

COLECTIVO ÓSEO

Un colectivo óseo es casi un fluido, sus miles de huesos diminutos se unen en una forma humanoide para luego dispersarse en un enjambre al instante siguiente. Sus pequeños huesos crujen cuando se mueven, un sonido sordo similar al de la arena que se desliza por una duna.

ESPIAS ESCURRIDIZOS. Los colectivos óseos no son esencialmente combatientes, aunque se muevan bastante bien. Prefieren espiar y esconderse. Sin embargo, cuando se ven acorralados, luchan sin miedo ni vacilación y buscan arrancar la carne a sus enemigos.

MONTURAS ZOMBIS. Los largos huesos de los dedos y las garras ganchudas de los colectivos óseos les ayudan a subirse en monturas zombis y controlarlas. Los colectivos óseos casi siempre llevan túnicas o capas para poder aparentar que son humanoides. Entienden que la mayoría de las criaturas encuentran su naturaleza perturbadora.

ALIMENTADO POR LA SOCIEDAD. Los colectivos óseos se integran en las sociedades que los rodean, ya sean humanas, goblins o gules. Depredan a los vivos y a los muertos, y los utilizan para reponer los huesos perdidos. En ocasiones, eligen servir a nigromantes, darakhul, a algunos vampiros y liches; todos estos ofrecen sintonizaciones mágicas y viles entretenimientos al colectivo.

No les gusta el calor extremo, ya que hace que sus huesos se vuelvan quebradizos.

COLECTIVO ÓSEO

Muerto viviente Pequeño, caótico malvado

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 120 (16d6 + 64)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	20 (+5)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Tiradas de Salvación: Des +8

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Engaño +6, Percepción +3, Sigilo +11

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante procedentes de armas no mágicas ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, darakhul

Desafío: 8 (3.900 PX)

Enjambre. Un colectivo óseo puede actuar como un enjambre (compuesto por elementos más pequeños), o conceder el control a uno de sus miembros (denominado «exarca»), de forma que actúa como una criatura singular. El cambio de forma requiere usar una acción. En su forma singular, el colectivo no puede ocupar el mismo espacio que otra criatura,

pero puede realizar ataques furtivos y lanzar conjuros. En forma de enjambre, el colectivo óseo puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse a través de espacios de al menos 1 pie cuadrado. No puede cambiar a forma singular mientras ocupa el mismo espacio que otra criatura. Utiliza sus habilidades con normalidad bajo cualquier forma.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del colectivo óseo es Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *toque helado*

3/día: *animar a los muertos* (hasta 5 esqueletos o zombis)

Mente Colmena. Todos los elementos de un colectivo óseo que estén a 50 millas o menos de su cuerpo principal se comunican constantemente entre sí. Si uno es consciente de un peligro en particular, todos lo serán. Cualquier colectivo óseo con al menos 30 puntos de golpe forma una mente colmena con una Inteligencia de 14. Por debajo de este umbral, se vuelve irracional (Inteligencia 0) y pierde su atributo de Lanzamiento de Conjuros Innato. A 0 puntos de golpe, los pocos grupúsculos de huesos supervivientes se dispersarán y necesitarán meses para crear un nuevo colectivo.

ACCIONES

Ataque múltiple. El colectivo óseo realiza dos ataques con las garras, o bien un ataque con las garras y otro de mordisco, o bien un ataque de enjambre.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 31 (4d12 + 5) de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o sufrir los efectos del veneno de sangre de dragón.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 25 (3d12 + 5) de daño cortante.

Enjambre. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. Impacto: 57 (8d12 + 5) de daño perforante, o 31 (4d12 + 5) de daño perforante si el colectivo óseo tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe. Si el ataque impacta, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir los efectos del veneno de sangre de dragón.

Veneno de sangre de dragón (herida). Los colectivos óseos destilan un líquido rojizo con el que empapan sus colmillos. Las bocas rojas de los pequeños esqueletos son perturbadoras, y su efecto muy tóxico. Una criatura mordida debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedar envenenada y perder 1d6 puntos de Carisma. Una criatura envenenada repite la tirada de salvación cada cuatro horas, perdiendo 1d6 puntos de Carisma con cada fallo, hasta que logre dos éxitos consecutivos o sobreviva 24 horas. Si la criatura sobrevive a ese periodo, el efecto termina y puede sanar con normalidad. El Carisma perdido se puede recuperar mediante un conjuro de restablecimiento menor o un efecto mágico similar.

ESCARABAJO MECÁNICO

Metal brillante y engranajes zumbantes dan forma a este elaborado insecto mecánico del tamaño de un gato doméstico.

