

El Valle Prohibido

Glosario de Criaturas

Acechador de las Nieblas

Un Acechador de las Nieblas es un retazo de bruma ondulante cohesionada en una forma vagamente humanoide. Se mueve silencioso entre los bancos de niebla que le proporcionan un camuflaje natural, intentando atacar por sorpresa a sus víctimas. Su toque es húmedo y gélido, y además del daño, resta 1 punto de Constitución. La Constitución perdida se recupera al ritmo de 1 punto por hora que se pase bajo la luz directa del sol. Un aventurero cuya Constitución se reduzca a 0 perece inmediatamente, disuelto en brumas que el acechador absorberá vorazmente. Aunque parezca incorpóreo, el Acechador es sólido, y puede ser atacado normalmente. En los raros casos en los que es encontrado fuera de un banco de niebla, o si se le obliga a mostrarse fuera de ellos, la CA del Acechador se reduce a 3.

CA: -1, **DG:** 7, **Mov:** 40 m. volando, **Ataque:** 2 toques; **Daño:** 1-8 + Especial, **TS:** G7, **Moral:** 10, **Tesoro:** ninguno, **Al.:** Caótico; **PX:** 1150

Águila Gigante

CA: 5; **DG:** 4+2; **Mov.:** 120 m. volando; **Ataque:** 2 garras y un picotazo; **Daño:** 1d6/1d6/1d10; **TS:** G4; **Moral:** 9; **Tesoro:** Incidental; **Al.:** Neutral; **PX:** 135

Alosaurio

CA: 5; **DG:** 13; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 4d6; **TS:** G7; **Moral:** 9; **Tesoro:** Incidental; **Al.:** Neutral; **PX:** 1500

Ancestros Reanimados: Ver *Hombres de Bronce (Sith-Kanan)*

Anguila Eléctrica Gigante

La anguila eléctrica gigante mide unos 6 metros de largo y puede liberar una descarga eléctrica en un radio de 18 metros. No hay tirada de salvación para mitigar el daño de la descarga, pero el daño se basa en la distancia: 0 - 6 metros = 6d8; 7 - 12 metros = 4d8; 13 - 18 metros: 2d8. La anguila puede generar una descarga por turno, y es completamente inmune a la electricidad.

CA: 6; **DG:** 6; **Mov.:** 80 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco + descarga; **Daño:** 3d4 + descarga; **TS:** G3; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 500

Anquilosaurio

CA: 0; **DG:** 7; **Mov.:** 18 m.; **Ataque:** 1 coletazo; **Daño:** 2d6; **TS:** G4; **Moral:** 6; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 440

Árbol del Ahorcado

Un árbol de 6 metros de altura, de cuyas ramas cuelgan entre 6 y 11 humanoides, ahorcados por gruesas cuerdas hechas de liana. El Árbol se alimenta de los órganos y fluidos internos de los seres vivos a los que ahorca, y los convierte en zombis una vez los ha resecado por dentro. En cuanto el Árbol detecta una presa a 20 metros o menos, baja a los zombis que tenga colgados, y atacará con sus ramas a cualquier enemigo que se acerque a 4 metros y medio o menos. El Árbol puede atacar hasta 6 veces por ronda, pero únicamente 2 veces a un mismo enemigo. Si impacta dos veces al mismo enemigo en una misma ronda, le inmovilizará y le golpeará automáticamente cada ronda por 2d6 puntos de daño. Cuando la víctima muere, el árbol la cuelga de sus ramas y procede a devorar sus entrañas, convirtiéndole en un zombi más en cuestión de 1d4 días. Los zombis del Árbol tienen los atributos de un zombi normal, pero regeneran 2 puntos de golpe por asalto y 3 veces al día pueden liberar una nube de esporas venenosas que tienen el mismo efecto que un conjuro de *Lentitud*. Una vez usada, la nube de esporas no puede volver a manifestarse en 1d4 asaltos. El Árbol es inmune a las armas no mágicas y sufre la mitad de daños por fuego.

CA: 0; **DG:** 12; **Mov.:** 15 m.; **Ataque:** 6 golpetazos + agarrón ; **Daño:** 2d6; **TS:** G16; **Moral:** 11; **Tesoro:** Incidental; **Al.:** Neutral; **PX:** 2800

Arpía: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 91; *Labyrinth Lord*, B7

Ave de Trueno

Ave majestuosa de 6 metros de longitud, con una envergadura de alas de unos 12 metros y plumaje oscuro del color de un nubarrón de tormenta. Su pico y sus ojos son de un color azul eléctrico, aunque algunas aves de trueno de pico blanco existen, siendo extremadamente escasas. El Ave de Trueno puede *controlar el clima* una vez al día, proyectar un *relámpago* dos veces al día (acompañado de un trueno retumbante), y *controlar el viento* a voluntad. Es completamente inmune a la electricidad.

CA: 4; **DG:** 13; **Mov.:** 6 m., 60 m. volando; **Ataque:** 2 garras o 1 picotazo; **Daño:** garras 1d10, picotazo 2d6; **TS:** G13; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 2400

Banderlog

CA: 5; **DG:** 4; **Mov.:** 40 m., 30 m. trepando; **Ataque:** 1 mordisco o 1 garrotazo o 1 cocotazo; **Daño:** mordisco o cocotazo 2-5, garrotazo 2-7; **TS:** G4; **Moral:** 6; **Tesoro:** Incidental; **Al.:** Neutral; **PX:** 80

Banshee

Una Banshee es el espíritu malévolos de una mujer elfa, que muy raramente se puede encontrar merodeando por páramos, pantanos y otros lugares desolados. Odian a los seres vivos y buscan destruirlos a la menor oportunidad. Cualquiera que vea a una Banshee debe superar una tirada de salvación contra conjuros o huir aterrado durante 1d6+4 rondas. El gélido toque de una Banshee drena 1 punto de Fuerza aparte del daño. Una vez al día, y únicamente de noche, la Banshee puede soltar un alarido espeluznante, audible a 1 milla de distancia. Toda criatura viviente a 9 metros o menos de la Banshee debe superar una tirada de salvación contra petrificación o parálisis o morir en el acto. Las Banshees son inmunes al frío, la electricidad y las armas no-mágicas, y resisten los conjuros el 50% de las veces. Los otros no-muertos no soportan la presencia de una Banshee, y se alejarán de su presencia tan rápidamente como puedan. Ante un conjuro de *Palabra Sagrada*, la Banshee debe superar una tirada de salvación contra conjuros o será destruida inmediatamente.

Nota: El director puede optar por enfrentar a sus jugadores a una versión menos mortífera de la Banshee. Estas Banshees menores no pueden atacar con su toque gélido, y pueden emitir a voluntad un alarido que causa 1d6 puntos de daño por ronda a cualquier criatura a 9 metros o menos de distancia.

CA: 2; **DG:** 7; **Mov.:** 45 m.; **Ataque:** 1 toque o alarido; **Daño:** 1d8 + Especial; **TS:** G7; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 2210

Banshee Menor

CA: 3; **DG:** 5; **Mov.:** 45 m.; **Ataque:** alarido; **Daño:** Especial; **TS:** G5; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 550

Basilisco: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 91; *Labyrinth Lord*, B8

Black Shuck

Black Shuck es el nombre que los exploradores del exterior han dado a una leyenda de los Páramos, un siniestro perro negro de fantasmales ojos verdes. Black Shuck parece un enorme perro o lobo negro, ligeramente translúcido, de metro y medio de altura hasta los hombros. Siempre se aparece de lejos y nunca ataca físicamente. Un encuentro con Black Shuck significa que un miembro del grupo, preferiblemente alguien que haya cometido un acto inmoral o reprochable en el pasado reciente, escucha su aullido en la distancia. Si en ese punto, el grupo no da media vuelta y se aleja de los Páramos, tienen una posibilidad acumulativa de 1 entre 6 cada hora (1 entre 6 la primera hora, 2 entre 6 la segunda, etc.) de

que Black Shuck empiece el acecho. Sigue a sus objetivos desde la distancia, dejándose ver y soltando un aullido fantasmagórico que sólo puede escuchar su víctima elegida, y que le infinge una terrible maldición. El personaje recibe doble daño de las siguientes 1d10 heridas que reciba. Mientras dure la maldición, cualquier intento de curar mágicamente a la víctima sólo es posible si el lanzador supera una tirada de salvación contra conjuros antes. No hay manera de combatir o expulsar a Black Shuck... la única manera conocida de librarse de él es sobrevivir a la maldición.

Brontosaurio

CA: 5; **DG:** 26; **Mov.:** 20 m., 50 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco y 1 coletazo; **Daño:** 2d6/3d6; **TS:** G13; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 3250

Broza Asesina: *Aventuras en la Marca del Este Avanzado*, 200

Caballero Fantasmal

Los espíritus de los caballeros de la Lanza Alada siguen custodiando su antigua fortaleza. No atacarán a quienes perciban como legales y honorables, pero los personajes caóticos serán atacados de inmediato, así como aquellos que se comporten de manera deshonorable o ruin, independientemente de su alineamiento. También defenderán su morada y cuanto en ella permanece. Se aparecen como caballeros semi-transparentes vestidos con corazas completas y capas y tabardos grises, que resplandecen tenuemente con una luz blanca. Dos veces al día, pueden crear una *fuerza fantasmal* que recreará la criatura que más teman todos los seres vivos a 30 pies del caballero. Pueden *disipar magia* dos veces al día, y detectar alineamientos a voluntad. Son inmunes a las armas no mágicas (aunque los artefactos de los Ancestros les dañan con normalidad).

CA: 3; **DG:** 7; **Mov.:** 15 m., 23 m. volando; **Ataque:** 1 espada espectral; **Daño:** 1d8; **TS:** G6; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Legal; **PX:** 1140

Cangrejo Gigante

CA: 2; **DG:** 6; **Mov.:** 30 m., 23 m. nadando; **Ataque:** 2 pinzas; **Daño:** 1d8; **TS:** G2; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 320

Catoblepas

El Catoblepas de la Jungla de las Sombras Salvajes es una versión más poderosa y primigenia del Catoblepas que aparece en el manual avanzado de *Aventuras en la Marca del Este* (pág. 207). Además de su mayor tamaño y fuerza física, exhala un aura de podredumbre nauseabunda. Toda criatura a menos de 6 metros del Catoblepas debe realizar

una tirada de salvación contra veneno o sufrirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque y de habilidad. Sus características son las siguientes:

CA: 1; **DG:** 13; **Mov.:** 20 m.; **Ataque:** 1 coletazo / 1 ataque de mirada; **Daño:** 1d12; **TS:** EX13; **Moral:** 8; **Tesoro:** por valor de 2500 mo; **Al.:** Neutral; **PX:** 3300

Ciclope: *Aventuras en la Marca del Este Avanzado*, 210; *Labyrinth Lord*, B10

Cocodrilo Enorme

CA: 3; **DG:** 6; **Mov.:** 20 m., 30 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 2d8; **TS:** G3; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 320

Cocodrilo Gigante

CA: 1; **DG:** 15; **Mov.:** 20 m., 30 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 3d8; **TS:** G8; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 1500

Compsognathus

CA: 5; **DG:** 1-1; **Mov.:** 25 m.; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 1d3; **TS:** G1; **Moral:** 6; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 5

Demonio Guardián

Un Demonio Guardián es una criatura conjurada al Plano Material por un hechicero, y como su nombre indica, obligado a servir como guardián de una morada o un tesoro. Varían enormemente en apariencia: algunos parecen osos bípedos con cuernos, otros humanoides en forma de cabra, sapo o felino con distintos rasgos monstruosos. Un Demonio Guardián sólo entabla combate contra intrusos que pretendan robar o adentrarse en aquello que está custodiando, y por los hechizos de atadura a los que están sometidos, no pueden abandonar los confines de ese área. Son inmunes a las armas no mágicas, al fuego y al ácido, se pueden comunicar telepáticamente hasta a 30 metros de distancia, y tres veces al día pueden exhalar un cono de llamas de 9 metros de largo y 4,5 en su parte más ancha. El cono de fuego hace 5d6 puntos de daño, o la mitad con una tirada de salvación.

