+3 más electricidad)
Ataques especiales maestría del metal, salto chispeante

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 19, **Con** 12, **Int** 4, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base +4; **BMC** +6; **DMC** 21
Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas[A]
Habilidades Acrobacias +11, Escapismo +9, Saber (los Planos) +2, Percepción +7, Volar +12

ELEMENTAL DE RELÁMPAGO GRANDE **VD 5**

PX 1.600

N ajeno Grande (aire, elemental, extraplanario)
Inic +10; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +11

DEFENSA

CA 18, toque 16, desprevenido 11 (+6 Des, +1 esquiva, +2 natural, -1 tamaño)
pg 60 (8d10+16)
Fort +8, **Ref** +12, **Vol** +2; **RD** 5/—; **Inmune** electricidad, rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +13 (1d8+3 más 1d6 electricidad)
Espacio 10 pies (*3 m*); Alcance 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales maestría del metal, salto chispeante

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 23, **Con** 14, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base +8; **BMC** +12; **DMC** 29
Dotes Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con las armas[A]
Habilidades Acrobacias +17, Escapismo +17, Saber (los Planos) +9, Percepción +11, Volar +12

ELEMENTAL DE RELÁMPAGO ENORME **VD 7**

PX 3.200

N ajeno Enorme (aire, elemental, extraplanario)
Inic +12; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 19, toque 17, desprevenido 10 (+8 Des, +1 esquiva, +2 natural, -2 tamaño)
pg 85 (10d10+30)
Fort +10, **Ref** +15, **Vol** +5; **RD** 5/—; **Inmune** electricidad, rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +16 (2d6+5 más 1d8 electricidad)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales maestría del metal, salto chispeante

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 27, **Con** 16, **Int** 6, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base +10; **BMC** +17; **DMC** 36
Dotes Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro
Habilidades Acrobacias +21, Escapismo +21, Saber (los Planos) +11, Percepción +13, Volar +12

ELEMENTAL DE RELÁMPAGO MAYOR **VD 9**

PX 6.400

N ajeno Enorme (aire, elemental, extraplanario)

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Inic +13; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +16

DEFENSA

CA 22, toque 18, desprevenido 12 (+9 Des, +1 esquiva, +4 natural, -2 tamaño)
pg 110 (13d10+39)
Fort +11, **Ref** +17, **Vol** +6; **RD** 10/—; **Inmune** electricidad, rasgos de elemental

ATAQUE

Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +20 (2d8+6 más 2d6 electricidad)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales maestría del metal, salto chispeante

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 29, **Con** 16, **Int** 8, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base +13; **BMC** +21; **DMC** 41
Dotes Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro
Habilidades Acrobacias +25, Escapismo +25, Saber (los Planos) +15, Percepción +16, Volar +13

ELEMENTAL DE RELÁMPAGO ANCIANO **VD 11**

PX 12.800

N ajeno Enorme (aire, elemental, extraplanario)
Inic +14; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +19

DEFENSA

CA 25, toque 19, desprevenido 14 (+10 Des, +1 esquiva, +6 natural, -2 tamaño)
pg 136 (16d10+48)
Fort +13, **Ref** +20, **Vol** +7; **RD** 10/—; **Inmune** electricidad, rasgos de elemental

ATAQUE

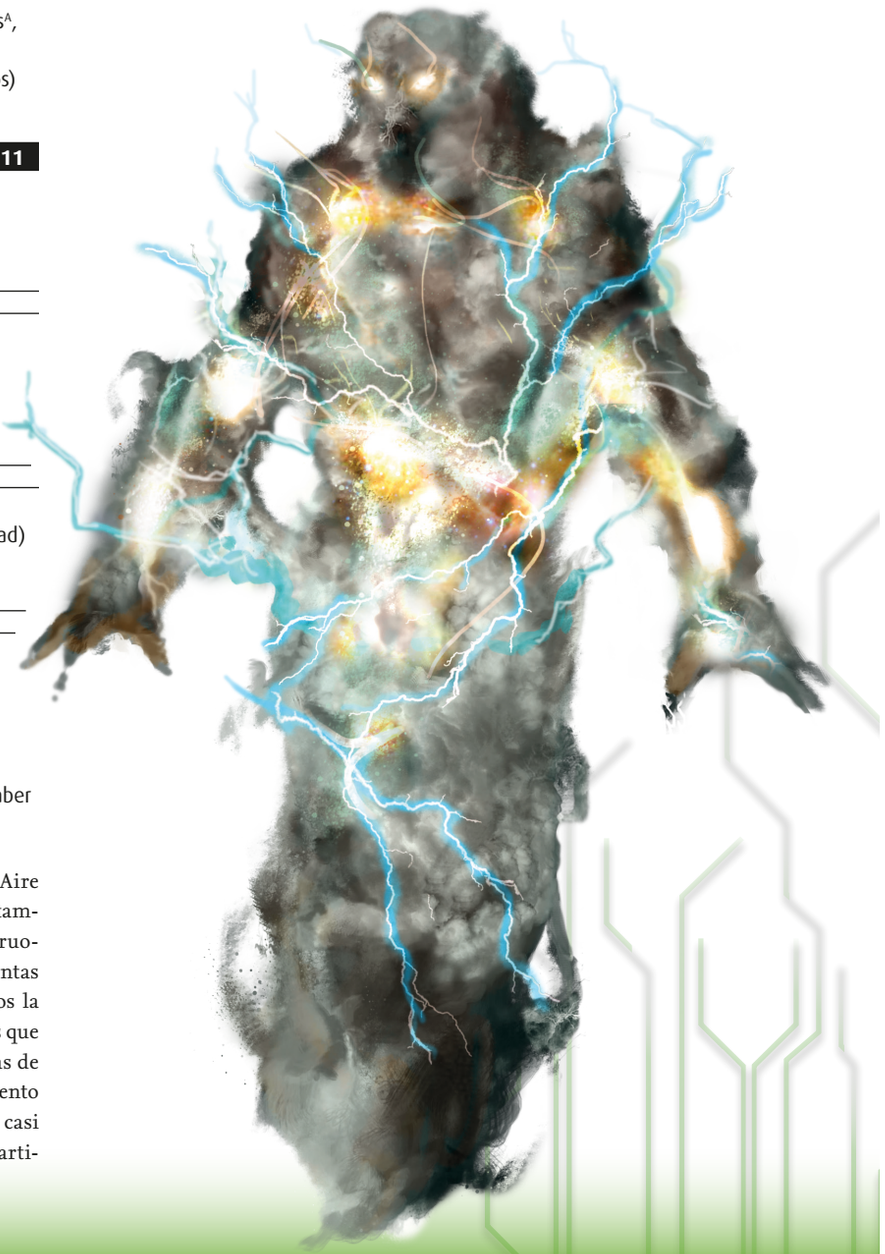
Velocidad volar 100 pies (*30 m*) (perfecta)
Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +24 (2d8+8 más 2d8 electricidad)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales maestría del metal, salto chispeante

ESTADÍSTICAS

Fue 26, **Des** 31, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base +16; **BMC** +26; **DMC** 47
Dotes Ataque en vuelo, Ataque poderoso, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Reflejos de combate, Sutileza con las armas[A], Voluntad de hierro
Habilidades Acrobacias +29, Escapismo +29, Intimidar +19, Saber (los Planos) +19, Percepción +19, Sigilo +21, Volar +14

Aunque la mayoría de la gente piensa en el Plano del Aire como una vasta extensión de cielo abierto, dicho Plano también contiene el poder de la tormenta, incluyendo monstruosos huracanes más grandes que mundos enteros y tormentas eléctricas cuyos estruendos y truenos pueden hacer añicos la piedra. Ya sean el producto de elementales de aire comunes que pasan demasiado tiempo cerca de estas tormentas cargadas de electricidad o simplemente se escinden de ráfagas de viento olvidadas, los elementales de relámpago son agresivos y casi suicidas en su deseo de lanzarse a la batalla. Disfrutan particularmente atacando a criaturas que están hechas de metal y a criaturas que visten armaduras metálicas o empuñan armas de metal.

Muchos elementales de relámpago tienen una forma a grandes rasgos humanoide, pero algunos prefieren formas animales (particularmente aves y dragones), y unos pocos parecen no ser más que grandes cabezas sin cuerpo hechas de oscuras nubes con titilantes lenguas relampagueantes. Independientemente de la forma que adopta un elemental de relámpago, el aire de su alrededor zumba y late con la promesa de la electrocución y el penetrante olor a ozono.



ESTHER REUS MARTINEZ (Order #33767318)

León

Los músculos de este gran felino se flexionan visiblemente bajo su piel, cuando muestra sus colmillos y sacude su tupida melena.

LEÓN **VD 3**

PX 800

N animal Grande

Inic +7; **Sentidos** visión en la penumbra, olfato; Percepción +9

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 12 (+3 Des, +3 natural, -1 tamaño)
pg 32 (5d8+10)
Fort +6, **Ref** +7, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +7 (1d8+5), 2 Zarpas +7 (1d4+5)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)
Ataques especiales abalanzarse, desgarrar (2 zarpas 1d4+5)

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 17, **Con** 15, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 6
Ataque base +3; **BMC** +9 (+13 presa); **DMC** 22 (26 contra derribo)
Dotes Correr, Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (Percepción)
Habilidades Acrobacias +11, Percepción +9, Sigilo +8 (+12 en maleza); **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias, +4 a Sigilo (+8 en maleza)

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas
Organización solitario, pareja o manada sedentaria (3-10)
Tesoro ninguno

Los leones macho miden de 5 a 8 pies (*1,5-2,4 m*) de longitud y pesan de 330 a 550 libras (*149-248 kg*). Las hembras suelen ser más pequeñas, pero utilizan las mismas estadísticas.

Los leones suelen ser el depredador animal dominante de su territorio, aunque recurren a la carroña de ser necesario o conveniente. Pueden matar a otros depredadores (como leopardos y hienas) que invaden sus territorios habituales, pero es raro que se los coman a menos que la caza escasee. La mayoría no caza humanoides de forma selectiva, pero ocasionalmente uno aprende lo fácil que es matarlos y se convierte en un devorador de hombres.

Los leones prefieren las llanuras pero pueden adaptarse a vivir en cuevas poco profundas, mientras exista un suministro grande y estable de presas para alimentarse.

León terrible

Este inmenso león moteado se alza hasta la cruz tanto como un hombre, con su pelaje apelmazado a causa de la sangre de sus víctimas.

LEÓN TERRIBLE (LEÓN MOTEADO) **VD 5**

PX 1.600

N animal Grande

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra, olfato; Percepción +11

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 13 (+2 Des, +4 natural, -1 tamaño)
pg 60 (8d8+24)
Fort +9, **Ref** +8, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +12 (1d8+7 más agarrón), 2 Zarpas +13 (1d6+7)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)
Ataques especiales abalanzarse, desgarrar (2 zarpas +13, 1d6+7)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 10
Ataque base +6; **BMC** +14 (+18 presa); **DMC** 26 (30 contra derribo)
Dotes Correr, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (zarpa), Soltura con una habilidad (Percepción)
Habilidades Acrobacias +11, Percepción +11, Sigilo +7 (+15 en maleza); **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias, +4 a Sigilo (+8 en maleza)

ECOLOGÍA

Entorno llanuras o colinas cálidas
Organización solitario, pareja o manada sedentaria (3-8)
Tesoro casual

Los leones terribles, conocidos localmente como leones moteados o leones de las cuevas, son inmensos depredadores que pueden crecer hasta los 15 pies (*4,5 m*) de longitud y pesar hasta 3.500 libras (*1,58 TM*). Aunque no son más que animales, estas grandes criaturas parecen regodearse de forma casi sádica al jugar con la presa y atormentarla antes de devorarla. Por tanto, muchas tribus los ven como engendros de dioses malignos, y los cazan tan pronto como su presencia en la región se hace evidente

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376731)

Ménade

Esta mujer de aspecto salvaje está cubierta de salpicaduras de sangre. Su perversa sonrisa revela dientes afilados y sus ojos sugieren la locura.

MÉNADE **VD 8**

PX 4.800

CM humanoide monstruoso Mediano

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 15, desprevenida 15 (+4 Des, +1 esquiva, +5 natural)

pg 94 (9d10+45)

Fort +8, **Ref** +10, **Vol** +9; +4 contra efectos enajenadores

Inmune calmar emociones; **Resiste** fuego 10; **RC** 19

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +13 (1d6+4 más veneno), 2 Garras +13 (1d4+4/19-20 más veneno)

Ataques especiales danza infecciosa, veneno

Aptitudes sortílegas (NL 12º; concentración +17)

A voluntad — *furia, orden homicida*[MD] (CD 16), *panacea multipropósito*[MD]

3/día — *alucinación demencial*[MD] (CD 17), *fuerza de toro, hechizar monstruo* (CD 19), *toque vampírico*

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 18, **Con** 20, **Int** 13, **Sab** 16, **Car** 21

Ataque base +9; **BMC** +13; **DMC** 28

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (garra), Esquiva, Iniciativa mejorada, Persuasivo

Habilidades Averiguar intenciones +9, Diplomacia +13, Disfrazarse +11, Engañar +14, Intimidar +19, Percepción +15

Idiomas común, silvano

CE festín demencial

ECOLOGÍA

Entorno bosques o llanuras templadas

Organización solitaria, pareja o fiesta (3-12)

Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Danza infecciosa (Sb) Toda criatura que vea bailar a una ménade desde 60 pies (*18 m*) de distancia o menos deberá conseguir una salvación de Voluntad CD 19 o quedar afectada como por *confusión* durante una hora. Por cada cuatro criaturas afectadas por esta aptitud, la ménade obtiene 1d10 pg temporales y su puntuación de Carisma se incrementa en 1; estos beneficios acaban si las criaturas afectadas se liberan de la danza.

Festín demencial (Sb) Como acción de asalto completo, una ménade puede conjurar un festín sobrenatural. Las criaturas que participen del mismo obtendrán un bonificador +2 a la Fuerza y a la Constitución, 1d8 pg temporales y un bonificador +4 por moral a las salvaciones de Voluntad durante 12 horas. Las criaturas afectadas también sufrirán un penalizador -4 a las salvaciones de Voluntad (que no se aplica a las salvaciones contra el miedo) y encontrarán más atrayentes el libertinaje, los excesos y la violencia.

Veneno (Ex) Mordisco —herida; *salvación* Fort CD 19; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d3 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas.

Criaturas de violencia y decadencia desbocadas, las ménades recorren el mundo invitando a los demás a unirse a sus inmorales festines. Aunque pueden hacerse pasar por humanos, las ménades parecen bestiales cuando entran en furia o disfrutan de una fiesta sangrienta. Consumen cantidades masivas de vino y de comida, empiezan peleas y arrancan los miembros a sus enemigos. Controlan la mente de las personas, invitándolas subconscientemente a participar de sus sangrientos festejos, animando deseos que conducen a excesos de ansia, lujuria, ira y violencia.

Las ménades pueden vivir miles de años. Se insinúan en la sociedad normal antes de intentar influenciar a la comunidad. Viajan toda su vida en busca de criaturas a las que influenciar para que se den al libertinaje, el canibalismo y la gula.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Pardo

Este felino desdibujado de colores brillantes se parece a un guepardo con el pelaje más largo y orejas como las de un lince, y parece abrasar el aire cuando se mueve.