FAMILIARES ENJOYADOS. Los escarabajos mecánicos, forjados por joyeros de talento y vendidos a magos de los engranajes y a aristócratas, son muy apreciados como familiares. Aunque normalmente se crean en forma de escarabajos de metal, su aspecto puede variar mucho. Algunos parecen mariquitas incandescentes, mientras que otros tienen cuernos afilados que recuerdan a los mortíferos escarabajos ciervo. Algunos tienen forma de escarabajos oscuros con antenas prensiles, e incluso se han visto diseños parecidos a gorgojos.

VOLADORES RUIDOSOS. En los desiertos del sur, los diseños de escarabajos son especialmente apreciados. Cada vez que estas criaturas se mueven, emiten un zumbido rítmico audible, en especial cuando emprenden el vuelo. Una vez en el aire, crean una inquietante cacofonía de chasquidos y silbidos.

METAMORFOSIS PROGRAMADA. Los magos de los engranajes más avezados diseñan a veces algún escarabajo mecánico con una cuenta atrás oculta que avanza en silencio durante años o incluso décadas. Cuando la cuenta atrás expira, se activa una metamorfosis mecánica dentro del escarabajo, que hace que se transforme rápidamente y se convierta en una criatura completamente diferente, una maravillosa sorpresa que solo conoce de antemano el diseñador que lo creó años atrás.

NATURALEZA DE AUTÓMATA. Un escarabajo mecánico no necesita respirar, comer, beber ni descansar.



ESCARABAJO MECÁNICO

Autómata Diminuto, sin alineamiento

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 15 (6d4)

Velocidad: 30 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Tiradas de Salvación: Des +5

Habilidades: Sigilo +5

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: entiende común, telepatía a 100 pies (solo con su creador)

Desafío: 1/2 (100 PX)

Forma Inmutable. El escarabajo mecánico es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

Resistencia Mágica. El escarabajo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante más 5 (2d4) de daño de veneno, o la mitad del daño por veneno si supera una tirada de salvación de Constitución CD 10 con éxito.

MIRMIDÓN MECÁNICO

Esta enorme criatura de bronce y hierro parece una gigantesca armadura de placas; un gruñido constante sale de su vientre. Mide 3 metros de alto y su cabeza achaparrada tiene una expresión de enfado.

Un mirmidón mecánico se mueve siempre con una gracia poderosa y decidida, inusual en la mayoría de las creaciones mecánicas.

MÁQUINAS DE ÉLITE. Los mirmidones mecánicos tienen articulaciones y la mayoría de sus partes vitales bien acorazadas. Son demasiado valiosos para emprender patrullas o trabajos serviles y solo se les libera para situaciones peligrosas con las que los vigilantes mecánicos no pueden lidiar.

OBJETIVOS ÚNICOS. Un mirmidón mecánico se defiende, pero no entra en combate a menos que se lo indique su maestro. En caso de entrar en combate, un mirmidón mecánico es implacable y tiene una sola intención: ataca a un objetivo concreto hasta que se rinde, escapa o es derrotado. A menos que reciba otras instrucciones, un mirmidón mecánico atacará al enemigo más cercano y lo hará hasta que lo destruyan o le ordenen retirarse.

TRUCOS ALQUÍMICOS. Un mirmidón mecánico siempre va equipado con fuego alquímico, ácidos, grasa y otros dispositivos especiales. Se necesita un alquimista para mantener uno en buen estado de funcionamiento.

NATURALEZA DE AUTÓMATA. Un mirmidón mecánico no necesita respirar, comer, beber ni dormir.



Resistencia Mágica. El mirmidón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Rociar Grasa (Recarga 5–6). Como acción adicional, el tronco del mirmidón mecánico puede disparar un chorro de grasa alquímica con un alcance de 30 pies, cubriendo un área cuadrada de 10 pies de lado y convirtiéndola en terreno difícil. Todas las criaturas que se encuentren en el área afectada deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caer derribadas. Una criatura que entre en el área afectada por la grasa o termine ahí su turno también debe superar la tirada de salvación para evitar caer derribada. El mirmidón mecánico puede emplear este ataque hasta cuatro veces antes de que su depósito se agote.

ACCIONES

Ataque múltiple. El mirmidón mecánico realiza dos ataques: bien dos ataques con el pico, bien dos ataques de golpe, o bien uno de cada tipo.

Pico pesado. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 14 (2d8 + 5) de daño perforante.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 11 (1d12 + 5) de daño contundente.