CA: -1; **DG:** 8; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 mordisco / 2 garras; **Daño:** 2d6/1d6; **TS:** G8; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 1560

Destructor, El

El Destructor es una máquina de matar imparable e incansable. Una vez ha fijado a un objetivo, nada le detendrá hasta acabar con él. Con el aspecto de un guerrero imponente ataviado de pies a cabeza con una coraza negra, un gran yelmo bajo el que sólo se atisba un fulgor rojo y una gran hacha cuyo filo vibra imperceptiblemente con un suave zumbido, el Destructor es casi inmune al daño y muy difícil de derrotar en combate. Además de sus impresionantes características físicas, sólo las armas mágicas +3 o superior pueden dañarle, y la mayoría de conjuros no le afectan. Es inmune al sueño, al cansancio, a la parálisis y a todos los efectos mentales. Con un 20 natural, el hacha del Destructor emite una poderosa descarga eléctrica que infinge 2d6 puntos de daños adicionales, además de incapacitar a la víctima durante 2d4 asaltos si no supera una TS contra parálisis. Los conjuros eléctricos son absorbidos por el Destructor, que no sólo recupera 1 punto de golpe por dado de daño, sino que durante tantos asaltos como el nivel del conjuro, los efectos de la descarga eléctrica son infligidos con cada ataque, y también lo sufre cualquiera que ataque al Destructor con un arma metálica (le pueda hacer daño o no). El Destructor ignora a cualquier criatura viviente, hasta que una de ellas se acerca a 20 metros o menos. Entonces el fulgor rojo de la visera del casco se intensifica y recorre a esa criatura de arriba abajo durante un asalto. A partir de entonces, esa criatura queda marcada como objetivo del Destructor, que hará todo lo que sea necesario para acabar con ella. Puede rastrearla con total exactitud y sin límite de alcance, y sólo atacará a otras criaturas si intentan impedirle su avance. El Destructor nunca corre ni acelera su ritmo, pero nada puede detenerle. No hay obstáculo que pueda resistirse ni terreno que no pueda cruzar más tarde o más temprano. Ninguna retención puede contenerle (aunque si demorarle un tiempo). Incluso si el cuerpo de la criatura es vencido en combate y destruido, mientras su fuente de poder en las ruinas de Varsalia siga activa, el Destructor regresará para seguir con su misión. Cada día, su cuerpo inerte recupera un Dado de Golpe. Cuando ha recuperado todos sus Dados de Golpe, el Destructor se reactiva de nuevo y reemprende su misión. Si la fuente de energía del Destructor en Varsalia es atacada o manipulada, las máquinas pensantes de los Ancestros reactivarán los antiguos procedimientos de seguridad, que rematerializarán al Destructor allí para protegerla. Este proceso dura 2d4 asaltos, y sólo puede ser empleado una vez.

CA: -3; **DG:** 18; **Mov.:** 10 m.; **Ataque:** 1 hachazo; **Daño:** 4d10; **TS:** G18; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** -, **PX:** 5500

Doncella de Kytherea

Las Doncellas de Kytherea parecen hermosas y esculturales mujeres elfas de piel blanca como la luna, cabello dorado o rojizo, y ojos verde esmeralda o azul cobalto. Su baile fascina a quienes las observan, especialmente a los varones. Aquellos que presencian su danza deben superar una tirada de salvación contra conjuros o quedarse cautivados durante 2d4 asaltos. Cuando el objetivo está subyugado, la doncella se acerca a él y le muerde para beberse su sangre (1d6 puntos de daño por ronda). Las doncellas pueden lanzar conjuros de *detectar pensamientos*, *crecimiento vegetal* y *sugestión* a voluntad. Las armas que no son de hierro frío les causan mitad de daño.

CA: 7; **DG:** 3; **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 golpe y 1 mordisco; **Daño:** 1d6/1d6; **TS:** G3; **Moral:** 7; **Tesoro:** incidental; **Al.:** Caótico; **PX:** 140

Dragón Rojo, Vermidrax: Dragón rojo de 13 DG. *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 95; *Labyrinth Lord*, B14

Droth-Khan

Droth-Khan, el Dios Simio, es uno de los reyes del Valle Prohibido, un colosal guiralón albino de 10 metros de altura. Ataca de la misma manera que sus parientes menores, golpeando con sus cuatro brazos y mordiendo. Si en un mismo asalto Droth-Khan impacta dos veces a un objetivo, podrá usar también su ataque de mordisco contra él. Si impacta con los cuatro golpes a un mismo objetivo, le agarrará de cada una de las extremidades y le intentará descuartizar brutalmente, infligiendo 2d12 puntos de daño automático. Contra enemigos de tamaño ogro o inferior, Droth-Khan también puede usar un ataque de pisotón, que debido a su tamaño afecta a un área de 3 metros de diámetro. Contra enemigos de ese tamaño, el Dios Simio también puede sustituir uno de sus ataques de golpe por un agarrón. Si impacta, el poderoso guiralón simplemente agarra a su víctima y la estruja, causando 24 puntos de daño. En el asalto posterior al agarrón, Droth-Khan arrojará a su víctima contra el suelo con todas sus fuerzas, causando 8d6+12 puntos de daño. Contra enemigos de un tamaño similar al suyo propio, Droth-Khan prefiere cargar y avasallarlos con su enorme fuerza. Al cargar, Droth-Khan puede incluir un salto de hasta 18 metros de altura como parte de su movimiento. Si al cargar impacta a un oponente de un tamaño similar al suyo, le atrapará en una presa y hay un 50% de probabilidades de que le derribe además. Esa presa más derribo infinge 2d10 puntos de daño y permite a Droth-Khan aplicar daño de mordisco automático. Droth-Khan puede arrancar árboles de hasta 30 metros de altura y 3 metros de grosor, y usarlos como garrote para aumentar su alcance o destruir estructuras, causando daños estructurales como un ariete (*AelMdE Avanzado*, 84). También puede arrojar rocas y piedras como un gigante de las tormentas.

CA: 3; **DG:** 20; **Mov.:** 45 m., 60 m. cargando; **Ataque:** 4 golpes / mordisco / descuartizar / pisotón; **Daño:** golpe 2d10 / mordisco 3d4 / descuartizar 2d12 / pisotón 5d4; **TS:** G20; **Moral:** 10; **Tesoro:** oro, joyas, objetos de arte, objetos mágicos y artefactos de los Ancestros por valor de 100.000 mo; **Al.:** Caótico; **PX:** 5500

Duende

Los duendes son pequeños humanoides de entre 30 y 60 centímetros de altura, con alas transparentes de insecto. Son naturalmente invisibles, a no ser que quieran dejarse ver. Pueden atacar permaneciendo invisibles, aunque a partir del primer asalto, el aleteo y sus sombras en movimiento permiten atacarlos con un -4 a la tirada de impacto. Los duendes del bosque de Athar, igual que sus hadas, han sido corrompidos, y son mucho más caóticos y maliciosas que sus contrapartidas naturales.

CA: 3; **DG:** 1; **Mov.:** 30 m., 60 m. volando; **Ataque:** 1 daga; **Daño:** 1d4; **TS:** E1; **Moral:** 7; **Tesoro:** valor de 1d3x100 mo (en guarida); **Al.:** Caótico; **PX:** 19

Duende Roblizo

Los duendes roblizos son achaparrados y rudos hombrecillos que no llegan al metro veinte de estatura. Tienen la piel marrón verdosa y con la textura de la corteza de un árbol, y el cabello enmarañado y revuelto de color verde. Sus pequeños ojos son marrones o bien verdes, sus orejas son anchas y puntiagudas y su nariz es grande y bulbosa. Cualquier palo, garrote o rama que blanda un duende roblizo queda afectada automáticamente por un conjuro de *Garrote* (*AelMdE Avanzado*, 150). Además, los duendes roblizos pueden usar a voluntad los conjuros de *Combar Madera* (*AelMdE Avanzado*, 151) y *Puerta Vegetal* (*AelMdE Avanzado*, 158). Las armas que no son de hierro frío les hacen la mitad de daño. Por lo general estos maliciosos duendes se contentan con sentarse en las ramas de los árboles e insultar o tirar piñas a quien pase cerca, pero a veces patrullan el Bosque de Athar para su reina Kytherea.

CA: 7; **DG:** 3; **Mov.:** 20 m.; **Ataque:** 1 garrote +1; **Daño:** 1d6+1; **TS:** G3; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 80

Dunkleosteus

Este peligroso pez prehistórico tiene casi 9 metros de largo y está recubierto de gruesas escamas parecidas a una armadura. Es un fiero luchador, y se puede tragar a un oponente con una tirada de ataque de 18 o más. La víctima sufre 2d6 puntos de daño por asalto y debe salvar contra parálisis o quedar inmovilizado. Si no está inmovilizado, la víctima puede atacar desde el interior con armas pequeñas.

CA: 0; **DG:** 10+2; **Mov.:** 60 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 2d10; **TS:** G5; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 1700

Eco Astral

Los ecos astrales son los cascarones sin mente de las víctimas de los trilladores mentales u otros depredadores del plano astral, los residuos psíquicos de aquellos viajeros astrales separados para siempre de sus cuerpos en combate astral. Sus ecos, enloquecidos por la eterna deriva en los vientos astrales, persisten únicamente gracias a su voluntad de vivir, y buscan obsesivamente cuerpos materiales que poseer y volver de esta manera a la existencia. Vagan por el plano astral, intentando encontrar puntos débiles en el tejido que separa los planos por los que regresar al plano físico. La Cueva de los Sueños Torcidos (hex 1408) es uno de los puntos fijos por donde los ecos astrales pueden cruzar fácilmente. Tan pronto como un eco astral logra acceder al plano material, empieza a buscar un cuerpo al que anclarse. Únicamente eligen a criaturas humanoides como presas. Al manifestarse, se aparecen como nebulosas formas humanoides de energía azulada, deshilachadas por los bordes. Un eco astral ataca la psique de su víctima, abalanzándose sobre ella y hundiendo sus manos fantasmales en su cuerpo. Al ser un ataque psíquico, la única defensa posible es la fuerza de voluntad: la Clase de Armadura de la víctima es siempre 9, modificándose únicamente por su bonificador de Sabiduría (así, un PJ con Sabiduría 13 tendría una CA 8 frente a un eco astral). Los anillos de protección también protegen contra un eco astral. Los efectos, conjuros y poderes que protegen contra ataques mentales también pueden bloquear los ataques de un eco astral. Todo daño infligido por el eco astral es puramente mental, y se

manifiesta como sensaciones de dolor y agonía. Esta agonía mental se “cura” rápidamente, a un ritmo de 1d8 puntos de golpe por turno. Si un eco astral reduce los puntos de golpe de su víctima a 0 o menos, ésta se sume en un profundo coma mientras el eco entra en el cuerpo y destruye su psique, matándolo a todos los efectos y tomando posesión del cuerpo. La mente y personalidad de la víctima son destruidas; el eco adquiere las características físicas y puntos de golpe totales de la víctima (el daño psíquico infligido desaparece en ese momento). El cuerpo recién poseído no puede hablar ni posee recuerdo alguno, y actuará movido por una única emoción, la experimentada por el eco astral en el momento de su creación: miedo, ira, determinación, etc. El eco astral puede ser exorcizado del cuerpo, pero la mente y la esencia del propietario original han sido destruidas, y nada salvo un conjuro de deseo puede devolverle a la vida. Las características siguientes reflejan a la gran mayoría de los ecos astrales, aunque existen algunos mucho más poderosos y tenaces. En el plano material, los ecos astrales sólo pueden ser afectados por armas mágicas, e ignoran el 50% de los conjuros lanzados contra ellos.

CA: 9; **DG:** 3; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 toque psíquico; **Daño:** 1d6; **TS:** G3; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 175

Elemental, Agua: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 97; *Labyrinth Lord*, B18

Elemental, Vapor

El elemental de vapor nace de la fusión entre los planos del fuego y el agua, y posee propiedades de ambos. Se manifiesta como una siseante nube de vapor humanoide. Infinge 1d8 de daño adicional a toda criatura cuya naturaleza sea fría. El toque del elemental de vapor puede extinguir fuegos, antorchas, y otras llamas abiertas. Cada 1d4 asaltos puede soltar un chorro de agua hirviante con un alcance de 6 metros que hace 3d6 de daño y aturde al objetivo si no salva contra parálisis. Una vez al día puede rodearse durante 2d4 asaltos de una densa y cálida nube de vapor en la que se confunde, haciendo que cada ataque recibido tenga un 50% de fallar. Cada criatura dentro de la nube (a menos de 3 metros del elemental) sufre 1 punto de daño por fuego automático cada asalto.

CA: 0; **DG:** 12; **Mov.:** 40 m., volando 40 m.; **Ataque:** golpe escaldante; **Daño:** 2d4; **TS:** G10; **Moral:** 10; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 1200

Escarabajo Carnívoro Gigante

Las mandíbulas de este gran escarabajo no volador son enormemente afiladas. Si el escarabajo obtiene un 20 natural, la víctima debe pasar una tirada de salvación contra muerte o perder una extremidad al azar (tirar 1d6: 1-3 brazo, 4-6 pierna, con la misma probabilidad de derecha o izquierda).

