

LA MALDICIÓN DEL TRONO CARMESÍ

GUÍA DE REFERENCIA DEL DJ

ÍNDICE DE MATERIAS

INTRODUCCIÓN

PÁG. 2

MONSTRUOS DE LA 'A' A LA 'Z'

PÁG. 2

ASURA

PÁG. 2

ASURA ADHUKAIT

PÁG. 3

ASURA UPASUNDA

PÁG. 3

BAYKOK

PÁG. 4

CHARLATÁN

PÁG. 5

CYTILÍPEDO

PÁG. 5

DYBBUK

PÁG. 6

ESPÍRITU ULCERANTE

PÁG. 7

FEXT

PÁG. 7

GEIST

PÁG. 8

HOMBRE DEL SACO

PÁG. 9

HUMANOS BANDIDOS

PÁG. 10

ICOR INMORTAL

PÁG. 10

LOTO CADÁVER

PÁG. 11

MANANANGGAL

PÁG. 11

MENDIGO

PÁG. 12

MERCENARIO SUPERSTICIOSO

PÁG. 13

NIEBLA DE LAS TRINCHERAS

PÁG. 13

POLONG

PÁG. 14

RAKSHASA

PÁG. 15

RAKSHASA MARAI

PÁG. 15

RAKSHASA RAKTAVARNA

PÁG. 16

SAYONA

PÁG. 17

SEMILICHE

PÁG. 18

TANINIVER

PÁG. 20

SUBTIPOS DE CRIATURA

PÁG. 20

SUBTIPO ASURA

PÁG. 20

SUBTIPO RAKSHASA

PÁG. 21

PLANTILLAS

PÁG. 21

CRIATURA DEGENERADA

PÁG. 21

OGL

PÁG. 22

INTRODUCCIÓN

En su versión original en inglés, la Senda de aventuras *La maldición del Trono Carmesí* requiere de diversos manuales, como los *Bestiarios* 3, 4 y 5, la *GameMastery Guide* y el *NPC Codex*, que no han sido publicados en español. Por eso, desde **Devir** hemos recopilado las estadísticas de los monstruos necesarias para dirigir esta campaña (pero aún inexistentes en nuestro idioma) en este documento gratuito de referencia, para que cualquier grupo pueda disfrutar de esta excelente campaña al completo sin tener que esperar la publicación de futuros manuales.

No se han incluido monstruos ni referencias de los *Bestiarios* 1 ni 2, pues estos ya han sido publicados en nuestro idioma. Dichos manuales siguen siendo necesarios para dirigir *La maldición del Trono Carmesí*, igual que en su edición inglesa.

A continuación encontrarás veintitrés monstruos nuevos (junto con las descripciones generales de los tipos de criatura asura y rakshasa), extraídos de futuros bestiarios, de la *GameMastery Guide* y del *NPC Codex*; entre paréntesis, la(s) página(s) de *La maldición del Trono Carmesí* donde se hace referencia al monstruo.

En esta ocasión no ha sido necesario añadir ninguna regla universal de los monstruos, pues todas las que aparecen en esta guía pueden encontrarse en los *Bestiarios* 1 y 2.

También podrás encontrar dos subtipos de criatura que aparecen en el *Bestiary* 3, los asura y los rakshasa. Y, finalmente, una plantilla del *Bestiary* 5, criatura degenerada, para aplicar al dybbuk.

MONSTRUOS DE LA 'A' A LA 'Z'

ASURA

Los asuras son seres inmortales cuyo origen está enraizado en el rechazo y la destrucción. Son manifestaciones de involuntaria obra divina, blasfemias vivientes que surgen de errores cometidos por los propios dioses. Habiendo conseguido la vida a través de estos errores divinos impronunciados, buscan sembrar la duda entre los mortales y en último término vengarse de los dioses por su existencia maldita.

La mayoría comparte una filosofía que culmina, nada menos, en la destrucción sistemática de todo lo que los dioses han ayudado a crear. Para este fin, los asuras estudian y meditan sobre la naturaleza de la creación y así saber mejor cómo desmontar el Cosmos. Los más bobos de estos infernales buscan a seres píos para atormentarlos, así como lugares y reliquias sagrados que corromper con la mancha del odio y la carencia de fe. Cuando la destrucción o la corrupción de un lugar sagrado se han completado, pueden quedarse a vivir en la zona para contemplar su obra y buscar otras fechorías que cometer. Los registros y las historias que mantienen con precisión algunos templos pueden terminar siendo la perdición de otros bastiones de la fe. Así se extienden los asuras.

Los asuras tienen razones para buscar lugares donde vivir y procrear ya que, a diferencia de muchos otros ajenos, no tienen reino propio. Aunque la mayor parte de su población vive en las vastas tierras salvajes del Infierno, estos infernales se pueden encontrar por todo el Gran Más Allá, viviendo don-

de pueden hacerse un espacio. Pasan mucho tiempo trazando planes y engendrando su gran odio hacia todas las cosas. Perfeccionan los artes de la guerra y la perdición. Ni siquiera los demonios están a salvo en los dominios de los asuras, ya que aunque comparten el mismo alineamiento que sus vecinos engendrados en el Infierno, los diablos son verdaderas criaturas del Multiverso existente. La antipatía de los asuras es tan ardiente que incluso los demonios deberán caer algún día para que puedan cumplir su meta final.

A pesar de sus acciones de guerra y destrucción, la mayoría tiene cualidades ascéticas y una gran comprensión de la realidad. Tienen vastos conocimientos sobre el Cosmos. Además, pocas cosas en forma de riqueza material o comodidad pueden apartarles de sus metas. Los asuras pueden tener tesoros, probablemente robados de los templos caídos en sus asaltos, y también sirvientes que se ocupan de sus necesidades y deseos. No obstante, sólo valoran tales aspectos de la existencia en tanto en cuanto les ayudan a alcanzar sus objetivos.

Otros asuras perfeccionan modalidades de combate, actúan como guardianes o incluso como mercenarios extraplanarios. Dichos asuras se convierten en instrumentos de destrucción cuya presencia es contraria a la vida de sus enemigos, sean quienes sean. Raramente se preocuparán de quién o qué les contrata para luchar, mientras puedan acabar con la obra de un dios.

A menudo recogen o protegen arca de reliquias religiosas saqueadas, dejando que tales objetos sirvan como cebo para héroes creyentes lo suficientemente poderosos como para localizarlos a pesar de su aura elusiva. Estos infernales saben que la pérdida de tales objetos sagrados a menudo provoca sufrimiento y socava las creencias de los miembros comunes de una fe, por lo que hacen todo lo que pueden para causar dicho sufrimiento espiritual.

Aunque se puede matar a las encarnaciones individuales de los asuras, es casi imposible destruir permanentemente a estos infernales. La chispa divina de su interior regresa a la presencia de los poderosos señores de los asura, los asura rana, ya sea en el Infierno o en otro lugar. Tras un tiempo indeterminado, normalmente un múltiplo de siete años, el asura muerto se reencarna en un asura más débil. Un asura realmente devoto que muere al servicio de la causa de su raza puede recibir su antigua forma a costa de parte de la esencia de un asura rana. Los asuras reencarnados recuerdan sus vidas pasadas, sus orígenes y cualquier enemigo que les perjudicó y, aunque su apariencia y sus recursos cambian, su sed de venganza es eterna.

En raras ocasiones, la contemplación de la naturaleza del Multiverso o el deseo de algo más que la lucha eterna hace que un asura elija un curso distinto. Dichos asuras meditan para acercarse más a lo que antiguamente querían destruir, purificándose a sí mismos del odio que quemaba su alma. Los asuras redimidos raramente son buenos o religiosos, pero vagan por los Planos extendiendo su sabiduría y trabajando en contra de la destrucción indiscriminada. Los asuras malignos desprecian a estos traidores y los buscan con gran fervor para acabar con ellos.

ASURA ADHUKAIT (PUEDE SER CONVOCADO POR UNA UPASUNDA)

Una pareja de infernales con pinchos, entrelazados a través de cavidades corporales y miembros empalados, gira en una danza con sus cuchillos curvados de doble hoja.

ADHUKAIT VD 7

PX 3.200

LM ajeno Mediano (asura, extraplanario, legal, maligno)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión periférica total; Percepción +19

Aura elusiva (30 pies [9 m])

DEFENSA

CA 20, toque 14, desprevenido 16 (+3 Des, +1 esquiva, +6 natural)

pg 76 (9d10+27); regeneración 5 (armas y conjuros buenos)

Fort +6, **Ref** +11, **Vol** +9; mente dual, +2 contra encantamiento

RD 5/buena; **Inmune** efectos de maldición, enfermedad, flanqueo, veneno; **Resiste** ácido 10, electricidad 10; **RC** 18

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo 2 *kukris* de gran calidad +15/+10 (1d4+5/18-20), 2 garras +9 (1d4+2)

Ataques especiales danza del desastre

Aptitudes sortilegas (NL 6°; concentración +9)

A voluntad — *caída de pluma*, *escalada de araña*, *teletransporte mayor* (sólo a sí mismo más 50 libras [22,5 kg] de objetos)

3/día — *brotar de espinas*, *contorno borroso*, *imagen múltiple*, *intermitencia*

1/día — *convocar* (nivel 4, 1 adhukait 35%)

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 17, **Con** 17, **Int** 13, **Sab** 16, **Car** 16

Ataque base +9; **BMC** +14; **DMC** 28

Dotes Esquiva, Movilidad, Movimientos ágiles, Reflejos de combate, Reflejos rápidos

Habilidades Acrobacias +15 (+19 saltando), Engañar +15, Escapismo +21, Interpretar (danza) +14, Intimidar +11, Percepción +19, Saber (los Planos) +9, Sigilo +15; **Modificadores raciales**

Acrobacias (+4 saltando), +6 a Escapismo, +4 a Percepción

Idiomas común, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja o banda (3 a 12)

Tesoro estándar (2 *kukris* de gran calidad, otro tesoro)

APTITUDES ESPECIALES

Danza del desastre (Sb): siempre que un adhukait acierta con un ataque cuerpo a cuerpo durante una acción de ataque completo, puede moverse 10 pies (3 m) antes de llevar a cabo su siguiente ataque. Su velocidad normal no limita este movimiento y podrá moverse 10 pies (3 m) tras cualquier acierto entre sus cuatro ataques siempre que le quede otro ataque que llevar a cabo.

Mente dual (Sb): un adhukait es una sola criatura con dos mentes separadas, así que puede llevar a cabo dos tiradas de salvación contra efectos enajenadores. Si cualquiera de las salvaciones tiene éxito, el efecto enajenador no consigue afectarle.

También conocidos como los duplicados, los adhukait son guerreros asuras especializados en asaltos rápidos, diseñados específicamente para el robo, el asesinato o el secuestro. Son adeptos de la infiltración y la huida. Cuando matan, estos infernales son brutalmente eficientes excepto si desean prolongar el dolor para desmoralizar o enfurecer a sus enemigos.

Aunque parecen ser dos criaturas conectadas, se trata de un sólo ser con dos mentes. Su personalidad y su propósito están tan unificados como su extraña forma. Miden 6 pies (1,8 m) de alto y pesan 330 libras (148,5 kg).

Prefieren los lugares desolados para construir sus guaridas, especialmente quienes tienen un pasado de horror o de tristeza. En dichas madrigueras, guardan los trofeos de sus enfrentamientos como focos para la meditación y como objetos de estudio. También guardan tesoros que han robado de templos y lugares sagrados. Mientras descansan, se quedan cerca de cualquier objeto adquirido con malas artes para asegurarse de que ningún mágico entrometido puede localizarlo.

Las leyendas dicen que los primeros adhukait surgieron de los restos destrozados de dos bribones con poderes divinos. Estos saqueadores, cuyos nombres se han perdido en la historia, intentaron asaltar un salón celestial. El dios que vivía en el lugar y sus sirvientes mataron a los ladrones, aplastaron sus cuerpos juntos y lanzaron los restos a la tierra. Mientras se destrozaban, los cuerpos enredados golpearon contra el mundo y causaron terribles terremotos y tsunamis que mataron a millares de inocentes, incluidos muchos adoradores del testarudo dios que, accidentalmente, causó la devastación. Los primeros adhukait crecieron de los restos destrozados y mezclados de esos bribones, levantándose del arrasado cráter para servir a los asuras como soldados de élite.

ASURA UPASUNDA (PÁGINA 186)

Esta mujer de seis brazos tiene tres caras colmilludas en su cabeza. Viste una túnica de colores y sus manos empuñan diversas armas exóticas.