Chorro de llamas alquímicas (Recarga 5–6). El mirmidón mecánico puede arrojar una llamarada de fuego alquímico que conforma una línea de 20 pies de largo y 5 pies de ancho. Cualquier criatura en el área de efecto sufre 26 (4d12) de daño de fuego, o la mitad del daño si supera una tirada de salvación de Destreza CD 15. El mirmidón mecánico puede emplear este ataque hasta cuatro veces antes de que su depósito se vacíe.

MIRMIDÓN MECÁNICO

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 153 (18d10+54)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	10 (+0)	1 (-5)

Tiradas de Salvación: Fue +11, Des +5

Habilidades: Atletismo +8, Percepción +6

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: entiende común

Desafío: 6 (2.300 PX)

Bola de Fuego Alquímico. El depósito alquímico de llamas del mirmidón explota cuando el autómata es destruido y rocía a las criaturas cercanas de combustible ardiente. Una criatura situada a 5 pies o menos del mirmidón sufre 19 (3d12) de daño de fuego, o la mitad del daño si supera con éxito una tirada de salvación de Destreza CD 15. Esta explosión no tendrá lugar si el mirmidón mecánico ya ha disparado su chorro de llamas alquímico cuatro veces.

Forma Inmutable. El mirmidón mecánico es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

CANGREJO ESTRANGULADOR

Estos agresivos cangrejos de agua dulce de color negro azulado habitan en ríos y arroyos, desplazándose por el terreno fangoso en busca de presas.

PINZAS ESTRANGULADORAS. Los cangrejos estranguladores reciben su nombre por sus anormales pinzas derechas, que han evolucionado a lo largo del tiempo para estrangular a las presas como un látigo de púas.

HORDAS CLAQUEANTES. Su larga pinza en forma de látigo está revestida de poderosos músculos y articulaciones de principio a fin, lo que le confiere una gran flexibilidad. Durante la época de apareamiento, miles de cangrejos estranguladores se congregan en remotas riberas y pantanos, y los machos golpean sus caparazones emitiendo un sonido metálico para atraer a una posible pareja.

CANGREJOS ESTRANGULADORES EN MIDGARD

Los cangrejos estranguladores, comunes en el Argénteo, río arriba de la Ciudad Libre de Zobeck, son utilizados por los kariv y los adivinos de cangrejos en sus predicciones. Los kariv respetan mucho a los cangrejos estranguladores por sus habilidades divinas, los tratan como criaturas sagradas y nunca los comen. Sin embargo, los zobequeños locales no tienen esa idea y los encuentran bastante deliciosos, especialmente a los machos.

Existen cangrejos estranguladores mucho más grandes, y los kariv creen que estos cangrejos increíblemente raros pueden dar forma al futuro, además de adivinarlo.

PRESAS PEQUEÑAS. Los cangrejos estranguladores se alimentan de roedores, gatos y otros pequeños animales capturados en la orilla de los ríos.

CANGREJO ESTRANGULADOR

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 18 (4d4 + 8)

Velocidad: 30 pies, nadar 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Inmunidad a daño: psíquico

Inmunidad a estados: asustado, hechizado.

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Anfibio. El cangrejo puede respirar en el aire y el agua.

ACCIONES

Pinza látigo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante y el objetivo es agarrado (escapar CD 8). Mientras está agarrado, el objetivo no puede hablar lanzar conjuros con componentes verbales.



