

COMPENDIO DE MONSTRUOS DE GOBLINS Y GRUTAS



Nombre: Soldado Humano Medio	
Fuerza: 5	Combate: 6 (+7/+8)
Destreza: 6	Conocimientos: 3
Inteligencia: 3	Sociales: 3
Carisma: 3	Latrocinio: 2
PV: 15	Magia: 1
Particularidades: Armado con espada, escudo y malla.	

Nombre: Troll de las Cavernas	
Fuerza: 9	Combate: 8 (+10/+9)
Destreza: 3	Conocimientos: 2
Inteligencia: 1	Sociales: 1
Carisma: 2	Latrocinio: 1
PV: 27	Magia: 1
Particularidades: Armado con garrote (+2). Piel dura (+1)	

Nombre: Zombi	
Fuerza: 7	Combate: 6 (+8/+6)
Destreza: 2	Conocimientos: 0
Inteligencia: 0	Sociales: 0
Carisma: 1	Latrocinio: 0
PV: 21	Magia: 0
Particularidades: Armado con hacha doble (+2)	

Nombre: Troll de Montaña	
Fuerza: 10	Combate: 9 (+11/+11)
Destreza: 2	Conocimientos: 2
Inteligencia: 2	Sociales: 2
Carisma: 2	Latrocinio: 1
PV: 30	Magia: 1
Particularidades: Garrote (+2); piel dura (+2)	

Nombre: Araña Gigante soldado	
Fuerza:15	Combate: 8 (8/8)
Destreza:8	Conocimientos:2
Inteligencia:2	Sociales:2
Carisma:2	Latrocinio:5
PV: 45	Magia:1
Particularidades: Tela de araña alcance 3 metros, Mordisco daño = vigor, + veneno paralizante 1d8 horas	

Nombre: Araña Gigante Reina	
Fuerza: 10	Combate: 9 (9/9)
Destreza:8	Conocimientos: 4
Inteligencia: 5	Sociales: 4
Carisma: 4	Latrocinio: 6
PV: 30	Magia:4
Particularidades: Magia Negra (obtenebración), Telaraña 5 metros, Mordisco daño= Vigor + veneno paralizante 2d8 horas	

Nombre: Worg soldado	
Fuerza: 7	Combate:6 (6/6)
Destreza: 7	Conocimientos: 2
Inteligencia:3	Sociales: 1
Carisma: 2	Latrocinio: 6
PV: 21	Magia: 1
Particularidades: viajan en manadas de a 10 a 20 Worgs, siempre son guiados por un Worg lider	

Nombre: Worg lider de manada	
Fuerza:8	Combate: 7 (7/7)
Destreza:8	Conocimientos: 4
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:3	Latrocinio: 7
PV: 24	Magia:2
Particularidades: Escuela Magia Negra, (infundir miedo= -4 a todas las tiradas)	

Nombre: Lobo normal	
Fuerza:6	Combate: 5(5/5)
Destreza:7	Conocimientos: 3
Inteligencia:4	Sociales:2
Carisma:3	Latrocinio:5
PV: 18	Magia:1
Particularidades: Viajan en manadas de 10 a 20 Lobos, son guiados por un Lobo lider	

Nombre: Lobo Lider	
Fuerza:7	Combate: 6(6/6)
Destreza:8	Conocimientos: 5
Inteligencia:5	Sociales: 4
Carisma:4	Latrocinio: 6
PV: 21	Magia:2
Particularidades: Escuela de magia Verde (Mimetismo)	

Nombre: Vampiro Neo-Nato	
Fuerza:8	Combate: 8(9/7) (11/7)
Destreza:7	Conocimientos:7
Inteligencia:7	Sociales:6
Carisma:6	Latrocinio:3
PV: 24	Magia:8
Particularidades: Magia Vampirica : Cambia formas: Murciélago, y lobo.. La transformación a murciélago y lobo tarda 1 turno.. Como murciélago tiene -4 a toda acción de combate, y como lobo un +2 adicional (total de +4) a sus ataques con garras y colmillos. Regeneración: cura 2 puntos de vida por turno. Escalada de araña: puede trepar por cualquier superficie sin penalizaciones. Alimentación vampirica: cada turno bebe sangre en formas de puntos de vida, puede ir mas rapido o mas lento según su deseo. De 8, 3 o 1 puntos en un solo turno. Mirada hipnótica: tiradas opuestas de inteligencia. Es una forma limitada de telepatía. Puede intimidar, mandar ordenes y comunicarse a distancia.	

Nombre: Vampiro Adulto	
Fuerza:9	Combate: 9(10/8) (12/8)
Destreza:8	Conocimientos: 8

Inteligencia: 8	Sociales: 7
Carisma: 7	Latrocinio: 4
PV: 27	Magia: 9
<p>Particularidades: Magia Vampirica : Cambia formas: Murciélago, y lobo. La transformación a murciélago y lobo tarda 1 turno.. Como murciélago tiene -4 a toda acción de combate, y como lobo un +2 adicional (total de +4) a sus ataques con garras y colmillos. Regeneración: cura 4 puntos de vida por turno. Controlar animales Escalada de araña: puede trepar por cualquier superficie sin penalizaciones. Alimentación vampirica: cada turno bebe sangre en formas de puntos de vida, puede ir mas rapido o mas lento según su deseo. De 10, 5 o 2 puntos en un solo turno Mirada hipnótica: tiradas opuestas de inteligencia. Es una forma limitada de telepatía. Puede intimidar, mandar ordenes y comunicarse a distancia. Inmune a armas normales, necesario bonus mágico +1 para golpear.</p>	

Nombre: Vampiro Antiguo	
Fuerza: 10	Combate: 10 (11/9) (12/9)
Destreza: 9	Conocimientos: 9
Inteligencia: 9	Sociales: 8
Carisma: 8	Latrocinio: 5
PV: 30	Magia: 10
<p>Particularidades: Magia Vampirica : Cambia formas: Murciélago, niebla, y lobo. Como niebla es inmune a todo tipo de ataques. La transformación a murciélago y lobo tarda 1 turno. A niebla es instantánea. Como murciélago tiene -4 a toda acción de combate, y como lobo un +2 adicional (total de +4) a sus ataques con garras y colmillos. Regeneración: cura 5 puntos de vida por turno. Controlar animales Controlar muertos vivientes: tirada de carisma contra una dificultad variable según el poder del muerto viviente a controlar. Escalada de araña: puede trepar por cualquier superficie sin penalizaciones. Alimentación vampirica: cada turno bebe sangre en formas de puntos de vida, puede ir mas rapido o mas lento según su deseo. De 12, 7 o 4 puntos en un solo turno Mirada hipnótica: tiradas opuestas de inteligencia. Es una forma limitada de telepatía. Puede intimidar, mandar ordenes y comunicarse a distancia. Inmune a armas normales, necesario bonus mágico +2 para golpear.</p>	

Nombre: Trasgo	
Fuerza: 7	Combate: 6(6/6)
Destreza: 8	Conocimientos: 3
Inteligencia: 5	Sociales: 4
Carisma: 3	Latrocinio: 4
PV: 21	Magia: 5 escuela magia roja
Particularidades: Espada, Armadura de cuero o cota de malla, tal vez un escudo,	

Nombre: Gran Zombi	
Fuerza: 7	Combate: 6(6/6)
Destreza: 4	Conocimientos: 3
Inteligencia: 4	Sociales: 2
Carisma: 3	Latrocinio: 3
PV: 21	Magia: 4 Magia Negra
Particularidades: Se recomienda una espada o hacha y algunas monedas	

Nombre: Nigromante	
Fuerza: 8	Combate: 6(7/6)
Destreza: 7	Conocimientos: 7
Inteligencia: 7	Sociales: 4
Carisma: 3	Latrocinio: 5
PV: 24	CA: 13 Magia: 6 Magia Negra
Particularidades: Recomendable una espada, o hacha si usa espada un escudo también y algún objeto mágico	

Nombre: SOMBRA DE FUEGO	
Vigor: 20	Combate: 14(14/14)
Agilidad: 10	Conocimientos: 4
Inteligencia: 6	Sociales: 2
Carisma: 2	Latrocinio: 6

PV: 60	Magia:10
<p>Particularidades: La sombra de fuego está hecha de frías llamas verdes. Puede adoptar cualquier forma que el que la invoca especifique, pero debe aparecer en toda su altura de 10 metros. Puede aparecer como un dragón tipo aparecido, un imponente humano o un inmenso esqueleto. Independientemente de su forma, la sombra de fuego se halla siempre rodeada por un aura de pálido fuego verde. Aunque no puede hablar, la sombra de fuego se comunica telepáticamente con el que la ha llamado.</p> <p>Combate: Una sombra de fuego puede efectuar tres golpes de melée por round. Los oponentes que no son resistentes al fuego sufren además 6 puntos de daño cada round si se hallan a menos de 3 metros del aura de fuego verde de la sombra de fuego.</p> <p>Una víctima que entre en contacto con una sombra de fuego, su carne empieza a convertirse en fuego verde. La carne de una víctima que ha sufrido contacto se convierte en llamas a un índice de 1d8 puntos por round. La extensión de las llamas puede detenerse mediante un conjuro de <i>curar</i>, que actúa normalmente o mediante una dosis de agua bendita, que cura 1d6 + 1 puntos de daño por round. A menos que todas las llamas sean eliminadas, sin embargo, siguen infligiendo 1 d8 puntos por round.</p> <p>Nada inferior a un conjuro de <i>deseo</i> puede restablecer a una víctima a la normalidad una vez se ha convertido completamente en fuego verde. Si una víctima es convertida por completo, la sombra de fuego puede controlar a la víctima como otra sombra de fuego más pequeña con los mismos puntajes que la víctima tenía antes de su muerte; la víctima deja de tener voluntad propia y debe obedecer todas las órdenes telepáticas de la sombra de fuego. La sombra de fuego puede absorber también a una víctima convertida. Las víctimas absorbidas restauran 20 puntos de golpe de la sombra de fuego.</p> <p>La sombra de fuego posee una forma especial de ataque llamada el <i>rayo del olvido</i>. Es un cono de energía invisible de 1,5 metros de ancho y 40 metros de largo, que brota de la boca de la sombra de fuego. Una vez por turno, la sombra de fuego puede usar este rayo del olvido para infligir 8 puntos de daño cada dos rounds sobre todos los oponentes dentro de su área de efecto. Un oponente reducido a 0 o menos puntos Vida por el rayo del olvido resulta desintegrado al instante.</p> <p>La sombra de fuego es inmune a los ataques mentales y basados en el fuego, así como a los ataques de todas las armas de melée no mágicas. Las armas mágicas infligen daño normal. No puede ser ahuyentada por un sacerdote, pero un golpe de una <i>maza de disrupción</i> tiene un 50% de probabilidades de destruirla por completo. Si no resulta completamente destruida, la sombra de fuego sufre doble daño con cada golpe con éxito de una <i>maza de disrupción</i>, más doce veces todas las bonificaciones de daño aplicables.</p> <p>La sombra de fuego puede ser destruida también mediante un golpe con éxito del <i>martillo de Kharas</i>, un poderoso artefacto que, según la leyenda, es el único martillo que puede forjar una <i>lanza de dragón</i>. El <i>martillo de Kharas</i> tiene dos veces el tamaño de un martillo de guerra normal y proporciona al que lo esgrime una bonificación de +6 a sus tiradas de ataque. Inflige + 2 puntos de daño en un golpe normal, y no puede ser alzado por un personaje con una Fuerza inferior a 10; cualquiera con una Fuerza inferior a 10 sufre una penalización de -2 a su tirada de ataque, lo cual cancela la bonificación de +2. Actúa como una <i>maza de disrupción</i> contra muertos vivientes y criaturas del Abismo, ahuyentando a los muertos vivientes. Es inteligente (Int 11 y Porte 2), y controla a todo el que lo toca, si las puntuaciones de Inteligencia y Porte del personaje no suman 16 a lo menos.</p> <p>El <i>martillo de Kharas</i> tiene las siguientes habilidades especiales al nivel 10 de uso de la magia, activadas a discreción del martillo: <i>detecta el mal</i> como un paladín; proporciona al que lo esgrime inmunidad contra el miedo, tanto normal como mágico; los esgrimidores no resultan afectados por conjuros de nivel de magia inferior a 4; lanza <i>plegaria</i> una vez al día; actúa como una <i>poción de fuego fuerza gigantesca</i> una vez al día; lanza <i>curar heridas serias</i> una vez al día; inspira <i>maravilla mágica</i> sobre todos los enanos, dejándolos inactivos hasta que el esgrimidor ha desaparecido de su vista.</p>	

Nombre: Sombra	
Fuerza:4	Combate: 5(5/5)
Destreza:5	Conocimientos:6
Inteligencia:4	Sociales:1
Carisma:1	Latrocinio:1
PV: 12	Magia:4 Magia Negra
Particularidades: espíritus que viven en las sombras, tienen control de las sombras	

Nombre: Esqueleto soldado	
Fuerza:4	Combate: 4(5/5)
Destreza:6	Conocimientos:2
Inteligencia:3	Sociales:1
Carisma:1	Latrocinio:4
PV: 12	Magia:1 Magia Negra
Particularidades: espada y escudo	

Nombre: Jefe Esqueleto	
Fuerza:5	Combate: 5(6/6)
Destreza:7	Conocimientos:3
Inteligencia:4	Sociales:2
Carisma:2	Latrocinio:5
PV: 15	Magia:2 Magia Negra
Particularidades: espada y escudo	