PARDO **VD 3**

PX 800

CN bestia mágica Mediana

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra, olfato; Percepción +6

DEFENSA

CA 20, toque 18, desprevenido 12 (+7 Des, +1 esquiva, +2 natural)

pg 26 (4d10+4)

Fort +5, **Ref** +11, **Vol** +2; +4 contra veneno

Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, evasión; **RD** 5/mágica

Resiste electricidad 10, frío 10

ATAQUE

Velocidad 120 pies (*36 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +12 (1d6+2), 2 Zarpas +7 (1d4+1)

Ataques especiales ataque en fase

ESTADÍSTICAS

Fue 15, **Des** 24, **Con** 12, **Int** 4, **Sab** 13, **Car** 11

Ataque base +4; **BMC** +6; **DMC** 24 (28 contra derribo)

Dotes Ataque elástico[A], Esquiva, Movilidad[A], Posición del viento[A], Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +15 (+27 saltando), Percepción +6, Sigilo +15; **Modificadores raciales** +4 a Acrobacias (+16 saltando), +4 a Sigilo

Idioma telepatía (empatía) 60 pies (*18 m*)

ECOLOGÍA

Entorno bosques o llanuras templados o cálidos

Organización solitario, pareja o cubil (1-2 adultos y 1-4 cachorros)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Empatía (Sb) Los pardos pueden transmitir emociones complejas e ideas básicas a otros pardos. Cuando interaccionan con otro tipo de criaturas, sólo pueden transmitir emociones sencillas como ira, miedo y curiosidad.

Ataque en fase (Sb) Como acción de asalto completo, un pardo puede ponerse parcialmente fuera de fase, dañando a toda criatura a través de la cual pasa. Esto funciona como la maniobra de combate arrollar, pero el pardo debe moverse por lo menos 30 pies (*9 m*) obteniendo un bonificador +4 a la prueba. Si tiene éxito, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño por fuego. Si excede la DMC de una criatura por 5 o más, ésta queda aturdida durante 1 asalto en lugar de derribarla al suelo. El objetivo puede llevar a cabo un ataque de oportunidad, pero con un penalizador -4. Si el objetivo desiste de llevar a cabo el ataque de oportunidad provocado por esta maniobra, puede intentar evitar al pardo mediante una salvación de Reflejos CD 19; si tiene éxito, sólo sufre mitad de daño. El pardo sólo puede infligir daño por su ataque en fase a cada objetivo una vez por asalto, no importa cuántas veces su movimiento le hace pasar a través de una criatura objetivo. Al utilizar esta aptitud, el pardo puede moverse a través de hasta 5 pies (*1,5 m*) de cualquier objeto sólido, barrera o terreno difícil como si fuera una casilla abierta normal. El pardo no puede acabar su movimiento dentro de una criatura o barrera sólida. Esta aptitud cuenta como pisotear para los efectos que potencian o protegen contra el pisoteo. La CD de la salvación está basada en la Destreza.

Los pardos son criaturas ajenas en forma de felino, conocidas por su rapidez antinatural. Tienen el cuerpo peludo, grácil y corto y largas patas que les dan una gran velocidad. El color y las marcas varían ampliamente, incluso entre miembros de la misma familia, pasando por todas los tonalidades imaginables, con algunos luciendo franjas, otros manchas y unos pocos pelajes de un solo color. Los pardos adultos miden 6 pies (*1,80 m*) de longitud y pesan 100 libras (*45 kg*). Los pardos son carnívoros y suelen cazar presas pequeñas y pájaros grandes (como por ejemplo cisnes), aunque a muchos les ha empezado a gustar la carne de los gnomos y de los rapidazos. Más inteligentes que las bestias comunes, los pardos son semi inteligentes, se emparejan de por vida y tienen una estructura social compleja. También tienen una forma de telepatía que utilizan para comunicarse entre ellos, y pueden utilizarla de forma limitada para enfrentarse a intrusos o crear alianzas mutuamente beneficiosas.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Proteico, Imentesh

Esta criatura serpentina tiene el cuerpo inferior de una serpiente, el torso de un humano y una cabeza y unas garras parecidas a las de un ave.

IMENTESH **VD 10**

PX 9.600

CN ajeno Grande (cambiaformas, caótico, extraplanario, proteico)

Inic +7; **Sentidos** sentido ciego 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +20

DEFENSA

CA 25, toque 12, desprevenido 22 (+3 Des, +13 natural, -1 tamaño)

pg 123 (13d10+52); curación rápida 5

Fort +12, **Ref** +7, **Vol** +14

Aptitudes defensivas anatomía amorfa, libertad de movimientos; **RD** 10/legal; **Inmune** ácido, polimorfía; **Resiste** electricidad 10, sónico 10; **RC** 21

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 30 pies (*9 m*) (perfecta), nadar 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +19 (2d6+7), 2 Zarpas +19 (1d8+7), Coletazo +17 (1d8+3 más agarrón)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales ataque furtivo +4d6, constreñir (1d8+7), infligir oleada deformante

Aptitudes sortílegas (NL 10º; concentración +15)

Constantes — *detectar la ley, don de lenguas*

A voluntad — *creación mayor, encoger objeto, estallar* (CD 17), *puerta dimensional* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos), *reparar*

3/día — *disipar magia, lentificar* (CD 18), *martillo del caos* (CD 19)

1/día — *acelerar, disipar la ley* (CD 20), *polimorfar cualquier cosa* (CD 23), *romper encantamiento*

ESTADÍSTICAS

Fue 24, **Des** 17, **Con** 18, **Int** 23, **Sab** 18, **Car** 21

Ataque base +13; **BMC** +21 (+25 presa); **DMC** 34 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque múltiple, Finta mejorada, Iniciativa mejorada, Pericia de combate, Persuasivo, Reflejos de combate, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +19, Averiguar intenciones +20, Diplomacia +25, Engañar +21, Intimidar +25, Inutilizar mecanismo +16, Nadar +15, Percepción +20, Saber (arcano) +22, Saber (dos cualesquiera) +19, Saber (los Planos) +22, Sigilo +15, Volar +9

Idiomas abisal, proteico; *don de lenguas*

CE cambiar de forma (*polimorfar mayor*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Limbo)

Organización solitario, pareja o manada sedentaria (3-10)

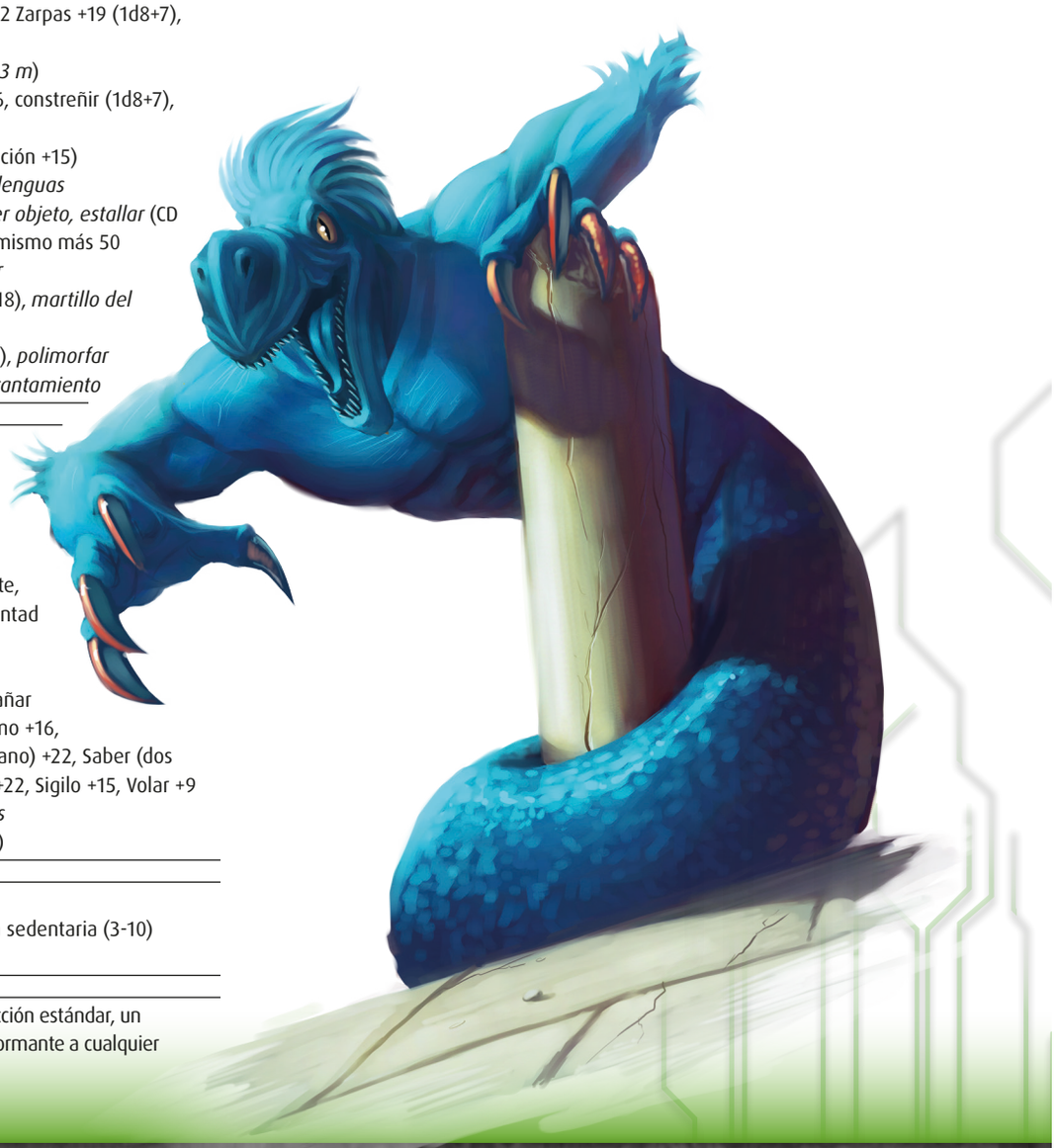
Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Infligir oleada deformante (Sb) Como acción estándar, un imentesh puede infligir una oleada deformante a cualquier criatura corporal en un radio de 100 pies (*30 m*). El objetivo puede resistir los efectos de una oleada deformante con una salvación de Fortaleza CD 20. Si el imentesh lo desea, puede usar esta aptitud como acción rápida, pero si lo hace, también resulta afectado por la oleada deformante a menos que resista los efectos con su propia salvación de Fortaleza. Consulta en la página 229 del *Bestiario 2* una lista de posibles efectos causados por una oleada deformante. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Misioneros del caos y heraldos de la resolución final de la realidad, los imentesh son los proteicos que con mayor frecuencia se encuentran fuera del Limbo. A pesar de sus ocasionales métodos locuaces y corteses, el plan entrópico de los imentesh siempre ocupa el primer lugar en su mente, y esta inherente locura es evidente en el suave susurro telepático que constantemente les rodea, amenazando con distorsionar la mente de los débiles de voluntad.

Un imentesh mide 15 pies (*4,5 m*) de longitud, y pesa 1.200 libras (*540 kg*).



ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Proteico, Naunet

Tentáculos terminados en mandíbulas chasqueantes emergen de la espalda de esta criatura serpentina, complementando las depravadas fauces de su rostro reptiliano.

NAUNET **VD 7**

PX 3.200

CN ajeno Grande (cambiaformas, caótico, extraplanario, proteico)
Inic +7; **Sentidos** detectar la ley, sentido ciego 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +15

DEFENSA

CA 20, toque 12, desprevenido 17 (+3 Des, +8 natural, -1 tamaño)
pg 94 (9d10+45)
Fort +11, **Ref** +11, **Vol** +6
Aptitudes defensivas anatomía amorfa, libertad de movimientos; **RD** 5/legal; **Inmune** ácido, polimorfía; **Resiste** electricidad 10, sónico 10; **RC** 18

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volar 30 pies (*9 m*) (perfecta), nadar 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +14 (1d8+5), Coletazo +11 (1d6+2 más agarrón), 2 Tentáculos +11 (1d6+2 más confusión)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales combinar el caos, constreñir (1d6+5), golpe versátil
Aptitudes sortílegas (NL 7º; concentración +9)
Constante — *detectar la ley*
A voluntad — *estallar* (CD 14), *flecha ácida*, *nube brumosa*, *puerta dimensional* (sólo a sí mismo más 50 libras [*22,5 kg*] de objetos)
1/día — *martillo del caos* (CD 16)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 17, **Con** 20, **Int** 11, **Sab** 16, **Car** 15
Ataque base +9; **BMC** +15; **DMC** 28
Dotes Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (Mordisco)
Habilidades Acrobacias +15, Intimidar +14, Nadar +25, Percepción +15, Sigilo +11, Supervivencia +15, Volar +9
Idiomas abisal, proteico
CE cambiar de forma (*polimorfar*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Limbo)
Organización solitario, pareja o cacofonía (3-12)
Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Golpe versátil (Sb) Las armas naturales de un naunet se consideran mágicas y caóticas a efectos de superar la reducción de daño. Como acción gratuita una vez por asalto, un naunet puede imbuir todos sus ataques naturales con adamantina, hierro frío o plata, permitiéndole por consiguiente superar también la reducción de daño de dichos tipos.
Combinar el caos (Sb) Una vez al día como acción estándar, tres o más naunet pueden colaborar para crear una nube irritante de materia multicolor de caos. Este efecto es idéntico al de *bruma sólida* (NL 12º) y dura 2d6 asaltos. Si están presentes seis o más naunet, el caos combinado funciona en cambio como *bruma ácida* (NL 12º).
Confusión (Sb) Una criatura golpeada por el ataque de tentáculo de un naunet queda imbuida de puro caos, y debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 19 para no quedar confusa durante 1 asalto. Los asaltos de confusión causados de esta manera se apilan. Una criatura con un componente caótico en su alineamiento obtiene un bonificador +4 a las salvaciones contra este efecto, y las criaturas con el subtipo caótico son inmunes. Este es un efecto enajenador. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Mucho más bestiales que sus parientes, los naunet pertenecen a la casta más baja de los verdaderos proteicos, las tropas de choque de su raza y merodeadores errantes por la causa del caos. Encontrados principalmente en las cambiantes fronteras entre el Limbo y los demás Planos, los naunet se vuelven medio locos a causa de la estabilidad y la inmutabilidad de dichas áreas, y con frecuencia irrumpen violentamente por los límites de los demás Planos, desgarrando el tejido de la propia realidad y devolviendo vastas franjas de tierra a la bella y amorfa potencialidad de su hogar.

Un naunet mide 12 pies (*3,6 m*) de longitud, y pesa 900 libras (*405 kg*).

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Proteico, Gusano del Vacío

Esta serpiente pequeña e iridiscente repta por el espacio vacío, distorsionando el aire a su alrededor como si fuese calor.