TOPERRO JUGGERNAUT

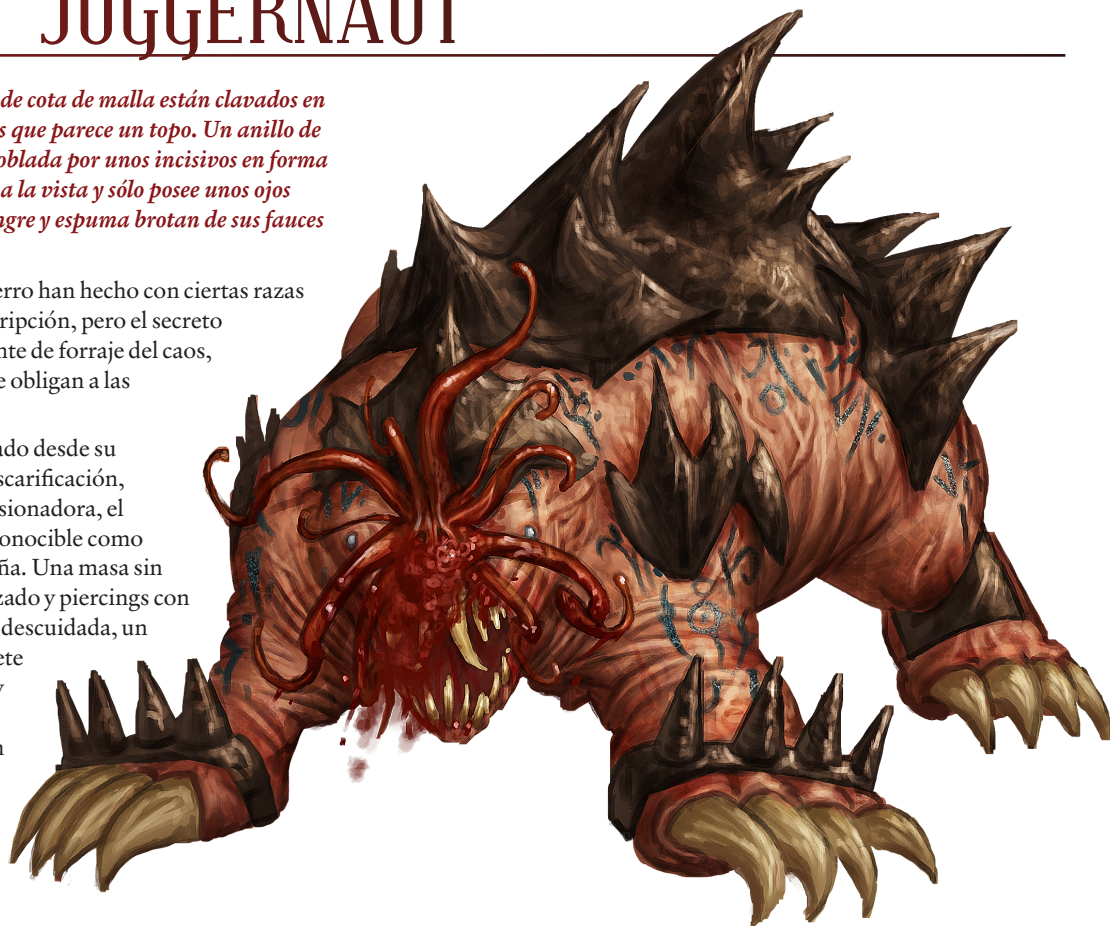
Una armadura de cuero y retazos de cota de malla están clavados en esta bestia con cicatrices y tatuajes que parece un topo. Un anillo de tentáculos brota sobre una boca poblada por unos incisivos en forma de picas. La bestia no tiene orejas a la vista y sólo posee unos ojos diminutos llenos de cataratas. Sangre y espuma brotan de sus fauces tentaculares.

NACIDO DEL CAOS. Lo que los derro han hecho con ciertas razas de toperros desafía casi toda descripción, pero el secreto de su tamaño es una dieta constante de forraje del caos, alimentos mágicos y conjuros que obligan a las criaturas a crecer y crecer.

CICATRICES Y ABUSOS. Brutalizado desde su nacimiento y endurecido por la escarificación, drogas asquerosas y magia distorsionadora, el toperro juggernaut es apenas reconocible como pariente de su especie más pequeña. Una masa sin pelaje de músculos, tejido cicatrizado y piercings con púas, ataviada con una armadura descuidada, un toperro juggernaut alcanza los siete pies de altura hasta los hombros y llega a medir entre nueve y doce pies de largo. Sus incisivos tienen la longitud de espadas cortas.

MÁQUINAS VIVAS DE ASEDIO.

Los derro utilizan toperros juggernaut como monturas e improvisadas máquinas de asedio, destrozando los baluartes y rompiendo las líneas de batalla enanas. Cuando no están en guerra, los derro disfrutan enfrentando a rabiosos juggernauts entre sí en frenéticos concursos de gladiadores.



Ferocidad (1/día). Cuando el toperro juggernaut llega a 0 puntos de golpe, no muere hasta el final de su siguiente turno.

Furia del Matagusanos. Las manadas de toperros juggernaut son famosas por sus batallas contra monstruos en las oscuras cavernas del mundo. Si un juggernaut derrama sangre en un combate contra alimañas, gusanos púrpura u otros invertebrados subterráneos, su Fuerza y Constitución aumentan en 4 puntos, pero tendrá un penalizador de -2 a su CA. La furia del matagusanos dura un número de asaltos igual a 1+ su modificador de Constitución (mínimo 1 asalto). No se puede poner fin a la rabia voluntariamente mientras las criaturas que la provocaron aún vivan.