CA: 2; **DG:** 6; **Mov.:** 23 m.; **Ataque:** 1 mordisco afilado; **Daño:** 3d8; **TS:** G3; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 570

Espectro de Sagoth

Los espectros del bosque de Sagoth se encuentran entre los muertos vivientes más aterradores. No tienen cuerpos sólidos, apareciéndose como seres translúcidos de expresión atormentada. Son los espíritus de aquellos que fueron sacrificados en el altar de Shotan-Kai. Muchos de ellos ahora rondan por el bosque y los alrededores del círculo de piedras, descargando su ira sobre los vivos. Algunos de ellos, sin embargo, retienen parte de su cordura, e intentan ahuyentar a los vivos mediante ominosos avisos. Los espectros sólo pueden ser afectados por armas mágicas, y como todos los muertos vivientes, son inmunes al sueño, el encantamiento y la parálisis. La víctima del toque de un espectro pierde 2 niveles de experiencia. Los espectros están encadenados al altar de Shotan-Kai, y no pueden alejarse demasiado de él, aunque (a diferencia del Horror de Sagoth) no están confinados al interior del círculo de piedras.

CA: 2; **DG:** 6; **Mov.:** 50 m., 100 m. volando; **Ataque:** 1 toque; **Daño:** 1d8 + drenaje de energía; **TS:** G6; **Moral:** 11; **Tesoro:** incidental; **Al.:** Caótico; **PX:** 820

Fachán

Un fachán es un tipo de gigante especialmente monstruoso y extraño. Su cuerpo es esencialmente humanoide, pero tan sólo posee una pierna, un brazo que le crece del centro del pecho, y en su cabeza tiene un solo ojo. Se desplaza saltando cómicamente pero a gran velocidad sobre su única pierna. Son criaturas extremadamente crueles y brutales. En combate normalmente blanden grandes mazas o mayales, y gracias a su gran fuerza reciben un bono de +4 al daño con ellas. También pueden patear con gran efectividad, aunque es un ataque que sólo usan como último recurso. Si un fachán es derribado, debe superar una tirada de salvación contra arma de aliento para poder levantarse de un salto. Les encantan las armas, y tienden a colecciónarlas, valorando enormemente las que sospechan que puedan ser mágicas. Los fachanes pueden arrojar rocas como un gigante, pero debido a su único ojo tiene un -2 a las tiradas de ataque con ellas. Un fachán sólo es sorprendido con un 1 en 1d8.

CA: 4; **DG:** 6+3; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 patada o 1 arma o 1 roca; **Daño:** 2d6 o por arma; **TS:** G6; **Moral:** 8; **Tesoro:** 3000 mo + 1d4 armas (15% de que una de ellas sea mágica); **Al.:** Caótico; **PX:** 570

Fauna Mutada

Algunos de los dinosaurios y mamíferos prehistóricos que habitan a la sombra de la Muerte Roja se han adaptado a sus efectos y han logrado sobrevivir, no sin haber sido horriblemente mutadas. Cada vez que se obtenga un encuentro con animales en ese hexágono, tirar 1d20 en la tabla siguiente y aplicar los resultados a la criatura encontrada:

D20	Descripción	Efectos
1	La criatura está aberrantemente desfigurada (sin pelo, pérdida de escamas, etc) y enferma	+2 CA, mitad de DG
2-4	La criatura está desfigurada (llagas, extremidades hipertrofiadas, etc.) pero se mantiene funcional	Sin modificación a las características
5	La piel de la bestia está recubierta de pústulas tóxicas repletas de pus.	Cualquier ataque que inflija daño a la criatura obliga a todas las criaturas adyacentes a salvar contra veneno o verse afectado por los efectos de un contagiar enfermedad.
6	La criatura tiene el cuerpo recubierto de afiladas espinas óseas.	Cualquiera que la ataque cuerpo a cuerpo debe superar una tirada de salvación contra parálisis o recibir un punto de daño por DG de la criatura.
7	El cuerpo de la criatura está recubierto de placas quitinosas a modo de exoesqueleto.	-4 a la Clase de Armadura, +2 a sus tiradas de salvación contra efectos físicos
8	Una de las armas naturales de la criatura se vuelve ponzoñosa.	Tipo de veneno (1d6): 1-3 incapacitante en 1d4 asaltos; 4-5 debilitante (-1d4 a Fuerza); 6 mortal en 1d4 asaltos.
9	La criatura gana la capacidad de ecolocación como un murciélagos	No necesita la vista para detectar enemigos o combatir con normalidad, la invisibilidad y las ilusiones ópticas no le afectan.
10	La piel de la criatura cambia de color para camuflarse con su entorno, como un camaleón.	La criatura tiene una posibilidad de esconderse igual a un ladrón de nivel igual a sus DG. Puede esconderse a simple vista.
11	La criatura obtiene la capacidad de absorber las energías mágicas de los conjuros y los objetos mágicos.	5% por DG de absorber cada hechizo que se le lance, ganando puntos de vida extra igual al nivel del conjuro. Si se hace con un objeto mágico, puede alimentarse de sus encantamientos en 1d4 asaltos.
12	Las fauces de la criatura están grotescamente sobredimensionadas, y las puede desencajar hasta límites insospechados.	El mordisco de la criatura hace 1 dado extra de daño del mismo tipo (o gana un mordisco de 1d8 de daño si no tuviera), y gana la capacidad de engullir enteras a criaturas de un tamaño inferior al suyo.
13	La criatura posee un poderoso rugido o chillido sónico, capaz de romper el cristal y hacer sangrar los oídos de quienes lo escuchan de cerca.	El rugido infinge un daño de 1d6/DG a todos a menos de 30 m., y deben salvar contra muerte o quedar sordos (como hechizo de sordera) durante 1d8 asaltos y aturdidos durante 1d4 asaltos. Un 1 natural en la salvación implica sordera permanente. Aquellos afectados por el rugido sónico son inmunes a sus efectos durante el resto del día. Los objetos frágiles dentro del alcance tienen un 1% por DG de la criatura de hacerse pedazos.
14	La criatura gana la capacidad de regenerarse de sus heridas muy rápidamente.	La criatura regenera los puntos de golpe perdidos como un troll (AelMdE Básico, 119)
15	La criatura es capaz de disparar un rayo de blanca energía por la boca.	Cada 1d4 asaltos. Daño 1d6/DG, alcance 60 m., salvación contra arma de aliento para mitad de daño
16	A la criatura le ha crecido una segunda cabeza al lado de la otra, o bien en el centro del pecho.	Sorprendido con 1 en 1d6, si la criatura tiene ataques de mordisco o ataques de mirada, los puede emplear 2 veces por asalto

D20	Descripción	Efectos
17	La criatura ha desarrollado alas completamente funcionales.	Movimiento volando igual a su movimiento terrestre
18	La criatura es una versión gigantesca de su especie.	Sus DG se multiplican en un 50%, e infinge daño doble con armas o ataques naturales
19	¡Titán psíónico! La frente de la criatura brilla con la energía psíquica apenas contenida.	La inteligencia de la criatura aumenta muy por encima de lo normal en su especie. Además, la criatura gana 2 puntos de poder por DG, que puede gastar para emplear los siguientes efectos: <i>Hechizar Persona, Dormir, Percepción Extrasensorial, Clarividencia, Confusión, Atontar, Telequinesis y Ataque Mental</i> (igual a <i>Rayo de Ectoplasma</i>). Cada efecto cuesta un número de puntos de poder igual al nivel del hechizo que duplica.
20	Tira dos veces más en esta tabla	Sin límite al número de repeticiones. Los efectos de las mutaciones repetidas se acumulan a discreción del DJ.

Fossegrim

Un fossegrim es un malicioso espíritu feérico que habita junto a cascadas y estanques de gran belleza natural. Criaturas apasionadas, capaces por igual de albergar amor eterno y odio inquebrantable, se especializan en atraer a sus víctimas mediante sus canciones seductoras y la promesa de grandes tesoros, para acto seguido ahogarlas. Se dice que de esta manera intentan aliviar su infinita soledad. Los fossegrim tienen la apariencia de un apuesto arpista élfico de cabello plateado, y nunca son encontrados sin sus instrumentos musicales. Dentro del agua, el fossegrim es completamente invisible, a menos que desee ser visto. Su contacto es suficiente para llenar de agua los pulmones de su víctima y empezar a ahogarla, según las reglas habituales de asfixia. El fossegrim tiene dos maneras principales de atraer a sus presas. En primer lugar, puede provocar una lujuria incontrolable en quienes escuchen su música, que deberán salvar contra conjuros o acercarse al fossegrim irremediablemente fruto de la pasión. Si la víctima no se siente atraída por el género masculino, recibe un +4 a la tirada de salvación. También puede adoptar la forma de un montón de tesoros sumergidos en el fondo del agua, para tentar a los incautos, o de un majestuoso caballo blanco como la nieve. Sea como sea, si una víctima desprevenida toca al fossegrim (ya sea besándole o tocándole en alguna de sus formas falsas), debe pasar una tirada de salvación contra muerte o empezar a ahogarse. Las armas que no son de hierro frío le causan al fossegrim mitad de daño.

CA: 2; **DG:** 9; **Mov.:** 30 m., 40 m. nadando; **Ataque:** 2 golpes; **Daño:** 1d10; **TS:** M9; **Moral:** 8; **Tesoro:** 4000 mo + instrumento musical de gran artesanía; **AI.:** Caótico; **PX:** 3100

Fuego Fatuo: *Aventuras en la Marca del Este Avanzado*, 231

Gárgola: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 101; *Labyrinth Lord*, B23

Garjun

CA: 4; **DG:** 10; **Mov.:** 12 m.; **Ataque:** 2 zarpazos / 1 mordedura; **Daño:** 2d6/2d6/2d4; **TS:** G5; **Moral:** 10; **Tesoro:** 3000 mo; **Al.:** Neutral; **PX:** 1700

Gigantes de las Colinas: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 101; *Labyrinth Lord*, B23

Ginoesfinge: *Aventuras en la Marca del Este Avanzado*, 226

Glyptodon

El glyptodon es una enorme criatura prehistórica parecida a un armadillo, con el cuerpo muy pegado al suelo y una cola terminada en una pesada maza con pinchos óseos. Un glyptodon adulto mide unos 3 metros de largo y casi 2 de alto, pesando unas 2 toneladas de media. Aunque es herbívoro, es muy capaz de defenderse gracias a su cuerpo blindado, sus devastadores coletazos y su capacidad de arrollar a quien se ponga por delante (daño 3d6 y derribo, salvación contra arma de aliento para mitad de daño y permanecer en pie). Con un 20 natural en la tirada de ataque, el coletazo de un gliptodon infinge 2d6 puntos de daño extra.

CA: 2; **DG:** 10; **Mov.:** 20 m., 5 m. excavando; **Ataque:** 1 coletazo y 1 mordisco; **Daño:** 2d6/1d6; **TS:** G5; **Moral:** 6; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 1700

Goblin: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 118; *Labyrinth Lord*, B52 (como trasgo)

Golem, Ámbar: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 103; *Labyrinth Lord*, B25

Golem, Uranio

El Golem de Uranio, también conocido como el Hombre Verde, es una extraña creación, producto de la unión entre la ciencia medio olvidada de los Ancestros y la magia recién aprendida al llegar a este mundo. Su figura humanoide está hecha de un metal gris oscuro, cuya superficie agrietada deja ver pulsaciones de pálida luz verde. En su pecho hay un disco en el que se agita un líquido extraño en constante ebullición, y emite constantemente una luz verdosa que hace sentir débil y mareado a todo el que se acerca. Aunque normalmente está en estado latente y sólo se activa para defenderse de los ataques, su mera existencia es una amenaza, contaminando y corrompiendo las tierras que le rodean. Además, su naturaleza inestable podría hacerle detonar en cualquier momento, destruyéndolo todo en un radio de varias millas. La extrema densidad de su cuerpo hace que tenga el máximo número de puntos de golpe posibles. El golem es inmune a prácticamente toda la magia, salvo los conjuros de fuego o frío, que tienen efectos fuera de lo usual. Cualquier ataque mágico que hubiera causado 20 o más puntos de daño por frío, en lugar de eso ralentiza al golem (como el conjuro de lentitud) durante 1 asalto por cada 10 puntos de daño, mínimo 3. Cualquier ataque de fuego rompe los efectos de la ralentización y le cura al golem 1 pg por cada 5 puntos de daño o fracción. El Hombre Verde emite luz verde de la intensidad de una antorcha con un radio de 9 metros, pero es una luz peligrosa para los seres vivos. Cualquier personaje dentro de ese radio debe superar cada asalto una tirada de salvación contra muerte o perderá 1 punto de Constitución. Una vez cada 1d4 asaltos, el Hombre Verde puede disparar un potente rayo de radiación concentrada desde su pecho, causando 10d8 puntos de daño en una línea de 60 metros de longitud, y obligando a los afectados a perder 1 punto de Constitución por cada 10 puntos de daño sufridos (una TS contra arma de aliento permitirá sufrir mitad de daño y evitar totalmente la perdida de Constitución). Una vez cada 1d10 asaltos, puede generar una fisión controlada en el interior de su cuerpo que se traduce en una oleada de calor intenso que emana de su cuerpo. Este fogonazo causa 12d6 daño por fuego y cura al golem 1 punto de golpe por cada 5 puntos de daño provocado o fracción. Si el golem es reducido a 0 puntos de golpe, el personaje que asesta el golpe mortal debe superar una tirada de Destreza con un penalizador de -2. Si falla esa tirada, el ataque inicia una reacción en cadena incontrolada que hará detonar espectacularmente los restos del golem en 1d6 asaltos. La explosión causa 20d6 puntos de daño sin salvación a aquellos que se encuentren a 9 metros o menos del golem, dejándoles permanentemente ciegos y sordos si sobreviven a la deflagración. Aquellos que se encuentren a entre 10 y 500 metros del golem sufren 12d6 puntos de daño, y tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para sufrir mitad de daño y evitar la ceguera y la sordera. Aquellos que se encuentren entre 500 metros y 1d3 millas sufren 6d6 puntos de daño, o la mitad con una salvación exitosa, y no corren riesgo de ceguera o sordera. La Armadura Sagrada de los Ancestros inmuniza tanto a la pérdida de Constitución por el aura del Golem de Uranio como a su rayo radiactivo y a la detonación de sus restos.