Nombre: Liche	
Fuerza:8	Combate: 6(7/6)
Destreza:8	Conocimientos:6
Inteligencia:6	Sociales:5
Carisma:4	Latrocinio:2
PV: 24	Magia:8 Magia Negra
Particularidades: Terrorífica apariencia. Piel putrefacta, cuernos y unos dos metros y medio de altura. Sus ropas están como rasgadas. Baculo +1 at, Armas normales solo hacen daño 1, Liche se regenera la mitad de su pv en un turno	

Nombre: Archi Liche	
Fuerza:8	Combate: 7(9/7)

Destreza: 9	Conocimientos: 7
Inteligencia: 8	Sociales: 6
Carisma: 5	Latrocinio: 3
PV: 24	Magia: 10 Magia Negra
Particularidades: Terrorífica apariencia. Piel putrefacta, cuernos y unos tres metros y medio de altura. Sus ropas están como rasgadas. Baculo +2 at, Armas normales solo hacen daño 1, Archi Liche se regenera el total de su pv en un turno	

Nombre: ANÉMONA GIGANTE (carnivora, anfibia)	
Fuerza: 12	Combate: 6(6/6)
Destreza: 3(tierra) 6 (agua)	Conocimientos: 1
Inteligencia: 2	Sociales: 1
Carisma: 1	Latrocinio: 4
PV: 36	Magia: 1 escuela magia azul
Particularidades: , golpes como de látigo de sus 8 tentáculos,C/U daño= vigor:2 + efecto paralizante 1d4 turnos, sus tentáculos cortados se regeneran en 1d4 turnos	

Nombre: APARICIÓN en reflejos	
Fuerza: 2	Combate: 4 (4/4)
Destreza: 4	Conocimientos: 4
Inteligencia: 6	Sociales: 2
Carisma: 3	Latrocinio: 8
PV: 6	Magia: 4 (magia azul) (ilusiones)
Particularidades: , inmune a armas no-mágicas, adopta la imagen de la persona o criatura más cercana a la superficie reflectante	

Nombre: AVE WARI	
Fuerza: 12	Combate: 5(6/5)
Destreza: 12	Conocimientos: 2
Inteligencia: 2	Sociales: 2
Carisma: 4	Latrocinio: 2
PV: 36	Magia: 1 (MagiaVerde)
Particularidades: puede ser domada como montura, ataque de pico hace daño = vigor, ataque con garras de las patas, 2 por turno, daño 8 c/u (no vuela) altura,1.8 mts corre a 90 kms x hora	

Nombre: CABALLERO DE LA MUERTE	
Fuerza: 10	Combate: 6(8/7)
Destreza: 10	Conocimientos: 4
Inteligencia: 6	Sociales: 4
Carisma: 4	Latrocinio: 4
PV: 30	Magia: 6 (magia negra)
Particularidades: Caballero maldecido por los dioses, por traicionar el código de honor, su rostro es una ennegrecida calavera, ojos rojos., armadura +1, y espada maldita +2, al que mata con ella lo convierte en zombie, (legal malvado)	

Nombre: ANTI PALADÍN	
Fuerza: 12	Combate: 7(9/9)
Destreza: 12	Conocimientos: 6
Inteligencia: 7	Sociales: 4
Carisma: 4	Latrocinio: 2
PV: 36	Magia: 6 (magia negra)
Particularidades: Paladín maldecido por los dioses, por traicionar el código de honor, sus ojos son dos pozos negros., armadura +2, y espada maldita +2, al que hiere con ella aparte del daño =vigor, le drena 10 puntos de vida, (legal malvado)	

Nombre: CABALLERO HECHIZADO	
Fuerza: 8	Combate: 6(7/7)
Destreza: 8	Conocimientos: 1
Inteligencia: 2	Sociales: 1
Carisma: 2	Latrocinio: 2
PV: 24	Magia: 2
Particularidades: Un caballero hechizado es una armadura flotante+1, acompañada siempre por algún tipo de espada+1 Puede verse un débil halo dorado que crea la forma del caballero que acostumbraba a llevar la armadura, Magia y alineamiento según quien la hechizó, La única forma de terminar con la amenaza es matar al hechizado y derramar más tarde agua bendita sobre la armadura. Si no es usada agua bendita, el hechizado se reforma de nuevo, completamente restaurado, a la siguiente fase de luna	

Nombre: CENTAURO	
Fuerza: 11	Combate: 5(5/5)
Destreza: 10	Conocimientos: 2
Inteligencia: 4	Sociales: 4

Carisma: 4	Latrocinio: 4
PV: 33	Magia: 4 (verde)
Particularidades: ataca con las patas delanteras, rara vez usan armas	

Nombre: LÍDER CENTAURO	
Fuerza: 11	Combate: 6(6/7)
Destreza: 11	Conocimientos: 3
Inteligencia: 5	Sociales: 5
Carisma: 5	Latrocinio: 5
PV: 36	Magia: 6 (Verde)
Particularidades: lideran manadas de no mas de 10 centauros, usa escudo+1	

Nombre: CIERVO SALVAJE de las colinas	
Fuerza: 9	Combate: 4(5/4)
Destreza: 9	Conocimientos: 1
Inteligencia: 2	Sociales: 1
Carisma: 2	Latrocinio: 4
PV: 27	Magia: 1 (Verde)
Particularidades: Viaja en manada, Cornamenta atq+1	

Nombre: CIERVO SALVAJE LIDER	
Fuerza: 10	Combate: 5(6/5)
Destreza: 10	Conocimientos: 2
Inteligencia: 3	Sociales: 2
Carisma: 3	Latrocinio: 5
PV: 30	Magia: 2 (Verde)= (mimetismo)
Particularidades: Viaja en manada, Cornamenta atq+1	

Nombre: DISIR	
Fuerza: 6	Combate: 6(6/6)
Destreza: 6	Conocimientos: 1
Inteligencia: 3	Sociales: 1
Carisma: 1	Latrocinio: 6
PV: 18	Magia: 2 (negra)
Particularidades: apariencia asquerosa son venenosos debido a la legamosa gelatina que gotea de sus cuerpos, moran en los subterráneos más profundos, prefieren luchar con sus garras largas y poderosas Su mordedura es particularmente mala, tanto por sus sobresalientes y aserrados colmillos como por su larga y rasposa lengua, que envenenan y matan en 1d100 turnos, ven en la oscuridad.	

Nombre: DRACONIANO TRAGG (soldado)	
Fuerza: 8	Combate: 5(6/5)
Destreza: 6	Conocimientos: 1
Inteligencia: 4	Sociales: 1
Carisma: 2	Latrocinio: 5
PV: 24	Magia: 1(negra)
Particularidades: Humanoides delgados y larguiruchos. Tienen afiladas manos garrudas y hocicos de cocodrilo. Sus cuerpos están cubiertos con toscas escamas, usan lanzas +1	

Nombre: DRACONIANO TRAGG (Lider)	
Fuerza: 9	Combate: 6(7/6)
Destreza: 7	Conocimientos: 2
Inteligencia: 5	Sociales: 2
Carisma: 3	Latrocinio: 6
PV: 27	Magia: 2 (negra)
Particularidades: Humanoides delgados y larguiruchos. Tienen afiladas manos garrudas y hocicos de cocodrilo. Sus cuerpos están cubiertos con toscas escamas, usan lanzas +1	

Nombre: DRACONIANOS (hombres dragones)	
Fuerza: 9	Combate: 6(6/7)
Destreza: 9	Conocimientos: 4
Inteligencia: 4	Sociales: 4
Carisma: 4	Latrocinio: 4

PV: 27		Magia:4 (roja)
Particularidades: fueron creados a partir de los huevos corrompidos de los dragones buenos, tienen aliento de fuego 1 vez por día, daño vigorX2, su piel escamosa le da +1 al combate armadura, tienen un par de correosas alas que crecen de sus espaldas, con las cuales pueden volar planeando		

Nombre: DRACONIANO LIDER (hombre dragon)		
Fuerza:10		Combate: 7(7/9)
Destreza:9		Conocimientos:5
Inteligencia:5		Sociales: 5
Carisma:5		Latrocinio:5
PV: 30		Magia:6 (roja)
Particularidades: fueron creados a partir de los huevos corrompidos de los dragones buenos, tienen aliento de fuego 2 veces por día, daño vigorX2, su piel escamosa le da +2 al combate armadura, tienen un par de correosas alas que crecen de sus espaldas, con las cuales pueden volar		

Nombre: Dragón joven		
Fuerza: 22		Combate: 10 (+16/+17)
Destreza: 6		Conocimientos: 10
Inteligencia: 10		Sociales: 9
Carisma: 10		Latrocinio: 2
PV: 66		Magia: 8 (roja)
Particularidades: Garras y Dientes (+6); Piel de Escamas (+7). Puede arrojar su aliento 2 veces por día, daño =vigorX3, pueden volar		

Nombre: Dragón Adulto		
Fuerza: 25		Combate: 11 (+18/+19)
Destreza: 11		Conocimientos: 12
Inteligencia: 11		Sociales: 9
Carisma: 11		Latrocinio: 4
PV: 75		Magia: 10 (Roja)
Particularidades: Garras y Dientes (+7); Piel de Escamas (+8). Puede arrojar su aliento 4 veces por día, daño es =vigorX3, puede volar		

Nombre: Dragón Antiguo (Gran Wirm)		
Fuerza: 30		Combate: 12 (+20/+21)
Destreza: 12		Conocimientos: 12
Inteligencia: 12		Sociales: 9
Carisma: 12		Latrocinio: 6
PV: 90		Magia: 12 (Roja)
Particularidades: Garras y Dientes (+8); Piel de Escamas (+9). Puede arrojar su aliento 8 veces por día, daño es =vigorX3, puede volar		

Los dragones malvados

Dragones azules: Aunque los dragones azules viven en cuevas, prefieren morar en desiertos y terrenos áridos. Más gregarios que muchos de sus primos, los dragones azules sirven como tropas de calidad en tiempos de guerra. Los dragones azules creen que son los favoritos de los dioses.

Los dragones azules son lo bastante listos como para ver la importancia de la cooperación, y así son valiosos aliados en tiempos de guerra. La mayoría de los jinetes de dragón van montados en dragones azules. La lealtad sentida entre los miembros de una patrulla de dragones azules puede ser tan profunda que la pérdida de un compañero puede hundir a los supervivientes en una profunda depresión, a veces hasta el punto de afectar su efectividad en el campo de batalla. Aunque lanzadores de conjuros muy bien adaptados y hábiles luchadores con sus dientes y garras, el ataque preferido de los dragones azules es su aliento de rayo.

Dragones blancos: Los dragones blancos son los menos capaces de todos los dragones malvados. Tienen poco o ningún interés en el arte, y sólo un interés periférico en los grandes esquemas de sus primos malvados. En la mayoría de los casos los dragones blancos prefieren ser dejados tranquilos. En tiempos de guerra, los dragones blancos son utilizados como exploradores o asignados a defender regiones de poca importancia estratégica. Aunque lentos en reaccionar, los dragones blancos pueden ser efectivos guerreros, y confían fuertemente en sus armas de aliento para debilitar a sus oponentes antes de lanzarse al ataque con sus dientes y garras.

Dragones negros: Impulsivos y nerviosos, los dragones negros tienden a actuar primero y pensar después. Hay menos dragones negros eruditos y artistas que de cualquier otra subespecie de dragones de Krynn. Los dragones negros son extremadamente independientes y se alían con otras razas sólo si sirve a sus propósitos; en consecuencia, raras veces son usados por fuerzas malvadas en tiempos de guerra. Los dragones negros se mueven en silencio y golpean con rapidez. Su conjuro favorito es *oscuridad*, que es usado para cubrir sus movimientos durante los ataques.

Dragones rojos: Los dragones rojos son los más fuertes y temibles de todos los dragones malvados. Su inteligencia excede la de los dragones azules. Cooperan con otros dragones cuando es necesario, pero se niegan a obedecer órdenes con las que no están de acuerdo. Los dragones rojos no ven un gran designio en el multiverso; para ellos, la existencia es una mezcla al azar de caos y desorden en la que sólo los más fuertes pueden sobrevivir.

No hay nada con lo que los dragones rojos disfruten más que incendiando ciudades y luego recorriendo los escombros en busca de botín. Aunque recelosos de la mayoría de los líderes, son leales a la Reina de la Oscuridad. Los dragones rojos trabajan bien juntos. A menos que les convenga tomar prisioneros, los dragones rojos cazan y destruyen a sus enemigos hasta el final.

Dragones verdes: Los dragones verdes son notables incluso entre los dragones malvados por su naturaleza cruel y su temperamento vicioso. Los dragones verdes tienen pocas preocupaciones más allá de sus deseos inmediatos. Desvergonzados hedonistas, aman el tesoro, la buena comida y los placeres sensuales. Son hábiles y sutiles combatientes. Los dragones verdes sólo obedecen órdenes de líderes a los que respetan. Un líder que pierde el respeto de un dragón verde puede encontrarse muy pronto entre las mandíbulas del dragón.

Los dragones verdes prefieren usar el engaño y la magia contra un enemigo en vez de un ataque directo, pero se lanzan a una sanguinaria melée cuando es necesario.

Los dragones verdes raras veces son usados en ofensivas importantes, pero a menudo son empleados para asesinatos y otras misiones siniestras.