Madriguera. Los toperro juggernaut no pueden excavar a través de roca sólida, pero pueden moverse a través de material más blando como tierra o escombros, dejando a su paso un túnel de 10 pies de diámetro.

TOPERRO JUGGERNAUT

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 126 (12d10 + 60)

Velocidad: 30 pies, excavar 10 pies, nadar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	2 (-4)

Tiradas de salvación: Con +11

Sentidos: vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

Compleción Fuerte. Un toperro juggernaut se considera de una categoría de tamaño superior, cuando esto sea una ventaja para él (como en las pruebas de agarre, los intentos de empujar y derribar, pero no para apretarse, o calcular su CA). También obtiene ventaja para evitar ser empujado por efectos mágicos como ráfaga de viento o descarga ahuyentadora.

ACCIONES

Ataque múltiple. El toperro realiza un ataque con sus garras y otro con su mordisco.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (4d6 + 5) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (1d12 + 5) de daño perforante.

GÓLEM DE SAL

Un gólem de sal es un ser cristalino, toscamente esculpido y de aspecto humanoide, que se desplaza arrastrando los pies. Diminutos cristales de sal caen de su cuerpo en una nube brillante a cada paso.

DRUIDAS COSTEROS. Estas criaturas antinaturales son creadas por druidas y otras entidades que viven en regiones costeras o desérticas, o por aquellos que buscan librar una guerra con criaturas susceptibles a los poderes de la sal. Se cuenta que un druida construyó un escuadrón de nueve gólem de sal para combatir a un zmey desbocado. Los guerreros de la sal emprendieron una larga cacería y finalmente mataron al poderoso dragón en su guarida, mientras la druida creadora y su compañero mago cosechaban el botín de su tesoro.

CRISTALINO Y SILENCIOSO. Un gólem de sal tiene un cuerpo humanoide toscamente formado con sales cristalinas. No lleva ropa, armadura, armas ni otras posesiones. No puede hablar; el único sonido que emite es el susurro de la arena al deslizarse. Un gólem de sal es incapaz de planear estrategias o tácticas de combate. Lucha sin pensar hasta que destruye a sus oponentes o hasta que su creador le ordena que se detenga.

RESTOS VALIOSOS. Un gólem de sal mide unos ocho pies de altura y pesa alrededor de 1.000 libras. El cuerpo de un gólem de sal está formado por un compuesto de al menos 1.000 libras de sales poco comunes y minerales con un valor mínimo de 2.500 po.

NATURALEZA DE AUTÓMATA. Un gólem de sal no necesita aire, comida, bebida o descanso.

GÓLEM DE SAL

Autómata Grande, sin alineamiento.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 110 (11d10 + 55)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Habilidades: Atletismo +9

Inmunidad a daño: fuego, psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques procedentes de armas no mágicas ni hechos con adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende el idioma de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 10 (5.900 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con armas del gólem se consideran mágicos.

Forma Inmutable. El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

Resistencia Mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Rociada de Sal. Cada vez que el gólem es impactado en combate, miles de diminutos cristales de sal brotan de su

cuerpo. Todas las criaturas en un radio de 5 pies del gólem deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 o quedar cegadas durante 1d3 asaltos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gólem realiza dos ataques de golpe.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 27 (5d8 + 5) de daño contundente, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o ganar un nivel de cansancio.



GÓLEM ESMERALDA

Esta gran estatua de cristal verde esmeralda tiene un cuerpo humanoide con la cabeza de un ibis sagrado. Tiene grabados pequeños símbolos y runas, y algunas partes tienen incrustaciones de oro.

INICIADOS OCULTISTAS. Los gólem esmeralda son fabricados por discípulos del ocultismo esotérico para proteger sus salas de reunión secretas, los textos sagrados y los libros arcanos de poder.

CUERPO DE ESMERALDA. Parecen estar hechos completamente de esmeraldas (y algunas se utilizan en su construcción), pero el cuerpo de un gólem esmeralda está más cerca del cristal mágico que de las piedras preciosas, una triste verdad que ha decepcionado a muchos saqueadores.

PRIVILEGIO DEL CREADOR. Aunque los gólem esmeralda se regalan a veces a poderosos magos, eruditos, hierofantes y teúrgos como muestra de estima, siempre están supeditados ante todo a la magia y las órdenes de sus creadores.

NATURALEZA DE AUTÓMATA. Un gólem esmeralda no necesita aire, comida, bebida o descanso.