ASURA UPASUNDA VD 9

6.400 PX

LM ajeno Mediano (asura, extraplanario, legal, maligno)

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión periférica total; Percepción +23

Aura elusiva (50 pies [18 m])

DEFENSA

CA 24, toque 21, desprevenida 16 (+7 Des, +1 esquiva, +3 introspectivo, +3 natural)

pg 114 (12d10+48); regeneración 5 (armas buenas, conjuros buenos)

Fort +12, **Ref** +11, **Vol** +15

Aptitudes defensivas evasión mejorada; **RD** 10/buena; **Inmune** efectos de maldición, enfermedad, flanqueo, veneno; **Resiste** ácido 10, electricidad 10; **RC** 20

ATAQUE

Velocidad 50 pies (15 m)

Cuerpo a cuerpo espada larga de gran calidad +19/+14/+9

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

ADHUKAIT

(1d8+6/19-20), lanza de gran calidad +19 (1d8+9/x3), *kukri* de gran calidad +19 (1d4+6/18-20), 2 golpetazos +13 (1d4+3) o 6 golpetazos +18 (1d4+6)

Ataques especiales armas infundidas, maestría con múltiples armas

Aptitudes sortilegas (NL 9%; concentración +13)

A voluntad — *caída de pluma*, *disfrazarse*, *escalada de araña*, *teletransporte mayor* (sólo a sí misma más 50 lbs. [22,5 kg] de objetos), *ver lo invisible*

3/día — *levitar*, *oscuridad profunda*, *pauta iridiscente* (CD 18)

1/día — *acelerar*, convocar (nivel 4, 2 *adhukaits* 45% o 1 *upasunda* 20%), *retener monstruo* (CD 19)

ESTADÍSTICAS

Fue 22, **Des** 24, **Con** 19, **Int** 15, **Sab** 24, **Car** 19

Ataque base +12, **BMC** +18 (+20 presa); **DMC** 39 (41 contra presa)

Dotes Ataque elástico, Ataque poderoso, Desviar flechas^A, Esquiva, Gran hendedura, Hendedura, Movilidad, Presa mejorada^A, Reflejos de combate^A

Habilidades Acrobacias +19 (+27 saltando), Averiguar intenciones +19, Diplomacia +13, Engañar +16, Escapismo +25, Interpretar (bailar) +16, Intimidar +16, Percepción +23, Saber (arcano) +8, Saber (los Planos) +14, Sigilo +19; **Modificadores raciales** +8 a Acrobacias saltando, +6 a Escapismo, +4 a Percepción

Idiomas común, infernal; telepatía 100 pies (30 m)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (Infierno)

Organización solitario, pareja o escuadra (3-6)

Tesoro estándar (las armas indicadas más otros tesoros)

APTITUDES ESPECIALES

Armas infundidas (Sb): además de ser malignas y legales, las armas que empuña una *upasunda* se consideran mágicas en relación a superar la RD.

Maestría con múltiples armas (Ex): una *upasunda* no sufre penalizadores cuando lucha con múltiples armas.

Las *upasundas*, también llamadas beatíficas, son asuras que se dedican a la meditación marcial y a la perfección física. Buscan el equilibrio y la habilidad de los monjes y, a través de ello, la capacidad de causar una destrucción total allá por donde van. Su apodo sugiere pureza y, de hecho, cada beatífica es una expresión de la pureza de una asura a través de la devoción al ideal de aniquilación. Se cree que las primeras *upasundas* fueron creadas por los envidiosos seguidores de un hombre que consiguió la divinidad a través de su propia fuerza de voluntad. Aquellos de sus seguidores que se sintieron abandonados cuando este nuevo dios ascendió al Gran Más Allá buscaron otros modos de conseguir la inmortalidad, y cayeron presos de las asuras, que les concedieron el deseo convirtiéndolos en beatíficas.

Las *upasundas* nunca se rinden en combate y raramente huyen de la batalla. Su esperanza es incrementar su habilidad y sabiduría o morir en la batalla. En cualquiera de estos caminos encuentran la evolución a una mayor comprensión de la destrucción en sus incontables formas.

Una *upasunda* mide 7 pies (2,1 m) de alto y pesa 240 libras (108 kg).

BAYKOK (PÁGINA 305)

Este cadáver aullante salta por el aire con sus patas horriblemente largas empuñando un arco hecho de hueso.

BAYKOK

VD 9

PX 6.400

LM muerto viviente Mediano

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

Percepción +18

DEFENSA

CA 24, toque 17, desprevenido 17 (+6 Des, +1 esquiva, +7 natural)

pg 97 (15d8+30)

Fort +7, **Ref** +11, **Vol** +9

Inmune rasgos de muerto viviente

ATAQUE

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

Cuerpo a cuerpo 2 garras +14 (1d6+3)

A distancia *arco compuesto* +1 +19/+14/+9 (1d8+4/19-20/x3 más 1d6 energía negativa y parálisis)

Ataques especiales devorar alma, aullido pavoroso, flechas infundidas

ESTADÍSTICAS

Fue 17, **Des** 22, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 10, **Car** 15

Ataque base +11; **BMC** +14; **DMC** 31

Dotes Crítico mejorado (arco largo compuesto), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Soltura con un arma (arco largo compuesto)

Habilidades Intimidar +20, Percepción +18, Sigilo +24, Volar +28

Idiomas común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, banda (2-5) o vuelo (6-12)

Tesoro normal (*arco largo compuesto* +1 [+3 Fue], otro tesoro)

APTITUDES ESPECIALES

Aullido pavoroso (Sb): una vez al día, puede soltar un aullido que hiela la sangre. Cualquier criatura viva que se encuentre dentro de una explosión 30 pies (9 m) quedará paralizada de miedo durante 1 asalto excepto si consigue resistirse con una salvación de Voluntad CD 19. Cualquier criatura que supera la salvación queda estremecida durante 1 asalto. Éste es un efecto de miedo. La CD de la salvación está basada en el Carisma

Devorar alma (Sb): puede usar una acción estándar para devorar el alma de una criatura muerta o moribunda adyacente. Una criatura moribunda puede resistir este ataque con una salvación de Fortaleza CD 19. Si falla, el objetivo muere al instante. Si la criatura ya está muerta, no lleva a cabo ninguna salvación, aunque el cuerpo no puede llevar muerto más de 1 hora. Una criatura sujeta a este ataque no puede devolverse a la vida mediante un *revivir a los muertos* (*resurrección* y otros efectos más poderosos funcionan normalmente). Cuando un baykok devora un alma de este modo, recupera 5d6+10 pg y queda acelerado durante 4 asaltos (como si estuviera afectado por *acelerar*). Éste es un efecto de muerte. La CD de la salvación está basada en el Carisma

Flechas infundidas (Sb): crea flechas de hueso a medida que dispara con el arco, sin necesidad de transportar flechas como munición. Estas flechas de hueso infligen el daño normal para las flechas disparadas con el arco, pero obtienen un bonificador por mejora +1 a las tiradas de ataque y daño. Las flechas infligen 1d6 puntos de energía negativas adicionales en cada impacto. Además, la primera criatura impactada en un asalto por una flecha del baykok debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 19 para evitar quedar paralizada durante 1d3 asaltos. El baykok, si lo desea, puede disparar flechas normales con su arco, pero tales flechas no obtienen el daño por energía negativa ni el efecto de parálisis. La CD de la salvación está basada en el Carisma

A veces un cazador se obsesiona por completo en la caza y se complace demasiado con el salvajismo de la muerte, haciendo que alma esté cada vez más mancillada. Cuando estos cazadores sin remordimientos mueren antes de capturar y matar a su presa, en ocasiones se levantan de entre los muertos como baykoks, unas horribles criaturas voladoras muertas vivientes que matan por el puro éxtasis que sólo pueden conseguir con el asesinato.

A diferencia de muchos muertos vivientes, que se alimentan y odian de todo lo vivo, un baykok siempre busca probar su dominio de la caza. Aunque son completamente perversos, a menudo ignoran a todos los miembros de un grupo excepto el que parece más poderoso, eligiendo sólo a criaturas menores si se atreven a interponerse entre ellos y su verdadera presa. Cuando finalmente derriban a su presa, se lanzan sobre la víctima para devorar su alma e intentar asegurarse de que la criatura nunca vuelve para vengarse.

CHARLATÁN (PÁGINAS 111 Y 341)

CHARLATÁN	VD 3
800 PX	
Humano pícaro 4	
CN humanoide Mediano (humano)	
Inic +2; Sentidos Percepción +8	
DEFENSA	
CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+4 armadura, +2 Des)	
pg 21 (4d8)	
Fort +1, Ref +6, Vol +2	
Aptitudes defensivas evasión, esquiva asombrosa, 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 sortilegas de pícaro (NL 4º, concentración +5)	
3/día — <i>prestidigitación</i>	
2/día — <i>disfrazarse</i>	
TÁCTICAS	
Antes del combate Evita el combate usando <i>Disfrazarse</i> o <i>Engañar</i> .	

Durante el combate Usa *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 en 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 talentos de pícaro (magia mayor, magia menor), encontrar trampas +2

Consumibles de combate *pergamino de bendecir*, *pergamino de curar heridas leves*, *pergamino de manos ardientes*, *pergamino de proyectil mágico*, *poción de curar heridas moderadas*, agua bendita, fuego de alquimista (2), piedra de trueno; **Equipo** *cuero tachonado* +1, ballesta ligera con 10 virotes, ropera de gran calidad, antorcha siempre ardiente, herramientas de ladrón, libro de conjuros de mago, material de curandero, material de disfraz, símbolo sagrado de madera, 129 po

El charlatán, usando diferentes trucos, puede hacerse pasar por mágico, sacerdote u oficial.

CYTILÍPEDO (PÁGINA 239)

Esta criatura segmentada tiene el cuerpo quitinoso cubierto de manchas de moho de color púrpura brillante. De sus mandíbulas gotea un espeso líquido venenoso.

CYTILÍPEDO	VD 6
2.400 PX	
N bestia mágica Grande	
Inic +5; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +11	
DEFENSA	
CA 21, toque 10, desprevenido 20 (+1 Des, +11 natural, -1 tamaño)	
pg 76 (8d10+32)	
Fort +10, Ref +7, Vol +2	
Inmune efectos enajenadores; RC 17	
ATAQUE	
Velocidad 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m)	
Espacio 10 pies (3 m); Alcance 5 pies (1,5 m)	
Cuerpo a cuerpo mordisco +14 (2d6+9 más veneno)	
Ataques especiales destello de cytilesh, veneno	
ESTADÍSTICAS	
Fue 23, Des 13, Con 18, Int 6, Sab 10, Car 2	
Ataque base +8; BMC +15; DMC 26 (no puede ser derribado)	
Dotes Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con una aptitud (destello de cytilesh), Soltura con un arma (mordisco)	
Habilidades Trepar +21, Percepción +11; Modificadores raciales +4 a Percepción	
ECOLOGÍA	
Entorno cualquiera subterráneo	
Organización solitario, pareja o colonia (3-6)	

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

CHARLATÁN

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Destello de cytilesh (Sb): una vez al día, el cytilípedo puede hacer que los parches de cytilesh que crecen por todo su cuerpo se enciendan en un brillante destello de luz azul que proporciona luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) y aumenta el nivel de luz en un grado en los siguientes 20 pies (6 m) (trata esta aptitud como un conjuro de *Luz* de 4º nivel). Las criaturas situadas dentro del área de 40 pies (12 m) deben superar una salvación de Voluntad CD 22. Los que están en el área de 20 pies (6 m) y la fallan, quedan aturridos durante 1d4 asaltos. Las criaturas en el área de los siguientes 20 pies (6 m) que la fallan sólo quedan confundidos durante 1d2 asaltos. La CD de la salvación está basada en la Constitución e incluye un bonificador racial +2.

Veneno (Ex): mordisco — herida; *salvación* Fort CD 20; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d3 a Des, deslumbrado, y los efectos de *lapsus de memoria*; *cura* 1 salvación. La CD de la salvación está basada en la Constitución e incluye un bonificador racial +2.

Los derros han usado desde hace mucho tiempo a diversas criaturas en sus experimentos con la mejora alquímica y mágica. En su mayor parte, tales experimentos no tienen el resultado que los derros tenían en mente y, como mucho, se pueden considerar éxitos parciales. No obstante, en raras ocasiones aciertan y consiguen una criatura poderosa y obediente a la que pueden entrenar y usar. El cytilípedo surgió de uno de estos raros triunfos. Los alquimistas derros adaptaron la dieta de una especie de ciempiés albino para que sólo comiera hongo cytilesh. Tras años de exposición al hongo y ciertas mejoras mágicas, el resultado fue una nueva especie que los derros llamaron cytilípedo.

Los cytilípedos tienen el cuerpo gris y segmentado cubierto de quitina, con parches de hongo cytilesh en el lomo, lo que les proporciona un extraño brillo azul. Debido a su iluminación constante, suelen ser fáciles de avistar. La mayoría de las veces se encuentran en compañía de los derros, que usan sus creaciones como monturas o para proteger sus guaridas.

En combate, los cytilípedos simplemente se lanzan contra sus oponentes y les atacan a mordiscos, confiando en su veneno de cytilesh para aturdirles, de modo que puedan morderles repetidamente mientras se enfrentan a la desorientación de la súbita pérdida de memoria a corto plazo. Normalmente sólo usan su aptitud destello de cytilesh cuando han sufrido heridas graves o si están amenazados por diversos oponentes. Si están entrenados, su jinete también les puede ordenar que la usen. Gracias a su larga exposición a los cytilesh, los derros no resultan afectados por los ataques de los cytilípedos basados en ellos, y les encanta dirigirlos contra sus enemigos.

Los cytilípedos se encuentran a menudo formando parte de una patrulla de derros que se mueve cerca de su guarida, normalmente como monturas. Un ejemplar típico mide un poco más de 10 pies (3 m) de largo y 3-1/2 pies (1,05 m) de alto, y pesa unas 600 libras (270 kg).

DYBBUK (PÁGINA 305)

Este espectro sonriente tiene los ojos enloquecidos, y manos de color rojo sangre que se retuercen y sacuden como las de un titiritero.