Los dragones buenos

Dragones bronceos: A los dragones bronceos les gusta la guerra y luchar. Los dragones bronceos se muestran también extremadamente interesados en los asuntos de la humanidad. En tiempos antiguos, se creía que los dragones bronceos tomaban la forma de animales domésticos simplemente para estudiar las culturas de los hombres.

Aunque no son unos pensadores particularmente profundos, los dragones bronceos creen que conceptos tales como el Bien y el Mal pueden ser comprendidos intuitivamente. La lógica puede en realidad dificultar la comprensión, puesto que el universo no es un lugar lógico.

Dragones cobrizos: Los dragones cobrizos no se adhieren a ninguna filosofía en particular y se dejan influenciar fácilmente por las opiniones de los demás. Les gusta extremadamente la riqueza, y casi siempre exigen saber cómo el cooperar con los demás les beneficiará a ellos. Raras veces toman decisiones importantes sin consultar primero a otros dragones. Pese a su egoísmo, los dragones cobrizos tienen básicamente buen corazón. Son leales a sus amigos, pero desconfían de los desconocidos. En combate, atacan libremente con ambas armas de aliento.

Dragones dorados: Debido a su devoción al intelecto, los dragones dorados han producido muchos espléndidos eruditos, en particular en los campos de las matemáticas y la filosofía. Aunque los dragones dorados respetan a todas las criaturas inteligentes independientemente de su especie, raras veces se asocian con otras razas, puesto que los arrogantes dragones dorados consideran que tales asociaciones les rebajan. Los dragones dorados son extremadamente hábiles en la magia y prefieren atacar con sus conjuros.

Dragones ocres: Los dragones ocres creen que la vida es una serie de pruebas y luchas, pensadas para extirpar a los débiles de los fuertes. Aunque benévolo y comprensivo hacia las criaturas a las que consideran inferiores, los dragones ocres creen que en definitiva lo superior florecerá. Considerados generalmente los menos sofisticados de todos los dragones buenos, los dragones ocres tienen poco interés en el arte o la cultura, prefiriendo dedicarse a desarrollar estrategias para enfrentarse a las inevitables dificultades de la existencia. Son buenos luchadores, y prefieren atacar con garras y dientes, reservando sus armas de aliento y sus conjuros para las emergencias.

Dragones plateados: Los dragones plateados creen que el propósito de la vida es la devoción a los estándares del Bien. Creen en la santidad de la vida y en que todas las criaturas son iguales a los ojos de los dioses. Van a la guerra sólo reacios, pero están completamente preparados a sacrificar sus vidas por una causa en la que crean.

Los dragones plateados son los dragones más queridos por las razas de Krynn. Pueden polimorfizarse en forma humana o élfica, ya veces parecen preferir esas formas a la suya propia. Disfrutan de la compañía de los humanos y les ayudan siempre que pueden.

Nombre: ENJAMBRE DE HORMIGAS TERCIOPELO	
Fuerza:4	Combate: 6(6/5)
Destreza:6	Conocimientos:1
Inteligencia:1	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:4
PV: 120	Magia:1
Particularidades: La hormiga terciopelo parece una versión gordezuela de la hormiga común, excepto el suave vello que cubre todo su cuerpo. Este vello es normalmente rojo, Combate: Un enjambre de hormigas terciopelo devora todo lo que encuentra en su camino, tanto materia animal como vegetal. Para determinar el tamaño de un enjambre, tira 1d100 y multiplica el resultado por 1.000. Hay aproximadamente 1.000 hormigas por metro cuadrado; en consecuencia, un enjambre de 10.000 hormigas formará un bloque de algo más de tres metros de lado. Una víctima en contacto con un enjambre tiene un 80% de posibilidades por round de ser mordida y de sufrir 4 puntos de daño.	

Nombre: ENJAMBRE DE SALTAMONTES O LANGOSTAS	
Fuerza:1	Combate: 6(6/6)
Destreza:7	Conocimientos:1
Inteligencia:1	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:4

PV: 300		Magia:1
<p>Particularidades: El saltamontes tiene unos 5 centímetros de largo y normalmente es de color verde o amarillado. El saltamontes puede efectuar saltos de casi metro veinte, Combate: Los enjambres de saltamontes y langostas vuelan de lugar en lugar en busca de campos lujuriantes en los que posarse para consumirlos. Esos enjambres se mueven en línea recta y son fáciles de eludir.</p> <p>Para determinar el tamaño de un enjambre de saltamontes, tira 1d100 y multiplica el resultado por 10.000. Multiplica este resultado por 2 cuando determines el tamaño de un enjambre de langostas. Hay aproximadamente 200 saltamontes o langostas por metro cuadrado (por conveniencia, calcula que hay 200 insectos por metro cúbico cuando intentes calcular el tamaño de un enjambre en vuelo).</p> <p>Una víctima en contacto con un enjambre de saltamontes o langostas tiene un 90% de probabilidades por round de ser mordida y sufrir 1 punto de daño. Adicionalmente, las víctimas detrás de una nube de esos insectos ven su visión reducida a 1d12 x 10 centímetros.</p>		

Nombre: ESBIRRO DE FUEGO		
Fuerza:7		Combate:7(7/7)
Destreza:7		Conocimientos:2
Inteligencia:3		Sociales: 2
Carisma:2		Latrocinio:4
PV: 21		Magia:4
<p>Particularidades: Los esbirros de fuego son terribles criaturas, al parecer del plano elemental del Fuego. Sus cuerpos están compuestos por llamas vivas Los esbirros de fuego llevan normalmente grandes espadas, Además, la criatura tiene una constante aura de llamas que causa 1d6 puntos de daño a todos dentro de un radio de 1,5 metros a menos que se hallen protegidos de alguna forma del fuego</p>		

Nombre: ESBIRRO ESPECTRAL		
Fuerza:3		Combate: 6(6/6)
Destreza:6		Conocimientos:4
Inteligencia:6		Sociales: 3
Carisma:3		Latrocinio:5
PV: 3		Magia:1
<p>Particularidades: Los esbirros espectrales son los espíritus de humanos o semihumanos que murieron antes de que pudieran cumplir con sus votos o misión, son casi transparentes Hay seis tipos generales de esbirros espectrales: berserkers, buscadores, filósofos, guardianes, juerguistas y luchadores, Combate: Los esbirros espectrales pueden infligir daño sólo si murieron sosteniendo un arma, Puesto que sus armas forman parte de ellos, los esbirros espectrales no pueden ser desarmados. Solo armas mágicas o de plata pueden dañarlos</p>		

Nombre: ESQUELETO LUCHADOR		
Fuerza:6		Combate: 6(7/6)
Destreza:6		Conocimientos:2
Inteligencia:4		Sociales: 2
Carisma:2		Latrocinio:4
PV: 18		Magia:1
<p>Particularidades: Antes poderosos guerreros, los esqueletos luchadores son lores muertos vivientes forzados a su estado de pesadilla por poderosos hechiceros o semidioses malvados que han atrapado sus almas en rodetes de oro. La única razón de que los esqueletos luchadores permanezcan en el plano Material primario es para buscar y recuperar los rodetes que contienen sus almas. Combate: Cualquiera que posea el rodete de un esqueleto luchador puede controlar sus acciones, en tanto que el controlador permanezca dentro de un radio de 75 metros del esqueleto, El controlador debe llevar el rodete del guerrero en su cabeza a fin de controlar al luchador, Sólo las armas mágicas afectan a los esqueletos luchadores</p>		

Nombre: FAETÓN		
Fuerza:4		Combate: 7(7/7)
Destreza:6		Conocimientos:3
Inteligencia:5		Sociales: 2
Carisma:5		Latrocinio:5
PV: 12		Magia:4 (escuela roja)
<p>Particularidades: En su estado normal, los faetones tienen el aspecto de semielfos bajos y delgados su habilidad de hacer brotar en un instante un par de magníficas y llameantes alas simplemente deseando que nazcan a la existencia. Con esas alas pueden planear por sus montañas nativas con la gracia de un águila y el esplendor de un fénix. Los faetones van armados normalmente con un cuchillo y una pica. Si esperan problemas, pueden llevar también consigo lanzas y arcos, portan armaduras de cuero, el faetón prende sus alas y las usa para golpear a su oponente, lo que incendia lo que toca, daño= vigor +4 por fuego y 2 por cada round sin apagarlo.</p>		

Nombre: FAETÓN ANCIANO		
Fuerza:3		Combate:8(8/8)
Destreza:7		Conocimientos:5
Inteligencia:6		Sociales: 3

Carisma:6	Latrocinio:5
PV: 9	Magia:6 (escuela roja)
Particularidades: algunos no mueren de vejez. En vez de ello, en algún momento en tomo a los 90 años se sienten abrumados por un deseo de volar hacia el sol. Ascenden, y ascienden, y ascienden más alto todavía, hasta que el agotamiento o la falta de oxígeno o ambas causas les hace perder el sentido. Mientras caen se produce una maravillosa transformación y recuperan sus sentidos, aún a miles de metros encima del suelo, y descubren que se han metamorfoseado en faetones ancianos. Los faetones ancianos son más altos que los faetones, con pelo blanco como la nieve, pupilas negras y piel de color cobrizo. Sus llameantes alas son brillantes y tienen al menos 10 metros de envergadura. Pueden, literalmente, danzar en el aire. Confían más en su velocidad y agilidad en el aire para golpear a sus enemigos con múltiples pases	

Nombre: GNOMO MANIPULADOR	
Fuerza:3	Combate: 4(4/5)
Destreza:7	Conocimientos:6
Inteligencia:6	Sociales: 4
Carisma:3	Latrocinio:6
PV: 9	Magia:2 (escuela verde)
Particularidades: Los gnomos manipuladores miden algo menos de un metro de altura y pesan 23-25 kilos Las hembras son más grandes que los machos. Aunque bajos y robustos, los gnomos manipuladores se mueven graciosamente, y sus manos son diestras y seguras, están constantemente diseñando, construyendo y probando dispositivos para una gran variedad de aplicaciones, pero su innata incompetencia es tal (50% que el invento fracase), que cualquier cosa que su tecnología puede hacer, la magia puede hacerlo normalmente con mucha mayor rapidez y eficiencia. A menos que sean aventureros, los gnomos raras veces llevan armas, aunque algunas de sus herramientas pueden ser usadas como tales. Extrañas armas de dudosa utilidad son inventadas constantemente. Algunas de ellas, como el chorreador de agua de triple barril, son absolutamente inútiles, mientras que otras, como el lanzador múltiple de lanzas, son prometedoras. Las ballestas de mano y ligeras, hondas, arcos cortos, dardos y armas de melée que puedan ser lanzadas, así como los martillos y las hachas de mano, son las armas preferidas de los gnomo	

Nombre: GURIK CHA' AHL	
Fuerza:2	Combate: 4(4/4)
Destreza:8	Conocimientos:2
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:2	Latrocinio:8
PV: 6	Magia:2 (Escuela Negra)
Particularidades: Los gurik cha'ahl («gente fantasma») son la peligrosa y desagradable descendencia de los goblins ilquar, Son los desfavorecidos que, expulsados de los poblados, han conseguido sobrevivir en los bosques contra toda posibilidad, son solitarios, sin amigos ni comunidades Se parecen mucho a los goblins normales, excepto por alguna anomalía que los marca., Han desarrollado un intenso odio hacia los goblins, y se deleitan causándoles daño. Los gurik cha'ahl son terriblemente furtivos. Se mueven en silencio el 70% de las veces y poseen una habilidad natural para usar el camuflaje y el terreno natural. Sólo hay un 25% de probabilidades de que sean divisados por un observador casual.,	

Nombre: HATORI	
Fuerza:10	Combate: 8(8/8)/(8/6)
Destreza:8/4 arena/solido	Conocimientos:1
Inteligencia:3	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:6
PV: 30	Magia:1
Particularidades: Gigantescos reptiles que moran en los desiertos arenosos. La dura y nudosa piel del hatori se alinea del blanco grisáceo al rojo amarillado, y virtualmente es indistinguible de las piedras, Los hatori tienen la forma de enormes lagartos, excepto que sus patas han evolucionado a unos apéndices planos parecidos a aletas que utilizan junto con sus enormes colas para "nadar" por la arena con una sorprendente rapidez y movilidad. Lo único que puede empujar a un hatori al combate es el hambre. Desgraciadamente, los hatori tienen apetitos voraces, y la comida es rara en su entorno natural, Los hatori utilizan sus colas óseas para golpear como un látigo a cualquiera que les ataque por detrás, o para atacar a las víctimas que huyen mientras intentan simultáneamente engullir a alguien distinto. Los hatori comen cualquier cosa, aunque no pueden digerir gemas o armaduras y armas mágicas. Esos objetos tienden a acumularse en sus estómagos a lo largo de sus prolongadas vidas	

Nombre: GRAN HATORI	
Fuerza:20	Combate: 9(9/9)/9(6)
Destreza:10/6 arena/solido	Conocimientos:1
Inteligencia:4	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:10
PV: 60	Magia:1
Particularidades: EL DOBLE DE TAMAÑO FUERZA Y VORACIDAD DEL HATORI NORMAL, Los hatori comen cualquier cosa, aunque no pueden digerir gemas o armaduras y armas mágicas. Esos objetos tienden a acumularse en sus estómagos a lo largo de sus prolongadas vidas	