CA: 3; **DG:** 14 (112 pg); **Mov.:** 10 m.; **Ataque:** 1 golpetazo; **Daño:** 4d10; **TS:** G14; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** ninguno; **PX:** 4300

Grifo: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 104; *Labyrinth Lord*, B28

Guiralón

Los guiralones son enormes gorilas carnívoros de pelaje marrón oscuro o negro y cuatro brazos. Su boca está llena de dientes afilados, y los colmillos son más largos y protuberantes que el resto. Un guiralón medio mide unos 2'40 metros y pesa unos 400 kilos. Son muy hábiles usando sus cuatro brazos a la vez, ya sea en combate, para utilizar toscas herramientas o para trepar y moverse por el bosque. Si en un mismo asalto un guiralón impacta dos veces a un objetivo, podrá usar también su ataque de mordisco contra él. Si el guiralón impacta con los cuatro golpes a un mismo objetivo, le agarrará de cada una de las extremidades y le intentará descuartizar brutalmente, infligiendo 2d6 puntos de daño automático.

CA: 6; **DG:** 5; **Mov.:** 12 m., 18 m. trepando; **Ataque:** 4 golpes / mordisco / descuartizar; **Daño:** 1d6 / 2d4 / 2d6; **TS:** G5; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 400

Guiralón, Espalda Plateada

Estos machos son los más grandes y poderosos de la especie, y son los más dominantes y territoriales. Es frecuente encontrar a algún espalda plateada en solitario tras haber perdido algún combate por el liderazgo del grupo, lo que les hace especialmente irascibles y crueles.

CA: 6; **DG:** 7; **Mov.:** 12 m., 18 m. trepando; **Ataque:** 4 golpes / mordisco / descuartizar; **Daño:** 1d8 / 2d6 / 2d8; **TS:** G7; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 790

Gusano Blanco

Los gusanos blancos están emparentados con los gusanos púrpura (*Aventuras en la Marca del Este Avanzado*, 238), aunque por lo general son algo más pequeños y carecen del aguijón venenoso de aquellos. Los gusanos blancos son completamente ciegos, pero pueden localizar a sus presas detectando las minúsculas vibraciones que provocan. Suelen moverse por el subsuelo, emergiendo de repente para intentar engullir con sus fauces circulares y repletas de hileras de dientes. Los gusanos blancos se pueden tragar a su objetivo como los gusanos púrpura. Las larvas por sí solas no son muy peligrosas, pero normalmente se encuentran en nidos de cientos de ejemplares retorciéndose y devorándose entre sí. Las larvas no suelen abandonar las cavidades que usan como nido, pero enloquecen ante la presencia de la sangre, y grupos enteros saldrán como un enjambre para abalanzarse contra el pobre desafortunado. En la presencia de personajes heridos, se pondrán en movimiento 1d6 enjambres de 4d6 larvas cada uno. Cada enjambre ocupa una superficie aproximada de 1,5 metros cuadrados, y puede recubrir a una sola criatura o personaje de tamaño humano, pero sólo atacan a personajes heridos o manchados de sangre fresca. Una vez se aferran a una víctima, es muy difícil quitárselas de encima, y por lo general la única manera es matándolas a todas.

Enjambre de Larvas: CA: 6; DG: 1d4 por larva; Mov.: 6 m.; Ataque: Recubrir; Daño: 4 por asalto; TS: G0; Moral: 11; Tesoro: ninguno; Al.: Neutral; PX: 5 por larva

Gusano Blanco Gigante: CA: 5; DG: 10; Mov.: 6 m.; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d8 cada garra / ; TS: G5; Moral: 10; Tesoro: ninguno; Al.: Neutral; PX: 1700

Gusano Carroñero: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 104; Labyrinth Lord, B30

Gwanji

Si el Valle Prohibido tiene un rey indiscutible, éste es el gran Gwanji, una colosal bestia prehistórica de herencia draconiana. Parecido a un dragón primitivo sin alas, su cuerpo está recubierto de escamas de un verde oscuro casi gris, más duras que una coraza. Su linaje dracónico le confiere una inteligencia y astucia superiores a las de otros dinosaurios, pero aunque voraz y territorial, no alberga verdadera malicia, y no suele atacar a no ser que esté hambriento (lo que dado su tamaño, es a menudo) o se ve amenazado. Las armas no mágicas causan la mitad de daño a Gwanji. Si su ataque de mordisco impacta a una presa de tamaño ogro o inferior con un 18 o más, la víctima será engullida viva. La víctima sufre 2d6 puntos de daño por asalto y debe salvar contra parálisis o quedar inmovilizado. Si no está inmovilizado, la víctima puede atacar desde el interior. Contra enemigos de tamaño superior a ese, un mordisco que impacte con 18 o más indicará que Gwanji ha cerrado férreamente sus mandíbulas en torno a su víctima, que recibirá daño de mordisco automático mientras no se libere. Gwanji también puede disparar un cono de verdosas llamas ácidas por sus fauces. Puede usar este ataque hasta tres veces al día, e infinge un daño igual a los puntos de golpe actuales de Gwanji. Este aliento afecta a los seres inmunes al fuego e inmunes al ácido; sólo los seres inmunes a ambas cosas están totalmente protegidos. Si un oponente ha sido engullido o está aferrado por el mordisco de Gwanji, no tiene derecho a una TS para reducir el daño a la mitad. Gwanji es notablemente resistente a la magia: uno de cada tres conjuros lanzados contra él no surte ningún efecto contra él. Por su excepcional constitución, su colosal tamaño y el grosor de su piel, Gwanji regenera 1 punto de golpe por asalto, hasta haber sufrido daños considerables (72 puntos de daño o más). A partir de ese momento, la regeneración de Gwanji se reduce a 1 punto de golpe por turno. Si Gwanji sufre 144 puntos de daño o más, cada punto de golpe necesita 1 día entero para regenerarse. Los ataques mágicos como relámpagos, bolas de fuego y demás infligen 1 punto de daño menos por dado, y debido a su ferocidad indomable, Gwanji no puede ser encantado, paralizado y ni siquiera ralentizado.

CA: -4; **DG:** 24+4; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 2 garras / 2 cornadas / 1 mordisco; **Daño:** 2d8 / 2d10 / 5d10; **TS:** G15; **Moral:** 11; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 7000

Hada: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 104; Labyrinth Lord, B29

Halcón de Sangre

CA: 4; **DG:** 1; **Mov.:** 15 m., 90 m. volando; **Ataque:** 2 garras y un mordisco; **Daño:** 1d4/1d4/1d6; **TS:** G1; **Moral:** 11; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 13

Hiedra Asesina

La Hiedra Asesina es indistinguible a un grupo de lianas normales y corrientes, que cuelgan de las ramas o troncos de los árboles. Al ser tocada por un ser vivo, intenta enroscarse a su alrededor e inmovilizarle. La criatura debe salvar contra parálisis o quedar apresado, suriendo 1d6 puntos de daño por asalto y, si la hiedra está colgando de una rama, puede incluso ser izada en vilo. La hiedra es sensible a los forcejeos, y aprieta más cuanto más lucha por liberarse. Los AJs con Fuerza 6 o más tienen un 5% de probabilidades de liberarse cada asalto, pero los personajes más débiles ganan un 5% adicional por cada punto de Fuerza *por debajo* de 6. La única otra forma de liberarse es destruir suficientes hiedras (8 grupos para un personaje de tamaño humano, 6 para enanos y 4 para personajes pequeños como medianos y gnomos). Las hiedras sólo se pueden destruir segándolas con armas cortantes, o bien con fuego o magia. Un AJ atrapado puede atacar a la hiedra, pero con un -4 a su tirada.

CA: 9; **DG:** 8 pg/30 cm²; **Mov.:** 0 m.; **Ataque:** 1; **Daño:** Especial; **TS:** Humano 0; **Moral:** 12; **Tesoro:** incidental; **Al.:** Neutral; **PX:** 10/30 cm²

Hipogrifo

CA: 5; **DG:** 3+1; **Mov.:** 60 m., 120 m. volando; **Ataque:** 2 garras y un mordisco; **Daño:** 1d6/1d6/1d10; **TS:** G2; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 50

Hombres de Bronce

La mayoría de hombres de bronce son más rápidos y resistentes que el humano medio, y se manejan con las dos (o cuatro) manos por igual. Estas características representan al cazador o guerrero típico de cada subespecie. Los Koth-Kanan y los Sith-Un suelen ser ligeramente más altos y robustos, además de tener dos brazos adicionales. Los hombres de bronce suelen luchar con arcos y lanzas o hachas de sílex, y algunos guerreros llevan escudos hechos de conchas de tortuga (lo que mejora su CA en un punto). Todos los hombres de bronce tienen +2 a las tiradas de salvación para resistir efectos de calor y frío. Además, los Koth-Kanan y los Sith-Un, al tener 2 brazos de más, ganan un +4 a todas las tiradas para forcejear y evitar presas. Los Sin Ojos (cuya morada se encuentra en el hexágono 1301) son estadísticamente igual que los Sith-Un, pero de alguna manera pueden percibir su entorno hasta una distancia de 18 metros sin necesidad de usar la vista, y siempre buscan la manera de usar la oscuridad en beneficio propio.

Sith-Kanan: **CA:** 4; **DG:** 2; **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 arma a 2 manos o 2 armas a 1 mano; **Daño:** arma +1; **TS:** G2; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 29

Koth-Kanan: **CA:** 4; **DG:** 3+3; **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** armas a 4 manos en cualquier combinación; **Daño:** arma +2; **TS:** G3; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 65

Sith-Un: **CA:** 4; **DG:** 3+3; **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** armas a 4 manos en cualquier combinación o 1 mordisco; **Daño:** arma +2 o 1d3; **TS:** G4; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 65

Hormiga Gigante: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 239

Horror de Sagoth, El

El Horror de Sagoth es la manifestación incompleta y semi-material de Shotan-Kai, una entidad primigenia que algunos de los antiguos gigantes empezaron a adorar tras el Cataclismo. Cada nuevo sacrificio en el altar a Shotan-Kai vuelve al Horror más poderoso y material. Sólo cabe especular con la forma que adoptará Shotan-Kai una vez sea lo bastante fuerte para manifestarse por completo en este plano, pero lo que es seguro es que no traerá nada bueno a este mundo. Por ahora, el Horror de Sagoth está confinado al interior del círculo de piedras que rodean el altar, y carece de poder para influir sobre nada que se encuentre en el exterior de dicho círculo. Pocos han visto al Horror y han sobrevivido para describirlo, y aquellos que lo han hecho estaban demasiado enloquecidos como para pronunciar nada con sentido. El Horror tiene un gran cuerpo del que brotan al menos diez pseudópodos viscosos. Repartidos por su cuerpo bulboso y recubierto de secreciones hay 36 ojos, algunos de los cuales se abren en su carne blancuzca y repleta de venas mientras que otros se encuentran al final de pequeñas protuberancias o tentáculos. Una boca enorme con tres hileras de colmillos en su interior se abre en su cuerpo, aunque parece poder desplazarse por su superficie. El Horror puede ver un radio de 360 grados, y sus pseudópodos pueden alargarse hasta los 6 metros si lo desea. En combate, el Horror puede atacar con hasta 7 de sus pseudópodos cada asalto, aunque no puede atacar con más de 2 pseudópodos a un mismo objetivo. Si un pseudópodo impacta con una tirada 4 puntos o más por encima del número necesario, se habrá enroscado en su objetivo y empezará a constreñirlo, infligiendo 1d10 puntos de daño adicionales cada asalto. Para ver que extremidad queda apresada, tira 1d100: 01-25 brazo izquierdo, 26-50 brazo derecho, 51-75 tronco con ambos brazos libres, 76-100 tronco con ambos brazos aprisionados. Un personaje así atrapado no puede lanzar conjuros, pero puede atacar si tiene libres las extremidades necesarias. Ninguna fuerza mortal puede desasirse de la presa, para liberarse es necesario cercenar el pseudópodo. Cada pseudópodo aguanta 12 puntos de daño cortante o perforante. Este daño a los pseudópodos no cuenta para el total de puntos de golpe del Horror. El Horror emite una constante aura de miedo; todos aquellos a 18 metros o menos de él y que puedan verlo, deben superar una TS contra conjuros o quedar congelados por el pánico durante 2d6 asaltos. Cualquiera que falle esta tirada de salvación de 4 puntos o más entrará en shock y sufrirá un ataque de demencia que le impide hacer nada salvo balbucear incoherentemente en posición fetal. Este arrebato de locura durará 1d6 semanas, y al finalizar, la mente de la víctima habrá borrado todo recuerdo de su encuentro con el Horror en un intento de protegerse a sí misma. El Horror también puede usar ciertos poderes mágicos de manera innata, como si fuera un lanzador de nivel 12: *fuerza fantasmal, disipar magia, rayo eléctrico, nube aniquiladora, telequinesis, asesino fantasma e imbecilidad*. El Horror acecha en forma inmaterial alrededor del altar de Shotan-Kai, hasta que detecta intrusos atravesando el círculo de piedras. En ese momento empieza a manifestarse físicamente, un proceso que dura 2d4 asaltos. Durante ese tiempo, su cuerpo empieza a hacerse visible, primero como un extraño jirón de niebla que se arremolina y que poco a poco se va solidificando y cobrando los horrendos rasgos del