GUSANO DEL VACÍO **VD 2**

PX 600

CN ajeno Menudo (cambiaformas, caótico, extraplanario, proteico)

Inic +3; **Sentidos** detectar la ley, sentido ciego 30 pies (*9 m*), visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +8

DEFENSA

CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+3 Des, +2 tamaño)

pg 16 (3d10); curación rápida 2

Fort +1, **Ref** +6, **Vol** +2

Aptitudes defensivas anatomía amorfa, libertad de movimientos; **Inmune** ácido; **Resiste** electricidad 10, sónico 10

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 50 pies (*15 m*) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (1d3-2), Coletazo +3 (1d3-2 más confusión)

Espacio 2,5 pies (*75 cm*); **Alcance** 0 pies

Aptitudes sortílegas (NL 6º; concentración +7)

Constante — *detectar la ley*

A voluntad — *luces danzantes, prestidigitación, sonido fantasma* (CD 11)

3/día — *contorno borroso* (sólo a sí mismo), *niebla de obscurecimiento*

1/semana — *comunión* (NL 12º, 6 preguntas)

ESTADÍSTICAS

Fue 7, **Des** 17, **Con** 10, **Int** 8, **Sab** 8, **Car** 13

Ataque base +3; **BMC** +4; **DMC** 12 (no puede ser derribado)

Dotes Soltura con una habilidad (Percepción), Sutileza con las armas

Habilidades Acrobacias +9 (+5 a saltar), Engañar +7, Escapismo +7, Percepción +8, Saber (arcano) +5, Sigilo +15, Volar +19

Idiomas común, proteico

CE cambiar de forma (2 formas, ambas deben ser animales Menudos; *forma de bestia II*)

ECOLOGÍA

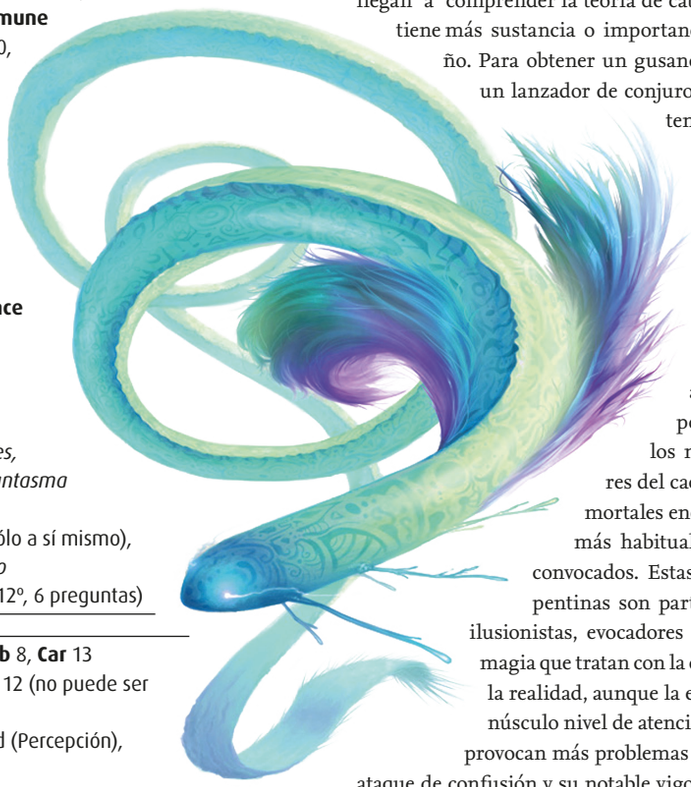
Entorno cualquiera (Limbo)

Organización solitario, pareja o banco (3-18)

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Confusión (Sb) Una criatura golpeada por el coletazo de un gusano del vacío debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 12 para no quedar confusa durante 1 asalto. Este es un efecto enajenador. La CD de la salvación está basada en el Carisma.



Perdura el debate sobre si las extrañas y caprichosas criaturas llamadas gusanos del vacío realmente son proteicos o no. Para los magos y hechiceros que los convocan como familiares, la respuesta parece obvia: estos pequeños habitantes del Limbo poseen todos los rasgos raciales requeridos de los proteicos, incluso su forma serpentina. No obstante, las castas establecidas de los proteicos encuentran estas afirmaciones completamente insultantes, afirmando en cambio que son estos actos de conjuración los que arrancan a los gusanos del vacío de la materia prima del Limbo, dándoles forma y vida de acuerdo a las expectativas de los lanzadores de conjuros, y que estos seres menores no son más que pálidos reflejos de su formidable especie. Los propios gusanos del vacío tienen poco que decir en este asunto: criaturas del momento, que no pierden el tiempo pensando en el siempre cambiante concepto de 'realidad', los gusanos del vacío apenas llegan a comprender la teoría de causa y efecto, y el pasado no tiene más sustancia o importancia para ellos que un sueño. Para obtener un gusano del vacío como familiar, un lanzador de conjuros debe ser caótico neutral, tener nivel de lanzador 7º y la dote Familiar mejorado.

Independientemente de su origen real, los gusanos del vacío mantienen una proliferante ecología en el caos del Limbo, reuniéndose en rápidos bancos que a menudo son cazados por deporte por parte de los naunet y otros depredadores del caos. Sin embargo, los magos mortales encuentran gusanos del vacío más habitualmente como familiares convocados. Estas pequeñas criaturas serpentinas son particularmente valiosas para ilusionistas, evocadores y otros practicantes de la magia que tratan con la distorsión o el moldeado de la realidad, aunque la extravagante lógica y el minúsculo nivel de atención de los familiares a veces provocan más problemas que beneficios. Aún así, su ataque de confusión y su notable vigor han salvado a más de un mago en el campo de batalla, y sus extraños procesos mentales a veces pueden ofrecer puntos de vista únicos en el laboratorio. Cuando viajan a tierras más mundanas, los magos a menudo ordenan a sus familiares gusanos del vacío que usen su aptitud de cambiar de forma para disfrazarse como mascotas corrientes o familiares animales, aunque dichos disfraces tienden a sufrir deslices cuando crece la curiosidad del gusano del vacío o éste se vuelve más juguetón.

Un gusano del vacío sólo mide 2 pies (*60 cm*) de longitud, y pesa apenas 2 libras (*900 g*). No hay dos gusanos del vacío exactamente iguales en color o marcas. Sus dos alas emplumadas suelen tener colores más brillantes que el resto de su cuerpo, y en el caso de los gusanos del vacío conjurados como familiares, dichas 'alas' son del mismo color que los ojos de su amo.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Rinoceronte

La caída cabeza de este rinoceronte tiene las orejas torcidas hacia atrás y echadas sobre su cuello.

RINOCERONTE **VD 4**

PX 1.200

N animal Grande

Inic +0; **Sentidos** olfato; Percepción +12

DEFENSA

CA 16, toque 9, desprevenido 16 (+7 natural, -1 tamaño)

pg 42 (5d8+20)

Fort +10, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +8 (2d6+9)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales carga poderosa (cornada, 4d6+12)

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 5

Ataque base +3; **BMC** +10; **DMC** 20 (24 contra derribo)

Dotes Aguante, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidad Percepción +12

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas

Organización solitario, pareja o rebaño (3-12)

Tesoro ninguno

El rinoceronte se alimenta de plantas con hojas, ramas, e incluso arbustos espinosos. Su gruesa piel es de color gris moteado, y puede correr sorprendentemente rápido para una bestia de su tamaño. El rinoceronte es muy irascible y proclive a atacar a cualquier cosa que sienta que se le acerca demasiado (generalmente a una distancia de 80 pies [*24 m*] para la mayoría de los rinocerontes, que es la distancia de una carga).

Compañeros rinoceronte

Estadísticas iniciales: Tamaño Mediano; **Velocidad** 40 pies (*12 m*); **CA** +4 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (1d8); **Puntuaciones de característica** Fue 14, Des 14, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 5; **Cualidades especiales** olfato.

Avance de nivel 7: Tamaño Grande; **CA** +3 a la armadura natural; **Ataque** Cornada (2d6); **Puntuaciones de característica** Fue +8, Des -2, Con +4; **Cualidades especiales** Carga poderosa.

Rinoceronte lanudo

Este enorme rinoceronte tiene una greñuda capa de largo pelaje pardo y una hilera de inmensos cuernos en el hocico y la frente.

RINOCERONTE LANUDOS **VD 6**

PX 2.400

N animal Grande

Inic +0; **Sentidos** olfato; Percepción +15

DEFENSA

CA 19, toque 9, desprevenido 19 (+10 natural, -1 tamaño)

pg 76 (8d8+40)

Fort +13, **Ref** +6, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Cornada +14 (2d8+13)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales carga poderosa (cornada, 4d8+18), pisotear (2d6+13, CD 23)

ESTADÍSTICAS

Fue 28, **Des** 10, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 3

Ataque base +6; **BMC** +16; **DMC** 26 (30 contra derribo)

Dotes Aguante, Duro de pelar, Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidad Percepción +15

ECOLOGÍA

Entorno llanuras frías

Organización solitario, pareja o rebaño (3-12)

Tesoro ninguno

El rinoceronte lanudo es un herbívoro, aunque a diferencia de sus primos no lanudos, pasta para comer en lugar de buscar en plantas más grandes. El rinoceronte lanudo es legendario por su mal temperamento, y tanto su tamaño como su enorme cuerno le proporcionan una feroz bravura. Cualquier amenaza (real o percibida) al rinoceronte o a su manada se topa con ruidosos resoplidos y el pisoteo de sus pies. A menudo, quienes enfadan sin querer a un rinoceronte lanudo no tienen tiempo de enmendar la intrusión antes de que la bestia ataque.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #33767318)

Rukh

Este gigantesco buitre de dos cabezas tiene alas grasientas de color negro como la noche y garras afiladas.

RUKH **VD 10**

PX 9.600

NM bestia mágica Gargantuesca

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +32

DEFENSA

CA 23, toque 8, desprevenido 21 (+2 Des, +15 natural, -4 tamaño)

pg 147 (14d10+70)

Fort +14, **Ref** +11, **Vol** +7

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), volar 80 pies (*24 m*) (regular)

Cuerpo a cuerpo 2 Mordiscos +23 (2d8+12 más agarrón), 2 Zarpas +23 (2d6+12)

Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)

Ataques especiales engullir (2d8+12 contundente y 1d6 por ácido, CA 17, 14 pg)

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 15, **Con** 20, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 11

Ataque base +14; **BMC** +30 (+34 presa); **DMC** 38

Dotes Ataque en vuelo, Engarro, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con un arma (zarpa), Soltura con una habilidad (percepción), Viraje brusco, Voluntad de hierro

Habilidades Percepción +32 , Volar -4; **Modificadores raciales** +8 a la Percepción

ECOLOGÍA

Entorno desiertos o montañas cálidas

Organización solitario, pareja o nido (2 adultos y 1d4 jóvenes)

Tesoro casual

RUKH JOVEN **VD 3**

PX 800

N bestia mágica Grande

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +17

DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevenido 13 (+2 Des, +4 natural, -1 tamaño)

pg 37 (5d10+10)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** +2

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo 2 Mordiscos +7 (1d8+2), 2 Zarpas +6 (1d6+2)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 11

Ataque base +5; **BMC** +8; **DMC** 20

Dotes Ataque en vuelo, Engarro, Soltura con un arma (mordisco)

Habilidades Percepción +17 , Volar -4; **Modificadores raciales** +8 a la Percepción

ECOLOGÍA

Entorno montañas o desiertos cálidos

Organización pareja o bandada (3d4)

Tesoro casual

Los rukhs son criaturas de muy mal genio relacionadas con los rocs, excepto que parecen buitres de dos cabezas en lugar de aves rapaces. Se alimentan tanto de presas vivas como de carroña, sobrevolando típicamente el desierto a gran altura en busca de cosas para comer. Evitan a las criaturas de su tamaño o mayores, prefiriendo presas más fáciles: caballos, camellos y humanoides para los adultos o criaturas Medianas y Pequeñas para los jóvenes. Anidan en las montañas y en las cuevas que hay en las caras de los riscos, puesto que son demasiado grandes como para anidar en los árboles. Pocos rukhs jóvenes llegan a la edad adulta puesto que muchas tribus y caravanas los cazan para comérselos, a menudo utilizando un explorador solitario y de aspecto débil para atraer a un joven hambriento a una emboscada.

Un adulto típico mide casi 35 pies (*10,5 m*) de altura y tiene una envergadura de más de 60 pies (*18 m*). La mayoría de ellos es muy delgada debido al hambre que pasa. Eso unido a sus huesos ligeros para hacerles más fácil volar, hace que raramente sobrepasen las 800 libras (*360 kg*). Los rukhs jóvenes suelen medir unos 10 pies (*3 m*) de altura con una envergadura relativamente pequeña de casi 18 pies (*5,40 m*) y pesan unas 200 libras (*90 kg*).

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

MERCENARIO SALVAJE	VD ½
HUMANA BÁRBARA 1	PX 200
Humanoide Mediano (humano)	CN

Inic +1; **Sentidos** Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 9, desprevenida 14 (+6 armadura, +1 Des, -2 furia)
pg 17 (1d12+5)
Fort +6, **Ref** +1, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Mandoble +6 (2d6+/19-20) o Mangual pesado (1d10+7/19-20)
Ataques especiales furia (6 asaltos/día)

TÁCTICAS

Durante el combate La bárbara prefiere utilizar su mandoble y Ataque poderoso cuando lucha contra monstruos, pero utilizará el mangual contra enemigos que utilicen armas para llevar a cabo maniobras de combate de desarme y derribo.
Estadísticas base Cuando no está en furia, las estadísticas de la bárbara son **CA** 17, toque 11, desprevenida 16; **pg** 15; **Fort** +4, **Vol** +1; **Cuerpo a cuerpo** Gran hacha +4 (2d6+4/19-20) o Mangual pesado +4 (1d10+4/19-20); **A distancia** Honda +2 (1d4+3); **Fue** 17, **Con** 14; **BMC** +4; **Habilidades** Trepar +3, Nadar +3.

ESTADÍSTICAS

Fue 21, **Des** 13, **Con** 18, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8
Ataque base +1; **BMC** +6; **DMC** 15
Dote Ataque poderoso, Hendedura
Habilidades Nadar +5, Percepción +5, Saber (naturaleza) +4, Supervivencia +5, Trepar +5
Idioma común
CE movimiento rápido
Consumibles de combate fuego de alquimista, *poción de curar heridas leves, poción de quitar el miedo*; **Equipo** coraza, honda con 10 balas, mandoble, mangual pesado, 5 po

Esta bárbara fría e implacable lucha por el oro y por la gloria.

ARJANA

Esta mercenaria antaño recorría las tierras salvajes, pero ahora lucha para pagarse las comodidades de la civilización.

Encuentros de combate: Arjana puede estar a sueldo de un señor de los mercaderes, un príncipe menor local o el líder de una secta. No ofrece cuartel ni lo espera.

Sugerencias de interpretación: Arjana se muestra amigable si se nota respetada.

FURIOSO ENANO	VD 1
ENANO BÁRBARO 2	PX 400
Humanoide Mediano (enano)	CN

Inic +2; **Sentidos** Percepción +7

DEFENSA

CA 18, toque 10, desprevenido 16 (+6 armadura, +2 Des, -2 furia, +2 escudo)
pg 28 (2d12+10)
Fort +7, **Ref** +2, **Vol** +4; +2 contra veneno, conjuros y aptitudes sortílegas
Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo (bonificador +4 por esquiva a la CA contra gigantes), esquiva asombrosa

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Hacha de guerra enana de gran calidad +7 (1d10+4/x3), Púas de armadura +4 (1d6+2) o Escudo armado pesado de acero +4 (1d8+4)
A distancia Hacha arrojadiza +4 (1d6+4)
Ataques especiales +1 a las tiradas de ataque contra humanoides de los tipos goblin y orco, furia (8 asaltos/día), poderes de furia (arredrar)

TÁCTICAS

Durante el combate El bárbaro utiliza su escudo principalmente para la defensa.
Estadísticas base Cuando no está en furia, las estadísticas de el bárbaro son **CA** 20, toque 12, desprevenido 18; **pg** 24; **Fort** +5, **Vol** +2; **Cuerpo a cuerpo** Hacha de guerra enana de gran calidad +5 (1d10+2/x3), Púas de armadura +2 (1d6+1) o Escudo armado pesado de acero +2 (1d8+2); **A distancia** Hacha arrojadiza +4 (1d6+2); **Fue** 14, **Con** 15; **BMC** +4; **Habilidades** Trepar +1.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 15, **Con** 19, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 6
Ataque base +2; **BMC** +6; **DMC** 16 (20 contra embestida o derribo)
Dotes Combate con dos armas
Habilidades Percepción +7 (+9 para darse cuenta de trabajos en piedra poco usuales), Saber (dungeons, ingeniería) +2, Supervivencia +6, Trepar +3
Idiomas común, enano
CE movimiento rápido
Consumibles de combate ácido; **Equipo** coraza de gran calidad con púas de armadura, escudo armado pesado de acero, hacha arrojadiza, hacha de guerra enana de gran calidad, 2 po

Los enanos más aventureros, buscadores de emociones e insensatos pueden enloquecer un poco, recorriendo las tierras en busca de sangre y de batalla.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Serps

Esta gigantesca serpiente acorazada tiene grandes colmillos, de los que gotea veneno que hace un sonido silbante cuando cae al suelo.