Nombre: HIERBA RIELANTE	
Fuerza:1	Combate: 1
Destreza:1	Conocimientos:1
Inteligencia:2	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:2

PV: 3		Magia:6
<p>Particularidades: La hierba rielante es un tipo de flor silvestre que crece en pequeños grupos. Aunque en una primera inspección se parece mucho a un amargón germinado, un examen más atento revela que la planta consiste en un material cristalino muy parecido al cristal hilado. Su hermosa y delicada apariencia se ve realzada por la forma en que atrapa los rayos de la luna y los refracta por entre sus pétalos, desencadenando un deslumbrante chorro de brillantes colores por toda el área a su alrededor. Una planta media mide entre 15 y 45 centímetros de altura.</p> <p>Combate: La hierba rielante es incapaz de enzarzarse en ningún tipo de combate. No puede moverse, no tiene medios de infligir daño contra oponentes, y es tan delicada que el más ligero de los ataques la destruye al instante. De hecho, no hay ningún motivo en absoluto para causar daño a otras cosas vivas, puesto que se alimenta de la luz de la luna. El mecanismo de defensa de un grupo de hierbas rielantes es su espectacular despliegue de luz. Cuando la luz de la luna que alimenta la planta es atrapada en sus pétalos cristalinos, es realzada y se convierte en tan brillante que afecta a todas las criaturas que la miran con un conjuro de confusión (como lanzado por un hechicero de túnica roja de nivel 10). El número de plantas en el grupo determina la efectividad de este mecanismo de defensa, con cada planta capaz de afectar 1 Golpe de oponentes. Así, un grupo de 12 plantas puede confundir hasta 12 criaturas.</p> <p>Ecología: La hierba rielante es única en el plano Material primario por su inusual estructura cristalina y su habilidad de alimentarse directamente de la luz de la luna sin utilización de la fotosíntesis.</p> <p>Como cabría esperar, una planta tan inusual como ésta tiene un medio de reproducción de lo más interesante. Cuando un grupo de hierbas rielantes alcanza el máximo de crecimiento (36 plantas de 45 cm de alto), empiezan a formar una vaina de semillas en su centro. La vaina de semillas necesita aproximadamente 14 días para formarse y, cuando está completa, es un cristal esférico de tonos arco iris de aproximadamente diez centímetros de diámetro. Cuando se halla completamente formada y cargada de energía, la vaina de semillas estalla con un destello de luz y un sonoro crac, y envía fragmentos de sí misma hasta una distancia de 15 metros de la planta madre. Sólo las porciones más grandes de la vaina rota (en número de 1d6) son viables y empiezan a crecer. Un grupo de hierbas rielantes crece hasta el estadio de adulto maduro en unos ocho meses. El grupo que dio origen a la vaina de semillas se marchita y muere a los pocos días de la explosión de la vaina.</p> <p>Las vainas de semillas de las hierbas rielantes son usadas a menudo por hechiceros que preparan dispositivos mágicos tales como bolas de cristal o bolas de hipnosis cristalina. Los pétalos de la flor, cuando son molidos a una fina arena, son usados en la creación de tintas y otros materiales relacionados con la luz o la hipnosis (como una gema de resplandor).</p>		

Nombre: HOMBRE LAGARTO		
Fuerza:5		Combate: 6(7/7)
Destreza:6		Conocimientos:2
Inteligencia:3		Sociales: 2
Carisma:2		Latrocinio:5
PV: 15		Magia:1
<p>Particularidades: son criaturas de hombros hundidos y recios cuerpos cubiertas de pies a cabeza con delgadas escamas verdes. Una cresta ósea se extiende desde su ancho hocico, entre sus ojos, a todo lo largo de su espina dorsal. Tienen colas como látigos que miden por término medio entre metro y metro y medio de largo. Poseen afilados dientes en gancho y largas garras en manos y pies. Sus pequeños ojos son o rojos o rosados, y sus párpados son transparentes, lo que les da la apariencia de que tienen siempre los ojos abiertos. Sus gruesas lenguas rosadas de más de medio metro de largo cuelgan flácidas de un lado de sus bocas; al contrario que las serpientes y otros reptiles, sus lenguas no poseen funciones sensoriales. Además de sus ataques con garras y dientes, los hombres lagartos tienen un ataque adicional con la cola, también utilizan una gran variedad de armas, entre las que sus favoritas son las espadas cortas y largas. Y También usan dagas, jabalinas y garrotes con afiladas piezas de hueso embutidas, Nunca llevan armadura (salvo los caballeros), pero ocasionalmente emplean escudos pequeños</p>		

Nombre: CHAMAN HOMBRE LAGARTO		
Fuerza:4		Combate: 4(4/4)
Destreza:4		Conocimientos:6
Inteligencia:4		Sociales: 4
Carisma:2		Latrocinio:4
PV:		Magia:8
<p>Particularidades: escuela magia negra, tiene 1d4 acólitos con las habilidades de lanzamiento de conjuros de un chamán de nivel magia 4</p>		

Nombre: CABALLERO HOMBRE LAGARTO		
Fuerza:7		Combate: 7(8/9)
Destreza:7		Conocimientos:4
Inteligencia:4		Sociales: 4
Carisma:2		Latrocinio:4
PV: 21		Magia:2
<p>Particularidades: escuela magia negra, La saliva de un Caballero lagarto es un denso y ácido veneno que inflige quemaduras a todas las criaturas aparte los hombres lagarto. A veces untan sus armas con esa saliva venenosa produce 1d6 de daño aparte del daño del arma, cabalgan lagartos gigantes a la batalla, son monturas efectivas, los caballeros usan armaduras de cuero escudo y espadas largas, también tienen un ataque extra con la cola</p>		

Nombre: MONTURA LAGARTO		
Fuerza:10		Combate: 7(7/8)
Destreza:6		Conocimientos:1
Inteligencia:1		Sociales: 1
Carisma:1		Latrocinio:4

PV: 30		Magia:1
Particularidades: Los lagartos, notoriamente poco cooperativos, obedecen tan sólo las órdenes más simples, tienen mordisco venenoso (paralisis 1d4 turnos), su piel escamosa le da armadura natural de +1, y tienen ataque extra con la cola		

Nombre: HORAX		
Fuerza:6		Combate: 6(6/7)
Destreza:7		Conocimientos:1
Inteligencia:2		Sociales: 2
Carisma:1		Latrocinio:4
PV: 18		Magia:1
Particularidades: criaturas insectoides, tan feroces como carentes de miedo. Son largos, con 12 cortas patas, pequeñas pero poderosas mandíbulas y duras placas quitinosas que cubren su lomo. Sus patas terminan en fuertes uñas que les sirven para agarrarse, por lo que pueden sujetarse a casi cualquier superficie. Son de color muy oscuro, de negro azulado a puro negro, y resultan difíciles de ver, incluso para aquellos con infravisión. Tamaño 1.8 metros, casi siempre atacan en grupo. Confían en el número y la velocidad para matar. Aunque parecen planos y rechonchos, son sorprendentemente rápidos, Las placas del lomo de los horax pueden servir para construir una armadura ligera		

Nombre: KALOTHAGH (LOMO ESPINOSO)		
Fuerza:4		Combate: 6(6/6)
Destreza:8		Conocimientos:2
Inteligencia:2		Sociales: 1
Carisma:1		Latrocinio:4
PV: 12		Magia:1
Particularidades: es una versión acuática de la mantícora. Aunque torpe y no particularmente agresivo, el kalothagh es un conocido devorador de hombres, lo cual lo convierte en una criatura a evitar. El kalothagh es un gordo pez que se parece a un cojín de agujas. Su cuerpo está recubierto de espinas de algo más de un metro de largo. Sus escamas son moteadas, con manchas mates verdes y marrones. Tiene pequeños ojos negros que sobresalen en la parte superior de su cabeza, aletas translúcidas, una cola oscura parecida a un abanico, y un vientre liso y rosado. Sus afilados dientes asoman de su boca para formar un pequeño pico. El kalothagh es indetectable en un 80% cuando se oculta entre las plantas marinas, El arma primaria del kalothagh son sus espinas.(1 pto de daño por espina clavada), Tiene un total de 32 espinas, y puede lanzar hasta cuatro espinas por round a blancos hasta 30 metros de distancia. Una andanada de espinas va siempre dirigida al mismo blanco, pero el blanco puede hallarse en cualquier posición con respecto al kalothagh excepto directamente debajo de él, Cuando una víctima es golpeada por una espina, hay un 20% de probabilidades de que la espina quede alojada en su carne. Las espinas están recubiertas por pequeños ganchos curvados parecidos a anzuelos, que hacen difícil extraerlas una vez se han clavado. Cuando una espina es arrancada de la carne de una víctima, la víctima sufre 1d4 puntos adicionales de daño por desgarro. La criatura tiene también un débil mordisco que inflige -2 puntos de daño.		

Nombre: KALOTHAGH ROJO (ESPINOSO -VENENOSO)		
Fuerza:6		Combate: 7(7/7)
Destreza:9		Conocimientos:2
Inteligencia:3		Sociales: 1
Carisma:1		Latrocinio:4
PV: 18		Magia:1
Particularidades: Versión mas grande y venenosa que el kalothagh común, cada espina clavada paraliza 2 turnos por cada turno que pase clavada		

Nombre: KENDER		
Vigor:4		Combate: 5(6/5)
Agilidad:8		Conocimientos:5
Inteligencia:6		Sociales: 7
Carisma:6		Latrocinio:4

PV: 12	Magia: 1
<p>Particularidades: humanoides diminutos insaciablemente curiosos y absolutamente sin miedo, con una sorprendente habilidad para meterse en problemas. Los kender se parecen a niños humanos, aunque más musculosos. Los machos miden típicamente 1,10 metros y pesan 38 kilos; las hembras son ligeramente más pequeñas. Los kender tienen características orejas puntiagudas que les proporcionan una apariencia élfica. Su pelo es color arena, rubio, castaño claro, castaño oscuro, rojo cobrizo o rojo anaranjado, y normalmente lo llevan largo, con muchas variedades de trenzas y colas de caballo. Los kender son considerados a menudo marchitos debido a la fina red de arrugas que se forman en sus rostros a partir de los 40 años. Las expresiones de sus rostros son muy intensas; nadie parece tan feliz como un kender alegre o tan miserable como uno triste. Los kender luchan dura e incesantemente, a veces con inesperadas tácticas que pueden ayudar a salir airosos a sus compañeros. Son inmunes a todas las formas de miedo, incluido el miedo mágico. La defensa más efectiva de los kender es su habilidad de enfurecer a sus oponentes provocándoles con abusos verbales. Su arma favorita es el hoopak, una combinación especial de vara y honda de mango. Hecho de madera flexible, un extremo del hoopak está bifurcado como una honda y tiene un bolsillo de cuero montado entre los dos brazos. El otro extremo es puntiagudo y revestido con metal o endurecido al fuego. Cuando es usado como honda, causa 1d4 + 1 puntos de daño contra oponentes pequeños y 1d6 + 1 contra oponentes grandes. Cuando es usado como vara, causa 1d6 puntos de daño contra oponentes pequeños y 1d4 contra oponentes grandes. La mayoría de los kender no toleran una armadura más pesada que la de cuero o acolchada. Los kender tienen un 50% de probabilidades de determinar la dirección correcta hacia la que hay que ir. A menudo cogen un objeto por pura curiosidad y se olvidan de devolverlo. Si son atrapados con la mano puesta en la propiedad de otro, ofrecerán una sorprendente colección de excusas: "Olvidé que lo tenía". "Lo encontré". "Temía que alguien pudiera cogerlo". La mayoría de las veces, el kender cree que sus excusas son la verdad. Irónicamente, a los kender les desagrada la idea de que alguien tome deliberadamente un objeto sin el permiso de su propietario; ser llamado ladrón es un insulto básico. Los kender no pueden aprender a lanzar conjuros de hechicero debido a su resistencia innata a la magia, un legado de su creación.</p>	

Nombre: KYRIE		
Vigor: 5	Combate: 6(6/6)	
Agilidad: 7	Conocimientos: 5	
Inteligencia: 5	Sociales: 5	
Carisma: 4	Latrocinio: 4	
PV: 15	CA: 13	Magia: 4
<p>Particularidades: Escuela magia verde, antigua raza de hombres pájaro. Parecido a una extraña mezcla de halcón y humano, un kyrie maduro se alza sobre largas y nervudas patas que terminan en garras de pájaro. Sus brazos son en realidad alas, aunque tienen manos humanas con largos y delgados dedos terminados en garras. La espalda y las alas de un kyrie están recubiertas de plumas amarillentas; el pelo está cubierto de un suave plumón dorado. Los kyrie tienen torso humano y cabeza humana con nariz pequeña. Normalmente, los kyrie son pacíficos y pasivos. Pero son feroces y orgullosos, con escasa tolerancia para los intrusos y ninguna tolerancia para los agresores. No se dejan tomar prisioneros, y en cualquier caso prefieren la muerte a la subyugación. Un kyrie puede efectuar un ataque por round con sus garras para infligir 1d6 puntos de daño, pero la mayoría de las veces utilizan armas sencillas. Por ejemplo, un kyrie lleva a menudo una o dos piedras del tamaño de puños cuando vuela. Una táctica de combate favorita es dejar caer esas piedras contra un oponente, una por round, para 1d8 puntos de daño con cada golpe con éxito. Después de que un kyrie ha atacado con sus piedras, aterriza y se enzarza en combate de melée con el hacha de piedra ligera llevada por todo kyrie adulto. El hacha inflige 1d6 puntos de daño. Los kyrie son capaces también de lanzar conjuros como druidas de nivel 3. Los conjuros más comunes utilizados por un kyrie son <i>amistad animal</i>, <i>invisibilidad ante los animales</i>, <i>predecir el clima</i>, <i>hechizar persona o mamífero</i>, <i>combar madera</i> y <i>retener animales</i>. Sin embargo, los kyrie no están limitados a sólo esos conjuros en particular. De hecho, todos los conjuros de nivel 1 a 3 que se hallan disponibles para los druidas pueden ser usados por los kyrie.</p>		