DYBBUK

VD 15

PX 51.200

NM muerto viviente Mediano (incorporal)

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

Percepción +29

DEFENSA

CA 28, toque 28, desprevenido 17 (+11 Des, +7 desvío)

pg 207 (18d8+126)

Fort +13, **Ref** +17, **Vol** +17

Aptitudes defensivas incorporal, resistencia a la canalización

+4; **RD** 10/buenas; **Inmune** rasgos de muerto viviente;

RC 26

ATAQUE

Velocidad volar 60 pies (18 m) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo toque doloroso +25 toque (7d6)

Ataques especiales malevolencia

Aptitudes sortilegas (NL 18º; concentración +25)

A voluntad — *detectar pensamientos* (CD 19), *telecinesis* (CD 22)

3/día — *debilidad mental* (CD 22), *dominar monstruo* (CD 26),
infligir heridas graves (CD 20)

1/Día — *don de lenguas*, *heroísmo mayor*, *modificar recuerdo*
(CD 21)

ESTADÍSTICAS

Fue —, **Des** 32, **Con** —, **Int** 15, **Sab** 18, **Car** 25

Ataque base +13; **BMC** +24; **DMC** 41

Dotes Acometer, Alerta, Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Paso adelante, Reflejos de combate, Soltura con un arma (toque doloroso), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +29, Diplomacia +25, Engañar +25, Intimidar +28, Percepción +29, Sigilo +32, Volar +19

Idiomas abisal, celestial, común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro ninguno

APTITUDES ESPECIALES

Malevolencia (Sb): una vez por asalto, puede fundirse con una criatura del Plano Material. Esta aptitud es similar al conjuro *transmigración* (NL 18º), excepto en que no precisa de ningún recipiente. Para usar esta aptitud, el dybbuk debe estar adyacente al objetivo. El objetivo puede resistir el ataque superando una salvación de Voluntad CD 26. Una criatura que salva con éxito no puede verse afectada de nuevo por la malevolencia del mismo dybbuk durante 24 horas. La CD de la salvación está basada en el Carisma

Poseer objeto (Sb): puede usar su aptitud de malevolencia para poseer un objeto desatendido Grande o de menor tamaño, animándolo como si usara *animar un objeto*, excepto en que el dybbuk se funde y controla el objeto como si fuera una criatura viva. No puede hablar ni usar el resto de sus aptitudes especiales mientras posee el objeto.

Toque doloroso (Sb): si consigue acertar con su ataque de toque, hace que el cuerpo del objetivo se retuerza con dolorosos espasmos, infligiendo 7d6 puntos de daño. Las criaturas que son inmunes al dolor no sufren daño de este toque.

Un dybbuk es un alma extraviada que ha eludido el juicio debido a alguna horrible transgresión o a un lamentable suicidio. Como si fuera un fantasma, permanece en el mundo mortal, ya sea intentando cumplir una malsana necesidad de corregir un gran fallo que ha marcado su alma eternamente, o meramente para extender el tormento al que está condenado a enfrentarse para siempre. Sin cuerpo y vagando continuamente, cada vez está más amargado y resentido por la pérdida de su forma física y busca siempre a mortales o incluso a objetos inanimados para robarlos y usarlos para causar sufrimiento. Es un vil manipulador que busca cuerpos con el mayor potencial posible para causar daño a aquellos más cercanos a sus víctimas, sintiendo placer cuando consigue cambiar los planes de un líder hacia la destrucción de sus seguidores o torturando a una víctima desde su interior. A menudo anima cosas sin vida para extender el miedo, deleitándose con el caos causado por manipular cadáveres para confundir y aterrorizar. La mayoría de las veces también se da cuenta de que tienen toda la eternidad para atormentar a las víctimas que elige, y acecha en silencio cerca de un objetivo vivo durante semanas o meses, esperando al momento adecuado para actuar y empezar de nuevo su campaña de terror.

ESPÍRITU ULCERANTE (PÁGINA 294)

Esta criatura fantasmal hiede a tumba y de su cuerpo gotea un pútrido líquido viscoso.

ESPÍRITU ULCERANTE	VD 8
4.800 PX	
CM muerto viviente Mediano (incorporal)	
Inic +9; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +13	
Aura hedor (CD 14, 10 asaltos)	
DEFENSA	
CA 18, toque 18, desprevenido 12 (+2 desvío, +5 Des, +1 esquiva)	
pg 58 (9d8+18)	
Fort +5, Ref +8, Vol +7	
Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +2, incorporal; Inmune rasgos de muerto viviente	
ATAQUE	
Velocidad volar 40 pies (12 m) (buena)	
Cuerpo a cuerpo toque incorporal +11 (1d4 a Con más limo)	
Ataques especiales crear engendro, limo, pisotear (1 Con más limo, CD 16)	
ESTADÍSTICAS	
Fue —, Des 20, Con —, Int 6, Sab 12, Car 15	
Ataque base +6; BMC +11; DMC 24	
Dotes Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate	
Habilidades Percepción +13, Sigilo +17, Volar +9	

CE toque fantasmal

ECOLOGÍA

Entorno cualquier terreno o subterráneo

Organización solitario, pareja o banda (3-6)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Crear engendro (Sb): una criatura humanoide que muere debido al daño a la Constitución de un espíritu ulcerante se convierte en un espíritu ulcerante bajo el control de su asesino en 1d4 días. Un entierro adecuado (o la cremación) evita que se complete esta transformación.

Limo (Sb): el limo de un espíritu ulcerante es parecido a los residuos putrefactos de los cadáveres en descomposición. Cualquier criatura impactada por su ataque de toque, que pase por su casilla o que le acierte con un arma natural o un impacto sin armas, deberá llevar a cabo una salvación de Fortaleza CD 16. Si falla, la criatura queda mareada durante 1d4 asaltos, y si tiene éxito queda grogui durante 1 asalto. Su limo se pega a los objetos y criaturas durante 1d10 minutos pero no tiene efectos perjudiciales tras el contacto inicial. Las criaturas inmunes al veneno o la enfermedad también son inmunes a esta aptitud. La CD de la salvación está basada en el Carisma.

Pisotear (Ex): la CD de su ataque de pisoteo está basada en el Carisma.

Toque fantasmal (Sb): puede manipular objetos corporales que pesan hasta 25 libras (11,25 kg) como si tuviera la aptitud especial *toque fantasmal*.

Un espíritu ulcerante se alza cuando el cadáver de una persona maligna se introduce en una fosa común, o cuando esa persona se entierra, se exhuma y se introduce en una *morgue* o un osario. El odio y la malignidad persistentes del fallecido se mezclan con los peores restos de docenas de otras personas, creando una frustrada sombra incorporal de malestar, odio y putrefacción. Los mortales poderosos pueden levantarse como varios espíritus ulcerantes, cada uno engendrado a través de un aspecto diferente de la personalidad de la criatura original.

Esta criatura no puede alejarse más de una milla (1,6 km) de sus restos. Cuando está sola durante largos periodos, suele vagar por las salas cercanas al lugar donde fue enterrada, rompiendo cosas, haciendo travesuras o intentando comer o beber cualquier cosa que encuentre apetitosa (que cae a través de su forma incorporal sin causar ningún efecto). Sus sentidos apenas pueden detectar estos placeres, aunque algunos aventureros han informado de que el alcohol fuerte y la comida especiada pueden distraer al espíritu mientras saborea dichas sensaciones.

FEXT (PÁGINA 293)

La piel pálida y los ojos vacíos de esta criatura contradicen el físico poderoso y saludable cubierta por su temible armadura.

FEXT

9.600 PX

NM muerto viviente Mediano

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

ESPÍRITU
ULCERANTE

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +20

DEFENSA

CA 25, toque 12, desprevenido 23 (+9 armadura, +1 Des, +1 esquivar, +2 natural, +2 escudo)

pg 127 (15d8+60)

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

RD 10/cristal u obsidiana; **Inmune** frío, rasgos de muerto viviente;
Resiste electricidad 10, fuego 10; **RC** 21

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m) (30 pies [9 m] con armadura)

Cuerpo a cuerpo *espada bastarda* +1 +20/+15/+10 (1d10+8/17-20) o golpetazo +18 (1d4+10 más consunción de energía)

Ataques especiales consunción de energía (1d4 niveles, CD 21)

Aptitudes sortilegas (NL 15°; concentración +19)

A voluntad — *campanas fúnebres* (CD 16), *hablar con los muertos* (CD 17), *protección contra el bien*
3/día — *lanzar maldición* (CD 17)

ESTADÍSTICAS

Fue 25, **Des** 18, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 15, **Car** 18

Ataque base +11; **BMC** +18; **DMC** 33

Dotes Ataque elástico, Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada bastarda), Esquivar, Gran hendedura, Hendedura, Movilidad, Soltura con un arma (espada bastarda)

Habilidades Acrobacias +4, Averiguar intenciones +9, Disfrazarse +15, Intimidar +20, Percepción +20, Saber (ingeniería) +12, Saber (religión) +12, Sigilo +11

Idiomas común, infernal

CE inmortal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro normal (*espada bastarda* +1, armadura completa, escudo pesado de acero, otro equipo)

APTITUDES ESPECIALES

Inmortal (Sb): cuando es reducido a 0 pg por un arma de un material diferente al cristal o la obsidiana, un fext no es destruido, sino que queda inconsciente. Además, 1d4 minutos después de caer inconsciente, obtiene curación rápida 1. Para destruirlo completamente debe quedar reducido a 0 pg por un arma de cristal u obsidiana o, cuando está inconsciente, se le tiene que cortar la cabeza y unirla con agua bendita. Cuando es destruido se convierte en finas cenizas.

Cualquier buen general prohíbe que se mencione la existencia de los fext entre sus tropas, pero tales restricciones poco hacen para evitar que los soldados susurren relatos sobre oficiales inmortales que lideran las unidades enemigas.

Estos oficiales sobrenaturales casi nunca caen en batalla, y cuando lo hacen regresan al siguiente enfrentamiento sin un rasguño. Los soldados susurran que dichos comandantes ajenos a la muerte son únicamente vulnerables a las armas de cristal. Los relatos que hablan de ellos, normalmente desechados como leyendas de campamento procedentes de la frustración de los soldados en una campaña fallida o tras una derrota en

batalla, son espantosamente ciertos. Una verdad que los oficiales vivos ocultan a los soldados rasos, ya que para enviar a las tropas a combatir contra un enemigo inmortal hace falta un líder realmente insensible. Estas abominaciones a menudo sirven a monarcas corruptos o tiranos desesperados y hambrientos de poder, mientras que otras se infiltran en ejércitos del bien y actúan como agentes dobles, desafiando los ideales de su nación. Usan la política y la falta de comunicación para distorsionar la verdad de sus atrocidades en el campo de batalla y obligan a aquellos bajo sus órdenes a que les obedezcan.

Aunque suelen actuar como comandantes en el campo de batalla, cuando se enzarzan en combate prefieren utilizar la capacidad marcial, entrelazando golpes rápidos y tajos letales con maldiciones disruptivas y su aptitud para consumir energía.

GEIST (PÁGINA 300)

Este fantasma sin cuerpo viste ropajes negros que ondean alrededor de unas fauces llenas de dientes afilados.

GEIST

VD 9

6.400 PX

CM muerto viviente Mediano (incorporal)

Inic +9, **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +17

DEFENSA

CA 20, toque 20, desprevenido 15 (+5 desvío, +5 Des)

pg 114 (12d8+60)

Fort +9, **Ref** +9, **Vol** +10

Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +4, incorporal;
Inmune rasgos de muerto viviente

Debilidades impotencia ante la luz del sol

ATAQUE

Velocidad volar 40 pies (12 m) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo mordisco incorporal +14 (1d6 por energía negativa más 1d4 Con)

Ataques especiales manipulación espiritual, carcajada aterradora (30 pies [9 m]; CD 21)

ESTADÍSTICAS

Fue —, **Des** 20, **Con** —, **Int** 15, **Sab** 15, **Car** 21

Ataque base +9; **BMC** +14; **DMC** 29

Dotes Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de Combate, Soltura con una habilidad (Sigilo), Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +17, Engañar +17, Intimidar +20, Percepción +17, Saber (religión) +15, Sigilo +26, Volar +18

Idiomas abisal, común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera (lugares o ruinas encantados)

Organización solitario o aparición (2-7)

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Carcajada aterradora (Sb): una vez por minuto, puede liberar una carcajada aterradora con una acción estándar. La carcajada dura hasta el inicio de su siguiente turno. Todas las criaturas

situadas a menos de 30 pies (9 m) del geist cuando empieza a reírse, así como cualquier criatura que termina su turno en ese radio, debe superar una salvación de Voluntad CD 21 o queda despavorida. Sólo se requiere una salvación por carcajada. Quienes superan la tirada de salvación no tienen que volver a salvarse contra la carcajada aterradora del mismo geist durante 24 horas. Es un efecto enajenador. La CD de la salvación está basada en el Carisma.

Manipulación espiritual (Sb): los geists tienen la aptitud de controlar las apariciones. Cuando uno entra en el área de efecto de una aparición, puede intentar controlarla inmediatamente llevando a cabo una prueba de Carisma. Si el resultado de la prueba de Carisma es igual o mayor que el VD de la aparición, toma el control y lo mantiene mientras no se aleje más de 1 milla (1,6 km). Si el intento de tomar el control falla, el geist debe retirarse del área de efecto de la aparición y no puede volver a intentarlo durante 24 horas. Cuando consigue controlar una aparición, puede activar o desactivar sus efectos con una acción gratuita y esta se rearma en la mitad del tiempo normal. Una aparición que está bajo su control se puede seguir neutralizando reduciéndola a 0 pg, pero no se puede hacer descansar de manera permanente hasta que se destruye al geist que la controla. Puede controlar un número de apariciones al mismo tiempo igual a su modificador de Carisma (habitualmente cinco)

Un geist se forma cuando un humanoide excepcionalmente maligno muere debido a una aparición y demuestra ser demasiado tenaz como para someterse a la llamada de la muerte

HOMBRE DEL SACO (PÁGINA 301)

Este humanoide larguirucho y colmilludo, que viste un largo abrigo oscuro y sombrero de copa, desprende un aura de terror casi palpable.