SERPS **VD 11**

PX 12.800

NM bestia mágica Enorme

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +17

DEFENSA

CA 26, toque 10, desprevenida 24 (+2 Des, +16 natural, -2 tamaño)
pg 147 (14d10+70)
Fort +14, **Ref** +11, **Vol** +6
Aptitudes defensivas sangre ácida; **Inmune** ácido, veneno

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +23 (3d8+15/19-20 más veneno)
Espacio 15 pies (*4,5 m*); **Alcance** 15 pies (*4,5 m*)
Ataques especiales veneno

ESTADÍSTICAS

Fue 30, **Des** 14, **Con** 21, **Int** 2, **Sab** 11, **Car** 11
Ataque base +14; **BMC** +26; **DMC** 38 (no puede ser derribada)
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Percepción), Soltura con una habilidad (Sigilo), Voluntad de hierro
Habilidades Percepción +17, Sigilo +11; **Bonificadores raciales** +4 a la Percepción, +4 al Sigilo
CE licuefacción

ECOLOGÍA

Entorno desiertos o bosques templados o cálidos
Organización solitaria o nido (2-5)
Tesoro casual (objetos a prueba de ácido)

APTITUDES ESPECIALES

Sangre ácida (Ex) Un arma de metal, de madera o natural que inflija daño perforante o cortante a una serps sufrirá 4d6 pg de daño por ácido a menos que quien la empuña tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 22. La CD de la salvación está basada en la Constitución.
Licuefacción (Sb) Toda criatura muerta por el veneno de una serps se disuelve pasando a ser un líquido ácido que inflige 2d6 pg de daño por ácido por asalto a cualquier cosa que está en su casilla (incluido el equipo del muerto).
Veneno (Ex) Mordisco—herida; *salvación* Fort CD 22; *frecuencia* 1/asalto durante 10 asaltos; *efecto* 1d8 pg de daño por ácido y 1d4 drenaje de Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas.

Una serps es una criatura exótica parecida a una serpiente, cuyas poderosas fauces contienen un veneno ácido tan poderoso que disuelve rápidamente a su presa hasta dejarla reducida a líquido.

Una serps adulta mide 30 pies (*9 m*) de longitud, y pesa 1.500 libras (*675 kg*).

Serps joven

Esta serpiente venenosa está fuertemente acorazada y tiene unos colmillos inusualmente grandes.

SERPS JOVEN **VD 2**

PX 600

N bestia mágica Mediana

Inic +5; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +9

DEFENSA

CA 16, toque 11, desprevenida 15 (+1 Des, +5 natural)
pg 22 (3d10+6)
Fort +5, **Ref** +4, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +4 (1d6-1 más veneno)
Ataques especiales sangre ácida (2d6, CD 13; ver serps), veneno

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 13, **Con** 14, **Int** 1, **Sab** 13, **Car** 6
Ataque base +3; **BMC** +2; **DMC** 13 (no puede ser derribada)
Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas
Habilidades Percepción +9, Sigilo +10; **Bonificadores raciales** +4 a la Percepción, +4 al Sigilo
CE licuefacción (ver serps)

APTITUDES ESPECIALES

Veneno (Ex) Mordisco—herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 10 asaltos; *efecto* 1d4 pg de daño por ácido y 1d2 drenaje de Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas.

Las serps son vivíparas. Una serps recién nacida crece pronto hasta medir 7 pies (*2,10 m*) de longitud y pesar 10 libras (*4,5 kg*)

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

FRANCOTIRADOR EXPERTO	VD 2
SEMIELFA PÍCARA 3	PX 600
Humanoide Mediano (elfo, humano)	CN

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +11

DEFENSA

CA 16, toque 13, desprevenida 13 (+3 armadura, +3 Des)
pg 23 (3d8+6)
Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +1; +2 contra encantamiento
Aptitudes defensivas evasión, sentido de las trampas +1; **Inmune** sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera +3 (1d6+1/18-20)
A distancia Arco largo compuesto de gran calidad +6 (1d8+1/x3)
Ataques especiales ataque furtivo +2d6

TÁCTICAS

Antes del combate La pícara elige una posición elevada difícil de alcanzar y espera que los objetivos se pongan a su alcance.
Durante el combate La pícara utilizará su *flecha adormecedora* contra atacantes a distancia o contra cualquiera al que necesite mantener con vida.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 10, **Car** 8
Ataque base +2; **BMC** +3; **DMC** 16
Dotes Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con una habilidad (Percepción)
Habilidades Acrobacias +9, Disfrazarse +5, Escapismo +9, Interpretar (instrumentos de viento) +5, Montar +6, Nadar +7, Percepción +11, Sigilo +9, Supervivencia +3, Trepar +7
Idiomas común, elfo, enano
CE encontrar trampas +1, sangre de elfo, talentos de pícaro (ataque por sorpresa)
Consumibles de combate *aceite de arma mágica* (2), *flecha adormecedora, poción de curar heridas moderadas, poción de invisibilidad*; **Equipo** arco largo compuesto de gran calidad con 20 flechas, armadura de cuero tachonado de gran calidad, espada ropera, 73 po

La francotiradora experta espera la oportunidad perfecta para atacar.

DIATA LA CAZADORA FURTIVA

Diata se especializa en capturar objetivos con vida, como por ejemplo animales exóticos o delincuentes huidos. No le preocupa qué caza, captura o mata si se le paga puntualmente.

Encuentros de combate: Diata podría ser contratada para capturar a los PJs o a sus compañeros animales.

Sugerencias de interpretación: Diata evita los dungeons, pero puede ser contratada como batidora o francotiradora en una pelea en exteriores.

CHARLATÁN	VD 3
HUMANA PÍCARA 4	PX 800
Humanoide Mediano (humano)	CN

Inic +2; **Sentidos** Percepción +8

DEFENSA

CA 16, toque 12, desprevenida 14 (+4 armadura, +2 Des)
pg 21 (4d8)
Fort +1, **Ref** +6, **Vol** +2
Aptitudes defensivas esquiva asombrosa, evasión, sentido de las trampas +1

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera de gran calidad +3 (1d6-1/18-20)
A distancia Ballesta ligera +5 (1d8/19-20)
Ataques especiales ataque furtivo +2d6
Aptitudes sortílegas de pícaro (NL 4º; concentración +5)
3/día — *prestidigitación*
2/día — *disfrazarse*

TÁCTICAS

Antes del combate Utilizando Engañar o Disfrazarse, la pícara evita el combate.
Durante el combate La pícara utiliza Finta mejorada para llevar a cabo ataques furtivos mientras intenta escapar.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 14, **Con** 10, **Int** 13, **Sab** 12, **Car** 18
Ataque base +3; **BMC** +2; **DMC** 14
Dotes Engañoso, Finta mejorada, Pericia de combate
Habilidades Averiguar intenciones +8, Curar +3, Diplomacia +11, Disfrazarse +13, Engañar +13, Interpretar (cantar) +9, Inutilizar mecanismo +9, Juego de manos +9, Percepción +8, Saber (local) +8, Sigilo +9, Usar objeto mágico +11
Idiomas común, elfo
CE encontrar trampas +2, talentos de pícaro (magia mayor, magia menor)
Consumibles de combate agua bendita, fuego de alquimista (2), *pergamino de bendecir, pergamino de curar heridas leves, pergamino de manos ardientes, pergamino de proyectil mágico,* piedra de trueno, *poción de curar heridas moderadas*; **Equipo** antorcha siempre ardiente, *armadura de cuero tachonado +1*, ballesta ligera con 10 virotes, espada ropera de gran calidad, herramientas de ladrón, libro de conjuros de mago, material de disfraces, material de curación, símbolo sagrado de madera, 129 po

Utilizando trucos, la charlatana imita a un mago, a un sacerdote o a un funcionario.

EZEKARI

La espabilada Ezekari engaña a la gente pretendiendo que es una lanzadora de conjuros, reuniendo en el proceso información útil.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Astilla del alma

Esta criatura humanoide de rasgos suaves parece que tenga la piel hecha por completo de vidrio, como el de un espejo.

ASTILLA DEL ALMA **VD 2**

PX 600

N ajeno Mediano (extraplanario, cambiaformas)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 15, toque 14, desprevenida 11 (+3 Des, +1 esquiva, +1 natural)

pg 19 (3d10+3); curación rápida 1

Fort +4, **Ref** +6, **Vol** +2

Resiste ácido 5, fuego 5

Debilidades vulnerable al sonido

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo 2 Golpetazos +5 (1d4+2)

Ataques especiales espasmos mortales

Aptitudes sortílegas (NL 3º; concentración +4)

3/día — *abrir/cerrar, imagen silenciosa, mano del mago*

1/día — *imagen múltiple*

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 17, **Con** 12, **Int** 11, **Sab** 12, **Car** 13

Ataque base +3; **BMC** +5; **DMC** 19

Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada

Habilidades Acrobacias +9 (+13 saltar), Averiguar intenciones +7, Disfrazarse +7 (+11 usando cambiar de forma), Engañar +7, Percepción +7, Sigilo +9; **Modificadores raciales** +10 a Acrobacias al saltar, +4 a Disfrazarse usando cambiar de forma

Idiomas aklo, común

CE cambiar de forma (cualquier humanoide, alterar el propio aspecto), compresión, copia perfecta, imitación de sonidos (voces), viaje mediante espejos

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera terrestre (extraplanario)

Organización solitario o banda (2-5)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Espasmos mortales (Sb) Cuando una astilla del alma muere, su cuerpo explota en forma de trozos de vidrio afilados, que infligen 2d6 puntos de daño perforante y cortante a todas las criaturas en un radio de explosión de 20 pies (*6 m*) (Reflejos CD 12 mitad). La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Viaje mediante espejos (Sb) A voluntad y como acción estándar, una astilla del arma puede introducirse en cualquier espejo como si fuera una puerta o ventana, lo que le transporta instantáneamente a otro espejo a 500 pies (*150 m*) o menos como si usara *puerta dimensional* (NL 7º). Puede permanecer en el espejo indefinidamente o, en su siguiente turno, salir del mismo o utilizar de nuevo esta aptitud. Su aptitud 'compresión' le permite entrar o salir de espejos Diminutos o mayores. Sólo puede salir de un espejo si utiliza cambiar de forma para adoptar la forma de una criatura específica.

Copia perfecta (Sb) Cuando una astilla del alma usa cambio de forma puede adoptar la apariencia de un individuo específico. Sin embargo, siempre es la imagen especular de la persona a la que copia *(NdT: o sea, que está al revés)*, lo que podría revelar que algo anda mal.

Una astilla del alma es un cambiaformas extradimensional que acecha en las semi dimensiones que hay tras los espejos. Vigila a las criaturas del Plano Material a través de las superficies reflectantes, adopta su aspecto y después pasa a través del espejo para matar a su presa y alimentarse de ella. Ya se trate de extrañas variantes de la raza de los doppelgänger o se hayan originado a partir de algún tipo de magia aberrante utilizada para crear un semiplano, las astillas del alma son responsables de muchos asesinatos no resueltos, y su aptitud de viajar mediante espejos les hace difíciles de atrapar.

Una astilla del alma genera problemas durante un tiempo limitado en la forma que adopta y después se retira a través del espejo a su plano natal. Dicho plano es un aspecto del Plano de la Sombra, con criaturas y paisajes del Plano Material invertidos y enormemente distorsionados.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

CAZADOR DE CONJUROS — VD 6

ENANA GUERRERA 7 — **PX 2.400**

Humanoide Mediano (enano) — **LM**

Inic +2; **Sentidos** Percepción +5

DEFENSA

CA 22, toque 12, desprevenida 20 (+10 armadura, +2 Des)

pg 64 (7d10+21)

Fort +9, **Ref** +5, **Vol** +5; +2 contra veneno, conjuros y aptitudes sortílegas

Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo (bonificador +4 por esquiva a la CA contra gigantes), valentía +2

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo Hacha de guerra enana de hierro frío de gran calidad +14/+9 (1d10+9/x3)

A distancia Hacha arrojadiza de gran calidad +11 (1d6+5) o Ballesta ligera de gran calidad +1 (1d8/19-20)

Ataques especiales +1 a las tiradas de ataque contra humanoides del tipo goblin u orco, entrenamiento en armas (+1 con hachas)

TÁCTICAS

Antes del combate La guerrera se debe la *poción de fuerza de toro*.

Durante el combate Cuando lucha contra un grupo, la guerrera utiliza embestida para conceder ataques de oportunidad a sus aliados. Utiliza la combinación de Paso adelante y Perturbador para interrumpir el lanzamiento de conjuros.

Estadísticas base Sin *fuerza de toro*, las estadísticas de la guerrera son: **Cuerpo a cuerpo** Hacha de guerra enana de hierro frío de gran calidad +12/+7 (1d10+6/x3); **A distancia** Hacha arrojadiza de gran calidad +11 (1d6+3); **Fue** 15; **BMC** +9 (+13 a embestir); **DMC** 21 (2 contra embestida, 25 contra derribo); **Habilidades** Trepar +8

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 14, **Con** 16, **Int** 10, **Sab** 14, **Car** 6

Ataque base +7; **BMC** +12 (+16 embistiendo); **DMC** 23 (29 contra embestida, 27 contra derribo)

Dotes Ataque poderoso, Embestida mayor, Embestida mejorada, Especialización con un arma (hacha de guerra enana), Lucha a ciegas, Paso adelante, Perturbador, Soltura con un arma (hacha de guerra enana)

Habilidades Intimidar +10, Percepción +5 (+7 para darse cuenta de trabajos en piedra poco usuales), Supervivencia +10, Trepar +10

Idiomas común, enano

CE entrenamiento en armadura 2

Consumibles de combate *aceite de arma mágica* (2), *poción de ayuda, poción de fuerza de toro, pociones de curar heridas moderadas* (2); **Equipo** *armadura completa +1*, ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes, *capa de resistencia +1*, hacha arrojadiza de gran calidad, hacha de guerra enana de hierro frío de gran calidad, 46 po

Los cazadores de conjuros se especializan en primero confinar y luego asesinar a los lanzadores de conjuros enemigos.