Nombre: MINOTAUROS		
Vigor: 9	Combate: 8(10/8)	
Agilidad: 8	Conocimientos: 3	
Inteligencia: 5	Sociales: 2	
Carisma: 2	Latrocinio: 3	
PV: 27	Magia: 1	
<p>Particularidades: Los minotauros de Krynn son una raza guerrera altamente organizada, Enormes y brutales, los minotauros creen que su destino es conquistar y esclavizar el mundo. Los enormes minotauros exceden de los 180 kilos de peso y los 2 metros de altura. Un corto pelaje cubre sus masivos cuerpos, y un delgado vello sus rostros y antebrazos. Sus pelajes se alinean del pardo rojizo al casi negro. Sus rostros taurinos son brutales y feos, con anchas narices y ojos muy separados. Afilados y curvados cuernos brotan de sus frentes y alcanzan una longitud de 15-30 centímetros para las hembras y 30-60 centímetros para los machos. Los minotauros tienen largas y anchas manos con gruesos dedos terminados en cortas garras.</p> <p>Normalmente los minotauros llevan arneses y faldellines hechos de cuero. Los arneses tienen lazos y bolsillos para llevar armas, y están decorados con recompensas e insignias militares. Algunos minotauros llevan aros de acero u otros metales preciosos atravesando sus narices y orejas. Las armas preferidas de los minotauros son las hachas de doble filo (dñ 1d10), pero también usan mayales (bonif. +2 al daño si son usados por un minotauro), dagas y látigos. Se sabe que los minotauros especialmente fuertes (aquellos con Fuerza 10 o superior) usan una espada ancha en cada mano. Su armadura es de cuero, y el uso de escudos es raro.</p> <p>Los minotauros pueden también embestir a un oponente que tenga al menos metro ochenta de estatura para infligirle 2d4 puntos de daño. Pueden morder a oponentes más bajos de metro ochenta para infligir 1d4 puntos de daño. Los minotauros tienen excelentes sentidos y pueden rastrear presas por el olor con un 50% de exactitud cuando siguen un rastro de un día o menos. Por cada día más desde que el rastro fue hecho, sus probabilidades se ven reducidas un 10%.</p>		

Nombre: MUÑECOS KANI de humano		
Vigor:5	Combate: 6(6/6)	
Agilidad:5	Conocimientos:1	
Inteligencia:1	Sociales: 1	
Carisma:1	Latrocinio:2	
PV: 15		Magia:1
<p>Particularidades: Los muñecos kani son toscas representaciones de humanos y animales, contruidos generalmente de madera, ropa, plumas, hierba y otras materiales baratos y fácilmente disponibles. La forma del muñeco indica su hechizo previsto: un muñeco de un conejo, por ejemplo, da supuestamente velocidad a las piernas de su poseedor, mientras que un mapache mejora supuestamente la destreza de su propietario. Los muñecos son muy detallados; los muñecos kani con forma de pájaro están cubiertos con centenares de diminutas plumas meticulosamente cosidas a la tela, mientras que los muñecos kani con la forma de un conejo están recubiertos de auténtica piel de conejo.</p> <p>cuando son hechizados por fuerzas malvadas, se convierten en incansables y aterradores asesinos.</p>		

Nombre: OGROS		
Vigor:12	Combate: 9(11/9)	
Agilidad:5	Conocimientos:1	
Inteligencia:2	Sociales: 1	
Carisma:1	Latrocinio:2	
PV: 36	CA:14	Magia:1
<p>Particularidades: Los ogros son brutos salvajes y sedientos de sangre. Son temidos y despreciados por todas las razas inteligentes. . Son más altos que la mayoría de los humanoídes, con cuerpos recios y sólidamente musculosos. Tienen grandes cabezas con narices chatas, orejas puntiagudas y altas frentes. Un reborde óseo cubre sus ojos como cuentas, de color gris mate o rojo sangre. Largo y grasiento pelo crece de su cuero cabelludo lleno de piojos y cuelga sobre sus hombros en enmarañados mechones, Su piel seca, cuyo color va del marrón oscuro al amarillo anar anjado, está encostrada con asquerosas escaras y suciedad, y a menudo cubierta de peludas verrugas. Los ogros tienen hileras de afilados dientes amarronados, recubiertos de una placa de roña. Negras garras crecen de los dedos de sus manos y pies. Las hembras se parecen a los machos, aunque son más bajas y menos musculosas.</p> <p>Los ogros visten con las pieles de animales que han matado. Con ellas se fabrican batas sueltas, pantalones largos y pesadas capas. Esas pieles no están curtidas ni tratadas de ningún otro modo antes de convertirlas en prendas de vestir, lo cual hace que huelan como carne podrida. Los ogros no llevan guantes ni calzado de ninguna clase: las gruesas callosidades de las plantas de sus pies les proporcionan protección y tracción. Algunos llevan collares de piedras, otros se pintan el cuerpo con burdos pigmentos.</p> <p>Pocas criaturas son tan violentas y crueles como los ogros. Con su baja inteligencia y exaltado temperamento, asesinato, vandalismo y abuso son lugar común en sus sociedades. Codiciosos y avarientos, a los ogros les encanta el tesoro casi tanto como el derramar sangre.</p>		

Nombre: OGRO ALTO (IRDA)		
Vigor:8	Combate: 5(5/6)	
Agilidad:8	Conocimientos:6	
Inteligencia:6	Sociales: 5	
Carisma:5	Latrocinio:3	
PV: 24		Magia:6
<p>Particularidades: Magia Verde, Los irda tienen habilidades cambiaformas innatas y pueden ocultar su tamaño y su auténtica forma de varios modos. Pueden cambiar su altura tanto como medio metro en cada dirección, y pueden duplicar los rasgos de cualquier raza humanoíde; son especialmente convincentes como elfos, semielfos y humanos. La habilidad cambiaformas de los irda requiere varios años de práctica para perfeccionarla. Normalmente, un irda se hace maestro en cambiar a una forma en particular, luego utiliza esa forma una y otra vez.</p> <p>Raza apuesta y gentil de ogros que viven en una idílica isla localizada lejos de las tierras civilizadas de Ansalón.</p> <p>Los irda son criaturas altas y esbeltas que miden por término medio metro ochenta de estatura y pesan unos 75 kilos. Las hembras tienden a ser tan altas y pesadas como los machos. Aunque esbeltos, son muy fuertes, como queda evidenciado por sus firmes músculos. Los tonos de su piel se alinean desde el azul medianoche a un profundo verde mar. Su pelo es normalmente negro, pero puede ser también plateado o blanco. Los irda siempre llevan el pelo corto y lo mantienen cuidadosamente peinado. Sus rostros algo tensos y sus párpados caídos dan la falsa impresión de que están aburridos o despreocupados de todo. Sus ojos son de color plata. Viven mucho tiempo, y con frecuencia alcanzan los 500 años de edad.</p> <p>Los irda no poseen aptitud natural para la lucha, y las habilidades de combate son poco comunes entre ellos. Dada la opción, los irda preferirán retirarse graciosamente antes que enzarzarse en una sangrienta melée. No ven nada en el combate; de hecho, después de una confrontación física con un enemigo, los irda se someten a una ceremonia de purificación para librarse de la corrupción espiritual inherente a cualquier confrontación violenta. es más probable que los irda utilicen arcos, hondas u otras armas de proyectiles.</p>		

Nombre: OJOALA		
Vigor:3	Combate: 5(5/6)	
Agilidad:6	Conocimientos:2	
Inteligencia:3	Sociales: 1	
Carisma:1	Latrocinio:4	

PV: 9		Magia: 1
<p>Particularidades: vuelan en bandadas de 1d10, El cuerpo de un ojo ala es una gruesa bola en forma de huevo cubierta con un enmarañado pelaje negro. El cuerpo, de metro y medio de ancho, es sostenido por un par de membranosas alas de murciélago de metro y medio de largo. Cada ala está rematada por un juego de tres garras afiladas como navajas. Una cola de rata de dos metros de largo cuelga de la parte de atrás del cuerpo. La cola termina en un pequeño y afilado aguijón. No tiene patas, y nunca se ha sabido que se pose. . El globo ocular es negro, con una pupila rojo sangre. Un asqueroso fluido azul brota constantemente del ojo, Desprende un olor ácido que abraza los tejidos sensibles de las narices y bocas de otras criaturas. Un ojo ala tiene dos formas principales de ataque. La forma más común es usar sus garras y su cola para golpear a sus oponentes. Puede o bien picar sobre ellos, o planear y golpear. Su segunda forma de ataque es bombardear a sus enemigos con una gran lágrima que es estrujada fuera del gran globo ocular por el párpado membranoso daño -3 ptsde vida +-1 por cada turno sin el antidoto.</p>		

Nombre: OSO DE LOS HIELOS		
Vigor: 15		Combate: 6(6/6)
Agilidad: 8		Conocimientos: 2
Inteligencia: 4		Sociales: 1
Carisma: 2		Latrocinio: 4
PV: 45		Magia: 1
<p>Particularidades: Parecido a un cruce entre un oso polar y un oso cavernario, el oso de los hielos es un feroz carnívoro que habita las regiones más meridionales de Krynn. Es el más inteligente de todos los osos. Un oso de los hielos maduro mide 3,5 metros de longitud y pesa casi 750 kilos. Su pelaje denso y blanco es cálido y hace difícil verlo contra un fondo de hielo y nieve, Irritable y agresivo, el oso de los hielos es un terrible oponente. Posee una vista y un oído excelentes. Su sentido del olfato es tan agudo que puede olisquear una presa a 100 metros de distancia. Debido a sus aguzados sentidos, Cuando ataca, el oso de los hielos se alza sobre sus patas traseras y se lanza contra su víctima, golpeando con patas delanteras y mandíbulas. Si el oso de los hielos se anota un golpe con una pata con un crítico, también abraza por 1d6 puntos adicionales de daño. Sigue luchando durante 1d4 rounds después de alcanzar de 0 puntos de golpe. Cuando se ve reducido a -9 o menos puntos de golpe, muere al instante. El oso de los hielos es inmune a todos los efectos perniciosos de las temperaturas frías. De mismo modo, es inmune al cono de frío y a todos los demás conjuros basados en el frío.</p>		

Nombre: PSEUDOYETI		
Vigor: 10		Combate: 6(7/6)
Agilidad: 6		Conocimientos: 3
Inteligencia: 4		Sociales: 3
Carisma: 4		Latrocinio: 3
PV: 30		Magia: 1
<p>Particularidades: Los saqualaminoi son una raza de criaturas humanoides de gran altura. Adaptados a las duras condiciones de las altas montañas heladas, sus cuerpos están recubiertos de pelo blanco o gris. Éste es especialmente denso en las plantas de sus pies e incluso cubre sus palmas. Sus cabezas parecen aplastadas entre sus hombros. Sus rasgos faciales son pequeños y planos para impedir la congelación. Tienen colmillos prominentes, pero no atacan con ellos. Son inteligentes, aunque extremadamente primitivos. son más bien pacíficos. Sólo atacan por comida o por auto defensa.</p> <p>En combate luchan con sus poderosos puños, lanzando golpes demoleedores capaces de derribar a un hombre ordinario. Unos pocos han aprendido a fabricar simples garrotes de hueso, madera y piedra. Esas armas causan 1d6 + 4 puntos de daño, pero la criatura sólo puede lanzar un ataque por round.</p> <p>Bien adaptados a la nieve y al frío, los saqualaminoi son inmunes a los ataques basados en el frío, normal o mágico (aunque sufren daño por la caída de trozos de hielo, etc.). Además, sus anchos pies y sus garras les permiten moverse por la nieve y el hielo sin penalizaciones en el movimiento.</p>		