HOMBRE DEL SACO

VD 10

9.600 PX

N hada Mediana

Inic +9; **Sentidos** visión en la penumbra; Percepción +23

Aura temor más profundo (30 pies [9 m], CD 25)

DEFENSA

CA 23, toque 23, desprevenido 17 (+7 desvío, +5 Des, +1 Esquiva)

pg 93 (17d6+34); rejuvenecimiento espantoso 5

Fort +9, **Ref** +15, **Vol** +13

RD 15/hierro frío; **RC** 21

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo 2 garras +13 (1d8+1/19-20)

Ataques especiales ataque furtivo +6d6, golpe aterrador

Aptitudes sortilegas (NL 16⁺; concentración +17)

Constante — *detectar pensamientos*, *don de lenguas*

A voluntad — *forma gaseosa*, *invisibilidad*, *oscuridad*, *sonido fantasmal* (CD 17), *sugestión* (CD 20)

3/día — *asesino fantasmal* (CD 21), *desesperación aplastante* apresurado (CD 21), *retener persona* (CD 20)

1/día — *pesadilla* (CD 22)

ESTADÍSTICAS

Fue 12, **Des** 21, **Con** 14, **Int** 15, **Sab** 16, **Car** 25

Ataque base +8; **BMC** +9; **DMC** 32

Dotes Apresurar aptitud sortilega (asesino fantasmal), Ataque elástico, Crítico mejorado (garra), Gran fortaleza, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Soltura con una habilidad (Sigilo), Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +23, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +20, Engañar +27, Escapismo +18, Intimidar +28, Inutilizar mecanismos +15, Percepción +23, Saber (local) +16, Sigilo +35; **Modificadores raciales** +4 a Intimidar, +4 a Sigilo

Idiomas aklo, común; *don de lenguas*

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro doble

APTITUDES ESPECIALES

Golpe aterrador (Sb): si confirma un crítico o un ataque furtivo con una de sus garras contra un objetivo que está bajo un efecto de miedo, dicho efecto se convierte automáticamente en un paso más severo (estremecido se convierte en asustado, las criaturas asustadas quedan despavoridas y las despavoridas sufren un miedo aterrador). Una salvación de Voluntad CD 25 niega este incremento. Además, un impacto crítico de la garra del hombre del saco obliga a cualquier objetivo que haya conseguido salvarse contra su aura de miedo a que lleve a cabo otra salvación de Voluntad contra sus efectos, incluso aunque no hayan pasado las 24 horas. Éste es un efecto enajenador. La CD de la salvación está basada en el Carisma

Rejuvenecimiento espantoso (Sb): obtiene curación rápida 5 mientras cualquier criatura que se encuentra dentro de su aura de temor más profundo está sufriendo un efecto de miedo, incluyendo cualquier efecto creado por la propia aura.

Temor más profundo (Sb): el hombre del saco está envuelto en un aura de miedo de 30 pies (9 m). Esta aura se manifiesta como una neblina de imágenes cambiantes que reflejan los temores más profundos del espectador. La primera vez que termina un turno dentro del aura, una criatura debe llevar a cabo una salvación de Voluntad CD 25 o queda estremecida mientras permanezca dentro del aura. Si tiene éxito en la salvación, no puede ser afectada de nuevo por el aura durante las siguientes 24 horas. Éste es un efecto de miedo. La CD de la salvación está basada en el Carisma

Muchos creen que las hadas más crueles y malintencionadas se convierten en hombres del saco como castigo o recompensa de sus acciones. Otra gente considera que son una manifestación de la voluntad de la sociedad para hacerse daño a sí misma.

Los hombres del saco usan sus poderes para encantar casas o lugares naturales solitarios donde pueden cazar a sus presas sin ser observados. Confían en el uso de su aptitud *sonido fantasmal* para revelar su presencia antes de mostrarse por completo. No es raro que un hombre del saco se esconda bajo una cama o dentro de un armario, dejando la puerta entornada,

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

HOMBRE
DEL SACO

durante días o incluso semanas, mientras se alimenta de la creciente sensación de sus víctimas de que no están solas.

Los hombres del saco más malignos son los que abandonan la táctica de alimentarse de los miedos de una sola persona y adoptan el papel de asesinos de masas o asesinos en serie, u otros impulsos concebidos para introducir el miedo en el corazón de toda una ciudad. Todos los hombres del saco, fieles a su nombre, son masculinos. A veces, los niños a los que roban y se llevan a sus guaridas secretas vuelven años más tarde, transformados en nuevos hombres del saco, para continuar la obra de su padre sobrenatural.

HUMANOS BANDIDOS (PÁGINAS 46, 47 Y 56)

HUMANOS BANDIDOS VD ½

200 PX

Humano combatiente 2

NM humanoide (humano) Mediano

Inic +1; **Sentidos** Percepción +0

DEFENSA

CA 13, toque 11, desprevenido 12 (+2 armadura, +1 Des)

pg 15 (2d10 + 4)

Fort +4, **Ref** +1, **Vol** +0

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo espada larga +3 (1d8+1/19-20) o cachiporra +3 (1d6+1 no letal)

A distancia arco largo +3 (1d8/x3)

TÁCTICAS

Durante el combate El combatiente dispara flechas hasta que sus contrincantes se acercan, luego usa su espada. Lanza piedras de trueno a los lanzadores de conjuros, y bolsas de maraña a los enemigos que visten armadura pesada.

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 13, **Con** 12, **Int** 9, **Sab** 10, **Car** 8

Ataque base +2; **BMC** +3; **DMC** 14

Dotes Disparo a bocajarro, Soltura con una habilidad (Sigilo)

Habilidades Intimidar +4, Sigilo +6

Idiomas común

Consumibles de combate *poción de curar heridas leves*, flechas de gran calidad (5), bolsas de maraña (2), piedras de trueno (2):

Equipo armadura de cuero, arco largo con 20 flechas, espada larga, cachiporra, 48 po

Los bandidos no tienen sentido de la clemencia y se complacen en matar por un puñado de piezas de plata. Asaltan caravanas, montan peajes ilegales en caminos para conseguir dinero de los viajeros, atacan los campamentos ruidosos por la noche y acosan pueblos para que paguen por ‘protección’. Se les puede derrotar fácilmente, pero raramente olvidan la rencilla y son un problema recurrente hasta que se les mata o encarcela.

Muchos bandidos son antiguos soldados que carecen de la disciplina necesaria para permanecer en el ejército o en una

compañía mercenaria, e incluso pueden ser desertores de un ejército local o invasor. Raramente usan tácticas de grupo, y forman bandas lideradas por el miembro más duro, normalmente un *mercenario curtido* (NdT: *grizzled veteran en el NPC Co-dex*) (combatiente 6).

ICOR INMORTAL (PÁGINA 388)

Este extraño cieno de color púrpura, que tiene su propia belleza, vibra con poderosa energía y brilla con una luz misteriosa.

ICOR INMORTAL VD 17

PX 102.400

NM ciento Mediano (extraplanario)

Inic +7; **Sentidos** sentido ciego 60 pies (18 m); Percepción +25

DEFENSA

CA 32, toque 32, desprevenido 28 (+3 Des, +1 esquiva, +28 profano)

pg 270 (20d8+180); regeneración 10 (armas buenas, conjuros buenos)

Fort +16, **Ref** +9, **Vol** +11

Aptitudes defensivas amorfo, **RD** 15/—; **Inmune** ácido,

daño contundente, daño perforante, efectos enajenadores, electricidad, rasgos de cieno; **Resiste** frío 30

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m), volar 20 pies (6 m) (regular)

Cuerpo a cuerpo golpetazo +21 (6d6+7 más 1d3 consunción de Sab)

Aptitudes sortilegas (NL 10°; concentración +22)

A voluntad — *convocar plaga*, *detectar pensamientos* (CD 17), *hechizar persona* (CD 18), *telecinesis* (CD 20)

3/día — *bruma mental* (CD 20), *controlar muertos vivientes* (CD 22), *hechizar monstruo* (CD 19), *hechizar persona apresurado* (CD 18), *marabunta* (CD 22), *pesadilla* (CD 20), *plaga de insectos*

ESTADÍSTICAS

Fue 20, **Des** 17, **Con** 26, **Int** 21, **Sab** 20, **Car** 21

Ataque base +15; **BMC** +20 (+24 presa); **DMC** 34 (no puede ser derribado)

Dotes Apresurar aptitud sortilega (*hechizar persona*), Conjurar en combate, Dureza, Esquiva, Flotar, Gran fortaleza, Gran fortaleza mejorada, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (Golpetazo), Soltura con una aptitud (*hechizar persona*)

Habilidades Averiguar intenciones +25, Conocimiento de conjuros +25, Intimidar +25, Percepción +25, Saber (arcano, historia, los Planos) +25, Volar +3

Idiomas abisal, aklo, infernal, infracomún (no puede hablar ningún idioma); telepatía 100 pies (30 m)

CE compresión, corromper aliado, no respira

ECOLOGÍA

Entorno cualquier ruina o subterráneo

Organización solitario o secta (1 más 3 a 12 adoradores o zombis yuyu)

Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Corromper aliado (Sb): cualquier criatura hechizada por un icor inmortal sufre 1d6 puntos de daño a la Sabiduría cada día.

Cuando el daño a la Sabiduría de una criatura hechizada es igual a su puntuación de Sabiduría, queda completamente subordinada al icor inmortal (como por *dominar monstruo*, excepto en que obedece incluso órdenes autodestructivas) y pierde el daño a la Sabiduría que ha sufrido por esta aptitud. Un aliado subordinado que muere se levanta al día siguiente como un zombi yuyu bajo el control del icor inmortal. Si el icor inmortal muere, estos zombis quedan destruidos al instante.

Un icor inmortal es una masa de sangre inteligente procedente de un dios maligno que ha muerto. Este cieno, bendecido con poderes profanos y la voluntad de dominar a otras criaturas, es una amenaza para cualquier ser vivo. Los raros ejemplares que existen son desterrados bajo el suelo o sellados en salas que bloquean sus aptitudes mágicas. Con el tiempo, estos sellos se rompen o se gastan, permitiendo que gotas de la sustancia cenagosa escapen y consigan una estrecha abertura por la que canalizar su poder. Este ser, que tiene vagos recuerdos del dios del que fue tomado, usa a sus esbirros para encontrar un cuerpo al que poseer, y luego se encarna como un ser parecido a un dios o intenta encontrar el modo de revivir a su fuente divina.

LOTO CADÁVER (PÁGINA 288)

Cuando se planta en un suelo fertilizado con cadáveres, esta flor gigante de color rojo sangre se rodea de enredaderas pegajosas.

LOTO CADÁVER

VD 13

25.600 PX

N planta Enorme

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra, sentido de la vibración 30 pies (9 m); Percepción +21

Aura brumas conservadoras (30 pies [9 m])

DEFENSA

CA 28, toque 12, desprevenido 24 (+4 Des, +16 natural, -2 tamaño)

pg 178 (17d8+102)

Fort +16, **Ref** +11, **Vol** +6

Aptitudes defensivas visión periférica total, **RD** 10/cortantes;

Inmune rasgos de planta; **Resiste** ácido 10, electricidad 10

ATAQUE

Velocidad 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo 4 enredaderas +22 (1d8+12 más agarrón)

Espacio 15 pies (4,5 m); **Alcance** 25 pies (7,5 m)

Ataques especiales constreñir (1d8+12), engullir (4d6 de daño por ácido, CA 17, 17 pg)

ESTADÍSTICAS

Fue 34, **Des** 19, **Con** 23, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 14

Ataque base +12; **BMC** +26 (+28 embestida); **DMC** 40 (42 contra embestida, no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Gran hendedura, Hendedura, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (enredadera)

Habilidades Percepción +21

CE camuflaje, digerir cadáver, brumas de conservación

ECOLOGÍA

Entorno bosques o marismas templados

Organización solitaria

Tesoro casual

APTITUDES ESPECIALES

Brumas de conservación (Sb): los lotos cadáveres emiten una fina bruma que se extiende a través del suelo hasta una distancia de 30 pies (9 m). Cualquier cadáver que está dentro del área está afectado como por el conjuro *apacible descanso* (NL 1°).

Camuflaje (Ex): un loto cadáver puede confundirse excepcionalmente bien con áreas de vegetación mientras no emprende acciones. En tales áreas, cualquier criatura debe llevar a cabo una prueba de Percepción CD 30 para reconocer al loto cadáver por lo que es antes de que ataque por primera vez.

Digerir cadáver (Sb): puede consumir un cadáver para recuperarse rápidamente del daño que ha sufrido. Con una acción estándar, podrá engullir cualquier cadáver que tenga al alcance y que aun tenga carne pegada para concederse curación rápida 10 durante 1 minuto. Cualquier criatura viva que muera debido a la aptitud engullir del loto cadáver disparará automáticamente esta aptitud. Cuando termina su curación rápida, debe esperar 1 minuto antes de usar esta aptitud de nuevo.

Enredaderas (Ex): las enredaderas de un loto cadáver son sus ataques principales y tienen la aptitud agarrón. El loto no obtiene el estado apresado cuando apresa a enemigos con sus enredaderas, y puede mantener presas con cualquier número de sus enredaderas con la misma acción estándar.

Un loto cadáver inicia su vida como una pequeña planta que florece cerca de la carroña y, con tiempo suficiente, crece hasta convertirse en una monstruosidad enorme y peligrosa. Esta planta terrorífica tiene enredaderas capaces de aporrear a los oponentes antes de arrastarlos hacia sus fauces. Siempre se la encuentra en lugares donde los cadáveres son abundantes, como dungeons, ruinas, cementerios y campos de batalla, además de los lugares más típicos, como bosques o marismas.