Horror. Durante ese tiempo, el Horror no puede moverse ni atacar en modo alguno, y a su vez es inmune a todos los ataques, lo que puede dar tiempo suficiente para escapar de su ira.

CA: -2; **DG:** 16; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 7 pseudópodos; **Daño:** 2d8; **TS:** G16; **Moral:** 10; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 4500

Hyaenodon

CA: 6; **DG:** 5; **Mov.:** 45 m.; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 2d6; **TS:** G3; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 200

Ictiántropo

Los ictiántropos, u “hombres con agallas”, son humanoides anfibios producto de un experimento de los Ancestros mediante el que pretendían recrear un eslabón perdido entre la vida acuática y la terrestre. Son capaces de respirar fuera y dentro del agua, gracias a sus grandes agallas en el cuello así como un juego de pulmones plenamente funcionales. Sus grandes manos palmeadas acaban en afiladas garras, y sus pies palmeados les permiten nadar a una gran velocidad. Poseen una fuerza sobrehumana y pueden levantar grandes pesos, así como lanzar a sus enemigos por los aires. Con un 20 natural, un ictiántropo puede hacer volar a un oponente de tamaño humano o inferior 1d4 metros en cualquier dirección. Son ligeramente fotofóbicos, y el fuego les causa doble daño. Mientras están en el agua, los ictiántropos regeneran 1 punto de golpe por turno. Normalmente los ictiántropos son criaturas bastante solitarias, y se los suele encontrar de uno en uno, aunque corren rumores entre los hombres de bronce de que a veces un pequeño número de hombres con agallas se unen para salir a la superficie. Los ictiántropos no suelen atacar a los intrusos a no ser que se vean amenazados o acorralados, aunque si son molestados o lo harán con brutalidad y astucia, usando su conocimiento del terreno y su dominio del medio acuático para separar a sus objetivos y eliminarles de uno en uno. En su guarida en el fondo del Lago Sahr, se pueden encontrar una variedad de Artefactos de los Ancestros, pero sólo hay una probabilidad del 25% de encontrar uno que aún funcione.

CA: 3; **DG:** 7; **Mov.:** 30 m., 40 m. nadando; **Ataque:** 2 garras; **Daño:** 2d6/2d6; **TS:** G7; **Moral:** 9; **Tesoro:** especial; **Al.:** Neutral; **PX:** 500

Incorpóreo: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 105; *Labyrinth Lord*, B56 (como wraith)

Insectos Gigantes

La pléthora de insectos gigantes del Alcazar Calcinado (hex 0606) pueden tener características similares las siguientes criaturas: Abeja Gigante Asesina (*Aventuras en la Marca del Este Avanzado* 190), Ciempiés Gigante (*Aventuras en la Marca del Este Avanzado* 211), Escorpión Gigante (*Aventuras en la Marca del Este Avanzado* 226), Estegociempiés (*Aventuras en la Marca del Este Avanzado* 229), Hormiga Gigante

(Aventuras en la Marca del Este Avanzado 239), Rhagodessa (Aventuras en la Marca del Este Avanzado 262).

Jabalí Gigante: Aventuras en la Marca del Este Avanzado, 244; Labyrinth Lord, B32

Kon-Kon

Un kon-kon es una extraña criatura extraplanar, con el aspecto de feas cabezas humanas con las orejas tan grotescamente grandes que les sirven a modo de alas carnosas. Suelen salir de noche, y reciben su nombre de los siniestros gritos que profieren y que suelen alertar de su presencia. Se dice que son las cabezas de brujos de otros mundos, pues suelen farfullar constantemente palabras extrañas e inconexas que parecen conjuros a medio formular. Esta constante cháchara arcana hace más difícil concentrarse en el lanzamiento de conjuros, y cualquier lanzador al alcance del oído debe superar una tirada de Inteligencia (para usuarios de magia arcana) o Sabiduría (en caso de magia divina) o perder el conjuro que esté intentando lanzar. El kon-kon puede vomitar un líquido cáustico sobre sus enemigos (alcance 9 m.) y también puede morder con sus dientes desiguales. Si impacta con el ataque de mordisco, se queda aferrado al asalto mientras permanezca con vida, sin dejar de farfullar. Sólo emplea el ataque de mordisco contra usuarios de la magia. Después de ser mordido por primera vez, y mientras el kon-kon siga aferrado, la víctima debe salvar contra conjuros o perder uno de sus hechizos memorizados al azar. El kon-kon absorbe ese conjuro, y puede usarlo una vez como si fuera un lanzador del mismo nivel de la víctima.

CA: 5; **DG:** 2; **Mov.:** 9 m., 60 m. volando; **Ataque:** vómito o mordisco; **Daño:** 1d4 + especial; **TS:** M4; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 38

Lamprea Gigante

Una lamprea gigante mide sobre un metro y medio de largo. Se aferran a sus víctimas tras un ataque exitoso, y empiezan a drenarles la sangre. Cada asalto, la víctima pierde 2 puntos de golpe por cada Dado de Golpe que posea. La lamprea permanece bebiendo sangre durante 3 asaltos, a no ser que muera o sea arrancada antes. Cada lamprea pegada al personaje le resta a éste 1 punto de Destreza al pesar y entorpecer sus movimientos, pero no le inmoviliza. Se puede quitar una lamprea superando una tirada de Fuerza con un -6.

CA: 6; **DG:** 5; **Mov.:** 23 m. nadando; **Ataque:** mordisco + presa; **Daño:** 1d8; **TS:** G3; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 350

León de las Cavernas

CA: 6; **DG:** 7+2; **Mov.:** 50 m.; **Ataque:** 2 garras y mordisco; **Daño:** 1d6+1/1d6+1/2d6+1; **TS:** G4; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 440

Leontauro

Los leontauros tienen un cuerpo leonino con un torso humanoide donde debería empezar el cuello del león. Un leontauro típico mide 3 metros de la cabeza a la cola, y cuando está de pie tiene una altura en torno a los 2 metros. Su rostros enmarcados en melenas leoninas son de humanos con ciertos rasgos felinos y sus ojos tienen la pupila vertical de un gato. Los leontauros hablan su propio idioma, pero la mayoría han aprendido también la lengua de los hombres de bronce. Suelen llevar armas y escudos de cuero en combate, y sus aguzados sentidos hacen que sólo se les pueda sorprender con un 1 en 1d8.

CA: 6 (5 con escudo); **DG:** 5+8; **Mov.:** 50 m.; **Ataque:** 2 garras y arma; **Daño:** 1d4+1/1d4+1/arma; **TS:** G6; **Moral:** 8; **Tesoro:** En poblado; pieles, joyería y objetos de arte por valor de 3000 mo, un 10% de tener un arma o escudo mágico; **Al.:** Neutral; **PX:** 320

Lobo Común: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 109; *Labyrinth Lord*, B35

Lobo Fantasma

El Lobo Fantasma es la encarnación totémica de todos los lobos terribles que habitan en el Valle Prohibido. Tiene el aspecto de un enorme lobo terrible de color blanco puro, con intensos ojos azules que relucen con un resplandor fantasmagórico y cuerpo translúcido. Sólo aparece de noche, y antes de dejarse ver, siempre se escucha antes su aullido, triste y aterrador a la vez, claramente ultraterreno. No suele atacar a no ser que sea provocado, limitándose a dejarse ver y observar desde lejos. Sin embargo, atacará ferozmente a todo Sith-Un presente, o si presencia violencia contra los Sith-Kanan o contra cualquier canino, sea un lobo o no. Esté donde esté, detectará si alguien está profanando el Cementerio de las Grandes Bestias (hex 1007), y se materializará allí en 1d6 asaltos, atacando con ferocidad extrema a los intrusos. Cualquiera que vea al Lobo Fantasma en actitud agresiva deberá superar una TS contra conjuros o verse afectado por un miedo cervical que le restará 1 punto de Fuerza, además de sufrir los efectos de un conjuro de *causar miedo*. Aquellos que no se retiren ante su aparición serán atacados con prontitud. El Lobo Fantasma en su estado natural es etéreo e incorpóreo, pero se hace semicorpóreo para atacar a enemigos en el mundo físico. Su mordisco en ese estado no produce heridas a los vivos, sino que les hace envejecer 5d4 años. En estado semicorpóreo, el Lobo tiene CA 0, y sólo puede ser dañado por armas mágicas o de plata. Los hechizos le afectan con normalidad. Aunque no es un verdadero fantasma, el Lobo puede ser expulsado como si fuera un muerto viviente de 10 DG. El Lobo Fantasma puede detectar el mal de forma constante, sin necesidad de concentración ni esfuerzo consciente, y también puede exhalar 2 veces al día densas nubes de niebla espesa (similares a un conjuro de *muro de niebla*) que bloquean toda la visión y llenan un volumen de 3 metros cuadrados durante 5 asaltos. El Lobo puede ver normalmente a través de dicha niebla. Si se ve apurado en un combate en el plano material, el Lobo puede emplear su aullido espectral. Todos los que se encuentren a 6 metros o menos del Lobo deben superar una tirada de salvación contra conjuros. Los que fallen verán como sus cuerpos caen al suelo en un profundo sopor, mientras sus espíritus se ven transportados al plano etéreo. Allí les aguardará el Lobo Fantasma en su verdadera forma, rodeado por una manada compuesta por 3d4 lobos terribles etéreos. En ese estado, el

mordisco del Lobo Fantasma no envejece, sino que causa 2d6 puntos de daño. El Lobo Fantasma sólo utiliza su aullido como último recurso, ya que no solo pierde su protección contra las armas normales en el plano etéreo y su CA se reduce a 6, sino que allí es el único lugar donde se le puede matar definitivamente. Matar al Lobo en el plano material sólo destruye su capacidad de manifestarse durante 2d4 días. Una vez arrastradas al plano etéreo, las víctimas sólo pueden regresar a sus cuerpos mediante magia que lo haga posible, matando o haciendo huir al Lobo, o también si el Lobo regresa al plano material por cualquier razón.

CA: 0 o 6; **DG:** 7+7; **Mov.:** 50 m.; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 5d4 (especial); **TS:** G7; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Legal; **PX:** 1200

Lobo Gigante: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 109; *Labyrinth Lord*, B35

Máquina Viviente

Las Máquinas Vivientes son creaciones de los Ancestros, seres mecánicos en cierta forma parecida a los golems, pero en cuyo diseño no intervino magia de ningún tipo, sino los avanzados conocimientos de los antiguos tripulantes del arca espacial que se estrelló en el Valle Prohibido. Aunque existen en una variedad de formas y tamaños, todas comparten ciertas características propias. A diferencia de los golems, las Máquinas Vivientes disponen de una extraña y limitada inteligencia propia, que les hace capaces de ciertas tácticas de combate y de determinar el mejor curso de acción para cumplir con su programación. También son vulnerables a la electricidad, que les causa un 150% del daño normal, a no ser que su diseño concreto incorpore aislamientos específicos. Y aunque normalmente son inmunes a todo tipo de efectos mentales, cansancio, aturdimiento y demás condiciones que afectan a los seres vivos, si un ataque las impacta con un 20 natural, deben superar una tirada de salvación contra muerte o quedar aturdidas durante 1 asalto.