GÓLEM ESMERALDA

Autómata Grande, sin alineamiento.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 231 (22d10 + 110)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	11 (+0)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Inmunidad a daño: psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques procedentes de armas no mágicas ni hechos con adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende el idioma de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 14 (11.500 PX)

GÓLEM ESMERALDA EN MIDGARD

Los gólem esmeralda son creaciones de la Orden Esmeralda. Dado que crecen a partir de fragmentos de la Tabla Esmeralda, los gólem encarnan la sabiduría y el conocimiento de Thoth-Hermes. Esto los hace extrañamente susceptibles a los conjuros que normalmente no tienen efecto en otros sin mente.

Su vínculo con la Tabla también significa que estos gólem pueden rastrearlas infaliblemente, siempre que tanto las tablas como los gólem estén en el mismo plano. Al rastrear de esta manera, los gólem actúan con una inteligencia asombrosa. En lugar de atravesar ciegamente los obstáculos, buscan una puerta u otro camino, tomando una vía indirecta si es necesario, pero siempre acercándose a las tablas.

Absorber Magia. Como acción adicional, el gólem apunta a cualquier criatura, objeto o efecto mágico a 10 pies o menos de él. El gólem elige un conjuro ya lanzado sobre el objetivo. Si el conjuro es de nivel 3 o inferior, el gólem absorbe el conjuro y su efecto termina. Si el conjuro es de nivel 4 o superior, el gólem debe realizar una prueba con un modificador +9. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Si supera la prueba, el gólem absorbe el conjuro y este termina. El cuerpo del gólem brilla cuando absorbe un conjuro, como si estuviera bajo el efecto de un conjuro *luz*. Un gólem esmeralda solo puede mantener un conjuro absorbido a la vez.

Armas Mágicas. Los ataques con armas del gólem se consideran mágicos.

Forma Inmutable. El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

Resistencia Mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gólem realiza dos ataques de golpe.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 25 (4d8 + 7) de daño contundente.

Liberar conjuro. El gólem puede liberar la energía de un conjuro absorbido como una explosión de energía verde en una esfera de 10 pies de radio por cada nivel del conjuro, centrada en el gólem. Todas las criaturas en el área de efecto que no sean el gólem reciben 7 (2d6) de daño de relámpago por cada nivel del conjuro absorbido, o la mitad de ese daño si superan una tirada de salvación de Destreza CD 18. Las criaturas que fallen la tirada de salvación también estarán cegadas hasta el final del siguiente turno del gólem.

LORELEI

Descansando en grandes rocas del río o en remolinos que no han sido tocados por la corriente, estas impresionantes criaturas feéricas llaman lastimosamente a los viajeros y a los caballeros errantes. Buscan nada menos que el último aliento de un hombre ahogándose.

MUERTE A LOS HOMBRES. Estas crueles sirenas de río compiten entre sí para manipular y destruir a los viajeros masculinos. Una raza nacida de un antiguo juramento al Rey del Río, la crueldad de cualquier lorelei proviene de un recuerdo racial. Una lorelei suele provocar a su presa durante días antes de atacarla finalmente. Cuando se le presenta la oportunidad, arrastra rápidamente a guerreros fuertemente acorazados a aguas profundas y los besa mientras estos se ahogan.

HUMANOIDES VOLUPTUOSOS. Aunque las leyendas describen a las lorelei como de pelo dorado y piel clara, existen todo tipo de variedades, cada una más atractiva que la anterior. Aunque la mayoría de ellas parecen seres humanos sensuales, la forma de una lorelei también puede incluir elfas, enanas y, en algunos casos registrados, incluso hembras de orcos y hobgoblins; una lorelei busca imitar a su presa más frecuente.

IGNORAN A LAS MUJERES. Las mujeres viajeras son molestas para las lorelei. Si bien los poderes de la sirena afectan a las mujeres con la misma facilidad que a los hombres, las lorelei carecen del impulso de destruirlas. Las mujeres que viajan solas o en grupos exclusivamente femeninos pueden atravesar el territorio de una lorelei con seguridad, e incluso pueden establecer un contacto pacífico. Sin embargo, las mujeres que protegen a los compañeros varones son vistas como traidoras, lo que enciende su ira.

LORELEI

Feérico Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura 15 (18 con *armadura de mago*)

Puntos de Golpe: 76 (9d8 + 36)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	21 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	23 (+6)

Tiradas de Salvación: Des +8, Car +9

Habilidades: Engaño +9, Interpretación +9, Persuasión +9

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, silvano

Desafío: 5 (1.100 PX)

Espíritu del Agua. La lorelei está bajo el efecto de libertad de movimiento siempre que se encuentre en contacto con un cuerpo de agua.