Todos los lotos cadáveres tienen una única flor bulbosa en su centro, que se parece a una flor de loto. Sus pétalos son de color rojo sangre y ocultan unas fauces ácidas en su centro. Según la región en la que viven, tienden a parecerse a las especies de plantas dominantes del entorno (con la excepción de sus distintivos pétalos rojos), lo que les proporciona camuflaje natural y les permite ocultarse entre el follaje nativo. Sus enredaderas son gruesas y se retuercen violentamente cuando intentan alcanzar a presas potenciales. Reciben su nombre debido a los jardines de cuerpos muertos que suelen rodear a estas grandes plantas depredadoras, normalmente de animales y humanoides que se acercaron demasiado y encontraron sus fauces.

En reposo, un loto cadáver puede llegar a medir 8 pies (2,4 m) y extender sus hojas hasta casi los 15 pies (4,5 m).

MANANANGGAL (PÁGINA 239)

Este torso de mujer, carente de miembros inferiores y cuya cara colmilluda parece una odiosa máscara, se desplaza por el aire con alas de murciélago.

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

LOTO
CADÁVER

MANANANGGAL**VD 7****3.200 PX**

CM muerto viviente Mediano

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m);
Percepción +16**DEFENSA****CA** 20, toque 14, desprevenida 16 (+3 Des, +1 esquiva, +6 natural)
pg 85 (10d8+40)**Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +10**RD** 10/buenas o plateadas; **Inmune** rasgos de muerto viviente**Debilidades** sensibilidad a la luz, vulnerable a las hojas ligeras**ATAQUE****Velocidad** 30 pies (9 m), volar 100 pies (30 m) (buena)**Cuerpo a cuerpo** mordisco +11 (1d8+4), 2 garras +12 (1d8+4 más agarrón)**Ataques especiales** absorción de sangre (1d2 Constitución)**Aptitudes sortilegas** (NL 9º; concentración +13)A voluntad — *lucos danzantes*, toque de fatiga (CD 14), *sangrar* (CD 14)3/día — *miedo* (CD 18), *oscuridad*, *sueño profundo***ESTADÍSTICAS****Fue** 19, **Des** 17, **Con** —, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 19**Ataque base** +7; **BMC** +11 (+15 presa); **DMC** 25**Dotes** Ataque en vuelo, Engañoso, Esquiva, Reflejos rápidos,
Soltura con un arma (garras)**Habilidades** Averiguar intenciones +11, Conocimiento de conjuros +6, Disfrazarse +21, Engañar +18, Percepción +16, Saber (religión) +11, Volar +16**Idiomas** abisal, común**CE** división**ECOLOGÍA****Entorno** cualquier terreno**Organización** solitaria o manada (2 a 6)**Tesoro** estándar**APTITUDES ESPECIALES****División (Sb):** durante el día, una manananggal tiene el aspecto de una mujer humana viva. No puede ser detectada como muerta viviente durante este periodo, pero lo sigue siendo. Por la noche, la parte superior de su cuerpo se desgarrar por la cintura, dejando atrás la parte inferior, que queda indefensa. En ese momento su parte superior obtiene velocidad de vuelo y ataques naturales. Ambas partes comparten el mismo conjunto de pg (a pesar de cualquier distancia que las separe), y si la parte inferior indefensa sufre daño, la manananggal es consciente del ataque al instante. Como se la puede destruir dañando la parte inferior de su cuerpo, prefiere ocultarla cuando se divide. Durante la hora anterior a la puesta de sol debe retornar a donde se encuentra la parte inferior de su cuerpo para volver a unirse (una acción de asalto completo). Por cada asalto tras la puesta de sol que permanece dividida, sufre 1d6 puntos de daño, hasta que se une o, si llega a 0 pg, se convierte en polvo.**Vulnerable a las hojas ligeras (Ex):** las hojas ligeras (como cuchillos estrella, dagas, espadas cortas, espadas roperas, hoces, *kamas* y *kukris*) infligen el doble del daño base si aciertan a una manananggal.

Las manananggals, unos horribles seres muertos vivientes, caminan entre los vivos durante el día y les cazan durante la noche. Estas criaturas se deleitan extendiendo el miedo y la desconfianza. De día suelen quedarse en interiores debido a su sensibilidad a la luz, enmascarando este extraño comportamiento viviendo en las cercanías de los pueblos como ermitañas u obteniendo roles en la comunidad que puedan explicar o justificar su excentricidad.

Se confunden con la gente normal, normalmente fingiendo ser viejas locas, parteras, brujas errantes o místicas. Esto les permite elegir sus presas en la comunidad. Disfrutaban especialmente alimentándose de mujeres embarazadas, atacándolas de noche para darse un festín con la sangre de la madre y del bebé que están engendrando. Estas horribles criaturas absorben sangre a través de sus largas lenguas huecas. Desprecian el olor del ajo y los olores fuertes como los del clavo y el anís.

Mientras vuelan por la noche, emiten un sonido chasqueante o pulsante, lo que provoca que haya gente que las llame 'tic-tics'. Cuando se separa de la parte inferior, el torso tiene una envergadura de alas de 6 pies (1,8 m).

MENDIGO (PÁGINA 31)**MENDIGO****VD 1****400 PX**

Humano plebeyo 1/pícaro 1

N humanoide Mediano

Inic +3; **Sentidos** Percepción +6**DEFENSA****CA** 13, toque 13, desprevenido 10 (+3 Des)**pg** 13 (2 DG; 1d8+1d6+5)**Fort** +2, **Ref** +5, **Vol** +1**ATAQUE****Velocidad** 30 pies (9 m)**Cuerpo a cuerpo** clava +1 (1d6+1)**A distancia** +3 (1d6+1)**Ataques especiales** ataque furtivo +1d6**ESTADÍSTICAS****Fue** 13, **Des** 17, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 8**Ataque base** +0; **BMC** +1; **DMC** 14**Dotes** Aguante, Soltura con una habilidad (Supervivencia)**Habilidades** Juego de manos +8, Percepción +6, Saber (local) +5,
Sigilo +8, Supervivencia +6, Tregar +6**Idiomas** común**CE** encontrar trampas +1**Equipo** clava, cuenco de mendigar**Don** un mendigo puede vigilar un lugar o persona concretos en su ciudad o pueblo durante 1 día e informar al PJ sobre lo que ha visto.

Los mendigos son aquellos desgraciados que carecen de techo y de esperanza y que viven una magra existencia al margen de la sociedad en ciudades y pueblos. Algunos son antiguos granjeros, artesanos u otra gente trabajadora que se ha quedado ciega o tullida, mientras que otros son huérfanos de naci-

miento, que subsisten gracias a la limosna y la caridad desde hace tanto tiempo que no han conocido nada más.

Los mendigos pueden servir como aprendices de ladrones y cortabolsas (y más de uno complementa su mendicidad de este modo). También pueden usarse como golfillos, pajes de hacha (NdT: *los que van delante de las personas principales alumbrándoles el camino*), habitantes de una colonia de leprosos, o incluso sectarios de un oscuro dios de la enfermedad, el latrocinio o el asesinato. Sustituir Soltura con una habilidad (Supervivencia) por Soltura con una habilidad (Juego de manos) o Soltura con una habilidad (Sigilo) puede crear mejores cortabolsas o ladrones. Cambiar Aguante por Sutileza con las armas, además de darle una armadura ligera o algún arma adicional, les convierte en más efectivos en combate, así como sustituir ambas dotes de mendigo por Esquiva y Movilidad.

Un mendigo puede ir acompañado por un *tonto del pueblo* (NdT: *village idiot en la GameMastery Guide*) (VD 2), o puede formar equipo con un *matón callejero* (NdT: *street thug en la GameMastery Guide*) o un par de *carteristas* (NdT: *pickpocket en la GameMastery Guide*) (VD 3). Un par de mendigos también puede ir acompañado de un *traficante* (NdT: *dealer en la GameMastery Guide*) o un *peregrino* (NdT: *pilgrim en la GameMastery Guide*) (VD 5), o trabajar con una comitiva de cuatro *vagabundos* (NdT: *wanderer en la GameMastery Guide*) (VD 7). Quienes hacen de ladrones o carteristas pueden formar bandas de seis miembros (VD 6), mientras que cuatro mendigos ladrones pueden añadir sus habilidades a una banda de ocho *bandidos* (NdT: *bandit en la GameMastery Guide*) (VD 7).

MERCENARIO SUPERSTICIOSO (PÁGINA 246 Y 249)

MERCENARIO SUPERSTICIOSO	VD ½
200 PX	
Humano guerrero 1	
N humanoide Mediano (humano)	
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)	
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 Percepción +2, Curar +2, Supervivencia +5	
Idioma común	
Consumibles de combate <i>poción de curar heridas leves</i> , aceite (2), agua bendita, fuego de alquimista, material de curandero (2 usos restantes); Equipo ballesta pesada con 20 virotes,	

coraza, daga de hierro frío, escudo pesado de madera, espada larga, petate, piedra de afilar, ramitas yesqueras (2), símbolo sagrado de madera, 3 po

Algunos mercenarios creen que su supervivencia no se debe tanto a su habilidad como a su capacidad de obtener el favor de su dios.

NIEBLA DE LAS TRINCHERAS (PÁGINA 280)

Un nocivo vapor de color mostaza cuelga sobre el campo de batalla y oculta las formas tambaleantes de los soldados muertos.

NIEBLA DE LAS TRINCHERAS	VD 10
9.600 PX	
NM aberración Gargantuesca (aire)	
Inic +9; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m), sentir vida; Percepción +25	
DEFENSA	
CA 12, toque 12, desprevendida 6 (+5 Des, +1 esquiva, -4 tamaño)	
pg 127 (15d8+60); curación rápida 5	
Fort +8, Ref +10, Vol +10	
Aptitudes defensivas amorfo, afinidad por la energía negativa; RD 10/mágicas; Inmune ácido, electricidad, sonido	
ATAQUE	
Velocidad volar 40 pies (12 m) (perfecta)	
Cuerpo a cuerpo toque +7 (6d6 por ácido más 6d6 por energía negativa)	
Espacio 20 pies (6 m); Alcance 10 pies (3 m)	
Ataques especiales crear zombi yuyu, brumas envolventes (CD 22, 6d6 por ácido más 6d6 por energía negativa)	
ESTADÍSTICAS	
Fue —, Des 20, Con 16, Int 7, Sab 13, Car 10	
Ataque base +11; BMC +15; DMC 31 (no puede ser derribada)	
Dotes Ataque en vuelo, Dureza, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Soltura con una aptitud (brumas envolventes), Soltura con una habilidad (Percepción)	
Habilidades Percepción +25, Volar +25	
Idiomas común (no puede hablar); telepatía 30 pies (9 m)	
CE gaseosa, simbiosis con zombi yuyu	
ECOLOGÍA	
Entorno cualquiera	
Organización solitaria, pareja u horror (3-5)	
Tesoro ninguno	
APTITUDES ESPECIALES	
Brumas envolventes (Ex): una niebla de las trincheras puede envolver a sus enemigos (ver la aptitud especial 'envolver' en la página 298 del <i>Bestiario</i> 2). Una criatura envuelta por una niebla de las trincheras no obtiene el estado 'sujeto' y puede moverse normalmente. Tampoco sufre el peligro de asfixiarse, pero mientras empiece su turno envuelto, sufre el daño de toque de la niebla de las trincheras. Los vapores de una niebla de las trincheras limitan la visión como el conjuro <i>niebla de oscurecimiento</i> . La CD de la salvación para evitar las brumas envolventes está basada en la Constitución.	

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

MERCENARIO
SUPERSTICIOSO

Crear zombi yuyu (Sb): la niebla de las trincheras puede reanimar a cualquier criatura corporal que haya muerto mientras está envuelta dentro de la bruma. La víctima se levanta como un zombi yuyu en 1d4 asaltos, y está bajo el control de la niebla de las trincheras que lo creó. Puede reanimar y controlar a un número de zombis yuyu cuyo total de DG no exceda el doble de sus propios DG. Cualquier zombi yuyu adicional más allá de ese número queda libre.

Gaseosa (Ex): una niebla de las trincheras tiene el cuerpo compuesto de vapor. Esta forma le concede la aptitud defensiva 'amorfo' y le permite pasar a través de agujeros pequeños o grietas sin tener que reducir la velocidad, pero no puede entrar en el agua ni en ningún otro líquido. No tiene puntuación de Fuerza. No puede manipular ni vestir objetos, y se trata como una criatura de tres categorías de tamaño inferior a su tamaño real (Mediano para la mayoría de nieblas de las trincheras) en relación a cómo le afecta el viento.

Simbiosis con zombi yuyu (Sb): debido a su relación simbiótica con los zombis yuyu que crea, una niebla de las trincheras comparte sus sentidos con los zombis reanimados mientras estén envueltos en su forma, concediéndoles sentido vital y convirtiéndoles en inmunes a la ocultación que impone la niebla de las trincheras a las criaturas de dentro y fuera de su forma brumosa.

Las nieblas de las trincheras surgen de entre la masacre general de tropas causada por conjuros tales como *bruma ácida* y *nube aniquiladora*. Estas brumas mágicas permanecen sobre el campo de batalla, absorbiendo las almas que parten y la angustia mental de los caídos, a la vez que desarrollan una inteligencia malévolamente sobrenatural. Tras nacer, sólo buscan causar la desgracia e infligir un destino asfixiante e hirviente a quienes han tenido la fortuna de escapar a los ataques que las engendraron en primer lugar.