Nombre: SKRIT		
Vigor: 5		Combate: 6(6/6)
Agilidad: 6		Conocimientos: 1
Inteligencia: 3		Sociales: 1
Carisma: 1		Latrocinio: 4
PV: 15		Magia: 1
<p>Particularidades: Los skrits son escarabajos carnívoros que viven en los fríos desiertos de Taladas. Son criaturas enormes, de aproximadamente 1,5 a 1,8 metros de alto.</p> <p>Similar en apariencia al de una pulga, el cuerpo del skrit está protegido por un áspero caparazón en forma de cúpula. Una multitud de pequeñas y delgadas patas asoman por debajo de este caparazón . La cabeza es pequeña y puede retraerse debajo del caparazón, que se ahúsa en la parte de atrás hasta una estrecha cola no flexible. El color general del caparazón es moteado negro y pardo, parecido al terreno del entorno. el camuflaje funciona muy bien para ocultarle de una observación casual a distancias más allá de los 3 metros. Más cerca de esto, la auténtica naturaleza de la "roca" se hace evidente a todas las criaturas inteligentes que miren en aquella dirección. En combate, el skrit elige un solo blanco (normalmente el más pequeño o de aspecto más débil de los personajes jugadores) y lo ataca casi con exclusión de todos los demás. Ataca con sus dos débiles patas delanteras y con su boca en forma de aguja. Su boca tiene unos garfios retráctiles, de modo que una vez anotado un golpe la sonda permanece en su lugar. Cada turno a partir de entonces, el skrit bombea una poderosa enzima al torrente sanguíneo de la víctima. Al mismo tiempo, intenta arrastrar a su víctima hasta un lugar seguro donde pueda devorarla.</p> <p>La enzima tiene dos efectos. En primer lugar, paraliza a la víctima.. La parálisis dura 3d6 horas o hasta que la enzima es neutralizada. En segundo lugar, la enzima destruye también el tejido celular, disolviendo lentamente el cuerpo a una masa gelatinosa con la consistencia de una sopa. Esto es lo que el skrit devorará más tarde. Este efecto toma varias horas. Las víctimas están paralizadas en el momento en que ocurre esto. La víctima pierde 5 puntos de Vida por hora por destrucción del tejido celular. La enzima puede ser detenida con un conjuro de <i>neutralizar veneno</i>. El daño por mordedura y garras puede ser curado normalmente o a través de conjuros. El daño causado por la enzima sólo puede curar normalmente o mediante regeneración.</p>		

Nombre: SLIG

Vigor:6	Combate: 8(9/8)
Agilidad:6	Conocimientos:2
Inteligencia:3	Sociales: 2
Carisma:1	Latrocinio:6
PV: 18	Magia:2
<p>Particularidades: Los sligs son primos distantes de los goblins y los hobgoblins; aunque algo más grandes, son igual de feroces.</p> <p>Los sligs son humanoides de metro ochenta de alto con un pellejo correoso, córneo y sin pelo. Los sligs pequeños tienen un color amarillo rojizo con piel blanda, pero a medida que maduran su piel se endurece en placas como roca y se oscurece a un naranja mate. Tienen orejas puntiagudas con grandes lóbulos, largos y delgados hocicos y enormes bocas llenas de afilados dientes. Sus dientes delanteros están curvados hacia dentro como anzuelos de pesca para aferrar a las presas, mientras que los dientes traseros son anchos molares para romper y aplastar. Las glándulas salivares se alinean en la parte interna del labio inferior, segregando constantemente un veneno lechoso.</p>	

Nombre: THANOI (HOMBRE MORSA)	
Vigor:7	Combate: 8(12/8)
Agilidad:4 (tierra)/6(agua o hielo)	Conocimientos:3
Inteligencia:2	Sociales: 2
Carisma:2	Latrocinio:6
PV: 21	Magia:1
<p>Particularidades: Los thanoi, conocidos también como hombres morsa, son una extraña mezcla de humano y morsa. Pese a su gran tamaño, pueden maniobrar sorprendentemente bien; sus pies provistos de garras les permiten mantener un buen paso sobre hielo o nieve.</p> <p>Los thanoi tienen cuerpos gruesos y cilíndricos con brazos y piernas humanos, y rostros de morsa. Poseen enormes pies almohadillados que se parecen a las aletas de un pez. Entre los dedos de sus pies crecen membranas de piel para ayudarles a nadar. Poseen garras curvadas en los pies, inútiles como armas, pero buenas para la tracción. Sus manos son muy parecidas a las de los humanos; sus romos dedos son capaces de sujetar una vara o arrojar una lanza. Sus cuerpos están protegidos por una recia y correosa piel, de color gris oscuro o marrón. Bajo sus brazos, bajo su barbilla y en tomo a su cintura les cuelgan pliegues de piel. La piel de los thanoi tiene un olor como a pescado, detectable a una distancia de unos pocos metros. Disponen de gruesas capas de grasa bajo la superficie de su piel que les aísla del frío; los thanoi nadan en las más heladas aguas sin sufrir el menor efecto. Aunque sus orejas están completamente cubiertas de piel, los thanoi oyen muy claramente. Tienen amplias bocas con labios delgados e hileras de romos dientes lo bastante fuertes como para quebrar huesos. Los colmillos pueden ser usados como formidables armas. no necesitan usar ropas para mantenerse calientes, pero ocasionalmente las usan como decoración. los adultos de gran tamaño pueden permanecer bajo el agua durante tanto como 30 minutos sin salir a la superficie. . Los thanoi extraen una ventaja táctica de su habilidad para maniobrar en el hielo y la nieve e intentan emboscar a los oponentes por detrás siempre que es posible. De otro modo, simplemente cargan contra sus enemigos esgrimiendo sus armas y esperan que ocurra lo mejor.</p> <p>Las armas usadas por los thanoi incluyen dagas, espadas largas, hachas de batalla, garrotes, lanzas y mazas, la mayoría de ellas hechas de huesos, piedra y madera. Los thanoi utilizan también hachas de hielo, que son hachas de batalla +4 hechas por la gente de los hielos. Son inmunes a todas las formas de frío, tanto natural como mágico, pero esta inmunidad tiene sus desventajas. Sufren 1 punto de daño extra por cada ataque basado en el fuego, ya sea mágico o no mágico. Los thanoi no son conocidos por su inteligencia. Son hostiles y suspicaces hacia los desconocidos, aunque se muestran cordiales hacia otras tribus thanoi y cooperativos con las razas malvadas con las que comparten metas comunes.</p>	

Nombre: TRASGO DEL MAR DE SANGRE	
Vigor:4	Combate: 8(8/8)
Agilidad:8	Conocimientos:2
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:2	Latrocinio:8

PV: 12	Magia:4
<p>Particularidades: Los trasgos del Mar de Sangre, conocidos también como trasgos de vapor, son odiosas y viciosas criaturas que moran en los océanos tropicales. Se deleitan atormentando a todos aquellos que se atreven a entrar en sus aguas.</p> <p>Un trasgo del Mar de Sangre puede polimorfizarse libremente entre dos formas (polimorfizarse de una a otra forma toma todo un turno). Una forma es la de una nube de bruma roja; dos ardientes ojos rojos flotan en el centro de la nube. La forma física del trasgo es la de un brillante humanoide rojo de sesenta centímetros de altura con un vientre protuberante, pies y manos con garras y una cola puntiaguda. Tiene largas orejas, cuernos curvados, y una enorme nariz que cuelga sobre una sonriente boca llena de diminutos dientes. Su piel y sus ojos son rojos brillantes, y una bruma roja rezuma constantemente por los poros de su cuerpo. Tanto en su forma física como de bruma, el trasgo del Mar de Sangre grita, gruñe y cloquea constantemente. Un trasgo del Mar de Sangre puede comunicarse telepáticamente con otros trasgos del Mar de Sangre, pero no se comunicará con su víctima prevista. Combate: Cuando las tormentas agitan fuertemente el mar por la noche, los trasgos del Mar de Sangre surgen del fondo del océano y emboscan a los barcos que pasan. Los marineros son alertados de la presencia de los trasgos del Mar de Sangre por los sonidos de agudos gritos y cloqueos que se mezclan con el aullar del viento. Aquellos que miren al agua observarán que las olas se transforman en una masa de rostros sonrientes, manos garrudas y afiladas colas, todo ello envuelto en una creciente nube de bruma roja. Los trasgos empiezan a empujar la nave, haciendo que se bambolee fuertemente. Durante la siguiente hora, los trasgos se transforman en su forma de bruma para dominar el barco.</p> <p>Cuando un trasgo permanece en su forma física, ataca con un toque helado que causa 6 puntos de daño (sin tirada de salvación); sin embargo, no puede volar en esta forma y su vigor es 4. En su forma de bruma puede volar, y todas las tiradas de ataque contra él se hacen con una penalización de -2; sin embargo, no puede emprender acciones físicas (como empujar un barco o arrojar a un marinero por la borda), y los oponentes que entren en contacto con él reciben sólo 1 punto de daño helado. El trasgo prefiere mucho más su forma física cuando ataca, porque así puede causar mucho más perjuicio. Los ataques del trasgo del Mar de Sangre van siempre acompañados por incesantes gritos, gruñidos y cloqueos. Cuando una nave es rodeada por la bruma, roja, los trasgos vaporosos se deslizan por las rendijas de las puertas y fluyen por las portillas, luego se polimorfizan de vuelta a sus formas físicas. Pequeños trasgos de bruma emergen del vapor y se congregan mástiles arriba, tirando de los aparejos y aflojando las cuerdas de la carga. Los trasgos intentan siempre primero incapacitar la nave, luego matar a la tripulación. Si algún miembro de la tripulación interfiere con los trasgos invasores, éstos intentarán arrojarlo a la bodega, encerrarlo en una cabina o echarlo por la borda. Los trasgos tienen una Fuerza de 4, y sólo pueden mover a un personaje si el total de puntos de Fuerza de los trasgos atacantes excede la Fuerza del personaje. El personaje es arrastrado 30 centímetros por round por cada punto que la Fuerza combinada de los trasgos exceda de la suya. Los trasgos del Mar de Sangre sólo pueden ser atacados por armas mágicas; otros ataques los atraviesan inofensivamente. Los trasgos del Mar de Sangre no pueden ser ahuyentados, y no resultan afectados por los conjuros de sueño, hechizo o los basados en el frío. Tampoco resultan afectados por la parálisis o los venenos. Si es alcanzado por un golpe de rayo, ya sea natural o mágico, hay un 90% de probabilidades de que el trasgo genere espontáneamente una copia de sí mismo; la copia aparece en su forma vaporosa.</p>	

Nombre: TYLOR	
Vigor:18	Combate: 8(11/14)
Agilidad:10	Conocimientos:1
Inteligencia:4	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:6
PV: 54	Magia:4 (negra)
<p>Particularidades: Los tylors son enormes dragones de tierra sin alas. Normalmente son producto del apareamiento de los dragones malvados con los hatori. Los tylors tienen la cabeza de sus padres dragones y el cuerpo de los hatori. Su piel cambia de color para adaptarse al territorio por el que están viajando.</p> <p>Esas criaturas son inteligentes y pueden conversar de forma natural en lenguaje común y en la lengua de cualquier dragón.</p> <p>Combate: Garras y Dientes (+3); Piel de Escamas (+6). Aunque siempre poseen poderosos conjuros ofensivos, a los tylors les gusta destruir a sus presas con mordiscos y golpes de cola. Si la presa se escapa o demuestra ser demasiado poderosa para los ataques físicos, las criaturas se apartan del radio de melée y usan conjuros.</p> <p>Los tylors pueden encontrarse en todo tipo de terrenos, pero en climas fríos las criaturas se vuelven muy lentas y necesitan grandes cantidades de comida para seguir moviéndose y luchando.</p> <p>Un tylor puede heredar sólo una resistencia, de modo que no es posible que exista un tylor que sea a la vez resistente al frío y al fuego. un tylor domesticado constituye una excelente montura. Se lanza a cualquier batalla y lucha con su jinete. Sin embargo, siempre anhela liberarse; si el jinete de un tylor queda incapacitado, la criatura devorará a menudo a su jinete y luego se lanzará a los páramos.</p>	

Nombre: WICHTLIN	
Vigor:6	Combate: 8(8/8)
Agilidad:6	Conocimientos:4
Inteligencia:6	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:6

PV: 18	Magia:8
<p>Particularidades: Los wichtlin son elfos muertos vivos. Son incansables asesinos y mortíferos adversarios. Un wichtlin aparece como un par de flotantes globos oculares y un par de flotantes manos esqueléticas. Tanto los globos oculares como las manos resplandecen con un color verdoso. Aquellos que usen detectar invisibilidad, ver realmente u otro conjuro similar pueden ver toda la forma del wichtlin: un ennegrecido esqueleto elfo envuelto en jirones de putrefacta piel. Los wichtlin son el resultado de una antigua maldición contra la corte de la reina Sylviana, una elfo silvanesti conocida también como la Reina Ghoul. Todos los registros conocidos de su reino fueron destruidos por los silvanesti, y sólo quedan fragmentos de rumores. Cuando un elfo de alineación malvada muere violentamente, hay un 1 % de probabilidades de que Chemosh, el lord de los muertos vivos, junto con el espíritu de la reina Sylviana, reclame su espíritu y lo reviva como un wichtlin. Combate: La única motivación de un wichtlin es matar víctimas a fin de que Chemosh pueda intentar reclamar sus espíritus. Los wichtlin no resultan afectados por el veneno y la paralización. Son inmunes a los conjuros de sueño, hechizo, retener y los basados en el frío; el fuego puntúa su daño normal. Sólo pueden ser golpeados con armas mágicas +1 o mejores. El agua bendita les causa 2d4 puntos de daño por frasco. Los oponentes que pueden ver el wichtlin completo con detectar invisibilidad o conjuros similares efectúan normalmente sus tiradas de ataque; todos los demás sufren una penalización de -2 a su tirada de Combate-ataque. Los wichtlin son ahuyentados como espectros. Los wichtlin no usan armas. Su mano izquierda hace que las víctimas queden paralizadas durante 2d4 rounds a menos que superen tiradas de salvación contra paralización. Su mano derecha inflige 2d6 puntos de daño por veneno si toca al objetivo (las víctimas protegidas por veneno lento o su equivalente no resultan afectadas por el ataque con veneno del wichtlin). Esas criaturas tienen también las siguientes propiedades:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Un wichtlin que fue lanzador de conjuros en su vida anterior retiene sus habilidades a la mitad de su anterior nivel de habilidad (por ejemplo, un mago malvado de Magia nivel 7 podrá lanzar conjuros como un mago de Magia nivel 4 cuando reviva como wichtlin). Si un wichtlin paraliza con éxito un elfo, la mirada del wichtlin puede plantar una sugestión con dificultad 12 * Un elfo muerto por un wichtlin se convierte en un wichtlin a los siete días a menos que el elfo sea revivido de alguna forma. El cuerpo desarrolla un débil resplandor durante ese tiempo y empieza a desvanecerse, excepto los ojos y las manos. * Cuando un wichtlin mata a un oponente, el wichtlin se vuelve completamente visible durante 1d4 rounds. Sin embargo, permanece no corpóreo, con excepción de sus manos y ojos. 	