Gracia Sobrenatural. Una lorelei aplica su modificador de Carisma a todas sus tiradas de salvación en lugar del modificador de habilidad normal.

Lanzamiento de Conjuros. La lorelei es una lanzadora de conjuros de nivel 8. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). No requiere componentes materiales para lanzar sus conjuros. La lorelei tiene los siguientes conjuros de hechicero preparados:

Trucos (a voluntad): *orientación divina, prestidigitación, reparar, rociada venenosa*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, detectar magia, entender idiomas, nube de oscurecimiento, rociada de color*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona, paso brumoso, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *caminar sobre el agua, forma gaseosa, patrón hipnótico*

Nivel 4 (2 espacios): *dominar bestia, tormenta de hielo*

Presencia Seductora. Todos los humanoides a 30 pies o menos de una lorelei que la miren directamente deben superar una tirada de salvación de Carisma CD 17 o ser atraídos hacia ella por el camino más directo, independientemente del peligro. Esta compulsión se desvanece una vez que la persona está a 5 pies o menos de la lorelei. Una criatura puede evitar este efecto durante un asalto completo eligiendo desviar la mirada al comienzo de su turno, pero debido a esto obtiene desventaja en sus ataques y demás tiradas dirigidas contra la lorelei hasta el inicio de su siguiente turno. Una lorelei puede suprimir o reanudar esta habilidad como una acción adicional. Cualquier criatura que supere la tirada no puede ser afectada por esta misma lorelei durante 24 horas.

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d4 +5) de daño perforante.

Hechizar. La lorelei elige a un humanoide que puede ver a 30 pies o menos de ella. Si el objetivo puede ver u oír a la lorelei, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o ser hechizado por la feérica. El objetivo hechizado considera a la lorelei como su único y verdadero amor, a quien debe hacer caso y proteger. Aunque el objetivo no está bajo el control de la lorelei, atiende sus solicitudes o acciones de la forma más favorable posible. Cada vez que sus compañeros o la lorelei hacen que el objetivo se dañe, directa o indirectamente, este repite la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito. De lo contrario, el efecto dura 24 horas o hasta que la lorelei sea asesinada, se encuentre en un plano de existencia diferente al del objetivo, o use una acción adicional para poner fin al efecto.

Mirada impactante. La lorelei perturba mentalmente a una criatura a 30 pies o menos con su mirada. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o estar aturdida durante 2 asaltos. Cualquier criatura que supere la tirada no puede ser afectada por esta misma lorelei durante 24 horas.

MAMURA

Esta pequeña monstruosidad combina los peores elementos de una rana muerta y un pez podrido. Su forma viscosa y escamosa, vagamente humanoide, tiene tres brazos con garras dispuestos radialmente alrededor de su cuerpo. Sus viscosas alas verdes, parecidas a las de un murciélago, parecen demasiado pequeñas para funcionar y sin embargo vuela muy bien.

ESPÍRITUS DE CAMPO RETORCIDOS. Los mamuras son feéricos retorcidas de los páramos mágicos y las llanuras estériles. En su día fueron feéricos alineados con el bien, llamados «polevoi», o «duendecillos del campo», pero en algún momento juraron sus almas a una diosa oscura y fueron corrompidos por su vil magia. Ahora son cosas retorcidas y alienígenas.

TRANSDIMENSIONALES. Los mamuras están desfasados un grado con respecto a las cinco dimensiones habituales. Como resultado, siempre aparecen de manera borrosa y desdibujada incluso con luz brillante y tienen aspecto translúcido con luz tenue. Los mamura balbucean constantemente, pero su discurso es en su mayor parte un sinsentido. Sus mentes operan en múltiples dimensiones tanto en el tiempo como en el espacio, lo que les permite hablar con criaturas de los Reinos del Más Allá. Por ello, sus balbuceos pueden ser proféticos, pero sólo unos pocos pueden descifrarlos.

SEGUIDORES PROFÉTICOS. Ocasionalmente se alían con poderosas tribus de goblins o con malvados hechiceros de las tierras baldías para sus propios e incógnitos propósitos.

MAMURA

Aberración Pequeña (feérico), neutral malvada

Clase de Armadura 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 97 (13d6 + 52)

Velocidad: 20 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)

Tiradas de Salvación: Des +7, Con +7, Car +6

Habilidades: Acrobacias +7, Percepción +6, Sigilo +7

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques procedentes de armas no mágicas

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, elfo, goblin, habla del vacío, silvano

Desafío: 6 (2.300 PX)

Amigo de la Oscuridad. En entornos de oscuridad o luz tenue, el mamura tiene ventaja en las pruebas de Sigilo. Además en dichas áreas puede intentar esconderse como acción adicional al final de su turno.