Mientras se alimenta de los vivos, la niebla de las trincheras derrama sus impulsos más amargos sobre aquellos a los que mata, añadiendo a los afectados a una creciente horda de sirvientes tambaleantes. Las víctimas de su bruma ácida se levantan como odiosos zombis bajo su control y, si una de ellas obtiene una horda de zombis, es realmente un enemigo peligroso. En los campos de batalla donde se sabe que se han levantado las nieblas de las trincheras, los comandantes sabios acuerdan treguas durante las cuales ambos bandos abandonan el lugar tras los ataques gaseosos, evitando así que sus tropas sucumban al horrible destino de sus compañeros.

La forma vaporosa de una niebla de las trincheras se extiende hasta 20 pies (6 m), pero si se introduce en una botella pesa menos de 1 libra (0,45 kg).

POLONG (PÁGINA 285)

De esta criatura espectral de tono carmesí, cuya cara esquelética está deformada por la maldad, gotea sangre constantemente.

POLONG

4.800 PX

NM muerto viviente Mediano (incorporal)

VD 8

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

Percepción +15

Aura intenciones asesinas (30 pies [9 m])

DEFENSA

CA 19, toque 19, desprevenido 15 (+5 desvío, +4 Des)

pg 95 (10d8+50)

Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +11

Aptitudes defensivas incorporal; resistencia a la canalización +2;

Inmune rasgos de muerto viviente

Debilidades atado a la botella (CD 22)

ATAQUE

Velocidad volar 40 pies (12 m) (perfecta)

Cuerpo a cuerpo toque incorporal +12 (6d8 más 1d4 por desangramiento y heridas terribles)

Ataques especiales desangramiento (1d4), heridas terribles

ESTADÍSTICAS

Fue —, **Des** 18, **Con** —, **Int** 13, **Sab** 14, **Car** 20

Ataque base +7, **BMC** +11; **DMC** 26

Dotes Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Soltura con un arma (toque incorporal), Soltura con una habilidad (Intimidar), Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +24, Percepción +15, Sigilo +17,

Supervivencia +12, Volar +25

Idiomas común

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Atado a la botella (Sb): un polong se ata a una botella como parte del ritual para crearlo. Debe permanecer a menos de 1 milla (1,6 km) de su botella, y recupera 1d8+5 pg por cada hora que pasa en su interior. Si se destruye (CA 11, dureza 1, 1 pg), se considera que el polong está grogui hasta que la botella se reconstruye en 24 horas. Una vez al día, la criatura que posee la botella puede tomar el control del polong durante 24 horas como si estuviera bajo los efectos del conjuro *dominar monstruo*. El polong puede intentar una salvación de Voluntad CD 20 para negar este efecto. Una criatura que lo controla es inmune a su aura de intenciones asesinas.

Heridas terribles (Sb): el toque de un polong inflige daño cortante y abre tajos horribles. En cada asalto en que una criatura sufre daño por sangrado del ataque de toque del polong, debe superar una salvación de Fortaleza CD 20 o sufre 2 puntos de daño a la Constitución. La CD de la salvación está basada en el Carisma.

Intenciones asesinas (Sb): el polong genera una hirviente aura de violencia desatada e intenciones malévolas. Como acción inmediata, puede intentar una prueba de Intimidar para desmoralizar a cualquier criatura que entre en su aura. Las que no quedan desmoralizadas son inmunes al aura durante 24 horas. Este es un efecto enajenador.

Los polongs son los espíritus de asesinos que se han atado mágicamente a una botella. Cualquiera que posee la botella

puede ordenar a la criatura que lleve a cabo actos asesinos. Los nigromantes, sectarios y asesinos a veces usan polongs para perpetrar asesinatos desde lejos. Comandarlos, no obstante, es peligroso, ya que su deseo de matar hace que se vuelvan contra sus amos si tienen la oportunidad.

Cuando su botella se abre, la criatura se manifiesta como un espíritu empapado en sangre con las manos transformadas en largas garras. Su sed de violencia y sus ansias de matar les distorsionan los rasgos y convierten su rostro en puro odio. Recuerdan poco de su vida anterior, y sus propios pensamientos están enfocados en cometer los atroces actos que les ordena su amo.

RAKSHASA

Los rakshasas nacen en el Plano Material, pero no proceden de él. Tienen los poderes y la forma de los infernales, pero sus destinos están inexorablemente ligados al mundo mortal y es aquí donde pretenden gobernar. Son las reencarnaciones de los manipuladores, traidores y tiranos obsesionados con los placeres terrenales, la personificación de la naturaleza material del mal. Tras morir violentamente, estos espíritus están tan atados a la decadencia mundana y a las preocupaciones egoístas, que adoptan formas que reflejan mejor la vileza de sus vidas, renaciendo como infernales. Los sabios llaman a estos seres los ‘maligos terrenales’.

Aunque hay muchos tipos diferentes de rakshasas, desde los modestos raktavarna a los poderosos maharaja, los miembros de esta raza que se encuentran más a menudo (los rakshasas presentados en el *Bestiario*) no son conocidos por ningún otro nombre y son más poderosos que algunos de su especie y menos poderosos que otros, representando el punto medio ideal entre los servidores y los amos. Estos rakshasas pueden reconocerse por su cabeza de animal (los más comunes son los de grandes felinos, serpientes, cocodrilos, simios y pájaros de presa) y manos que pueden doblarse hacia atrás. Los rasgos bestiales y las articulaciones extrañamente invertidas son una marca distintiva de todos los tipos de rakshasas. Unos rasgos que la mayoría de ellos puede esconder gracias a su aptitud sobrenatural de cambiar de forma o mediante poderosas ilusiones.

Los rakshasas no pueden fecundar a otros de su especie, por lo que los nuevos miembros de su raza nacen gracias al apareamiento de un rakshasa y un miembro de otra especie o, en raras ocasiones, de dos miembros de otra especie. El nacimiento de un rakshasa con ambos progenitores de otra raza generalmente sólo ocurre cuando uno o ambos padres come un acto de gran maldad durante el embarazo, permitiendo que el espíritu sin cuerpo de un rakshasa muerto se reencarne en el mundo usurpando el cuerpo del nonato. En casos muy raros, tales nacimientos blasfemos afligen a padres buenos o inocentes, habitualmente cuando están expuestos a grandes males que escapan a su control. Los rakshasas maduran más rápidamente que los humanos y a menudo se comportan como adultos antes de los 14 años. A pesar de su rápida maduración, pueden vivir durante 500 años o más antes de morir,

momento en el que su espíritu busca un nuevo anfitrión para renacer, continuando una y otra vez el vil ciclo de reencarnación infernal.

Los rakshasas creen que todas las criaturas del universo tienen su propio papel, y que el éxito se consigue al comprender la posición que se ocupa y trabajando para mejorarla. No creen que las castas sean buenas ni malas, sino que las consideran puramente pragmáticas. Las criaturas de una casta superior deben ser respetadas por su gran poder, y las de una casta inferior deben ser obligadas a servir voluntariamente para aumentar las posesiones de aquellos de castas más altas mientras sus superiores buscan mayor riqueza e influencia.

En la sociedad rakshasa hay siete castas (de la inferior a la superior): *pugala* (traidores), *goshta* (comida), *adhura* (novicios), *darshaka* (sirvientes), *paradeshi* (raza de los rakshasa), *hakima* (señores) y *samrata* (señores de los señores). El sistema de castas de los rakshasa no sólo incluye a todos los de su raza, sino toda la vida, aunque sólo los rakshasas pueden alcanzar las posiciones de darshaka o superiores.

Aunque están obligados a admitir que los dioses tienen poderes mayores que los suyos, la mayoría se burla del concepto de la divinidad en conjunto. Los dioses son los seres más poderosos de la existencia, es cierto, pero hay demasiados ejemplos de mortales poderosos, ambiciosos o meramente afortunados que consiguen la divinidad como para que los rakshasas les rindan pleitesía religiosa. Ellos consideran que su propia transición de mortales a seres de otro mundo es una marca de su insondable potencial y los pasos iniciales en el camino hacia la divinidad. Así, como raza, niegan la veneración de los dioses, aunque dan la bienvenida a alianzas con sirvientes de tales seres con poder sin igual cuando ello sirve a sus propósitos.

La piel de los rakshasas es extraordinariamente resistente al daño físico, capaz de ignorar o reducir en gran medida la mayoría de ataques con armas. No obstante, las armas sagradas son capaces de perforar esta piel y alcanzar sus puntos vitales para causarles un daño significativo. Como resultado, en las tierras donde su especie es bien conocida, se toman muchas molestias para disfrazarse con magia mientras se encuentran entre enemigos.

RAKSHASA MARAI (PÁGINAS 168 Y 171)

Este infernal, de una gran agilidad y vestido con finos ropajes, tiene seis víboras de colores en lugar de brazos y una larga lengua bífida en su colmilluda boca.

MARAI

VD 8

4.800 PX

LM ajeno Mediano (cambiaformas, nativo, rakshasa)

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

Percepción +10

DEFENSA

CA 21, toque 16, desprevenido 15 (+5 Des, +1 esquiva, +5 natural)

pg 94 (9d10+45)

Fort +8, **Ref** +11, **Vol** +9

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

RAKSHASA

RD 10/buenas y perforantes; **RC** 23

ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m)

Cuerpo a cuerpo 7 mordiscos +14 (1d4+2 más confusión)

A distancia 6 rayos de energía +14 toque (1d8 más especial)

Ataques especiales detectar pensamientos (CD 18), rayos de energía

Conjuros conocidos (NL 5º; concentración +9)

2º (5/día) — *invisibilidad*, *rayo abrasador*

1º (7/día) — *armadura de mago*, *hechizar persona* (CD 15), *proyectil mágico*, *saltar*

0 (a voluntad) — *abrir/cerrar*, *detectar magia*, *leer magia*, *mano del mago*, *sangrar* (CD 14), *sonido fantasma* (CD 14)

ESTADÍSTICAS

Fue 14, **Des** 21, **Con** 20, **Int** 11, **Sab** 13, **Car** 18

Ataque base +9; **BMC** +11; **DMC** 27

Dotes Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Esquiva, Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Acrobacias +14 (+18 para saltar), Averiguar intenciones +12, Conocimiento de conjuros +8, Disfrazarse +16, Engañar +20, Percepción +10, Saber (arcano) +8, Tregar +7;

Modificadores raciales +8 a Disfrazarse, +4 a Engañar

Idiomas común, infernal, infracomún

CE cambiar de forma (cualquier humanoide; *alterar el propio aspecto*)

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja, secta (3 a 12)

Tesoro estándar

APTITUDES ESPECIALES

Confusión (Sb): una criatura que haya sido mordida por un marai (ya sea por su boca real o por las serpientes que tiene por manos) debe superar una salvación de Voluntad CD 19 o queda confusa durante 1 asalto. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Conjuros: el marai lanza conjuros arcanos como un hechicero de 5º nivel.

Rayos de energía (Ex): una vez cada 1d4 asaltos, con una acción estándar que provoca ataques de oportunidad, cada uno de los seis brazos del marai puede escupir un rayo de energía hasta una distancia máxima de 60 pies (18 m). Cada rayo inflige 1d8 puntos de daño y tiene un efecto adicional si el objetivo no consigue resistirlo con una salvación de Fortaleza CD 19, tal como se indica a continuación. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Vibora amatista: daño por frío más mareado durante 1d4 asaltos.

Vibora carmesí: daño por fuego más quemadura (1d4, CD 19)

Vibora esmeralda: daño por ácido más mareado durante 1 asalto.

Vibora magenta: daño por electricidad más grogui durante 1 asalto.

Vibora turquesa: daño por sonido más aturrido durante 1 asalto.

Vibora violeta: daño por fuerza más tumbado.

Los marai son perversos lanzadores de conjuros, además de corruptores infernales. Si se les permite satisfacer su deseo de proseguir estudios místicos perversos, la mayoría acepta formar parte de una cábala de rakshasas. Un marai solitario puede fingir ser un mágico neófito para infiltrarse en la morada de otro lanzador de conjuros. Si tiene éxito, el amo pronto se convierte en su sirviente o en un cadáver.

El principal impulso de un marai es la posibilidad de realizar nuevos descubrimientos mágicos. La moralidad y la compasión nunca limitan sus experimentos. Prefiere atormentar y explotar a los mortales que no tienen ni idea de su verdadera naturaleza, y se complace en gran medida usando su poder mágico para hacer que los aspirantes a héroes, especialmente los que invaden su guarida, caigan de rodillas. Tal juego sólo le ofrece diversión, sin embargo, si tales objetivos son inconscientes del peligro o, al menos, incapaces de enfrentarse a este.

Un marai mide 6 pies (1,8 m) de alto y pesa 160 libras (72 kg). Sus brazos serpentinos no le permiten la manipulación delicada ni empuñar armas, así que normalmente adopta forma humanoide cuando trabaja en experimentos que requieren destreza manual. Si no puede adoptar una forma humanoide recurre a trucos como *mano del mago* para tales tareas, o quizá a la ayuda de un esclavo o un aliado hechizado.

RAKSHASA RAKTAVARNA (PÁGINA 49)

Lo que a primera vista parece ser un arma blanca enjoyada, brilla y se retuerce, transformándose en una horrible serpiente de ojos rojos.