Nombre: WYNDLASS	
Vigor:16	Combate: 12(12/12)
Agilidad:10	Conocimientos:1
Inteligencia:2	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:8
PV: 48	Magia:1
<p>Particularidades: El wyndlass es un horror lleno de tentáculos que acecha en las marismas desoladas y en los sombríos bosques. Es un poderoso predador, que se sabe que es capaz de devorar varios caballos enteros de una sola vez en su búsqueda de satisfacer su inconmensurable hambre. Pocos hombres vivos pueden relatar la historia de un encuentro de primera mano con un wyndlass, tiene un aspecto parecido al de un gigantesco pulpo negro con no menos de diez tentáculos. Cada uno de esos miembros como látigos tiene más de 8 metros de largo y está cubierto con gran número de garfios que se hunden profundamente en la carne de la presa. Esos tentáculos atacan el cuerpo en dos grupos de cinco miembros cada uno. Entre esos dos grupos están los tres ojos de la criatura (que resplandecen con una débil luz azul) y su poderoso pico. Combate: Cuando un wyndlass se enterra en su pozo de arenas movedizas, permanece completamente inmóvil y aguarda el paso de una víctima [potencia]. Tan pronto como algo pisa el pozo, el horror desenrolla sus tentáculos y agarra a la presa, arrastrándola bajo la superficie de las arenas movedizas. Cuando el wyndlass ataca de esta manera, impone una penalización de -5 a las tiradas de sorpresa de su oponente. Una vez arrastrada bajo la superficie del pozo de arenas movedizas, la víctima se asfixia rápidamente (4 turnos) y puede ser devorada por el wyndlass a su comodidad. Cualquiera atrapado en la presa del wyndlass no puede emprender ninguna acción para defenderse de los ataques de los otros tentáculos o de la mordedura del pico. Como regla, el wyndlass dedica uno de sus grupos de tentáculos a cada oponente; así, aunque tiene diez miembros, el wyndlass sólo puede atacar a dos oponentes a la vez. Además, el pico de la criatura sólo puede morder a aquellos que tiene retenidos en sus tentáculos. Cualquiera que intente liberarse de los tentáculos del wyndlass sufre cortes y desgarros por los garfios que cubren su superficie. Cada vez que un personaje atrapado intente liberarse, debe superar una tirada Vigor del Horror. Aunque la supere, sin embargo, sufre 1d6 puntos de daño por cada miembro que tiene envuelto a su alrededor. El wyndlass no siente placer en matar y no es una criatura malvada, pero su gran tamaño requiere que cace muy a menudo, y esto le ha merecido una reputación de malvado y odioso. Un wyndlass establece su guarida enterrándose en la tierra junto a caminos o senderos de caza concurridos. Mientras cava, exuda un fino aceite que se mezcla con el suelo de modo que forma una sustancia que tiene menos tensión superficial que el agua o las arenas movedizas normales. Aquellos que han tenido oportunidad de examinar un pozo de arenas movedizas de un wyndlass afirman que es tan resbaladizo que ni siquiera puedes sentirlo deslizarse entre tus dedos. Sea o no éste el caso, es imposible nadar en la sustancia, puesto que casi no ofrece ningún apoyo. Cuando una criatura pisa el pozo, se hunde al instante bajo la superficie y es atacada por el wyndlass. su aceite tiene sus secretos. Como lubricante, el aceite de wyndlass no tiene comparación. Aunque esto sólo podría ser suficiente para animar a unos cuantos cazadores a salir en su busca, es el uso que alquimistas y hechiceros hacen de la criatura lo que más a menudo impulsa a un grupo cazador. El aceite de wyndlass es uno de los más comunes, y el más importante, de los ingredientes del aceite de resbalosidad, y a menudo es buscado con esta finalidad.</p>	

Nombre: YAGGOL	
Vigor:8	Combate: 8(10/10)
Agilidad:6	Conocimientos:3
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:2	Latrocinio:8

PV: 24	Magia:4
<p>Particularidades: Los yaggol son una subraza degenerada de los malignos y aterradores desuellantes. Degenerados, en este caso, no significa más degradados o decadentes (los desuellantes ya son decadentes en extremo). Antes bien, los yaggol han regresionado culturalmente, y sus en su tiempo formidables poderes mentales se han atrofiado y perdido.</p> <p>En apariencia, los yaggol son casi idénticos a sus primos. Son más grandes, miden unos dos metros de altura, y poseen un mayor poder físico. Poseen el mismo misterioso parecido a un maligno pulpo, incluidos los cuatro largos tentáculos que ocultan su boca. Su piel es camaleónica (+2 Combate-defensa), y cambia de color y dibujo para adaptarse al entorno. Los cambios de color posible se alinean desde el verde brillante al naranja escarlata, abarcando varios tonos de marrones, verdes y amarillos. Poseen tres dedos en cada mano, extrañamente unidos de tal modo que cada uno puede oponerse a los otros dos. Los miembros más viejos de su comunidad visten con ropas fluyentes, mientras que los jóvenes a menudo no llevan más que simples taparrabos. Combate: Aunque han perdido mucha de la inteligencia de sus antepasados, los yaggol siguen siendo increíblemente peligrosos y astutos en combate. Es extremadamente difícil descubrirlos si están ocultos contra un fondo natural, uno que encaje en el abanico de colores de sus poderes. Los elfos tienen un 50% de probabilidades de divisarles, los demás sólo un 20%. Los yaggol deben estar dentro de un radio de 10 metros antes de poder ser descubiertos. Si no es detectado, el yaggol ataca siempre con sorpresa.</p> <p>Una vez en combate, un yaggol ataca con sus puños, lanzando poderosos golpes. Además, puede atacar con sus largos tentáculos (+2 Combate-ataque). Como con el desuellantes, cualquier tentáculo que golpee se abrirá camino hasta el cerebro de la víctima en 1d4 rounds. Luego sorbe el cerebro fuera y lo devora. Estos tentáculos causan cada round 6 puntos automáticos de daño. Las víctimas pueden liberarse si superan un control de Vigor contra Vigor, pero hacerlo causa 10 puntos de daño por tentáculo.</p> <p>Los yaggol han perdido casi todos los grandes poderes de los desuellantes. Así, no tienen habilidad innata de conjuros y sólo poseen un simple estallido mental. Éste afecta a aquellos dentro de un radio de tres metros en tomo a las criaturas. Todos dentro del área deben sufrir 9 puntos de daño de la intensa agonía mental que irradia la criatura. Los de su raza (incluidos los más avanzados illithids) son inmunes a este efecto. El estallido mental sitúa una gran tensión sobre las criaturas; deben aguardar una hora antes de intentarlo de nuevo. Además, las aturde durante el round inmediatamente después. No pueden emprender acciones hasta recobrar su espíritu.</p> <p>Los yaggol son extremadamente salvajes y feroces. Al mismo tiempo, no son tan estúpidos como para luchar en situaciones abrumadoramente desfavorables. Se retiran por voluntad propia de las batallas que se ponen en su contra, incluso dejando a algunos de los suyos atrás. Cuando pueden, toman esclavos (una cena para otro día). Si esto falla, buscan matar a tantos como sea posible para proveerse de una gran cantidad de carne fresca para la tribu.</p>	

Nombre: GOBLIN EXPLORADOR	
Fuerza:6	Combate 6(7/7)
Destreza:6	Conocimientos:8
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:3	Latrocinio:6
PV: 18	Magia:4 (gris)
Particularidades: cuero tachonado y katars, (2 ataques por turno), (oler y escuchar en la brisa, volar, rayo (dañox2), electrificar arma)	

Nombre: GOBLIN INVENTOR	
Fuerza:4	Combate 4(4/4)
Destreza:4	Conocimientos:8
Inteligencia:8	Sociales: 2
Carisma:2	Latrocinio:4
PV: 12	Magia:4 (gris)
Particularidades: crea granadas japosai, 5pts daño en radio 2 metros, lleva 10, lleva multi herramientas	

Nombre: CAMPESTRIS (champiñones bailarines y cantarines desafinados)	
Fuerza:1	Combate 1(1/1)
Destreza:4	Conocimientos:3
Inteligencia:4	Sociales: 4
Carisma:4	Latrocinio:2
PV: 3	Magia:2 (verde)
Particularidades: tiran esporas paralizantes, al morir explotan en nube venenosa-1 vigor x tuno, antídoto: comer vomito del campestri	

Nombre: GARGOLA	
Fuerza:6	Combate 8(8/9)
Destreza:6	Conocimientos:2
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:2	Latrocinio:6
PV: 18	Magia:2 (negra)
Particularidades: piel de piedra+1, vuelan, magia, ofuscación, infundir miedo (1d4 turnos)	

Nombre: MEDUSA (mujer con cuerpo de serpiente y pelo de viboras)	
Fuerza:6	Combate 6(6/6)
Destreza:4	Conocimientos:4
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:4	Latrocinio:4

PV: 18		Magia:4 (negra)
Particularidades: su sangre es acido, y su mirada directa petrifica aún muerta si falla tirada de porte		

Nombre: BUCAMU (animal de carga)		
Fuerza:15		Combate 3(3/3)
Destreza:6		Conocimientos:1
Inteligencia:2		Sociales: 1
Carisma:1		Latrocinio:1
PV: 45		Magia:1
Particularidades: cabeza de mula, lomo y pezuñas de camello y patas de burro, carga max 500 kilos		

Nombre: ORCO normal		
Fuerza: 8		Combate: 7 (9/8)
Destreza: 7		Conocimientos: 2
Inteligencia: 2		Sociales: 2
Carisma: 2		Latrocinio: 3
PV: 24	CA:13	Magia: 1
Particularidades: Armado con hacha de dos manos , armadura de pieles. Los Orcos de piel verde clara son normales, no son malignos, en cambio los de piel verde oscura y de piel roja si son malignos, estos últimos son los peligrosos Uruk-kai, también llamados Orcos negros		

Nombre: ORCOS URUK-HAI (orcos malignos)		
Fuerza:8		Combate 8 (11/8) (13/6)
Destreza:4		Conocimientos:3
Inteligencia:3		Sociales: 1
Carisma:1		Latrocinio:7
PV: 24		Magia:1
Particularidades: Los de piel roja tienen berserker a voluntad y sin límite al día (+2 ataque, -2 defensa), los de piel negra no necesitan dormir y pueden esconderse en las sombras automáticamente, son indetectables. Tanto los rojos como los de piel negra no usan armadura ni escudos, solo hachas orcas uruk-hai (+3 al combate ataque), no pierden el conocimiento en batalla, luchan hasta morir. Tienen Reducción al Daño de -1		

Nombre: (GOLEM DE CRISTAL)		
Fuerza:15		Combate: 12 (15/12)
Destreza:10		Conocimientos:2
Inteligencia:5		Sociales: 1
Carisma:1		Latrocinio:8
PV: 45		Magia:2
Particularidades: espadón de cristal enorme +3, Cualidades especiales: Inmunidad a la magia, reducción de daño -3, curación rápida 5 hp por turno, constructo. El golem de cristal es algo muy parecido a una obra de arte. Construido con la forma de un caballero en una vidriera emplomada, la criatura es incorporada a menudo en un vitral hecho de estos cristales. Así, normalmente actúa como guardián de un lugar determinado, a menudo una iglesia o un santuario. Los golems de cristal, como muchos otros, nunca hablan ni se comunican de ninguna forma. Cuando se mueven, sin embargo, se dice que producen un sonido tintineante como el resonar de un delicado cristal. Si se mueven a través de un área iluminada, resplandecen y destellan a medida que la luz les golpea y se descompone en sus distintas tonalidades. Combate Cuando un golem de cristal ataca, tiene a menudo la ventaja de la sorpresa. Si sus víctimas no tienen razón alguna para sospechar que acecha desde una ventana determinada, sufren un -3 en cualquier tirada de sorpresa cuando la criatura hace saber su presencia. Congelar el alma : Cuando alguien sufre un impacto crítico por el espadón de cristal del golem, tiene que superar una tirada de salvación de Vigor dif 12. Si falla, su corazón se congela y muere irremediablemente. Inmunidad a la magia: Son inmunes a todos los conjuros, actitudes sortilégas y efectos sobrenaturales excepto los siguientes: un conjuro de Estallar le causará los efectos estándar del sortilegio, mientras que el de Remendar le curará todo el daño. Constructo: Inmune a los efectos enajenadores, al veneno, la enfermedad y demás efectos similares. No resultan dañados por los golpes críticos, el daño atenuado, el daño de característica, la consunción de energía ni la muerte producida por el daño masivo.		