FRANCOTIRADOR METICULOSO — VD 7

GNOMA GUERRERA 8 — **PX 3.200**

Humanoide Pequeño (gnomo) — **NM**

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +10

DEFENSA

CA 23, toque 17, desprevenida 20 (+6 armadura, +3 Des, +3 desvío, +1 tamaño)

pg 76 (8d10+28)

Fort +9, **Ref** +5, **Vol** +4; +2 contra ilusiones, +2 contra miedo

Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo (bonificador +4 por esquiva a la CA contra gigantes), valentía +2

ATAQUE

Velocidad 25 pies (*7,5 m*)

Cuerpo a cuerpo Guja de gran calidad +10/+5 (1d8/x3) o Espada corta +9/+4 (1d4/19-20)

A distancia ballesta ligera de gran calidad +13/+13/+8 (1d6+3/17-20) o Ballesta ligera de gran calidad con *virotes +1 congeladores* +13/+13/+8 (1d6+4+1d6 frío/17-20)

Espacio 5 pies (*1,5 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*) (10 pies [*3 m*] con la guja)

Ataques especiales +1 a las tiradas de ataque contra humanoides del tipo goblin o reptiliano, entrenamiento en armas (+1 con ballestas)

Aptitudes sortílegas de gnomo (NL 8º; concentración +9)
1/día — *hablar con los animales, luces danzantes, sonido fantasma* (CD 11), *prestidigitación*

TÁCTICAS

Antes del combate La guerrera se debe la *poción de escudo de la fe*.

Durante el combate La guerrera se bebe la poción de acelerar y lanza ataques completos con sus *virotes aullantes*.

Estadísticas base Sin *escudo de la fe*, las estadísticas de la guererra son: **CA** 20, toque 14, desprevenida 17; **DMC** 20.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 16, **Con** 16, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 12

Ataque base +8; **BMC** +7; **DMC** 23

Dotes Crítico mejorado (ballesta ligera), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Especialización con un arma (ballesta ligera), Pies ligeros, Puntería mortal, Recarga rápida, Soltura con un arma (ballesta ligera)

Habilidades Averiguar intenciones +7, Percepción +10, Profesión (soldado) +8

Idiomas común, gnomo, silvano

CE entrenamiento en armadura 2

Consumibles de combate *poción de acelerar, poción de escudo de la fe* (NL 7º), *virotes aullantes* (2), *virotes +1 gélidos* (8); **Equipo** ballesta ligera de gran calidad con 40 virotes, cetros solares (2), coraza de mithril, espada corta, guja de gran calidad, 27 po

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Spinosaurus

Este dinosaurio titánico tiene el morro de un cocodrilo, garras delanteras poderosas y una protuberancia coloreada en forma de vela que recorre su lomo.

SPINOSAURUS **VD 11**

PX 12.800

N animal Gargantuesco

Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +25

DEFENSA

CA 24, toque 8, desprevenido 22 (+2 Des, +16 natural, -4 tamaño)
pg 170 (20d8+80)
Fort +16, **Ref** +16, **Vol** +9

ATAQUE

Velocidad 40 pies (*12 m*), nadando 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Mordisco +23 (2d8+12/19-20 más agarrón), 2 Garras +23 (2d6+12)
Espacio 20 pies (*6 m*); **Alcance** 20 pies (*6 m*)
Ataques especiales abalanzarse, engullir (2d8+12, CA 18, 17 pg)

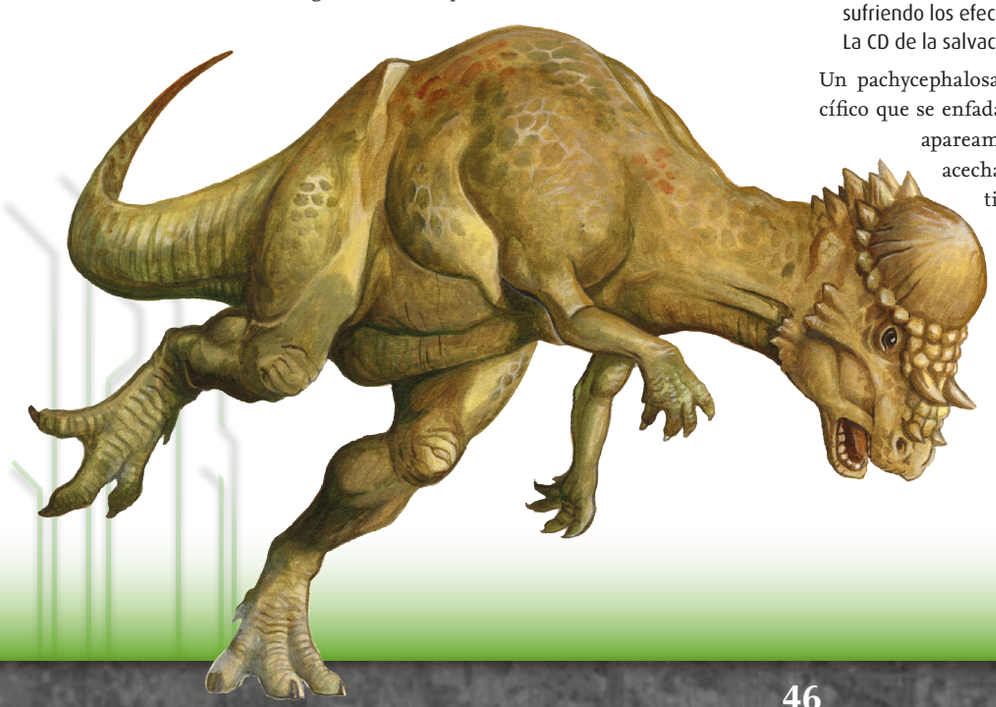
ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 15, **Con** 18, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 13
Ataque base +15; **BMC** +31 (+35 presa); **DMC** 43
Dotes Aguante, Correr, Crítico asombroso, Crítico mejorado (mordisco), Duro de pelar, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con los críticos, Soltura con una habilidad (percepción), Voluntad de hierro
Habilidades Nadar +28, Percepción +25
CE contener la respiración

ECOLOGÍA

Entorno bosques o pantanos cálidos
Organización solitario, pareja o manada (3-6)
Tesoro ninguno

Mayor aún que el tyrannosauruos, el spinosaurus mide 60 pies (*18 m*) de largo y pesa 25.000 libras (*11,25 TM*) o más. Caza principalmente a lo largo de las costas y de las orillas de los ríos.



Pachycephalosaurus

Este reptil bípedo tiene la cabeza redondeada en forma de cúpula, adornada con golas y crestas óseas.

PACHYCEPHALOSAURUS **VD 4**

PX 1.200

N animal Grande

Inic +2; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 17, toque 11, desprevenido 15 (+2 Des, +6 natural, -1 tamaño)
pg 37 (5d8+15)
Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +2

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)
Cuerpo a cuerpo Golpetazo +8 (2d4+9)
Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)
Ataques especiales carga demoledora

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sab** 12, **Car** 5
Ataque base +3; **BMC** +10; **DMC** 22
Dotes Ataque poderoso, Correr, Embestida mejorada
Habilidades Percepción +8 , Sigilo +2

ECOLOGÍA

Entorno llanuras cálidas o templadas
Organización solitario o pareja
Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Carga demoledora (Ex) cuando un pachycephalosaurus acierta a un objetivo con su ataque de golpetazo al final de una carga, puede iniciar una embestida como acción gratuita para mover al objetivo alcanzado en la misma dirección de la carga del dinosaurio. Por contra, no se puede mover con el objetivo de la embestida. Si consigue un impacto crítico contra una criatura con su ataque de golpetazo al final de la carga, deja a la misma grogui durante 1 asalto. Si la víctima consigue una salvación de Fortaleza CD 18, niega este efecto, pero la víctima sigue sufriendo los efectos del intento de embestida del dinosaurio. La CD de la salvación está basada en la Fuerza.

Un pachycephalosaurus es un dinosaurio normalmente pacífico que se enfada y se pone violento durante la estación de apareamiento o cuando depredadores potenciales acechan a su manada. El cráneo del dinosaurio tiene una corona muy característica en forma de cúpula, rodeada de numerosos cuernos óseos; esto, combinado con el poderoso y compacto cuello del dinosaurio, le permite llevar a cabo cargas parecidas a las de un ariete, capaces de infligir graves daños.

Los pachycephalosaurus crecen hasta alcanzar una longitud de 15 pies (*4,5 m*) y pesan 1.400 libras (*unos 630 kg*).

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

HECHICERO DE LA TORMENTA	VD 5
ELFO HECHICHERO 6	**PX 1.600**
Humanoide Mediano (elfo)	**NM**

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +4

DEFENSA

CA 18, toque 14, desprevenido 15 (+4 armadura, +2 Des, +1 desvío, +1 esquiva)
pg 35 (6d6+12)
Fort +4, **Ref** +5, **Vol** +7; +2 contra encantamiento
Inmune sueño; **Resiste** electricidad 10

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Lanza +2 (1d8-1/x3)
A distancia Arco largo de gran calidad +6 (1d8/x3)
Aptitudes sortílegas de linaje (NL 6º; concentración +9)
6/día — *rayo elemental* (1d6+3 electricidad)
Conjuros de hechicero conocidos (NL 6º; concentración +9)
3º (4/día) — *rayo relampagueante* (CD 17)
2º (6/día) — *mano espectral, ráfaga de viento* (CD 16), *rayo abrasador* (electricidad)
1º (7/día) — *armadura de mago, contacto electrizante, manos ardientes* (electricidad; CD 15), *niebla de oscurecimiento, proyectil mágico*
0 (a voluntad) — *detectar magia, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mago, rayo de escarcha* (electricidad), *salpicadura de ácido* (electricidad)
Linaje elemental (aire)

TÁCTICAS

Antes del combate El hechicero se lanza *armadura de mago*.
Durante el combate El hechicero tiene preferencia por sus conjuros de electricidad, lanzando *rayo relampagueante* o *rayo abrasador* y utilizando su *mano espectral* para transmitir ataques de *contacto electrizante*. Prefiere el combate a distancia, utilizando un *pergamino de volar* o de *levitar* para evitar a los oponentes a ras de suelo.
Estadísticas base Sin *armadura de mago*, las estadísticas del hechicero son **CA** 14, toque 14, desprevenido 11.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 16
Ataque base +3; **BMC** +2; **DMC** 16
Dotes Abstención de materiales, Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con los conjuros (evocación)
Habilidades Conocimiento de conjuros +10 (+12 a identificar propiedades de objetos mágicos), Lingüística +2, Percepcion +4, Saber (arcano) +9, Volar +7
Idiomas aurano, común, dracónico, elfo
CE familiaridad con las armas, linaje arcano (cambia a electricidad el daño de los conjuros de energía), magia élfica
Consumibles de combate *pergamino de forma gaseosa, pergamino de levitar, pergamino de volar*; **Equipo** *anillo de protección +1,* arco largo de gran calidad con 20 flechas, *capa de resistencia +1*, lanza, 375 po

El hechicero de la tormenta lucha contra sus enemigos con el viento y el relámpago, disfrutando del poder destructivo de la Naturaleza.

VALENDRON OPARAL

Valendron es natural de un poblado elfo de las montañas. Cuando era niño, su madre y él se vieron sorprendidos por una tormenta al aire libre, y fueron alcanzados por un rayo. Aunque su madre murió, él sobrevivió y desde joven empezó a desarrollar poderes arcanos. Cree que las tormentas y los desastres naturales eliminan a los débiles, permitiendo sobrevivir a los fuertes. Se fue por su cuenta en busca de otros como él.

Encuentros de combate: Valendron podría unirse a méfits de aire, elementales de aire o jann que intentaran abrir un portal al Plano del Aire o aumentar la influencia del mismo. Podría compartir guarida con criaturas que utilizan la electricidad como los behir, los lagartos electrizantes o los dragones azules.

Encuentros de interpretación: Valendron podría estar buscando supervivientes en un pueblo o aldea arrasados por una poderosa tormenta u objetos mágicos que tuvieran que ver con el aire, el clima y la electricidad.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

ARTISTA CALLEJERO	VD 7
ELFO BARDO 8	**PX 3.200**
Humanoide Mediano (elfo)	**CN**

Inic +3; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +13

DEFENSA

CA 18, toque 15, desprevenido 14 (+3 armadura, +3 Des, +1 desvío, +1 esquiva)
pg 43 (8d8+4)
Fort +3, **Ref** +10, **Vol** +7; +2 contra hechizar, +4 contra interpretación de bardo, efectos sónicos y dependientes del idioma

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera +7/+2 (1d6+1/18-20)
A distancia Arco largo compuesto +10/+5 (1d8+1/x3)
Ataques especiales interpretación de bardo 21 asaltos/día (acción de movimiento; contraoda, distracción, endecha de perdición, fascinar [CD 18], inspirar gran aptitud +3, inspirar valor +2, sugestión [CD 18])
Conjuros de bardo conocidos (NL 8º; concentración +11)
3º (3/día) — *acelerar* (CD 18), *imagen mayor* (CD 18), *sello de la serpiente sepia* (CD 18)
2º (5/día) — *estallar, explosión de sonido* (CD 16), *imagen múltiple, invisibilidad*
1º (5/día) — *animar cuerda, confusión menor* (CD 14), *disfrazarse, grasa, imagen silenciosa* (CD 16)
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 15), *detectar magia, leer magia, luz, mano del mago, prestidigitación*

TÁCTICAS

Antes del combate El bardo cuelga diatribas políticas en los callejones, imbuyéndolas con *sellos de la serpiente sepia* para atrapar a quienes las leen. Si anticipa un combate, se bebe su poción de *esplendor del águila*.
Durante el combate El bardo empieza lanzándose *acelerar* e *imagen múltiple*. A continuación dispara contra los lanzadores de conjuros opuestos o les ensordece con *explosión de sonido*.
Estadísticas base Sin *esplendor del águila*, las estadísticas del bardo son: **Conjuros de bardo conocidos** reduce la CD de los conjuros en 2; **Car** 17; **Habilidades** Engañar +10, interpretar (bailar) +14

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 16, **Con** 10, **Int** 10, **Sab** 10, **Car** 17
Ataque base +6; **BMC** +7; **DMC** 22
Dotes Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Esquiva, Movilidad
Habilidades Acrobacias +7, Engañar +12, Escapismo +14, Interpretar (baile) +16, Juego de manos +11, Percepción +13, Saber (arcano, local, Naturaleza, los Planos) +8, Sigilo +14, Trepar +10
Idiomas común, elfo
CE conocimiento de bardo +4, familiaridad con las armas, interpretación versátil (baile, comedia), maestro del saber 1/día, magia élfica
Consumibles de combate *poción de esplendor del águila, poción de invisibilidad, pociones de curar heridas moderadas* (2); **Equipo** *anillo de protección +1, arco largo +1* con 20 flechas, *armadura de cuero +1, capa de resistencia +1*, espada ropera, 45 po

Los artistas callejeros, o bien son muy activos en la política urbana, o bien están un poco locos o ambas cosas. Su arte y sus mensajes deleitan a unos cuantos, pero irritan a los terratenientes cuyos edificios se convierten en el medio de expresión del artista.

TELKINEEL ORBAST EL GATO CALLEJERO

Este elfo crea obras maestras por toda la ciudad, pintándolas sobre muros y en las calles pavimentadas. Firma sus obras pintando la garra de un gato en lugar de nombre. Otros dicen que estas obras no son sino pintadas y raramente duran mucho. Telkineel es también un bailarín y acróbata hábil, capaz de contorsionarse hasta posiciones alucinantes. A lo largo de los años aprendió bailes de docenas de culturas. En una actuación increíble, baila sobre una cuerda atada entre dos farolas. Esta actuación le granjeó su apodo, y es la que más dinero le proporciona.