RAKTAVARNA

VD 2

600 PX

LM ajeno Menudo (nativo, rakshasa, cambiaformas)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), detectar magia; **Percepción** +9

DEFENSA

CA 17, **toque** 15, **desprevenido** 14 (+3 Des, +2 natural, +2 tamaño) **pg** 22 (3d10+6)

Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +4

RD 5/buenas o perforantes; **RC** 17

ATAQUE

Velocidad 20 pies (6 m), **tregar** 20 pies (6 m), **nadar** 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +8 (1d4-2 más veneno)

Ataques especiales *detectar pensamientos* (CD 13)

Aptitudes sortilegas (NL 6º; concentración +8)

Constante — *comprensión idiomática*

1/día — *hechizar persona* (CD 13), *sugestión* (CD 15)

1/día — *comuni3n* (NL 12º, 6 preguntas)

ESTADÍSTICAS

Fue 7, **Des** 16, **Con** 15, **Int** 12, **Sab** 13, **Car** 14

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

Dotes Alerta, Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +9, Disfrazarse +16, Escapismo +6, Engañar +12, Nadar +11, Percepción +9, Sigilo +17, Tregar +14;

Modificadores raciales +8 a Disfrazarse, +4 a Engañar

Idiomas común, infernal, infracomún; *comprensión idiomática*

CE cambiar de forma (objeto vivo Menudo),

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario, pareja o estante (3-10)

Tesoro estándar

CUALIDADES ESPECIALES

Cambiar de forma (Sb): con una acción de asalto completo, puede adoptar la forma de un objeto portátil, a menudo una lámpara ornamental, un arma de una mano o una pieza de tesoro. Si el rakshasa permanece quieto en tal forma, puede llevar a cabo pruebas de Sigilo incluso mientras está a plena vista. Puede permanecer quieto indefinidamente en la forma de objeto, pero regresa a su verdadera forma en el momento en que emprende alguna acción.

Ojos del amo (Sb): puede designar a una única criatura como su amo con una acción estándar. Si es el familiar de un lanzador de sus conjuros, su amo es automáticamente dicho lanzador de conjuros, y el raktavarna no puede cambiarlo. Con una acción de asalto completo, el amo puede observar el mundo como si mirara a través de los ojos del raktavarna. El amo debe concentrarse en cada asalto para mantener este vínculo. Durante este tiempo, sus sentidos visuales quedan suprimidos, y usa la visión en la oscuridad, *detectar magia* y la visión normal del raktavarna para observar el mundo. Esta aptitud no tiene límite de distancia, y funciona incluso a través de las fronteras planarias. Si el raktavarna muere mientras su amo está usando esta aptitud, éste queda aturdido durante 1d4 asaltos (sin salvación).

Veneno (Sb): mordisco—herida; *salvación* Fort CD 13; *frecuencia* 1/asalto durante 6 asaltos; *efecto* 1d2 Sab más modificar recuerdo; *cura* 1 salvación. Cada vez que la víctima sufra daño a Sabiduría debido a este veneno, un efecto de modificar memoria hará que la víctima olvide las interacciones con el raktavarna del último minuto, siempre que el raktavarna ya no esté visible o esté en forma de objeto. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Los raktavarnas, hechos de humo, sangre y oro, son los menores de entre los rakshasas. No nacen de criaturas humanoides, sino de las almas de rakshasas que fallaron por completo en su anterior encarnación y que, por tanto, renacen a partir de un huevo de serpiente.

Estos terrores se mueven por la sociedad, pasando de mano en mano como armas o extraños símbolos de tierras lejanas, curiosidades traídas por comerciantes y emisarios y entregadas a líderes como tributo. De este modo, los raktavarnas pueden entrar en los lugares poderosos de todo el mundo, y todo lo que ven es conocido por sus amos corruptos. Su servicio a un amo sólo termina cuando éste lo decide o (lo que suele ser más común) cuando muere. Pocas cosas desconciertan más a los raktavarnas que carecer de amo, y cuando se encuentran en esta situación lo sustituyen lo antes posible.

Un lanzador de conjuros de 7º nivel que tenga la dote Familiar mejorado podrá obtener a un rakshasa raktavarna como familiar.

SAYONA (PÁGINA 316)

Este repulsivo y marchito cuerpo de mujer va vestido con ropa provocativa y tiene la piel desnuda cubierta de sangre fresca.

SAYONA

VD 12

PX 19.200

LM muerto viviente Mediano

Inic +5; **Sentidos** sentir vida, visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +21

DEFENSA

CA 26, toque 16, desprevenida 20 (+5 Des, +1 esquiva, +10 natural)

pg 161 (17d8+85); curación rápida 5 (ver forma de vida)

Fort +10, **Ref** +12, **Vol** +13

Aptitudes defensivas resistencia a la canalización +4; **Inmune** rasgos de muerto viviente; **Resiste** fuego 30

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +18 (2d5+1 más desangramiento y parálisis), 2 garras (2d6+1 más desangramiento y parálisis)

Ataques especiales absorber sangre (1d4 Con), cono de miedo (60 pies [18 m], CD 23), parálisis (1d4 asaltos, CD 23), mirada desestabilizante

Aptitudes sortilegas (NL 12º; concentración +17)

3/día — *comandar muertos vivientes* (CD 17), *dominar persona* (CD 20), *forma gaseosa*, *invisibilidad*, *nube brumosa*

ESTADÍSTICAS

Fue 13, **Des** 20, **Con** —, **Int** 11, **Sab** 12, **Car** 21

Ataque base +12; **BMC** +13; **DMC** 29

Dotes Ataque elástico, Esquiva, Golpe vital, Movilidad, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco), Sutiliza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +12, Diplomacia +14, Disfrazarse +17, Engañar +14, Percepción +21, Saber (nobleza) +8, Sigilo +16

Idiomas abisal, común, infernal

CE crear engendro, forma de vida

ECOLOGÍA

Entorno cualquier terreno o subterráneo

Organización solitaria o séquito (1d3 más 2d6 engendros)

Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Absorber sangre (Sb): si está adyacente a un enemigo que se desangra, acelera automáticamente el sangrado, infligiendo 1 punto de daño a Con a esa criatura una vez por asalto en su turno y absorbiendo la sangre a través de su piel.

Crear engendro (Sb): cuando mata a un humanoide o a una hada de tamaño Mediano o inferior desangrándola o con la aptitud absorber sangre, la víctima se levanta 24 horas más tarde como un gul con la plantilla sencilla de criatura avanzada y la aptitud absorber sangre. El engendro es esclavo de la sayona hasta que su ama es destruida.

Forma de vida (Sb): con una acción estándar, puede transformarse en una mujer joven y bella durante veinticuatro horas. Solo puede usar esta aptitud si ha absorbido sangre durante la última hora. En esta forma, tiene el aura de una

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

SAYONA

criatura viva en vez de la de una muerta viviente (en relación a *detectar muertos vivientes* y efectos similares), su curación rápida se incrementa a 10, los ataques de energía positiva (como canalizar energía) le infligen la mitad de daño y no puede usar sus ataques de cono de miedo ni de mirada. La exposición al agua bendita o a los ataques de energía negativa mientras está en esta forma reducen la transformación en 1d4 horas.

Mirada desestabilizante (Sb): grogui 1d4 asaltos, 30 pies (9 m), Voluntad CD 23 niega. Éste es un efecto enajenador. La CD de la salvación está basada en el Carisma

A veces llamadas ‘vampiresas sollozantes’ por su capacidad de llorar sangre, las sayonas son criaturas muertas vivientes muy poderosas e inteligentes, que cazan a los mortales para robarles lo que más envidian de ellos: su capacidad de existir dentro de la carne viva. Aunque no son verdaderas vampiresas, las similitudes entre ambas criaturas crean mucha confusión entre quienes no están familiarizados con las sayonas. Ambas criaturas se alimentan de sangre mortal, pero las sayonas no beben la sangre, sino que la absorben a través de la piel (incluso cuando usan absorber sangre), usándola para transformar su retorcida forma en la antigua belleza que tenían, o creían tener, en vida.

Por encima de todo, codician la juventud. Los relatos de su origen cuentan que la primera sayona era una mujer vanidosa que envejeció y su pareja la dejó por una amante más joven, y que luego se vengó bañándose en la sangre de los hijos de la amante, tras lo cual se suicidó. Condenada a la muerte en vida, vaga por el mundo llorando lágrimas de sangre y cazando a mujeres jóvenes y bellas; las mata, les roba su belleza y las transforma en espantosas muertas vivientes infernales para que compartan con ella su destino para siempre.

SEMILICHE (PÁGINA 323)

Esta calavera con ojos de joyas brillantes flota en el aire dentro de un vórtice arremolinado de polvo y magia resplandeciente.

SEMILICHE **VD 14**

PX 38.400

N muerto viviente Menudo

Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), *visión verdadera*; Percepción +27

DEFENSA

CA 25, toque 21, desprevenido 21 (+3 Des, +1 esquiva, +4 natural, +5 profano, +2 tamaño)

pg 142 (15d8+75)

Fort +15, **Ref** +15, **Vol** +21

Aptitudes defensivas gracia sacrilega, rejuvenecimiento, resistencia a la canalización +5, **RD** 20/—; **Inmune** ácido, electricidad, frío, magia, polimorfía, rasgos de muerto viviente

Debilidades torpor, susceptibilidad vorpalina

ATAQUE

Velocidad volar 30 pies (9 m) (perfecta)

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

Ataques especiales devorar alma

Aptitudes sortilegas (NL 20º; concentración +25)

Constante — *visión verdadera*

A voluntad — *lanzar maldición mayor* (CD 21), *lamento de la banshee* (expansión de 20 pies [6 m] de radio centrada en el semiliche; CD 24), *telecinesis* (CD 20)

ESTADÍSTICAS

Fue 6, **Des** 17, **Con** —, **Int** 21, **Sab** 20, **Car** 21

Ataque base +11; **BMC** +12; **DMC** 30

Dotes Alerta, Ataque en vuelo^A, Entrenamiento en combate defensivo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos rápidos, Soltura con una aptitud (devorar alma), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +27, Conocimiento de conjuros +23, Engañar +20, Percepción +27, Saber (dungeons) +20, Saber (historia) +15, Saber (los Planos) +15, Saber (religión) +18, Sigilo +24, Volar +23. Saber (arcano) +23

Idiomas abisal, aklo, común, dracónico, gigante, infernal

ECOLOGÍA

Entorno cualquiera

Organización solitario

Tesoro doble

APTITUDES ESPECIALES

Devorar alma (Sb): con una acción estándar que tiene un alcance de 300 pies (90 m), puede encerrar el alma de una criatura viva en una de las 10 gemas especiales que tiene incrustadas en su calavera. Si el objetivo supera una salvación de Voluntad CD 24, se le imponen 2 niveles negativos permanentes. Si la falla, su alma es transportada inmediatamente al interior de una de las gemas de la calavera del semiliche. El alma permanece atrapada en el interior de la gema, sólo visible como un resplandor excepto si se utiliza *visión verdadera*. El cuerpo sin alma se descompone rápidamente, quedando reducido a polvo en sólo un asalto. Mientras el alma de la criatura está atrapada en la gema, no puede restablecerse la vida de ésta excepto mediante una intervención divina directa. Las gemas que tienen almas atrapadas en su interior pueden recuperarse de un semiliche destruido, y en ese momento se pueden aplastar para liberar a cualquier alma de su interior o usarse en lugar de los componentes materiales habituales para restablecer el alma y el cuerpo con los conjuros *resurrección* y *resurrección verdadera*. Tras 24 horas, el semiliche puede decidir si consume cualquier alma atrapada en una gema, curándose 1d6 pg por DG del alma, y luego sólo un *milagro* o un *deseo* pueden restablecer la vida a la criatura. La CD de la salvación está basada en el Carisma e incluye un bonificador +2 por la dote Soltura con una aptitud,

Gracia sacrilega (Sb): obtiene un bonificador a las salvaciones y un bonificador profano a la CA igual a su modificador por Carisma.

Inmunidad a la magia (Sb): es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortilega que permite RC. Además, ciertos conjuros funcionan de manera diferente contra él, tal como se indica a continuación.

Un conjuro de *disipar el mal* le inflige 2d6 puntos de daño, sin tirada de salvación.

Castigo divino le afecta normalmente.

Una *palabra de poder mortal* pronunciada por un lanzador etéreo le inflige 50 puntos de daño si falla una salvación de Fortaleza (con una CD determinada como si el conjuro permitiera una tirada de salvación).

Un conjuro de *estallar* le inflige 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles de lanzador (máximo 10d6), sin tirada de salvación.

Lanzar maldición mayor (St): esta aptitud sortiliga funciona como *lanzar maldición*, pero puede tener uno de los efectos siguientes: -12 a una puntuación de característica; -6 a dos puntuaciones de característica; un penalizador -8 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas; o un 25% de probabilidad de actuar normalmente. Esta aptitud se considera un conjuro de 6º nivel.

Rejuvenecimiento (Sb): cuando es destruido, vuelve a formarse en 2d6 días. Para destruirle de modo permanente, se debe derramar agua bendita sobre sus restos dentro del área del conjuro *sacralizar*. Para completar la destrucción debe lanzarse *palabra sagrada* o *disipar el mal*. Si el lanzador tiene éxito en una prueba de nivel con una CD igual a 10 + los DG del semiliche, éste queda destruido permanentemente.

Susceptibilidad vorpalina (Ex): las armas vorpalinas de cualquier tipo ignoran la RD del semiliche.

Tormenta telecinética (Sb): como un uso especial de su aptitud sortiliga telecinesis, puede agitar el tesoro, polvo, huesos y otros restos sueltos en el área para crear una tormenta que gira alrededor de su calavera. La tormenta impide la visión como si fuera una nube de bruma en una expansión de 20 pies (6 m) centrada en la calavera. Las criaturas que se encuentran dentro de la tormenta sufren 12d6 de daño contundente por asalto en el turno del semiliche (Reflejos CD 20 mitad). Podrá mantener la tormenta de modo indefinido mientras se concentre.