La tecnología con la que fueron creadas las Máquinas Vivientes es asombrosa. Sus armas y defensas están potenciadas por un núcleo central que les proporciona energía y munición prácticamente inagotables. Muchos modelos están dotados de **campos de fuerza** que les rodean y les protegen. Estos campos de fuerza proporcionan puntos de golpe adicionales (normalmente 5 por cada DG de la Máquina Viviente). Estos campos de fuerza regeneran 1 pg por DG cada asalto, pero si caen a 0 pg no se reactivan hasta pasadas 24 horas. Mientras el campo de fuerza está activo, la Máquina es inmune a los efectos de un 20 natural y otro tipo de golpes críticos como el de las armas vorpalinas, etc. El **armamento integrado** que llevan hace que sea imposible desarmarlas, y de la misma manera, queda inutilizado si se intenta extraer del cuerpo inerte de la Máquina. Suele estar formado por distintos tipos de armas. Las **armas laser** hacen daño por fuego, y pueden disparar a través de materiales transparentes o de muros de fuerza, pero en contrapartida reciben un -4 adicional a impactar a través de nubes de polvo, humo, etc. Tampoco pueden afectar a personajes invisibles. Las **armas de plasma** proyectan chorros de gas supercalentado y cargado de partículas eléctricas; su daño cuenta tanto como por fuego como por electricidad a efectos de resistencias e inmunidades. Las **armas de raíles** disparan proyectiles físicos a altas velocidades, lo que normalmente permite a la Máquina Viviente hacer ataques múltiples en un mismo asalto. Los **vibrofilos** son armas cuerpo a cuerpo que ignoran 2 puntos de Clase de Armadura proveniente de protecciones físicas como armaduras, escudos, etc.

Obrero

Los obreros son máquinas achaparradas vagamente insectoides, con seis extremidades que pueden usar para desplazarse, erguirse o usar como manos. Son relativamente frágiles y de inteligencia limitada a la función a las que hayan sido asignados, e Intal no puede tomar un control directo de ellos. Carecen de capacidades de combate significativas, aunque si se ven obligados pueden usar su pequeño soplete de plasma para disparar pequeños chorros en forma de cono con un alcance de 4,5 metros. Una vez disparado, el soplete tarda 1 asalto completo en recargarse. Los obreros carecen de campo de fuerza protector, y su fragilidad hace que si pierden más de la mitad de sus puntos de golpe, funcionen a trompicones, pudiendo mover o atacar en un asalto, pero no ambas cosas. A partir de ese momento, cualquier daño infligido puede hacerle explotar. Cuando un obrero es destruido o dañado por debajo de la mitad de sus puntos de golpe, debe intentar una TS contra muerte. Si falla, su núcleo de plasma, destruyendo al obrero y causando 2d4 puntos de daño en un radio de 3 metros.

CA: 5; **DG:** 2+2; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 2 pinzas o 1 soplete de plasma; **Daño:** 1d3 / 1d6; **TS:** G2; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 29

Observador

Las más pequeñas de las máquinas vivientes de los Ancestros, estos seres son pequeños voladores en forma de disco, con lentes de cristal a modo de "ojos". No se muestran agresivos, y se limitan a observar y escanear sus alrededores, sirviendo de ojos y oídos a Intal. Si alguno de los observadores es atacado, Intal toma el control del grupo y procede a atacar disparando flechas de luz ardiente del cuerpo de los observadores. Los observadores están equipados con un campo de fuerza (15 pg, regeneración 3), y poseen sofisticados sensores capaces de detectar y analizar sus alrededores con gran precisión. Sólo son sorprendidos con un 1, y pueden detectar seres ocultos e invisibles automáticamente en su radio de visión, así como ver en la oscuridad más absoluta y percibir a través de los objetos con sus proyectores de rayos-x. 1d3 asaltos después de iniciar un combate, empezarán a transmitir todo lo que captan sus cámaras al Templo de Intal.

CA: 3; **DG:** 3+3; **Mov.:** 60 m. volando; **Ataque:** 1 rayo laser; **Daño:** 1d10; **TS:** G3; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 80

Recolector

Los recolectores son vagamente humanoides, y son máquinas de aspecto más tosco y menos avanzado que el resto. En sus espaldas se encuentra una especie de cápsula de metal translúcido, que utilizan para recolectar cualquier cosa que les indique Intal: materiales, restos o incluso cadáveres. Sólo pueden atacar cuerpo a cuerpo, aunque su fuerza física es considerable. Si impacta dos veces a un mismo objetivo en el mismo asalto, agarrará a su víctima y la almacenará dentro de la cápsula que lleva a la espalda. Sólo podrá escapar de allí si se destruye la cápsula desde fuera (AC 2, 30 pg), o mediante una tirada de forzar puertas con una penalización de -1.

CA: 2; **DG:** 4+4 ; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 2 golpes; **Daño:** 1d12; **TS:** G2; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 135

Guerrero

Los guerreros eran las fuerzas de choque en los enfrentamientos militares de los Ancestros, y siguen cumpliendo esa función para Intal. Son máquinas humanoides de dos metros de altura creadas con el único propósito de combatir. Para ello emplean su gran fuerza física y rayos abrasadores que disparan por los ojos. Están dotados de un potente campo de fuerza (pg 30, regeneración 6), y poseen un vibrofilo integrado, así como un potente rayo de plasma que disparan por los ojos. Puede usar ambas en un mismo asalto, pero no dirigirlas hacia un mismo objetivo.

CA: 1; **DG:** 7+7 ; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 vibrofilo y 1 rayo de plasma; **Daño:** 2d6+2 / 2d10; **TS:** G7; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 790

Volador

Los voladores se asemejan a grandes pájaros metálicos de color plateado, además de explorar como los observadores, son capaces de montar una ofensiva más potente, y disponen de una variedad de armas a distancia para distintas ocasiones. Pueden disparar un rayo laser con un alcance corto de 75 metros o abrir fuego con su cañón de raíles, menos preciso y de alcance más limitado (-2 al ataque, alcance corto 20 metros) pero mayor potencia de fuego. También disponen de un proyectil explosivo de un solo uso, que detona en un radio de 6 metros, permitiendo una TS contra arma de aliento para recibir mitad de daño. Poseen un campo de fuerza ligero (20 pg, regeneración 4) y la misma capacidad de retransmitir información al Templo de Intal que los observadores.

CA: 0; **DG:** 6+6 ; **Mov.:** 90 m. volando; **Ataque:** 1 laser o 3 disparos o 1 misil explosivo; **Daño:** 1d12 / 2d4+4 / 12d6; **TS:** G6; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 820

Ejecutor

Las más potentes y escasas máquinas de los Ancestros son los ejecutores, enemigos letales que se hacen más fuertes, rápidos y listos cada vez que son atacados, aprendiendo y adaptando sus sistemas para enfrentarse siempre con ventaja a cada enemigo concreto. Afortunadamente, quedan muy pocos ejecutores funcionales, e Intal reserva la mayoría de ellos para la protección de su “templo”. De aspecto humanoide estilizado y ágil, de cada uno de sus antebrazos un ejecutor puede extender un látigo monofilamento (ver Artefactos de los Ancestros en *El Valle Prohibido*), y puede usar ambos sin probabilidad de dañarse a sí mismo. También puede disparar un rayo de plasma desde su pecho con un alcance de 30 metros. Está equipado con un potente campo de fuerza (50 pg, regeneración 10), así como un sofisticado sistema de combate adaptativo. Después del primer asalto de combate, el ejecutor gana +2 a la CA (o sufrirá mitad de daño si es un ataque de energía) contra el tipo de ataque que más daño le haya causado en el asalto anterior. Por ejemplo, si durante el asalto recibe 5 puntos de daño perforante y 15 de daño cortante, a partir del siguiente asalto ganará +2 a la CA contra ataques cortantes. Si en un asalto posterior recibe una bola de fuego que le infinge 30 puntos de daño, pasará a protegerse contra el fuego, recibiendo mitad de daño a partir de ese momento. Este sistema adaptativo sólo funciona si el ejecutor mismo es dañado, pero no mientras su campo de fuerza permanezca activo. Así mismo, cada ataque exitoso contra un mismo enemigo, le proporciona un +1 acumulativo a las tiradas de ataque contra ese enemigo. El ejecutor sigue acumulando bonificaciones mientras

no ataque a otro objetivo o mientras no falle una tirada de ataque, momento en el que esa bonificación se reinicia desde cero.

CA: -1; **DG:**10+10 ; **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 2 látigos monofilamento o 1 rayo de plasma; **Daño:** 4d4 / 3d10; **TS:** G10; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 2400

Behemoth

La más grande de las Máquinas Vivientes de las que se tiene constancia, el Behemoth es una monstruosidad metálica del tamaño de un mastodonte y un cuerpo arácnido blindado. Se trata de una verdadera plataforma de armamento móvil, un arma de guerra descontrolada de más allá de las estrellas. Sus patas están rematadas por largas y afiladas cuchillas con las que puede destrozar a los enemigos de carne y hueso, así como un variado repertorio de armas de fuego, que incluyen las siguientes:

1 – Lanza de Plasma: Un largo y delgado chorro de plasma en una línea de 30 metros de largo que causa 15d6 puntos de daño a todos los objetivos en el área. TS contra arma de aliento para mitad de daño.

2 – Rayo Laser: Un rayo láser que impacta a un objetivo hasta a 100 metros de distancia con un +4 a la tirada de ataque. Daño 8d6 .

3 – Cañón de Raíles: 1d3+1 disparos a un único objetivo con un -2 al ataque, daño 4d6 cada disparo.

4 – Torreta Rotatoria: 1 disparo a cada objetivo dentro de un cono de 30 metros de longitud, daño 4d6.

5 – Explosión Sónica: Una estallido con un alcance de 100 metros y 10 metros de radio, daño 12d6 y sordera. TS contra conjuros para mitad de daño y prevenir la sordera.

6 – Rayo Desintegrador: 1 rayo verde con un alcance de 20 metros que desintegra a su objetivo si le impacta. TS contra muerte para evitar la desintegración y sufrir 10d6 puntos de daño en su lugar.

Una vez que se ha utilizado, cada arma necesita 6 asaltos para recargarse. El Behemoth no puede usar sus cuchillas y sus armas de fuego a la vez. Puede atacar con cuatro de sus cuchillas simultáneamente, pero sólo puede usar 2 armas de fuego a la vez. Su comportamiento errático hace que dispare sus armas aleatoriamente, y es posible que intente disparar alguna arma que aún esté recargando, dando un respiro a sus oponentes. Típicamente, el Behemoth abre el combate con sus armas a distancia durante 3 asaltos si le es posible antes de pasar al cuerpo a cuerpo. El Behemoth no suele usar sus armas a distancia contra enemigos que tenga trabados cuerpo a cuerpo. Al contrario que las Máquinas Vivientes más pequeñas, el Behemoth carece de un campo de fuerza protector, pero posee sistemas de autorreparación a base de nanitos, que le permiten regenerar 3 puntos de golpe por asalto. En cuanto queda reducido a la mitad de puntos de golpe o menos, pasa a recuperar 3 puntos de golpe por turno mientras los nanitos luchan por reparar daños tan masivos. Los sistemas dañados del Behemoth hace que al final de cada asalto haya un 5% acumulativo de probabilidades de que pierda interés en el combate y se aleje en una dirección al azar. Si no se le impide ni se le ataca en su intento de marcharse, se retirará sin más.

CA: -2; **DG:** 15+15 ; **Mov.:** 50 m.; **Ataque:** 4 cuchillas / 4 armas de fuego; **Daño:** 3d8 cada cuchilla / especial; **TS:** G15; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 3300

Mastines Feéricos

Los mastines feéricos del Rey-Erl son grandes perros de un metro veinte de altura y unos 100 kilos de peso. Su piel es blanca como la nieve, y sus orejas puntiagudas son de un rojo intenso. Sus ojos brillan con un fulgor verde espectral cuando se encuentran en plena cacería. El ladrido de los mastines feéricos infunde el miedo en quienes lo oyen, que deben salvar contra varitas mágicas o sufrir un -2 a todas sus tiradas mientras se encuentren en presencia de los perros sobrenaturales. Una vez por hora, los mastines pueden correr durante un asalto a 10 veces su velocidad normal. La víctima del mordisco de un mastín feérico debe salvar contra parálisis o ser derribado.

CA: 4; **DG:** 3+3; **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 2 garras y mordisco; **Daño:** 1d4/1d4/1d8+derribo; **TS:** M4; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 65

Mastodonte

Los mastodontes son enormes ancestros de los elefantes actuales, más grandes, alargados y peludos. Un mastodonte puede atacar cinco veces por asalto, pero no más de dos veces a un mismo enemigo. Los mastodontes pueden usar la trompa como un “brazo” para agarrar objetos y oponentes, pero las criaturas mayores que un ogro no se ven afectadas por los ataques que el mastodonte hace con la trompa. Son lo bastante inteligentes como para no intentar agarrar nada que les pueda hacer daño, y temen enormemente al fuego, cuya presencia obliga a hacer una tirada inmediata de moral.