Nombre: EL SEGADOR DE MEDIANOCHE (Ajeno Grande)		
Fuerza: 12		Combate Toque +12
Destreza: 8		Conocimientos:6
Inteligencia:8		Sociales: 1
Carisma:1		Latrocinio: 8

PV: 36	Magia: 6
Particularidades: El Segador es una criatura que habita en el Medallón de la Venganza. Su único cometido es procurar a quien lo invoca una sangrienta venganza contra los seres que cometieron alguna maldad contra él. Pero el Segador es extremadamente inteligente y siempre busca la forma de escapar de su prisión. El medallón le procura un santuario cuya entrada siempre se halla en el cementerio más cercano al lugar dónde este actuando. Para entrar en él, es necesario portar el medallón y saber abrir la cerradura arcana que abre el portal al santuario. El Segador siempre ataca al anochecer, durante las campanadas de medianoche, o a esa hora si no hubiera campanas. Mata a sus víctimas con extrema certeza y siempre les roba los ojos. Mientras se muestra a los mortales, estos no pueden hacerle daño (ni siquiera sus víctimas), y su futura presencia siempre viene precedida por una noche neblinosa. Arranca los ojos a sus víctimas por que es la única forma que tiene de escapar a su prisión en el medallón. En su santuario tiene un extraño artefacto conocido como Prisma de la Visión. Se trata de una piedra preciosa de cien caras con un agujero en cada una de ellas. Cada abertura puede encajar un globo ocular. Cuando todas las aberturas estén repletas podrá mostrar su imagen al mundo y será liberado del medallón. En su santuario también tiene un sarcófago con ocho candados que alberga su esencia brumosa. Mientras los ocho cerrojos estén cerrados, nadie podrá hacerle daño. Si alguien lograra abrir el sarcófago podría enfrentarse al Segador con sus características tal como aparecen aquí. Ataques especiales: Petrificación mental, Cualidades especiales: Forma brumosa, reducción de daño -4, Inmunidad a los golpes críticos, Inmunidad a la magia, curación rápida 2. por turno Combate El Segador siempre utiliza su ataque de toque (que a todos los efectos se utiliza como el ataque de toque de un conjuro), y tan sólo arranca los ojos de sus víctimas cuando están indefensas (pero siempre lo hace) Forma brumosa: Hasta que logre evadirse de su prisión, el Segador mantiene una apariencia brumosa mediante la cual puede ocultarse en la niebla como si tuviera latrocinio 12. Además goza de todos los beneficios de la forma gaseosa. Cualquier ataque contra él con un objeto sólido (un arma, una garra...) tiene un 60% de probabilidades de no acertarle. Petrificación mental : Cuando el Segador consigue un ataque de toque con éxito, la víctima debe superar una tirada de Porte dif 12 o quedará paralizada durante 1d4 +1 asaltos. Inmunidad a la magia: La criatura es inmune a todos los conjuros, actitudes sortílegas y efectos sobrenaturales.	

Nombre: DIABLILLO (ajeno Pequeño)	
Fuerza: 4	Combate +8 c/c (aguijón: ven. + 1d4 por turno);
Destreza: 8	Conocimientos:4
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:1	Latrocinio: 10
PV: 12	Magia:5
Particularidades: Inmunidad a venenos, Polimorfarse, Reducción daño -1/ , Regeneración 1 hp/asalto, Resistencia al fuego 10, Visión en la oscuridad;. Habilidades y dotes Sutileza con un arma (aguijón). Aptitudes sortílegas: A voluntad: detectar el bien, detectar magia, e invisibilidad (solo a sí mismo); 1 vez/día: sugestión. (salvación: 10), Veneno): aguijón, salvación vigor dif 13); daño inicial 1d4 puntos de hp daño secundario 1d4 puntos – hp por turno. <i>Polimorfarse</i> : Un diablillo puede asumir otras formas a voluntad como una acción estándar. Esta aptitud funciona como un polimorfarse lanzado por un mago, excepto que un diablillo sólo puede asumir una o dos formas no más grandes que de tamaño Medio. Las formas comunes incluyen: araña monstruosa, cuervo, rata y jabalí. <i>Regeneración</i> 1 hp/asalto. Los diablillos sufren el daño normal del ácido y de las armas sagradas y bendecidas (si son de plata o encantadas).	

Nombre: ELEMENTAL DE FUEGO PEQUEÑO	
Fuerza: 8	Combate 8 (9/8)(+ 1d4 de fuego por turno)
Destreza:8	Conocimientos:3
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:2	Latrocinio:6
PV: 30	Magia:2
Particularidades: <i>Subtipo Fuego</i> : inmunidad al fuego, doble daño por frío excepto superando tiro de salvación. Vigor dif 15 <i>Habilidades</i> Sutileza con un garrote de piedra de una mano +1 <i>Quemar</i> : Aquellos que sean golpeados por el ataque de un elemental de fuego deben superar un TS de agilidad dif 10 o inflamarse. Las llamas arden durante 1d4 asaltos.). Una criatura ardiendo puede usar una acción equivalente a moverse para apagar las llamas, que causan 1d6 puntos de daño cada asalto.	

Nombre: GOLEM CALZONE (Constructo de tamaño Medio)	
Fuerza:15	Combate 8 (13/8)(+1d4 por fuego)
Destreza:8	Conocimientos:1
Inteligencia:1	Sociales: 1
Carisma:1	Latrocinio:6

PV: 45	Magia:2
<p>Particularidades: Ataques: 2 puñetazos +5 c/c Ataques especiales: Arma de aliento, calor. Cualidades especiales: Constructo, frenesí, inmunidad mágica, El golem calzone es un extraño constructo soñado por Andolyn y Gendrew y creado a través de un delicado proceso que mezcla alquimia y panadería de formas nunca antes imaginadas por los seres mortales. Parece como un humanoide pastoso, y huele a queso y tomate.</p> <p>Combate Como un golem, el golem calzone es incapaz de usar estrategia o tácticas. Su creador puede comandarlo si está a 60 pies. Cuando no están directamente controlados, la mayoría de los golem calzone están de pie como guardianes firmes de cocinas, despensas, o comedores.</p> <p>Arma de aliento : Una vez cada 5 asaltos, el golem calzone puede exhalar una nube de gas nauseabundo como acción gratuita. Esto es idéntico al conjuro de nube hedionda, excepto que el alcance es 0 y el efecto es una nube que se propaga en un radio y una altura de 5 pies. La salvación de Vigor para negar el efecto tiene una dif de 13.</p> <p>Calor (Ex): El golem calzone genera tanto calor que el mero toque basta para infligir daño adicional por fuego.</p> <p>Frenesí (Ex): cuando un golem calzone es herido por un arma cortante o perforante, debe superar un tiro de salvación de Porte dif 12, o su energía elemental se liberará y se volverá frenético. (Combate ataque +2, comb def -2) El golem descontrolado se vuelve furioso, atacando a la criatura viviente más cercana o quebrando los objetos más pequeños que él si ninguna criatura está a su alcance, mientras siguen aumentando todavía más sus ansias de destrucción. Una vez el golem está frenético, ningún método conocido puede reestablecer su control.</p> <p>Constructo: Inmune a los efectos de influenciar la mente, venenos, enfermedades y efectos similares. No sujeto a golpes críticos, daño atenuado, reducción de características, drenaje de energía o muerte por daño masivo.</p> <p>Inmunidad mágica (Ex): los golem calzone son inmunes a todos los conjuros, aptitudes sortilegas y efectos sobrenaturales, excepto los siguientes. Los efectos basados en frío los ralentizan (como el conjuro ralentizar) durante 2d6 turnos, sin tiro de salvación. Los efectos basados en fuego no les infligen daño pero los endurecen temporalmente, incrementando su bonificador de armadura natural en +1 por cada 3 puntos de daño que se les produciría (este endurecimiento desaparece después de 1d4 horas). El golem no posee ningún tiro de salvación contra los efectos del fuego.</p> <p>Supurante (Ex): Si el golem es golpeado por armas cortantes o punzantes, desprende una pequeña salpicadura de jugos extremadamente calientes de la herida. Este borbotón inflige 1 punto de daño de fuego a todos los individuos a 5 pies del golem, regenera 1 pto de daño por turno</p>	

Nombre: ETTIN (Gigante Grande de dos cabezas)	
Fuerza: 10	Combate 8
Destreza:6	Conocimientos:2
Inteligencia:4	Sociales: 2
Carisma:2	Latrocinio:8
PV: 30	Magia:1
<p>Particularidades: Gigante Grande Doble Ataque X turno: 2 grandes Mazas o 2 grandes lanzas con +3/+1 c/c; Cualidades Especiales: Visión en la oscuridad</p> <p>Terreno/Clima: Colinas frías y templadas, montañas y subterráneos.</p> <p>Los ettins o gigantes de dos cabezas, son cazadores viciosos e impredecibles que acechan en la oscuridad. Sus dos cabezas los hacen excepcionalmente avizores con una vista muy aguda. Son excelentes guardianes y exploradores.</p> <p>Un ettin tiene los rasgos faciales de orco y la piel rosada o marronzuca. Nunca se bañan si ello puede ayudarles, lo que les deja bastantes sucios, y su piel parece un pellejo más grueso y gris (los ettins que no huelen mal son escasos). Un ettin tiene los cabellos largos y viscosos, además de unos dientes largos y amarillentos. Los ettins adultos están sobre los 13 pies de altura y 5.200 libras de peso. Viven unos 75 años. Los ettins no tienen lenguaje propio, pero hablan un chapurreo de orco, trasgo y gigante. Las criaturas que puedan hablar cualquiera de estos tres lenguajes debe pasar una prueba de Inteligencia (contra dif 15) para comunicarse con un ettin. Chequear por cada trozo de información; si la otra criatura habla dos de estos lenguajes, la dif es 10, y para alguien que hable los tres, la dif es de 8. Los ettins hablan entre ellos mismos con dificultad, debido a su baja inteligencia, y a menudo un solo ettin se pasa las horas hablando consigo mismo. Aunque los ettins no sean muy inteligentes, son luchadores hábiles. Prefieren emboscar a sus víctimas antes que cargar en una lucha directa, pero una vez la batalla ya ha empezado, normalmente un ettin lucha furiosamente hasta que todos los enemigos están muertos.</p> <p>Lucha superior con dos armas: Un ettin lucha con una clava o una lanza en cada mano, como cada una de sus dos cabezas controla una arma, el ettin no sufre el penalizador al ataque o al daño por atacar con dos armas. Habilidades: las dos cabezas le proporcionan al ettin un bonificador racial de +2 a las pruebas de Latrocinio</p>	

Nombre:	
Fuerza:	Combate
Destreza:	Conocimientos:

Inteligencia:	Sociales:
Carisma:	Latrocinio:
PV:	Magia:
Particularidades:	

Nombre:	
Fuerza:	Combate
Destreza:	Conocimientos:
Inteligencia:	Sociales:
Carisma:	Latrocinio:
PV:	Magia:
Particularidades:	

Nombre:	
Fuerza:	Combate
Destreza:	Conocimientos:
Inteligencia:	Sociales:
Carisma:	Latrocinio:
PV:	Magia:
Particularidades:	

Nombre:	
Fuerza:	Combate
Destreza:	Conocimientos:
Inteligencia:	Sociales:
Carisma:	Latrocinio:
PV:	Magia:
Particularidades:	

Nombre:	
Fuerza:	Combate
Destreza:	Conocimientos:
Inteligencia:	Sociales:
Carisma:	Latrocinio:
PV:	Magia:
Particularidades:	

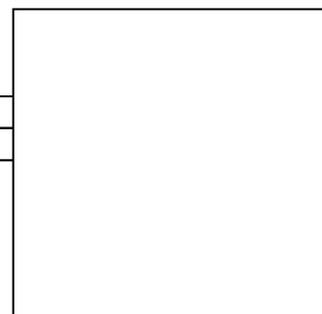
Nombre:	
Fuerza:	Combate
Destreza:	Conocimientos:
Inteligencia:	Sociales:
Carisma:	Latrocinio:
PV:	Magia:
Particularidades:	

Nombre:	
Fuerza:	Combate
Destreza:	Conocimientos:
Inteligencia:	Sociales:
Carisma:	Latrocinio:
PV:	Magia:
Particularidades:	

Nombre:	
Fuerza:	Combate
Destreza:	Conocimientos:
Inteligencia:	Sociales:
Carisma:	Latrocinio:
PV:	Magia:
Particularidades:	

MINI FICHAS

Nombre:	Nivel
Jugador	Experiencia



Raza		Profesión
Fuerza:		
		Combate:/ /ATC /DEF
Destreza:		
		Conocimientos:
Inteligencia:		
		Sociales:
Carisma:		
		Latrocinio:
PV:	Heridas	Magia:
Particularidades:		

Nombre:	Nivel	
Jugador	Experiencia	
Raza	Profesión	
Fuerza:		
		Combate:/ /ATC /DEF
Destreza:		
		Conocimientos:
Inteligencia:		
		Sociales:
Carisma:		
		Latrocinio:
PV:	Heridas	Magia:
Particularidades:		

Nombre:	Nivel	
Jugador	Experiencia	
Raza	Profesión	
Fuerza:		
		Combate:/ /ATC /DEF
Destreza:		
		Conocimientos:
Inteligencia:		
		Sociales:
Carisma:		
		Latrocinio:
PV:	Heridas	Magia:
Particularidades:		