Torpor (Ex): no emprende ninguna acción contra los intrusos excepto si se perturban sus restos o su tesoro.

En sus incontables años de no vida, algunos liches se pierden en la introspección y ya no pueden seguir enfrentándose al lento pasar de los días. Otros envían su consciencia lejos de su cuerpo, vagando por planos y realidades muy alejados del conocimiento mortal. Sin la vitalidad del alma, su forma física sucumbe a la putrefacción en unos siglos y con el tiempo, sólo permanece intacta su calavera. Aun así, los vínculos con la muerte en vida hacen que los restos no terminen de disolverse. En la calavera del liche permanecen vestigios de su intelecto y, si son perturbados, se despiertan con una ira terrible. Los rastros de la voluntad de vivir del liche fortalecen a la calavera, haciéndola más dura que cualquier acero. Su avaricia y su ansia de poder se manifiestan con el crecimiento de gemas. Finalmente, aunque sólo sobreviven algunos restos de su poder sobrenatural, un semiliche enfurecido sigue teniendo energía suficiente como para arrancar el alma a cualquiera que profana el lugar de su descanso eterno.

La filacteria del liche siempre se pierde durante el lento declive en el que se convierte en semiliche, dejando atrás sus últimos vestigios de encantamiento o incluso convirtiéndose

en polvo junto con el cuerpo. Pero incluso sin en el poder conservador de la filacteria, los semiliches se siguen aferrando tenazmente a la existencia. Sólo el uso de magia poderosa y precisa puede destruir a un semiliche y a sus restos.

Para un aventurero incauto, sólo tiene el aspecto de polvo y huesos en su antiguo santuario. De hecho, hasta que es perturbado, sólo tiene una vaga consciencia de los intrusos e ignora su presencia. Cualquier intento de robar una de sus pertenencias, tocar sus restos o dañar su dominio despierta a su mente soñolienta, haciendo que se levante en el aire, lance su lamento de la banshee y vuelva a posarse en el suelo. Si los entrometidos se retiran, la calavera regresa a su estado soñoliento. Pero si persisten, volverá a levantarse, para no volver a descansar hasta que todo aquel que tenga a la vista haya perecido. Por fortuna para los intrusos, nunca persigue a aquellos lo suficientemente sabios para huir.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN SEMILICHE

La mayoría de semiliches llegó a su estado a través de la apatía, no de la voluntad. Por cada década en que un semiliche no consigue llevar a cabo ninguna acción destacable, hay una probabilidad acumulativa del 1% de que su cuerpo material se convierta en polvo, excepto la calavera. Cualquier regreso a la actividad devuelve la probabilidad de transformación devuelve a o la probabilidad. Cuando su cuerpo se pudre, normalmente su intelecto regresa a la filacteria. No obstante, la calavera rechaza el regreso de su consciencia, manteniéndola atrapada en su deteriorada filacteria durante 1d10 años. Si durante ese tiempo sus restos se destruyen o esparcen (por ejemplo, por aventureros de paso), la filacteria del liche forma un nuevo cuerpo y el intelecto sale de la filacteria normalmente, devolviéndole la vida. Pero si sus restos sobreviven intactos, la magia de la filacteria falla de manera catastrófica, liberando el alma del liche y causando 5d10 puntos de daño a la filacteria. Tanto si la filacteria sobrevive físicamente como si no, las energías liberadas por su fallo se canalizan hacia la calavera sin vida del liche, permitiendo que los últimos restos de su alma se transformen en un semiliche. La propia alma del liche queda completamente destruida, alcanza su recompensa o castigo final, o es condenada a vagar por los bordes del Multiverso para siempre.

Para los liches ambulantes, el proceso es similar, pero se basa en el número de décadas que pasan sin regresar intelectualmente a su cuerpo. Mientras el cuerpo del liche aún se pudre su mente permanece libre y sólo queda atrapada en la filacteria si intenta regresar durante el periodo en el que su cuerpo ha fallado pero aún no se ha convertido en semiliche. Si su filacteria falla antes de que el liche errante vuelva, la calavera se convierte en un semiliche y la mente del liche está condenada a vagar hasta el fin de los días.

SEMILICHES CONSCIENTES

Bajo circunstancias excepcionales, la consciencia completa de un liche sobrevive a su transformación en semiliche, o el intelecto errante de un liche consigue regresar a su enojada calavera. Tales criaturas son semiliches conscientes, y combi-

LA
MALDICIÓN
DEL TRONO
CARMESÍ

SEMILICHE

nan los poderes y la casi invulnerabilidad de un semiliche con la mente y la capacidad sortilega de un liche. Un semiliche consciente tiene todas las aptitudes sortilegas del liche que fue anteriormente, y obtiene Abstención de materiales y Conjuración sin moverse como dotes adicionales. Mantiene los DG del liche original, y cualquier atributo mental mayor que los del semiliche. Por otra parte, conserva las aptitudes especiales y las defensas de un semiliche, excepto torpor, y ninguna aptitud del liche original más allá del lanzamiento de conjuros y los atributos mentales. Un semiliche consciente tiene VD 16, o el VD del liche original +3, lo que sea mayor.

TANINIVER (PÁGINA 389)

Este dragón alado, sin piernas y de ojos blancos, está cubierto de trozos de carne enferma y plagada de gusanos y pus supurante.

TANINIVER **VD 18**

PX 153.600

NM dragón Enorme

Inic +4; **Sentidos** *reloj de la muerte*, visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +26

Aura presencia temible (180 pies [54 m], CD 25)

DEFENSA

CA 33, toque 8, desprevenido 33 (+25 natural, -2 tamaño)

pg 270 (20d12+140)

Fort +21, **Ref** +12, **Vol** +15

Aptitudes defensivas afinidad por la energía negativa; **RD** 15/ buenas y mágicas; **Inmune** dormir, efectos visuales, parálisis;

Resiste ácido 30, electricidad 30, frío 30, fuego 30; **RC** 29

ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m), volar 200 pies (60 m) (torpe)

Cuerpo a cuerpo mordisco +30 (4d6+11 más enfermedad), 2 garras +30 (2d8+11 más enfermedad), coletazo +24 (2d8+5 más enfermedad)

Espacio 15 pies (4,5 m); **Alcance** 10 pies (3 m) (15 pies [4,5 m] con el mordisco)

Ataques especiales arma de aliento (cono de 60 pies [18 m], 1d6 de consunción de Fue más putridéz de momia, Fortaleza CD 27 niega, puede usarla cada 1d4 asaltos)

Aptitudes sortilegas (NL 20°; concentración +25)

Constante — *reloj de la muerte*

3/día — *infligir heridas graves* (CD 18), *reanimar a los muertos*

1/día — *horrible marchitamiento* (CD 23), *mordedura visual* (CD 21), *símbolo de dolor* (CD 20)

ESTADÍSTICAS

Fue 33, **Des** 11, **Con** 25, **Int** 18, **Sab** 17, **Car** 20

Ataque base +20; **BMC** +33; **DMC** 43 (no puede ser derribado)

Dotes Ataque poderoso, Crítico nauseabundo, Golpe vital, Gran fortaleza, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con los críticos, Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco)

Habilidades Averiguar intenciones +26, Conocimiento de conjuros +27, Curar +26, Engañar +28, Intimidar +28, Percepción +26, Saber (arcano) +27, Saber (religión) +27, Sigilo +15, Usar objeto mágico +28, Volar -12

Idiomas común, dracónico, infracomún

ECOLOGÍA

Entorno cualquier terreno o subterráneo

Organización solitario

Tesoro normal

APTITUDES ESPECIALES

Arma de aliento (Ex): su arma de aliento es una horrenda nube de partículas de enfermedad. Cualquier criatura en el área debe superar una salvación de Fortaleza CD 27 o contraer putridéz de la momia (*Bestiario*, pág. 215). La enfermedad se contrae inmediatamente (el periodo de incubación no se aplica) y tiene un efecto instantáneo. Las salvaciones posteriores contra la enfermedad usan la CD del arma de aliento del dragón. La CD de la salvación está basada en la Constitución.

Enfermedad (Ex): sus ataques naturales infectan al oponente con una enfermedad aleatoria de la lista siguiente: ascua mental, fiebre hilarante, lepra, mal de ceguera, peste bubónica o temblequeo. La salvación inicial contra estas enfermedades usa la CD del arma de aliento.

Los taninivers son una raza de dragones enfermos. Su cuerpo está vivo pero en constante putrefacción. Los corruptos taninivers, retorcidos por un dolor constante y envueltos por el hedor de su propia carne putrefacta con tanta fuerza que casi satura sus sentidos mejorados, pasan la mayor parte del tiempo investigando el modo de revertir el progreso de sus enfermedades o, si no es posible, detener su deterioro. Estas criaturas a menudo se alían con sectas de muertos vivientes o de dragones.

SUBTIPOS DE CRIATURA

Subtipo asura: un asura tiene los rasgos siguientes, excepto si se indica lo contrario en la entrada de la criatura.

- Inmunidad a las maldiciones, enfermedades y venenos.
- Resiste ácido 10 y electricidad 10.
- Bonificador racial +2 a las tiradas de salvación contra conjuros de encantamiento.
- Telepatía.
- *Aura elusiva (Sb):* los asuras están dentro de la realidad pero alejados de ella. Excepto los menores, todos exudan un aura que afecta a las criaturas que se encuentran dentro del área como el conjuro *indetectabilidad*. El tamaño del aura es proporcional al poder del asura. La prueba de nivel de lanzamiento para intentar la adivinación sobre las criaturas en el interior del aura es 15 + el nivel de lanzador con aptitudes sortilegas del asura que crea el aura.
- *Regeneración (Ex):* la chispa divina que tienen en el centro de su ser les permite regenerarse a diferentes ritmos. Las armas buenas y los conjuros buenos pueden matar a los asuras.
- *Resistencia a conjuros (Ex):* la mayoría de asuras son resistentes a la magia y tienen una RC igual a 11 + su VD. Solo los más débiles carecen de esta aptitud.
- *Convocar (St):* los asuras comparten la aptitud de convocar a otros de su especie, normalmente a otro de su tipo o a un pequeño número de asuras más débiles.

- Sus armas naturales, así como las armas que empuñan, se tratan como legales y malignas en relación a superar la reducción de daño.
- Bonificador racial +6 a las pruebas de Escapismo y +4 a las de Percepción.

Subtipo rakshasa: los rakshasas son espíritus malignos que han nacido en el Plano Material; cambiaformas que se mueven con facilidad entre los humanoides y cuya verdadera forma tiene rasgos animales y miembros extrañamente articulados. Todos son nativos del Plano Material y tienen los siguientes rasgos, excepto si se indica lo contrario en la entrada de una criatura.

- Visión en la oscuridad 60 pies (18 m).
- *Cambiar de forma (Sb):* todos los rakshasas tienen la aptitud de cambiar a la forma de cualquier humanoide, como si usaran *alterar el propio aspecto*.
- *Detectar pensamientos (Sb):* pueden detectar pensamientos, como el conjuro del mismo nombre. Este efecto funciona a NL 18°. Tienen la capacidad de suprimir o recuperar esta aptitud con una acción gratuita. Cuando usan esta aptitud, siempre funciona como si hubieran pasado 3 asaltos concentrándose, por lo que obtienen la mayor cantidad de información posible. La CD de la salvación de Voluntad para resistirse es igual a $10 + 1/2$ de los DG del rakshasa + el modificador por Carisma del rakshasa.

- *Defensas mejoradas (Ex):* todos tienen una RD que sólo puede ser penetrada por armas buenas y perforantes. La cantidad de RD varía dependiendo de cada rakshasa. Además, son excepcionalmente resistentes a la magia y poseen una RC igual a su VD + 15.
- *Maestro del engaño (Ex):* obtienen un bonificador racial +4 a las pruebas de Engañar y un +8 a las de Disfrazarse.
- *Lanzamiento de conjuros:* Todos los rakshasas, excepto los menores, tiene algunas aptitudes para el lanzamiento de conjuros, y pueden lanzar conjuros como los hechiceros. Su nivel de lanzador efectivo como hechicero depende de su tipo, pero generalmente suele ser igual a su VD -3.

PLANTILLAS

CRIATURA DEGENERADA (VD -1)

Las criaturas degeneradas son más débiles que sus parientes corrientes.

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

Reglas de reconstrucción: puntuaciones de característica -4 a todas las puntuaciones de característica (mínimo 1).



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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Inc.; Author Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary © 2009, Paizo Inc.; Author Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2 © 2010, Paizo Inc.; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG GameMastery Guide © 2010, Paizo Inc.; Authors: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3 © 2011, Paizo Inc.; Authors Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Zombie, Juju 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 Roleplaying Game NPC Codex © 2012, Paizo Inc.; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Alex Greenshields, Rob McCreary, Mark Moreland, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4 © 2013, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, James Jacobs, Matt James, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tork Shaw, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 5 © 2015, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Creighton Broadhurst, Robert Brookes, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Thurston Hillman, Eric Hindley, Joe Homes, James Jacobs, Amanda Hamon Kunz, Ben McFarland, Jason Nelson, Thom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Alistair Rigg, Alex Riggs, David N. Ross, Wes Schneider, David Schwartz, Mark Seifter, Mike Shel, James L. Sutter, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Adventure Path: Curse of the Crimson Throne © 2016, Paizo Inc.; Authors: Nicolas Logue, F. Wesley Schneider, Richard Pett, Michael Kortez, Greg A. Vaughan, Tito Leati, and James Jacobs.

La Maldición del Trono Carmesí, Guía de referencia del DJ © 2017 Paizo Inc. para la versión española; Traducción: Santi Güell.