CA: 6; **DG:** 15; **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 2 “cornadas”, 1 trompazo y 2 pisotones; **Daño:** 2d8/2d8/2d6/2d6/2d6; **TS:** G8; **Moral:** 6; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 1500

Megarraptor

Una versión más grande y peligrosa del velociraptor común, el megarraptor posee la misma inteligencia astuta y la misma capacidad de saltar para desgarrar a sus presas (3d6 daño). Es lo bastante grande para ser usado como montura por personajes de tamaño humano.

CA: 2; **DG:** 6+3; **Mov.:** 50 m.; **Ataque:** 2 garras y mordisco más desgarro; **Daño:** 1d6/1d6/2d6; **TS:** G4; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 570

Megaterio

Un megaterio es un ancestro terrestre de los perezosos, que se alimenta de raíces, hojas y plantas, y ocasionalmente de carne o carroña. Es del tamaño de un elefante y puede

caminar erguido sobre sus patas traseras, aunque prefiere desplazarse a cuatro patas. Es lento y bastante pacífico a no ser que sea provocado o esté realmente hambriento. Sin embargo, defenderá a sus crías a toda costa, luchando a muerte si fuera necesario (Moral 12). Durante su turno, los megaterios pueden o moverse o atacar, pero no ambas cosas.

CA: 6; **DG:** 11; **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 2 garras; **Daño:** 2d6/2d6; **TS:** G6; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 1200

Micónido

Los micónidos son una raza de hongos inteligentes diseñados por los trilladores mentales como siervos, obreros y guardianes. Dejados a su aire, los micónidos no sienten ambiciones ni deseos de expansión o conquista, y prefieren que se les deje en paz. Bajo el yugo de los trilladores, sin embargo, son hostiles a cualquiera que se adentre en el territorio de sus amos. Los micónidos parecen setas andantes de forma vagamente humanoide. Su coloración y tamaño depende de su posición actual en el escalafón de la especie. La gran mayoría de micónidos son de color gris, y miden aproximadamente un metro de altura. Estos son los menos inteligentes de la especie, y son tratados como obreros y zánganos. Los micónidos rojos miden sobre un metro y medio, y además de tener una inteligencia casi de nivel humano, son ya lo bastante avanzados como para reproducirse a través de esporas. Los micónidos morados miden dos metros de altura y pueden alterar el comportamiento de otros seres orgánicos a través de sus esporas. Los muy raros micónidos negros sirven como líderes y reyes de cada grupúsculo; miden dos metros y medio de altura y tienen el poder de liberar esporas venenosas y reanimar los cadáveres cercanos con sus esporas. Debido a la naturaleza de su mente fúngica y a los siglos de condicionamiento mental, todos los micónidos son especialmente vulnerables a los poderes psíónicos, sufriendo un -2 a sus tiradas de salvación contra tales efectos. Los micónidos son extremadamente temerosos de la luz del sol, y no abandonarán los confines del Bosque Fúngico por ningún motivo, ni siquiera bajo las órdenes mentales de sus amos.

Esporas: Todos los micónidos pueden liberar esporas con una variedad de efectos distintos. Las distintas esporas se van adquiriendo a lo largo de los estadios de la vida micónida, y se acumulan con las de las categorías anteriores, ganando más y más tipos de esporas conforme crecen en tamaño. Cada micónido puede usar cada tipo de espora que posee una vez al día por cada DG que posee.

Esporas	Descripción	Micónido
Llamada	Usadas para alertar de un peligro o pedir ayuda a todos los micónidos dentro del alcance. La nube de esporas se extiende en un radio de 12 metros por asalto, hasta un máximo de 36 metros.	Gris
Reproductoras	Estas esporas se emiten únicamente en momentos adecuados para la reproducción de nuevas cepas. También se expulsan automáticamente en el momento de la muerte.	Rojo
Empáticas	Los micónidos no hablan, pero se pueden comunicar empáticamente con otras especies a través de estas esporas. Una nubecilla de estas esporas va dirigida hacia único individuo; si éste falla su salvación contra veneno (puede fallar voluntariamente si lo desea), podrá entrar en comunicación telempática con el micónido. El alcance son 12 metros, y sus efectos duran un turno por DG del micónido.	Rojo

Esporas	Descripción	Micónido
Sedantes	Estas esporas deben dirigirse hacia un único individuo a 12 metros o menos del micónido. Si éste no salva contra venenos, se vuelve completamente pasivo, y no hace nada ni siquiera al ser atacado. Este efecto dura un asalto por DG del micónido.	Morado
Alucinógenas	Estas esporas deben dirigirse hacia un único individuo a 12 metros o menos del micónido. Si éste no salva contra venenos, sufrirá violentas alucionaciones durante tantos turnos como DG del micónido. Cada víctima reacciona de una manera distinta (tirar 1d20): 1-10 aclucillarse y gimotear; 11-15 quedarse mirando al vacío; 16-18 huir gritando en una dirección aleatoria; 19-20 intentar matar a la criatura más cercana.	Morado
Reanimadoras	Estas esporas se pueden usar para reanimar cuerpos muertos. Estos cadáveres parecen zombies del tamaño correspondiente y usan sus mismas estadísticas, pero no son muertos vivientes y no pueden ser expulsados ni dañados con el agua bendita. El proceso de reanimación dura 1d4 asaltos, y el cadáver queda reanimado durante 1d4+1 semanas antes de pudrirse del todo y quedar inservible.	Negro

Pociones: Los micónidos son adeptos en la creación de pociones y brebajes mágicos a partir de la leche y el agua extraída a los distintos hongos y líquenes del Bosque Fúngico. Cada grupo encontrado tiene una probabilidad del 50% de llevar encima 1d8 pociones determinadas aleatoriamente.

Micónido Gris: **CA:** 9; **DG:** 1; **Mov.:** 23 m.; **Ataque:** 1 golpetazo; **Daño:** 1d4; **TS:** G1; **Moral:** 8; **Tesoro:** pociones; **Al.:** Neutral; **PX:** 13

Micónido Rojo: **CA:** 8; **DG:** 3; **Mov.:** 23 m.; **Ataque:** 1 golpetazo; **Daño:** 3d4; **TS:** G3; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 65

Micónido Morado: **CA:** 8; **DG:** 5; **Mov.:** 23 m.; **Ataque:** 1 golpetazo; **Daño:** 5d4; **TS:** G5; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 500

Micónido Negro: **CA:** 8; **DG:** 7; **Mov.:** 23 m.; **Ataque:** 1 golpetazo; **Daño:** 7d4; **TS:** G7; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 1140

Moa

Los moas son aves prehistóricas no voladoras, dotadas de garras y un afilado pico. Miden 2'10 de altura y, en el Valle Prohibido, suelen servir de montura a los guerreros Sith-Un. Cuando atacan después de una carga lo hacen saltando, y durante ese asalto, sus garras hacen doble daño (2d4 cada una).

CA: 5; **DG:** 3; **Mov.:** 45 m.; **Ataque:** 2 garras y 1 picotazo; **Daño:** 1d4/1d4/2d6; **TS:** G2; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** neutral; **PX:** 65

Mokele

Mokele, el monstruo del Lago Sahr, es un inmenso mosasaurio de 20 metros de largo, una especie de lagarto acuático colosal con aletas en lugar de patas. Su mordisco es devastador y puede apresar entre sus fauces a presas de gran tamaño. La víctima del mordisco quedará atrapada si no supera una salvación contra armas de aliento para zafarse, y sufrirá daño de mordisco automático cada asalto en el que siga atrapado. Con un 20 natural, Mokele engullirá directamente a víctimas del tamaño de un ogro o inferior. Es muy astuto para ser un simple animal, y es capaz de hundirse en el barro del fondo o esconderse entre lechos de algas para emboscar a sus presas, lo que le permite sorprender más fácilmente (-1 a las tiradas de sorpresa de los oponentes). Por alguna extraña razón, es inmune a los efectos de control mental como *encantar monstruo*.

CA: 2; **DG:** 18; **Mov.:** 10 m., 50 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco y 1 coletazo; **Daño:** 3d8 / 2d6; **TS:** G9; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 4000

Mosquito Gigante

CA: 6; **DG:** 4 pg; **Mov.:** 15 m., 40 m. volando; **Ataque:** 1 mordisco + beber sangre; **Daño:** 1 punto + 1d4 por asalto durante 1d6 asaltos; **TS:** G1; **Moral:** 6; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** neutral; **PX:** 6

Musgo Púrpura

Esta extraña variedad de musgo absorbe la humedad de su entorno, así que sus alrededores siempre están más secos de lo habitual. El musgo púrpura emite un olor dulzón que llega a 3 metros de distancia y que es capaz de actuar como un conjuro de dormir. Toda víctima afectada por el olor se verá rápidamente recubierta de musgo. Una criatura de tamaño humano queda cubierta en dos asaltos, y una más pequeña en tan sólo uno. Las criaturas recubiertas se asfixian en 1d4 asaltos, y tras morir, son digeridas tras 1d3 horas. El fuego destruye el musgo púrpura fácilmente.

Ojo Tirano, Thelgraxdil: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 112

Ogro: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 112; *Labyrinth Lord*, B41

Ogro-Mago: Usar las estadísticas de los Oni, en *Aventuras en la Marca del Este Avanzado*, 258

Parásito Alienígena

Cinco de los Ancestros que permanecen en hibernación en el Mausoleo (hex 1507) están infectados por un endoparásito alienígena extremadamente mortal. Si son despertados de su sueño, el parásito reanudará su ciclo vital con normalidad. Los anfitriones recordarán haber sido puestos en un sueño frío porque les ocurrió algo grave, pero los siglos pasados en hibernación les han dejado lagunas en su memoria, y no recuerdan de qué se trataba. Al cabo de 1d3 horas, el anfitrión empezará a sentir fuertes dolores en el estómago y el pecho, y al cabo de 1d6 asaltos de sufrimiento, su pecho reventará desde dentro, abierto por la criatura que ha estado creciendo en su interior. En ese estado larval, el parásito está bastante indefenso (AC 7, 1 DG) aunque se mueve deprisa (60 metros). Su principal prioridad es esconderse en algún lugar oscuro y seguro, donde madurará rápidamente. En tan sólo 6 horas se habrá convertido en un adulto plenamente formado y terriblemente peligroso. Un parásito adulto, o zángano, es una máquina de matar terriblemente eficiente. De aspecto vagamente humanoide, su cuerpo bípedo mide dos metros diez de altura, aunque habitualmente andan encorvados o pegados al suelo, por lo que pueden parecer más pequeños. Su piel es quitinosa, de un negro brillante y dura como una coraza. Su sangre es un potente ácido; cualquier ataque cuerpo a cuerpo a un zángano con un arma cortante o perforante hace que todos los personajes adyacentes a la criatura sufran 1 punto de daño ácido. El arma usada debe superar una TS contra ácido o quedar inservible (las armas mágicas no son afectadas por el ácido). Los ataques con armas naturales como garras o mordiscos infligen 1d6 puntos de daño ácido al atacante. Los zánganos muestran una astucia considerable, y prefieren atacar mediante emboscadas y al amparo de la oscuridad, ya que carecen de ojos y pueden “ver” perfectamente mediante otros sentidos. Atacan con sus fuertes garras y sus atroz mordisco doble, pues en el interior de su boca se halla una segunda boca más pequeña pero igualmente peligrosa. Si un zángano impacta con un ataque de mordisco, inmediatamente puede intentar un segundo ataque de mordisco adicional. También tienen una cola larga y afilada que pueden usar para atacar; ésta tiene el alcance de una alabarda, pero no se puede usar en el mismo asalto que un mordisco. Cuando cargan, los zánganos saltan contra la víctima, pudiendo atacar con su mordisco y ambas garras. Los zánganos no tienen lenguaje propio, pero se comunican entre ellos a través de una combinación de feromonas y lenguaje corporal que a la práctica actúa como una mente colmena. Si en un grupo dado de zánganos, uno sólo de ellos no está sorprendido, ninguno lo estará, mientras estén en línea de visión unos de otros. Cuando un zángano muere, exuda un charco de sangre ácida en el lugar que ocupaba. Durante los 3 asaltos siguientes, el charco causa 5d6 puntos de daño a cualquiera que cruce esa zona (una TS contra arma de aliento permite reducir el daño a la mitad). Ese ácido es lo bastante potente para agujerear el suelo si está hecho de madera, tierra o metal (pero no piedra), pudiendo dejar boquetes que los zánganos pueden usar para moverse de un piso a otro, por ejemplo. Los zánganos son muy conscientes del poder ácido de su sangre, y en ocasiones pueden decidir sacrificar a alguno de los suyos para escapar de encierros o moverse con mayor libertad. Ellos mismos son completamente inmunes al ácido. En su mundo natal, algunos de los zánganos llegan a madurar hasta un nuevo estadio en su ciclo de desarrollo, y se convierten en reinas, aún más terribles, letales e inteligentes. Si alguno de los parásitos llegados al Valle Prohibido vive lo suficiente, una futura reina podría empezar a poner huevos en este mundo, dando origen a una plaga completamente aterradora.