Encuentros de combate: a Telkineel a menudo le atacan guardias que no aprecian dónde lleva a cabo su arte. Huye en cuanto puede, raramente deteniéndose a dar las gracias a quien ha acudido en su ayuda.

Sugerencias de interpretación: alegre y extravagante, Telkineel también puede ser asustadizo. Tiende a hablar en acertijos que, si se descifran, revelan verdades acerca de la ciudad y sus habitantes.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

INTÉRPRETE CALLEJERO — VD 1

HUMANA BARDO 2 — **PX 400**

Humanoide Mediano (humano) — **CN**

Inic +2; **Sentidos** Percepción +5

DEFENSA

CA 16, toque 12, desprevenida 14 (+4 armadura, +2 Des)
pg 14 (2d8+1)
Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +4; +4 contra interpretación de bardo, efectos sónicos y dependientes del idioma

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Daga +1 (1d4+3/19-20)
A distancia Daga +3 (1d4/19-20)
Ataques especiales interpretación de bardo 9 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar [CD 17], inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +1, sugestión [CD 17])
Conjuros de bardo conocidos (NL 2º; concentración +5)
1º (3/día) — *hechizar persona* (CD 14), *retirada expeditiva, sueño* (CD 14)
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 13), *detectar magia, llamarada* (CD 13), *prestidigitación, sonido fantasma* (CD 13)

TÁCTICAS

Durante el combate La bardo permanece a una distancia segura, apoyando a sus aliados con música y utilizando conjuros para disuadir de la pelea.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 8, **Sab** 12, **Car** 17
Ataque base +1; **BMC** +1; **DMC** 13
Dotes Disparo a bocajarro, Disparo preciso
Habilidades Acrobacias +5, Averiguar intenciones +5, Engañar +7, Diplomacia +8, Interpretar (viento) +8, Juego de manos +7, Percepción +5, Saber (local) +4, Sigilo +5, Trato con animales +8
Idioma común
CE conocimiento de bardo +1, interpretación versátil (viento)
Consumibles de combate abrojos, bolsa de maraña (2), *pociones de curar heridas leves* (2), *poción de invisibilidad*; **Equipo** camisote de malla de gran calidad, cuerda de seda, dagas (3), 8 po

Un bardo sin una taberna regular que le sirva de base puede interpretar en la calle o en los mercados.

JELKS LA FLAUTISTA

Tras haber crecido como huérfana en las calles, Jelks se gana la vida interpretando música y guiando a los recién llegados a la ciudad. Espera que algunos clientes aventureros la animen a unirse a ellos.

CANTANTE DE TABERNA — VD ½

SEMIELFO BARDO 1 — **PX 200**

Humanoide Mediano (elfo, humano) — **CN**

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +5

DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 13 (+3 armadura, +2 Des)
pg 9 (1d8+1)
Fort +1, **Ref** +4, **Vol** +1; +2 contra hechizar; **Inmune** sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera +2 (1d6/18-20)
A distancia Arco corto +2 (1d6/x3)
Ataques especiales interpretación de bardo 7 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar [CD 17], inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +1, sugestión [CD 17])
Conjuros de bardo conocidos (NL 1º; concentración +4)
1º (2/día) — *grasa, horribles carcajadas* (CD 14)
0 (a voluntad) — *luces danzantes, mensaje, prestidigitación, sonido fantasma* (CD 13)

TÁCTICAS

Durante el combate El bardo utiliza *grasa* para escapar.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 12, **Int** 13, **Sab** 8, **Car** 17
Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 12
Dotes Soltura con una habilidad (Interpretar [viento]), Sutileza con las armas
Habilidades Averiguar intenciones +3, Diplomacia +7, Engañar +7, Interpretar (viento) +12, Juego de manos +6, Percepción +5, Sigilo +5, Usar objeto mágico +7
Idiomas común, elfo
CE conocimiento de bardo +1, sangre de elfo
Consumibles de combate bolsa de maraña, cetro solar, fuego de alquimista, piedra de trueno, *pociones de curar heridas leves* (2); **Equipo** arco corto con 20 flechas, armadura de cuero tachonado, espada ropera, flauta de gran calidad, 13 po

Estos intérpretes actúan para ganarse bebidas y propinas.

CALVOS

Le encanta la vida en la carretera, pero el comportamiento errático de Calvos le mantiene alejado de los mejores espectáculos.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Estimfálides

Este alto pájaro semejante a un ibis parece haber sido esculpido en plata y bronce, pero se mueve con la fluidez de una criatura viva.

ESTIMFÁLIDES **VD 8**

PX 4.800

N bestia mágica Grande

Inic +6; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +12

DEFENSA

CA 22, toque 11, desprevenido 20 (+2 Des, +11 natural, -1 tamaño)

pg 94 (9d10+45)

Fort +11, **Ref** +10, **Vol** +5; **RD** 10/mágica y adamantina; **Inmune** fuego; **Debilidades** vulnerable al daño sónico

ATAQUE

Velocidad 20 pies (*6 m*), volar 120 pies (*36 m*) (mala)

Cuerpo a cuerpo Picotazo +14 (1d8+6 más sangrado), 2 Garras +14 (1d6+6), 2 Alas +9 (1d6+3 más sangrado)

A distancia 2 Cuchillas de ala +10 (1d6+6 más sangrado)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales cuchillas de ala, mirada, sangrado (1d6)

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 15, **Con** 20, **Int** 2, **Sab** 15, **Car** 17

Ataque base +9; **BMC** +16; **DMC** 28

Dotes Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con los críticos, Soltura con una habilidad (Percepción)

Habilidades Percepción +12, Volar +4

ECOLOGÍA

Entorno llanuras o costas cálidas

Organización solitario, pareja o escuadrilla (3-9)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Mirada (Sb) Como acción estándar, en cualquier área de luz normal o brillante, un estimfálides podrá erizar sus alas de forma que deslumbre a todas las criaturas de las inmediaciones. Toda criatura a 30 pies (*9 m*) o menos debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 19 o quedar cegada durante 1d6 minutos. Una criatura puede defenderse contra este efecto de la misma forma que contra un ataque de mirada. Este es un efecto visual. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Cuchillas de ala (Ex) Las plumas metálicas de un estimfálides están afiladas como navajas. Además de poder sajar a las criaturas como ataque cuerpo a cuerpo, puede batir sus alas lanzando dos esquirlas grandes y emplumadas a un sólo objetivo. Estas cuchillas de ala infligen 2d6 pg de daño y hacen sangrar, teniendo un incremento de alcance de 50 pies (*15 m*). Un estimfálides puede utilizar este ataque tantas veces al día como su modificador por Constitución (5 veces al día para la mayoría de ellos).

Aves de presa devoradoras de hombres, las raras criaturas conocidas como estimfálides acechan las áridas llanuras y las líneas de costa, haciendo pedazos a los animales de sangre caliente y a los viajeros poco cuidadosos, con sus plumas afiladas y sus picos como dagas. A distancia, los estimfálides podrían confundirse fácilmente con grullas, ibis u otras aves de cuello largo, aunque a plena luz solar sus brillantes plumas y la neblina de sangre, residuo de pasadas comidas, son imposibles de confundir.

Cuando no están en reposo, las bandadas de las criaturas vuelan a gran altura aprovechando las corrientes de aire cálido, confiando en su excelente vista para divisar presas muy por debajo. A causa de su voraz apetito, las bandadas de estimfálides deben reclamar una amplia franja de territorio para mantener sus hábitos alimenticios.

Afortunadamente para la población de las tierras civilizadas, los estimfálides raramente se aventuran por las áreas frecuentadas por humanoides y otras criaturas lo bastante inteligentes como para abatir a una de estas aves de alas metálicas. Los estimfálides procrean a un ritmo desenfrenado, y la sobrepoblación y el agotamiento de la caza a menudo obligan a bandadas extraordinariamente grandes y mortíferas de estas criaturas a reunirse y partir en busca de nuevas tierras y nuevas presas que devorar.

Lo más peculiar es que las plumas y el pico de un estimfálides están hechas de acero, como la piel metálica de un gorgón. Existen variantes más pequeñas de estimfálides, incluyendo una que tiene tendencia a crear plagas, pero la alta criatura que se presenta aquí es de lejos la que más comúnmente se encuentra de su especie Este estimfálides mide 13 pies (*3,90 m*) de altura con una envergadura de 25 pies (*7,5 m*) y un peso de 250 libras (*unos 113 kg*).

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

MERCENARIO SUPERSTICIOSO	VD ½
HUMANO GUERRERO 1	**PX 200**
Humanoide Mediano (humano)	**N**

Inic +2; **Sentidos** Percepción +2

DEFENSA

CA 20, toque 12, desprevenido 18 (+6 armadura, +2 Des, +2 escudo)
pg 14 (1d10+4)
Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +3

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Espada larga +4 (1d8+3/19-20) o Daga de hierro frío +4 (1d4+3/19-20)
A distancia Ballesta pesada +3 (1d10/19-20)

TÁCTICAS

Durante el combate El guerrero dispara la ballesta y después prepara la espada y el escudo. Guarda el fuego de alquimista para los enemigos a los que no puede dañar o acertar con su espada.

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 14, **Con** 12, **Int** 8, **Sab** 13, **Car** 10
Ataque base +1; **BMC** +4; **DMC** 16
Dotes Ataque poderoso, Dureza, Voluntad de hierro
Habilidades Curar +2, Percepción +2 , Supervivencia +5,
Idioma común
Consumibles de combate aceite (2), agua bendita, fuego de alquimista, material de curandero (quedan 2 usos), *poción de curar heridas leves*; **Equipo** ballesta pesada con 20 virotes, coraza, daga de hierro frío, escudo de madera pesado, espada larga, piedra de afilar, ramitas yesqueras (2), saco de dormir, símbolo sagrado de madera, 3 po

Algunos mercenarios creen que su supervivencia tiene menos que ver con su habilidad marcial y más con la de ganarse el favor de su dios.

CORWYN KLAS

Entre trabajos, Corwyn mantiene su ropa, armadura y armas en perfecto estado, pero una vez contratado deja de acicalarse y se vuelve cada vez más dejado conforme pasan los días. Corwyn teme a lo sobrenatural y lleva consigo un símbolo sagrado en todo momento. Se gasta los salarios en talismanes carentes de valor, que le venden con promesas de funcionar contra infernales y espíritus.

BRAVONEL OSADO	VD 1
GNOMA GUERRERA 2	**PX 400**
Humanoide Pequeño (gnomo)	**CN**

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +2

DEFENSA

CA 18, toque 14, desprevenido 15 (+3 armadura, +2 Des, +1 esquiva, +1 escudo, +1 tamaño)
pg 21 (2d10+6)
Fort +5, **Ref** +2, **Vol** +0; +2 contra ilusiones, +1 contra miedo
Aptitudes defensivas entrenamiento defensivo (bonificador +4 por esquiva a la CA contra gigantes), valentía +1

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)
Cuerpo a cuerpo Espada ropera de gran calidad +6 (1d4+1/18-20) o Daga +5 (1d3+1/18-20)
A distancia Arco largo compuesto +5 (1d6+1/x3)
Ataques especiales +1 a las tiradas de ataque contra humanoides del tipo goblin o reptiliano

TÁCTICAS

Durante el combate La guerrera se mueve para mantener una posición ventajosa. Si se enfrenta a un enemigo de movilidad similar, recurre a su bolsa de maraña.

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 15, **Con** 14, **Int** 13, **Sab** 10, **Car** 10
Ataque base +2; **BMC** +2; **DMC** 15
Dotes Esquiva, Movilidad, Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +3 (-1 saltando), Intimidar +4, Percepción +2, Saber (nobleza) +2, Sigilo +7
Idiomas común, gnomo, mediano, silvano
Consumibles de combate bolsa de maraña; **Equipo** arco largo compuesto con 20 flechas, armadura de cuero tachonado, bota de vino, daga, espada ropera de gran calidad, rodela de gran calidad, 16 po

Estos guerreros pequeños y rápidos son también inteligentes y valerosos. Saben cuándo golpear rápido y duro, y cuándo salir corriendo.

TALA HANKELTHORN

Tala considera su tamaño más como un activo que como un lastre. Sabe que la mayoría de enemigos subestiman sus habilidades, y saca el máximo partido de ello.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

COMEDIANTE BURLÓN	VD 3
MEDIANO BARDO 4	PX 800
Humanoide Pequeño (mediano)	CM

Inic +3; **Sentidos** Percepción +1

DEFENSA

CA 18, toque 13, desprevenido 15 (+5 armadura, +3 Des)
pg 25 (4d8+4)
Fort +2, **Ref** +8, **Vol** +4; +2 contra miedo, +4 contra interpretación de bardo, efectos sónicos y dependientes del idioma

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)
Cuerpo a cuerpo Espada corta de gran calidad +7 (1d6/19-20)
A distancia Honda +6 (1d4)
Ataques especiales interpretación de bardo 14 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar [CD 17], inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +1)
Conjuros de bardo conocidos (NL 4º; concentración +8)
2º (2/día) — *comprensión idiomática, sugestión* (CD 16)
1º (4/día) — *animar cuerda, confusión menor* (CD 15), *curar heridas leves* (CD 15), *ventriloquía* (CD 15)
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 14), *detectar magia, leer magia, llamarada* (CD 14), *remendar, sonido fantasma* (CD 14)

TÁCTICAS

Durante el combate El bardo se oculta utilizando *ventriloquia* y enreda a sus enemigos con *animar cuerda*.

ESTADÍSTICAS

Fue 11, **Des** 16, **Con** 10, **Int** 12, **Sab** 8, **Car** 18
Ataque base +3; **BMC** +3; **DMC** 16
Dotes Golpe arcano, Sutileza con las armas
Habilidades Acrobacias +11 (+7 saltando), Averiguar intenciones +4, Conocimiento de conjuros +6, Diplomacia +8, Engañar +11, Interpretar (comedia) +11, Intimidar +9, Percepción +1, Saber (local) +10, Sigilo +7, Trepar +1, Usar objeto mágico +10
Idiomas común, mediano
CE conocimiento de bardo +2, interpretación versátil (comedia)
Consumibles de combate bolsas de maraña (2), *pociones de curar heridas moderadas (2)*; **Equipo** antorcha siempre ardiente, *camisote de mallas +1*, espada corta de gran calidad, honda con 20 balas, 30 po

Los vítores y las bromas de estos payasos crean humor a partir de la desventura.

KORMICK VELDROSS

Un matón diminuto, Kormick se ríe de todo el mundo, pero sólo pelea cuando está borracho.

CELEBRIDAD LOCAL	VD 2
HUMANO BARDO 3	PX 600
Humanoide Mediano (humano)	LM

Inic +1; **Sentidos** Percepción +4

DEFENSA

CA 12, toque 11, desprevenido 11 (+1 armadura, +1 Des)
pg 20 (3d8+3)
Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +3; +4 contra interpretación de bardo, efectos sónicos y dependientes del idioma

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Daga de gran calidad +4 (1d4-1/19-20)
A distancia Daga +3 (1d4-1/19-20)
Ataques especiales interpretación de bardo 10 asaltos/día (contraoda, distracción, fascinar, inspirar gran aptitud +2, inspirar valor +1)
Conjuros de bardo conocidos (NL 3º; concentración +5)
1º (4/día) — *curar heridas leves* (CD 14), *dormir* (CD 14), *hechizar persona* (CD 14), *hipnotismo* (CD 14)
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 13), *detectar magia, luz, mano del mago, nana* (CD 13), *resistencia*

TÁCTICAS

Durante el combate El bardo utiliza su interpretación de bardo para reforzar a sus compañeros y sus conjuros para estorbar a sus enemigos.