LOS MAMURAS EN MIDGARD

Los mamuras son sirvientes de la Cabra Negra de los Bosques y viven en el Oeste Desierto y en varios pantanos fétidos y tierras baldías. Parecen amistosos con los selang y organizan con ellos ritos extraños y orgiásticos en los equinoccios.

Distracción. Debido al aura alienígena y amenazante del mamura, cualquier lanzador de conjuros a 20 pies de la aberración debe superar una prueba de aptitud mágica CD 14 antes de lanzar un conjuro; si la prueba falla, pierde su acción pero no el espacio de conjuro. También debe realizar una prueba aptitud mágica CD 14 con éxito para mantener la concentración si pasa parte de su turno dentro del aura.

Pasar Volando. El mamura no provoca ataques de oportunidad cuando se aleja volando del alcance de un enemigo.

Resistencia Mágica. El mamura tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Visión Integral. Los atacantes nunca obtienen ventaja en ataques o daño adicional contra una mamura por la presencia de aliados cercanos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El mamura realiza tres ataques con sus garras y un ataque con su látigo aguijón.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o estar envenenado durante 1 asalto. Cada vez que la criatura falle la tirada, la duración aumentará otro asalto.

Látigo aguijón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño perforante, y el objetivo debe superar una tirada de salvación CD 15 o recibir 1d6 de daño de veneno. Si el objetivo también está envenenado por las garras del mamura, sufre 1d6 de daño de veneno adicional al comienzo de cada uno de sus turnos mientras el envenenamiento permanece en efecto.



ARAÑA DE LÍNEAS ROJAS

Estas arañas reciben su nombre tanto por los remolinos de color rojo intenso que tienen en el abdomen, cuyos diseños son únicos para cada araña, como por su peculiar técnica de caza. Las de mayor tamaño cazan en las oscuras copas de los bosques templados y subtropicales.

CAZADORES DEL TAMAÑO DE UNA MANO. Estas arañas peludas y marrones no son monstruos enormes, pero son lo suficientemente grandes como para resultar alarmantes. El tamaño típico de un ejemplar es el de una mano humana con los dedos abiertos, pero algunos llegan a ser tan grandes como un perro pequeño.

HILO DE TELARAÑA. Estas arañas no tejen telas, sino que permanecen encaramadas en busca de sus presas. Cuando la presa se acerca, la araña lanza un hilo de telaraña para atraparla y luego se abalanza con precisión a lo largo de ese hilo para asestarle un profundo mordisco. Su potente veneno puede incapacitar a criaturas mucho más grandes que ellas y devoran rápidamente la carne con sus poderosas mandíbulas.

HABITANTES DE CIUDAD. Las arañas de líneas rojas se encuentran a menudo en las ciudades y su tamaño las convierte en un buen sustituto del cangrejo estrangulador en ciertas formas de adivinación. Son las favoritas de los comerciantes de mascotas exóticas, normalmente con los sacos de veneno extraídos, pero no siempre. Los goblins, los kobolds y algunos humanos las utilizan en lugar de los gatos para controlar las plagas de ratones o ratas, y son razonablemente buenas mascotas si se las mantiene bien alimentadas. Si les entra hambre, las arañas de líneas rojas pueden devorar a otras mascotas pequeñas o incluso a sus dueños.

ARAÑA DE LÍNEAS ROJAS

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +5

Inmunidad a daño: psíquico

Inmunidad a estados: asustado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

Caminar por Telarañas. La araña ignora las restricciones al movimiento causadas por cualquier tipo de red o telaraña.

Trepar cual Arácnido. La araña puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Hilo de emboscada. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 60 pies, un objetivo. *Impacto:* la araña mueve inmediatamente toda la longitud del hilo (hasta 60 pies) hasta el objetivo y realiza un ataque de picadura con ventaja. Este ataque se puede utilizar sólo si la araña está más elevada que su objetivo y por lo menos a 10 pies de distancia.

Picadura. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o recibir 3 (1d6) daño de veneno y quedar envenenado hasta el inicio del próximo turno de la araña. El objetivo falla la tirada de salvación automáticamente y recibe un daño adicional de 1d6 de veneno si es picado por otra araña de líneas rojas mientras está envenenado de esta manera.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Tome of Beasts. Copyright 2016, Open Design; Authors Chris Harris, Dan Dillon, Rodrigo Garcia Carmona, and Wolfgang Baur.