ESTADÍSTICAS

Fue 8, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 10, **Car** 15
Ataque base +2; **BMC** +1; **DMC** 12
Dotes Soltura con los conjuros (encantamiento), Soltura con una habilidad (Engañar), Sutileza con las armas
Habilidades Averiguar intenciones +5, Conocimiento de conjuros +8, Diplomacia +8, Disfrazarse +8, Engañar +11, Interpretar (actuar, bailar) +8, Interpretar (cantar) +7, Intimidar +6, Percepción +4, Saber (arcano, nobleza) +8, Saber (local) +9, Tasación +6
Idiomas común, elfo, infernal
CE conocimiento de bardo +1, interpretación versátil (actuar)
Consumibles de combate *poción de invisibilidad*; **Equipo** *brazales de armadura +1*, daga de gran calidad, 48 po

Los bardos que son celebridades adoran ser el centro de atención con los montones de admiradores que eso conlleva.

TREMIN KAYLOS

Una estrella local en auge, Tremin es hijo de un señor del crimen. Utiliza su influencia social para calumniar a sus rivales.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Soldado de terracota

Esta figura de arcilla, perfectamente esculpida y finalmente detallada, tiene un aire de feroz determinación y empuña una espada en cada mano.

SOLDADO DE TERRACOTA **VD 6**

PX 2.400

N constructo Mediano

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +8

DEFENSA

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)

pg 64 (8d10+20)

Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +2; **RD** 5/contundente; **Inmune** rasgos de constructo, fuego; **RC** 17

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)

Cuerpo a cuerpo Espada larga +10/+5 (1d8+3/19-20), Espada corta +10 (1d6+1/19-20) o 2 Golpetazos +11 (1d6+3)

Ataques especiales armas afiladas, luchar en filas

ESTADÍSTICAS

Fue 16, **Des** 16, **Con** —, **Int** 1, **Sab** 11, **Car** 1

Ataque base +8; **BMC** +11; **DMC** 24

Dotes Combate con dos armas, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espada larga, espada corta)

Habilidad Percepción +8

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, tropa (3-12) o ejército (más de 13)

Tesoro casual (espada larga, espada corta, otro tesoro)

APTITUDES ESPECIALES

Armas afiladas (Ex) Tras enfrentarse por lo menos en 1 asalto de combate, las armas de un soldado de terracota obtienen automáticamente los beneficios de las armas *afiladas* (NL 6º). Este efecto persiste hasta el final del combate.

Luchar en filas (Ex) Siempre que un soldado de terracota está adyacente a otro, obtiene un bonificador +2 por esquiva a su CA y un bonificador +2 a sus tiradas de salvación, tiradas de ataque y tiradas de daño.

Un soldado de terracota esta hecho de arcilla convertida en cerámica mediante un horno, y se esculpe por lo general para que se parezca a un soldado humano acorazado, aunque también son comunes los soldados de terracota que se parecen a otras razas como los hobgoblins, los tengu o incluso demonios y onis. Los soldados de terracota a menudo se crean para proteger la tumba de poderosos gobernantes, permaneciendo de pie en filas silenciosas para guardar a su señor, incluso después de la muerte de éste. Estos soldados montan guardia durante siglos, animándose tan sólo para defender la tumba y sus riquezas de los ladrones de tumbas. Los soldados de terracota se pintan típicamente con laca de colores, aunque esta decoración a menudo se desgasta con el uso o se desvanece con el tiempo. Un soldado de terracota típico mide 6 pies (*1,80 m*) de altura y pesa 600 libras (*1.800 kg*).

A diferencia de la mayoría de constructos, un soldado de terracota tiene una chispa de inteligencia contenida en su forma. Esto apenas basta para conceder al constructo la aptitud de hablar o para que tenga libre albedrío, pero es suficiente para que ponga en práctica tácticas más complejas que la mayoría de constructos.

No es inusual que un soldado de terracota tenga diferentes dotes o utilice diferentes armas. A continuación se resumen dos variantes relativamente comunes.

Arquero de terracota (+0 VD): los arqueros de terracota son simplemente soldados de terracota equipados con arcos largos compuestos. Disponen como dotes de Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Iniciativa mejorada y Soltura con un arma (arco largo).

Jinete de terracota (+1 VD): algunos soldados de terracota han sido modelados para parecerse a guerreros montados en caballos de terracota, aunque el jinete y la montura son una sola criatura. Los jinetes de terracota son soldados de terracota grandes con 10 DG raciales y las aptitudes especiales pisotear y armas de menor tamaño. Suelen ir equipados con lanzas en lugar de espadas, y disponen de las dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Iniciativa mejorada y Soltura con un arma (lanza).

Construcción

El cuerpo de un soldado de terracota está esculpido a partir de 600 libras (*270 kg*) de arcilla, horneada con barnices raros y mágicos con un coste de por lo menos 500 po.

SOLDADO DE TERRACOTA

NL 9º; Precio 19.000 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *animar objetos, gracia de gato, geas/empeño, afiladura*, el creador debe ser de 9º nivel; **Habilidad** Artesanía (alfarería) o Artesanía (escultura) CD 14; **Coste** 10.000 po

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Tofet

Unas fauces de metal distendidas, llenas de dientes romos y esculpidos, cruzan toda la parte superior de esta rotunda efigie de hierro.

TOFET **VD 10**

PX 9.600

N constructo Grande

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +1

DEFENSA

CA 24, toque 8, desprevenido 24 (-1 Des, +16 natural, -1 tamaño)

pg 107 (14d10+30)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +5; **RD** 5/adamantina; **Inmune** fuego, rasgos de constructo

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +21 (2d6+8 más agarrón), 2 Golpetazos +16 (1d6+8)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 5 pies (*1,5 m*)

Ataques especiales engullir (sin daño [ver más abajo], CA 18, 40 pg), pisotear (2d6+12, CD 25)

ESTADÍSTICAS

Fue 26, **Des** 8, **Con** —, **Int** —, **Sab** 12, **Car** 1

Ataque base +14; **BMC** +23 (+27 presa); **DMC** 32 (36 contra derribo)

CE conduce el calor

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario o cárcel (2-12)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Conduce el calor (Ex) Siempre que un tofet se ve afectado por un efecto que inflige daño por fuego, hay que determinar cuánto daño hubiera sufrido el constructo si no fuera inmune al mismo. Las criaturas que han sido engullidas por él sufren tanto daño por fuego como la mitad de dicha cifra.

Engullir (Ex) Una vez engullido por un tofet, un oponente no sufre daño pero queda atrapado en el interior hueco de la criatura. Las fauces del constructo se bloquean, evitando la salida de dicho oponente. Una criatura puede abrirse paso por la fuerza de la forma habitual, pero el estómago de un tofet tiene tantos puntos de golpe como una décima parte de sus pg actuales más los pg adicionales de los que dispone por ser un constructo (por un total de 40 pg para la mayoría de tofets). Alternativamente, una criatura engullida puede intentar forzar el cierre de la trampilla de hierro del estómago del tofet mediante una prueba de Inutilizar mecanismo CD 30. Si una criatura sale por este método, el tofet cierra de nuevo la trampilla y puede engullir de nuevo. Estos cierres también se pueden forzar desde el exterior, pero sólo después de matar al tofet. La tripa de un tofet Grande puede albergar a 1 criatura Mediana a la vez.

Conocidos en algunos países como hornos guardianes o glotones de hierro, los tofets llevan mucho tiempo sirviendo en los palacios y en las prisiones de los tiranos como centinelas atentos y como castigos terribles. Con la apariencia de estatuas de hierro y luciendo a menudo los rostros caricaturizados de reyes antiguos o nobles deshonrados, todos estos constructos tienen fauces enormes, capaces de engullir criaturas más pequeñas que ellos. Tras consumir a una víctima, la estatua animada se convierte en una prisión ambulante, reteniendo en su interior a su víctima con pocas probabilidades de huida. La estatua de hierro podrá luego llevar a la víctima a una celda normal, a los pies de su amo o a cualquier otro destino que su creador determine. En el caso más temible, los tofets capturan prisioneros o se les alimenta con ellos, y después se trasladan al calor del desierto o incluso a ríos de roca fundida, donde su interior alcanza temperaturas infernales, torturando y a menudo matando directamente a los atrapados dentro.

Los tofets a menudo se reúnen en grupos de hasta una docena, donde los gobernantes crueles encarcelan a traidores u otros delincuentes. Criaturas sin mente, sólo capaces de obedecer la voluntad de sus amos, estos constructos descerebrados son guardianes incorruptibles e infinitamente leales.

Los tofets miden 10 pies (*3 m*) de altura y pesan 3.000 libras (*1.350 kg*).

Construcción

El cuerpo hueco de un tofet está fabricado a partir de 3.000 libras (*1.350 kg*) de hierro o acero forjado a temperaturas comparables a las de los volcanes activos. También se pueden construir de otros metales, como bronce o hierro frío.

TOFET

NL 12º; Precio 45.000 po

CONSTRUCCIÓN

Requisitos Fabricar constructo, *fuerza de toro, soportar los elementos*, el creador debe ser de NL 12º; **Habilidad** Artesanía (escultura) CD 20; Coste 22.500 po

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

CREADOR DE MUERTOS VIVIENTES	VD 10
HUMANO NIGROMANTE 11	**PX 9.600**
Humanoide Mediano (humano)	**N**

Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); ver lo invisible; Percepción +4

DEFENSA

CA 16, toque 11, desprevenido 15 (+4 armadura, +1 Des, +1 natural)
pg 100 (11d6+59)
Fort +10, **Ref** +6, **Vol** +10
Resiste fuego 30

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*)
Cuerpo a cuerpo Daga de gran calidad +6 (1d4/19-20)
Ataques especiales canalizar energía negativa 5/día (CD 17, 8/día)
Aptitudes sortílegas de escuela arcana (NL 11º; concentración +16) 8/día — *toque de la tumba* (5 asaltos)
Conjuros de nigromante preparados (NL 11; concentración +16)
6º — *crear muertos vivientes, mordedura visual* (CD 23)
5º — *oleadas de fatiga, polimorfar funesto* (CD 20), *teletransportar, transmigración* (CD 22)
4º — *enervación, miedo* (CD 21), *muro de fuego, niebla sólida, reanimar a los muertos*
3º — *bola de fuego* (CD 18), *intermitencia, rayo de agotamiento* (CD 20), *toque vampírico* (2), *volar*
2º — *ceguera/sordera* (CD 19), *falsa vida, rayo abrasador, resistir la energía, espantar* (CD 19), *ver lo invisible*
1º — *alarma, armadura de mago, causar miedo* (CD 18), *detectar muertos vivientes, manos ardientes* (CD 16), *proyectil mágico, retirada expeditiva*
0 (a voluntad) — *detectar magia, leer magia, sangrar* (CD 17), *toque de fatiga* (CD 17)
Escuelas opuestas encantamiento, ilusión

TÁCTICAS

Antes del combate El mago se lanza *armadura de mago, falsa vida, resistir energía (fuego)* y *ver lo invisible*.
Durante el combate El mago lanza *niebla sólida* sobre un grupo de enemigos y luego *muro de fuego* en un círculo (enfocado hacia dentro) alrededor de la *niebla sólida*. Cuando los oponentes salen de la niebla les ataca directamente con *mordedura visual* y *enervación*. Podría lanzar *miedo* para obligar a los oponentes a atravesar el *muro de fuego* o *bola de fuego* sobre un grupo de oponentes que estén demasiado agrupados.
Estadísticas base Sin *falsa vida, armadura de mago, resistir energía* y *ver lo invisible*, las estadísticas del mago son **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); **CA** 12, toque 11, desprevenido 11; **pg** 85; **Resiste** no.

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 12, **Con** 16, **Int** 20, **Sab** 8, **Car** 14
Ataque base +5; **BMC** +5; **DMC** 16
Dotes Canalización mejorada, Comandar muertos vivientes, Conjurar en combate, Dureza, Elaborar poción, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Inscribir pergamino, Soltura con los conjuros (nigromancia), Soltura mayor con los conjuros (nigromancia), Voluntad de hierro
Habilidades Artesanía (alquimia) +19, Conocimiento de conjuros +19, Curar +4, Intimidar +7, Percepción +4, Saber (arcano) +19, Saber (dungeons, ingeniería, geografía, historia, local, Naturaleza, nobleza, los Planos) +13, Saber (religión) +18, Volar +5
Idiomas aklo, común, enano, elfo, goblin, infernal
CE vínculo arcano (rata), vista vital (10 pies [*3 m*], 11 asaltos/día)
Consumibles de combate *poción de desplazamiento, poción de invisibilidad, pociones de curar heridas moderadas* (2), *túnica de huesos*; **Equipo** *amuleto de armadura natural +1, capa de resistencia +2, cinturón de constitución impresionante +2*, cristal para transmigración (por valor de 100 po), daga de gran calidad, *diadema de vasta inteligencia +2, gafas de noche*, gemas de ónice (por valor de 300 po), libro de conjuros, 623 po

El creador de muertos vivientes manufactura desapasionadamente la muerte en vida a partir de la carne y el hueso muertos.

TYREK GLODFER

El amor de Tyrek por la nigromancia no es debido a motivos malignos u objetivos megalomaníacos, sino que más bien surge de su punto de vista clínico de que las demás criaturas son meros objetos para ser manipulados tanto en la vida como la muerte. Es tan probable que compre un cadáver inusual a una familia pobre, como que asalte un cementerio en busca de las piezas que necesita. Aunque trabajar con energía negativa acabará corrompiéndole y convirtiéndole en completamente maligno, de momento es un erudito amoral de la delgada línea que separa la vida, la muerte y la muerte en vida.

Encuentros de combate: a Tyrek se le suele encontrar con los esbirros muertos vivientes a los que crea, con criaturas muertas vivientes aliadas o con sectarios de la muerte que le pagan por sus servicios. Raramente creerá que los posibles réditos de una batalla sean suficiente como para que se implique, a menos que se le ataque o que sus enemigos le amenacen con no dejar que continúe con su trabajo.

Sugerencias de interpretación: Tyrek estará dispuesto a unirse a un grupo de aventureros si sus viajes implican tipos nuevos o extraños de muertos vivientes que examinar o capturar para su estudio posterior. Si alguno de sus aliados muere, es más probable que examine el cadáver, que lo alce de entre los muertos o que lo utilice como piezas de recambio que se lamente de su muerte.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

SACERDOTE DE LA IRA	VD 7
SEMIORCO CLÉRIGO DE ROVAGUG 8	PX 3.200
Humanoide Mediano (humano, orco)	CM

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +5

DEFENSA

CA 20, toque 10, desprevenido 20 (+9 armadura, +1 natural)
pg 71 (8d8+32)
Fort +8, **Ref** +2, **Vol** +8; +2 resistencia contra bien
Aptitudes defensivas ferocidad de orco; **Inmune** fuego (96 pg)

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 *m*)
Cuerpo a cuerpo *Gran hacha +1* +12/+7 (1d12+9/x3)
A distancia Jabalina +6/+1 (1d6+6)
Ataques especiales canalizar energía negativa 4/día (CD 15, 4d6), aura destructiva (+4, 8 asaltos/día), castigo destructivo (+4, 5/día), guadaña del mal (4 asaltos, 1/día)
Aptitudes sortílegas de dominio (NL 8º; concentración +10)
5/día — *toque de mal* (4 asaltos)
Conjuros de clérigo preparados (NL 8º; concentración +10)
4º — *azote sacrílego*[D] (CD 16), *martillo del caos* (CD 16), *poder divino*
3º — *furia*[D], *plegaria, protección contra la energía* (CD 15), *purgar la invisibilidad*
2º — *alinear arma*[D] (sólo armas malignas), *arma espiritual* (2), *fuerza de toro, oscuridad*
1º — *escudo entrópico, escudo de la fe, favor divino, impacto verdadero*[D], *perdición* (CD 13), *protección contra el bien*
0 (a voluntad) — *luz, orientación divina, resistencia, sangrar* (CD 12)
D conjuro de dominio; **Dominios** Destrucción, Mal

TÁCTICAS

Antes del combate El clérigo se lanza *protección contra la energía* (fuego).
Durante el combate El clérigo se lanza *poder divino* y *escudo de la fe* al inicio del combate, y después se acerca a distancia de cuerpo a cuerpo. Si empieza el combate y no puede llegar hasta ningún oponente en el primer asalto, lanza *martillo del caos* o *azote sacrílego*. Si pelea contra criaturas que sabe que son buenas, utiliza su aptitud guadaña del mal con su gran hacha. Si tiene aliados, lanza *plegaria*.

ESTADÍSTICAS

Fue 18, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 8, **Sab** 14, **Car** 12
Ataque base +6; **BMC** +10; **DMC** 20
Dotes Ataque poderoso, Competencia en armadura pesada, Dureza, Soltura con un arma (gran hacha)
Habilidades Conocimiento de conjuros +3, Intimidar +7, Percepción +5
Idiomas común, orco
CE aura, sangre de orco, familiaridad con las armas
Consumibles de combate fuego de alquimista (2), *pociones de curar heridas graves* (2); **Equipo** *amuleto de armadura natural +1, armadura de placas y mallas +1, gran hacha +1*, jabalinas (5), símbolo sacrílego de madera, 184 po

El sacerdote de la ira sirve al dios primordial del desastre y la destrucción, abatiendo a los inocentes y a los enemigos con el fuego, la espada y el odio. Es la quintaesencia del nihilismo y no se le puede ni comprar ni razonar, excepto en lo que hace avanzar los terribles objetivos de su dios.

AZNEK

Aznek es cruel, violento y destructivo: en su infancia fue un matón y ahora se le han dado magia profana y potencia física. Le encantan los gritos de sus víctimas y romper cosas bellas por el mero placer de hacerlo. Le gusta disponer de esbirros fuertes y les anima a desafiarle por la dominancia, aunque ninguno ha tenido éxito de momento. Deja con vida a sus presuntos rivales, aunque con brazos o piernas rotos como recordatorio de su fracaso.

Encuentros de combate: Aznek es un buen encuentro en solitario, como jefe de un grupo de incursores (especialmente orcos) o como esbirro de un líder fuerte o de una bestia de guerra poderosa.

Sugerencias de interpretación: la naturaleza de Aznek hace muy difícil interaccionar con él excepto como servidor suyo.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Wyvaran

Este humanoide dragontino blande su lanza, despliega sus alas y muestra sus colmillos con un gruñido iracundo.

WYVARAN **VD ½**

PX 200

Wyvaran inquisidora[GJA] 1
LN dragón Mediano
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*), visión en la penumbra; Percepción +7

DEFENSA

CA 17, toque 12, desprevenida 15 (+5 armadura, +2 Des)
pg 10 (1d8+2)
Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +5
Inmune parálisis, sueño

ATAQUE

Velocidad 30 pies (*9 m*), volando 30 pies (*9 m*) (torpe) (con armadura puesta 20 pies [*6 m*], volando 20 pies [*6 m*] [torpe])
Cuerpo a cuerpo Lanza corta +1 (1d6) o coletazo +0 (1d8; sólo ataques de oportunidad)
Aptitudes sortílegas de dominio (NL 1º; concentración +3)
6/día — *arco relampagueante* (1d6 electricidad)
Conjuros de inquisidor conocidos (NL 1º; concentración +3)
1º (2/día) — *causar miedo* (CD 15), *escudo de la fe*
0 (a voluntad) — *atontar* (CD 14), *orientación divina, perturbar muertos vivientes, salpicadura de ácido*
Dominio aire

ESTADÍSTICAS

Fue 10, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 6, **Sab** 17, **Car** 14
Ataque base +0; **BMC** +0; **DMC** 12
Dotes Soltura con un arma (lanza corta)
Habilidades Intimidar +6, Percepción +7, Saber (religión) +7, Volar -6
Idiomas común, dracónico
CE juicio 1/día, mirada severa, saber de los monstruos +3

ECOLOGÍA

Entorno montañas templadas
Organización solitario, ala (2-8) o escuadrilla (4-12)
Tesoro equipo de PNJ (lanza, cota de escamas, símbolo sagrado, otro tesoro)

Estas criaturas son el resultado de experimentos dracónicos mágicos de cruce entre wyverns y kóbolds. Los wyvaran son criaturas ferozmente territoriales, leales a su especie y a su tribu, y no permiten intrusos en sus tierras sin buenas razones o un tributo adecuado. Cada uno de ellos defiende sus propiedades personales y busca venganza contra cualquiera que osa robarle. La mayoría de wyvaran neutrales y malignos se suelen preocupar principalmente de expandir su territorio y su riqueza.

Muchas razas civilizadas les tienen catalogados como brutos rápidos, bobos y egoístas. Sin embargo, una criatura que respete las reglas de los wyvaran acerca de sus propiedades se encontrará con que son aliados firmes y leales. Los wyvaran aventureros a menudo ven a los de su grupo como compañeros de nidada y están dispuestos a correr grandes riesgos para protegerles.

PERSONAJES WYVARAN

Los wyvaran se definen por sus niveles de clase; no tienen DG raciales. Todos los wyvaran tienen los siguientes rasgos raciales.

+2 a la Destreza, -2 a la Inteligencia, +2 a la Sabiduría: Los wyvaran tienen la elegancia de los reptiles y una voluntad fuerte, pero tienden a ser un tanto cerrados de mollera.

Velocidad normal: los wyvaran tienen una velocidad base de 30 pies (*9 m*).

Vuelo: los wyvaran tienen alas dracónicas que les conceden una velocidad de vuelo de 30 pies (*9 m*) con maniobrabilidad torpe.

Coletazo (Ex): los wyvaran tienen un ataque de coletazo que sólo pueden utilizar cuando llevan a cabo ataques de oportunidad. Dicho ataque inflige 1d8 pg de daño más el modificador por Fuerza de la criatura.

Visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*): los wyvaran pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (*18 m*).

Visión en la penumbra: los wyvaran disponen de visión en la penumbra.

Idiomas: los wyvaran hablan común y dracónico. Un wyvaran con una puntuación de Inteligencia elevada puede elegir entre los siguientes idiomas adicionales: enano, elfo, gnomo, goblin y orco.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Xilo

Este humanoide de color rojo fuego parece ser una extraña mezcla de insecto y reptil, con cuatro brazos, y unas mandíbulas llenas de colmillos que se mueven continuamente.

XILO **VD 6**

PX 2.400

LM ajeno Mediano (maligno, extraplanario)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +13

DEFENSA

CA 21, toque 14, desprevenido 17 (+4 Des, +5 natural, +2 escudo)

pg 67 (9d10+18)

Fort +8, **Ref** +10, **Vol** +6

RC 17

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 *m*)

Cuerpo a cuerpo Espadas cortas +13/+13/+8 (1d6+3/19–20), Garra +13 (1d4+3 más agarrón), Mordisco +7 (1d3+1 más parálisis), o 4 Garras +13 (1d4+3 más agarrón), Mordisco +12 (1d3+3 más parálisis)

A distancia 2 Arcos largos +13 (1d8/x3)

Ataques especiales implantación, parálisis (1d4 horas, CD 16)

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 18, **Con** 14, **Int** 15, **Sab** 12, **Car** 11

Ataque base +9; **BMC** +12 (+16 presa); **DMC** 26

Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra, espada corta), Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +16, Averiguar intenciones +13, Engañar +12, Intimidar +12, Percepción +13, Saber (arcano) +14, Saber (los Planos) +14, Sigilo +14

Idiomas común, infernal

CE caminar por los Planos, maestría con múltiples armas

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Plano Etéreo)

Organización solitario, pareja o banda (3-6)

Tesoro estándar (2 arcos largos con 40 flechas, escudo pesado de acero, 2 espadas cortas, otro)

APTITUDES ESPECIALES

Implantación (Ex) Como acción estándar, un xilo puede implantar 2d6 huevos en una criatura indefensa. Estos huevos eclosionan en 24 horas, momento en que las crías consumen al huésped desde dentro, infligiéndole 1 punto de daño a la Constitución cada hora y por cada cría hasta que muere. Las crías emergen entonces y viajan al Plano Etéreo, si pueden, para madurar. Un conjuro de *quitar enfermedad* (o un efecto similar) libra a una víctima de todos los huevos implantados o crías activas, o pueden extraerse uno a uno mediante pruebas de Curar CD 20 (cada intento requiere 10 minutos). Si una prueba falla, el sanador puede volver a intentarlo, pero cada intento (tenga éxito o no) causa 1d4 pg de daño al paciente.

Maestría con múltiples armas (Ex) Un xilo nunca sufre penalizadores a sus tiradas de ataque cuando lucha con varias armas, y sus garras se consideran ataques principales incluso cuando esgrime armas.

Caminar por los planos (Sb) Un xilo puede desplazarse del Plano Etéreo al Plano Material como una acción de movimiento. Cambiar del plano Material al Etéreo requiere 2 acciones de asalto completo consecutivas, durante las cuales el xilo no puede moverse. A medida que un xilo se desvanece, se vuelve más difícil acertarle: los oponentes tienen un 20% de posibilidad de fallo en el primer asalto, y un 50% en el segundo. Un xilo puede llevarse con él a una única criatura voluntaria, o a una indefensa cuando se desplaza de Plano.

Los xilos son el azote del plano Etéreo, conquistando todo lo que encuentran a su paso con un único propósito: perpetuar su raza a expensas de las demás. Todos los xilos son hembras, y capaces de fertilizar sus propios huevos, pero necesitan anfitriones vivos para incubarlos, y los inyectan en las víctimas paralizadas por medio de un grotesco tubo que normalmente mantienen retraído tras sus mandíbulas. Malignos y ajenos, estos viajeros de los Planos tienen una impresionante inteligencia, y una cultura militar y totalitaria completamente propia. Aunque ven a la mayoría de las demás formas de vida como incubadoras, aprecian particularmente a las arañas de fase para este propósito

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376738)

Yeti

Esta criatura se sostiene en pie como un hombre, aunque tiene la mitad de altura que la mayoría de ellos, y está cubierto por una capa de grueso pelaje blanco.

YETI **VD 4**

PX 1.200

LN humanoide monstruoso Mediano

Inic +1; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60 pies (*18 m*); Percepción +10

DEFENSA

CA 17, toque 10, desprevenido 16 (+1 Des, +7 natural, -1 tamaño)

pg 45 (6d10+12)

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** +6; **Inmune** frío

Debilidades vulnerabilidad al fuego

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo 2 Zarpas +9 (1d6+4 más 1d6 frío)

Espacio 10 pies (*3 m*); **Alcance** 10 pies (*3 m*)

Ataques especiales frío, mirada aterradora, rasgadura (2 Garras, 1d6+6 más 1d6 frío)

ESTADÍSTICAS

Fue 19, **Des** 12, **Con** 15, **Int** 9, **Sab** 12, **Car** 10

Ataque base +6; **BMC** +11; **DMC** 22

Dotes Ataque poderoso, Gran fortaleza, Hendedura

Habilidades Intimidar +9, Percepción +10, Sigilo +1 (+9 en nieve), Trepar +21; **Modificador racial** +4 a Sigilo (+12 en nieve)

Idiomas aklo

ECOLOGÍA

Entorno montañas frías

Organización solitario, pareja o tribu (3-8)

Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Frío (Ex) El cuerpo de un yeti genera un frío intenso, causando 1d6 pg de daño por frío a cualquier criatura que contacta con él con un ataque natural o un impacto sin arma, o siempre que golpea a un enemigo con sus garras o su ataque de rasgadura.

Mirada aterradora (Sb) Las criaturas que se encuentran a 30 pies (*9 m*) o menos y que se topan con la mirada de un yeti deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 13 o quedan paralizadas por el miedo durante 1 asalto. Este es un efecto enajenador de miedo y parálisis. Una criatura que tiene éxito en la salvación no puede ser afectada de nuevo por la mirada aterradora de este yeti durante 1 día. La CD de la salvación está basada en el Carisma

Misterioso y visto en pocas ocasiones (salvo por sus víctimas), el yeti es un habitante destacado de los picos montañosos más altos y aislados. Quienes viven en las estribaciones de estas montañas, susurran cuentos de 'abominables hombres de las nieves' que bajan de las alturas para saquear, llevándose el ganado o incluso humanos como presas y dejando tras de sí sólo monstruosas huellas de pies desnudos en la nieve manchada de sangre.

Aunque las historias sobre los yetis son precisas describiéndoles como criaturas de ferocidad, sigilo y fuerza inmensas,no lo son tanto cuando tienen que dar detalles sobre su temperamento y origen. Viven formando pequeñas tribus en lo alto de montañas lejanas, protegidos del contacto con la mayoría de las demás razas. Los que poseen una naturaleza violenta y cruel suelen ser expulsados de la tribu para vivir en solitario como exiliados y, sin el respaldo de una tribu, estos yetis a menudo acaban saqueando los asentamientos de tierras más bajas, perpetuando así el mito del yeti como un demonio hecho carne.

El origen de esta cruel locura puede ser rastreado hasta una fuente en concreto: la proximidad a dimensiones extrañas y sobrenaturales. Las guaridas montañosas de los yetis están situadas en lugares altos donde la frontera entre este mundo y los demás es más débil. No queda claro si los yetis son invasores de dichas dimensiones, o nativos del Plano Material influenciados por reinos ultramundanos pero parece cierto que, sea cual sea su origen, los yetis no son amigos de quienes moran más allá, e incluso podrían actuar como guardianes contra intrusiones desde tan extraños mundos al Plano Material.

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #3376731)

Sociedad *Pathfinder* Especial nº 6-97: Suplemento de El Asedio de los Áspides

Evento _____ Fecha _____

Nº del DJ _____ Nº personaje del DJ _____

Nombre del DJ _____ Prestigio obt. por el DJ _____

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana
☐ A ☐ B ☐ C ☐ D

Nº del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

Nombre del PJ _____

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

Nombre del PJ _____

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

Nombre del PJ _____

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

Nombre del PJ _____

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

Nombre del PJ _____

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

Nombre del PJ _____

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

Nº del PJ _____ ☐ Puntos de prestigio

Nombre del PJ _____

☐ Archivo Oscuro ☐ El Intercambio ☐ Gran Logia ☐ Filo de la Libertad
☐ Sabios del Escarabeo ☐ Cruzada de Plata ☐ Corte Soberana

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Huecuva from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Yeti from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Society Special #6–97: Siege of Serpents Supplement © 2015, Paizo Inc.; Author: Jim Groves

Pathfinder Society Especial nº 6–97: Suplemento de *El Asedio de los Áspides* © 2015, Paizo Inc. para la versión española; Autor: Jim Groves

ESTHER REUS MARTINEZ (Order #33767318)