CA: 0; **DG:** 7; **Mov.:** 40 m., 30 m. trepando; **Ataque:** 1 mordisco doble / 2 garras / coletazo; **Daño:** 1d10 / 2d4 / 1d8; **TS:** G7; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 900

Peritón: *Aventuras en la Marca del Este Avanzado*, 259

Pez Mordedor

Estos peces son parecidos a grandes pirañas de un metro y medio de longitud. Su mordisco inyecta un veneno paralizante débil pero peligroso. La víctima debe superar una salvación contra venenos con un +2 o perder 1d4 puntos de Destreza. Una víctima reducida a Destreza 0 queda totalmente paralizada.

CA: 6; **DG:** 2+2; **Mov.:** 50 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 1d8; **TS:** G1; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 29

Planta Carnívora Gigante

Estas plantas enormes atraen a sus presas mediante el olor de su polen, y la atrapan dentro de sus “trampas” para digerirlas mediante secreciones ácidas. Cada planta tiene entre 1d4+1 trampas, y la planta en sí tiene tantos DG como 4 más el número de trampas que posea. Durante el día, todas las criaturas a menos de 18 metros de la planta debe superar una salvación contra veneno, o quedar fascinada por el olor. Los afectados se acercarán sin remedio a la planta y treparán hasta una de las trampas, que inmediatamente se cerrará atrapándole en su interior. Cada asalto la víctima sufre tantos puntos de daño como su Clase de Armadura (sin tener en cuenta los bonos por Destreza, y con un mínimo de 1 punto). Los objetos transportados por la víctima también deben superar una salvación una vez por turno, recibiendo los metálicos un +2 a dicha tirada. Las víctimas atrapadas no pueden ser liberadas hasta la muerte de la planta.

CA: 6; **DG:** 6-9; **Mov.:** ninguno; **Ataque:** especial; **Daño:** especial; **TS:** G4; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** ninguno; **PX:** 445 - 1350

Polilla Lunar

Estas enormes polillas carnívoras tienen una envergadura de alas de unos dos metros y medio, y aunque son difíciles de ver a plena luz del día, a la luz de la luna sus cuerpos y alas con un fulgor plateado, y se puede ver que están recubiertos de patrones refulgentes y extrañamente geométricos. De día, son indetectables en un 50%, en cuyo caso pueden sorprender automáticamente a sus presas, y sus oponentes reciben un -2 a sus tiradas de ataque. De noche, las polillas lunares son visibles claramente, pero sus patrones cambiantes tienen efectos desconcertantes, provocando confusión en quienes las vean desde 60 metros o menos. La confusión dura 1d4+4 asaltos, y puede ser evitada con una tirada de salvación contra conjuros. Las polillas vuelan en enjambres dispersos. Siempre son encontradas de una en una, pero a partir del segundo asalto de combate, emiten potentes feromonas que

atraen a más polillas y causan mareos en todas las criaturas no insectoides. Al final de cada asalto en que una o más polillas emitan estas feromonas, hay un 20% de que lleguen 1d4 polillas más atraídas por el potente olor. Las criaturas no insectiles a menos de 7 metros de una polilla que emite feromonas debe salvar contra veneno o perder 1 punto de Fuerza. Más de una polilla emitiendo feromonas no obliga a hacer múltiples tiradas de salvación, y una vez una criatura ha resistido el efecto, ya no debe seguir tirando más. La Fuerza perdida se recupera a razón de 1 punto por turno, empezando 1d4 turnos después de haber dejado de oler las feromonas. Las polillas normalmente atacan haciendo un picado desde el aire, lo que les da un +2 al ataque durante el primer asalto. Sus víctimas favoritas son las criaturas de 1 metro o menos de altura y un peso de 40 kilos o menos, a las que pueden aferrar con sus ocho patas y llevárselas volando. Una criatura así agarrada puede ser atacada cada turno por el mordisco de la polilla, con un +4 al ataque y un +2 al daño. Ante criaturas demasiado grandes para ser transportadas, las polillas se quedan aleteando, mordiendo y atacando con sus patas frontales.

CA: 2; **DG:** 5+1; **Mov.:** 5 m., 45 m. volando; **Ataque:** 2 garras / 1 mordisco; **Daño:** 1d3 / 1d8; **TS:** G3; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 500

Pteranodon

CA: 6; **DG:** 5; **Mov.:** 20 m., 40 m. volando; **Ataque:** 1 picotazo; **Daño:** 1d12; **TS:** G3; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 200

Pterianos

Los pterianos son una malvada raza de saurios voladores humanoides, con alas membranosas bajo sus brazos y tres dedos en cada mano. Existen tres subespecies principales. Los dáctilos son los más pequeños y numerosos, miden alrededor de un metro veinte, su piel es de un verde claro y su cabeza de pico ganchudo está coronada por una cresta puntiaguda en la parte superior. Los pterianos propiamente dichos son los más inteligentes, y se consideran los líderes de la raza. Su piel es de un verde grisáceo, su cabeza carece de cresta y su pico se acorta considerablemente, dándoles un aire extrañamente cuasi-humano. Tienen el poder de hipnotizar con la mirada: si se concentran, pueden mirar a los ojos de una víctima y obligarla a hacer una tirada de salvación contra conjuros; si es fallida, la víctima se queda inmóvil, incapaz de apartar la vista del pteriano y sin llevar a cabo acción alguna. Una amenaza obvia permite a la víctima una nueva tirada de salvación, pero por lo demás, el efecto dura mientras el pteriano siga concentrándose en mantener la hipnosis. Los pteraks son grandes brutos alados y su apariencia es la de estar menos evolucionados: su piel es verde oscuro como la de un cocodrilo, su cabeza sin cresta parece la de un gran lagarto colmillo, y sus alas crecen a sus espaldas en lugar de bajo los brazos, permitiéndoles volar durante largas distancias.

Dáctilo: **CA:** 5; **DG:** 1+1; **Mov.:** 9 m.; **Ataque:** 1 arma o 1 mordisco; **Daño:** arma o 1d3; **TS:** G1; **Moral:** 6; **Tesoro:** 125 mo; **Al.:** Caótico; **PX:** 13

Pteriano: **CA:** 5; **DG:** 2+2; **Mov.:** 9 m.; **Ataque:** 1 arma; **Daño:** arma; **TS:** G2; **Moral:** 8; **Tesoro:** 125 mo; **Al.:** Caótico; **PX:** 29

Pterak: CA: 2; **DG:** 3+3; **Mov.:** 9 m., 15 m. volando; **Ataque:** 1 arma o 1 mordisco; **Daño:** arma +1 o 1d6; **TS:** G3; **Moral:** 9; **Tesoro:** 400 mo; **Al.:** Caótico; **PX:** 75

Recolector de Cabezas

Un recolector de cabezas es una monstruosidad alienígena creada por los trilladores mentales para custodiar su Árbol Pensante y alimentarle con nuevos “frutos”. Un recolector de cabezas es verdaderamente horrendo, con un cuerpo amorfo, viscoso e hinchado, de aspecto ligeramente esponjoso, del que salen docenas de pequeñas patas articuladas parecidas a las de un cangrejo. Cuatro grandes ojos amarillos y saltones se encuentran en su bulbosa cabeza, justo por encima de unas grandes mandíbulas en forma de pinza, rodeadas de pequeños tentáculos serpenteantes. Un recolector ataca con sus pinzas, intentando cercenar la cabeza de sus víctimas. Si lo logra, los pequeños tentáculos agarran la cabeza y la introducen dentro del esponjoso cuerpo, donde son visibles como grandes bultos justo debajo de la piel. Por cada cabeza recolectada de esta manera, la criatura gana la habilidad de usar un poder psiónico una vez al día, determinado de manera aleatoria en la siguiente tabla. Cuando ha reunido al menos 6 cabezas, un recolector siempre se pondrá en camino hacia el Árbol Pensante con la intención de transferirle sus trofeos. Un recolector de cabezas puede almacenar hasta 12 cabezas, y uno encontrado aleatoriamente tendrá absorbidas 1d12 de ellas.

CA: 2; **DG:** 10; **Mov.:** 20 m.; **Ataque:** 1 mordisco + poderes; **Daño:** 1d10 + poderes; **TS:** G10; **Moral:** 10; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 1700

D100	Poder	Efectos
01-06	Sobrecarga Sináptica	Como conjuro de <i>Dormir</i>
07-12	Escudo de Pensamiento	Como conjuro de <i>Escudo</i>
13-18	Compulsión Psiónica	Como conjuro de <i>Hechizar Persona</i>
19-24	Amplificación de Fobias	Como conjuro de <i>Causar Miedo</i>
25-30	Orden Telepática	Como conjuro de <i>Ordenar</i>
31-36	Aversión	Como conjuro de <i>Refugio</i>
37-42	Acometida Mental	Como conjuro de <i>Proyectil Mágico</i>
43-46	Segunda Vista	Como conjuro de <i>Detectar lo Invisible</i>
47-50	Nublar las Mentes	Como conjuro de <i>Invisibilidad</i>
51-54	Falso Estímulo Sensorial	Como conjuro de <i>Fuerza Fantasmal</i>
55-58	Levitación	Como conjuro de <i>Levitar</i>
59-62	Sondeo Telepático	Como conjuro de <i>Percepción Extrasensorial</i>
63-66	Precognición	Como conjuro de <i>Augurio</i>
67-70	Agitación Molecular	Como conjuro de <i>Calentar Metal</i>
71-74	Pirokinésis	Como conjuro de <i>Crear Llama</i>

D100	Poder	Efectos
75-78	Colapso Cognitivo (Visual)	Como conjuro de <i>Ceguera</i>
79-82	Destrucción del Superego	Como conjuro de <i>Locura de Takshi</i>
83-86	Drenaje Psíquico	Como conjuro de <i>Rayo Debilitador de Karkemish</i>
87-90	Colapso Cognitivo (Auditivo)	Como conjuro de <i>Sordera</i>
91	Tercer Ojo	Como conjuro de <i>Clarividencia</i>
92	Negación de Fuerzas	Como conjuro de <i>Disipar Magia</i>
93	Bloqueo Mental	Como conjuro de <i>Inmovilizar Persona</i>
94	Barrera Inercial	Como conjuro de <i>Protección contra Proyectiles</i>
95	Canalización de Energía Psíquica	Como conjuro de <i>Rayo Eléctrico</i>
96	Estrujón Psíquico	Como conjuro de <i>Catalepsia de Usher</i>
97	Ralentizar Psicometabolismo	Como conjuro de <i>Lentitud</i>
98	Proyectar Fuerza Telekinética	Como conjuro de <i>Muro de Viento</i>
99	Sugestión Post-hipnótica	Como conjuro de <i>Sugestión</i>
100	Ráfaga Psiónica	Como el poder de los trilladores mentales

Roc: *Aventuras en la Marca del Este Avanzado*, 263; *Labyrinth Lord*, B48

Rosa Vampírica

Estas rosas blancas y aparentemente normales crecen en arbustos y matorrales de 4 Dados de Golpe cada uno. Tienen la capacidad de desarraigarse y desplazarse lentamente en busca de presas, a las que atacan con sus espinosos zarcillos. Al clavarse en la carne de sus víctimas, sus espinas inyectan un potente anestésico en su sangre, obligando a superar una tirada de salvación contra hechizos o perder toda la fuerza de voluntad, dejando que la planta le absorba toda la sangre sin presentar resistencia. La rosa vampírica drena sangre por valor de 1d8 puntos de golpe por asalto. A medida que se va saciando con la sangre robada, los blancos pétalos se van tornando primero rosáceos hasta llegar a adquirir un tono rojo rubí.

CA: 7; **DG:** 4; **Mov.:** 10 m.; **Ataque:** 1 espino + drenaje de sangre; **Daño:** 1d8; **TS:** G2; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 135

Sátiro Corrupto

Los sátiros corruptos sólo pueden ser sorprendidos con un 1, y su sigilo innato y capacidad de mezclarse con el entorno natural resta 1 punto a la tirada de sorpresa de sus oponentes.

Como sus primos incorruptos, suelen atacar con sus afilados cuernos o con armas. Un 20% de ellos blanden alguna arma +1 (especialmente espadas largas o cortas, dagas o arcos cortos). Sin embargo, antes de recurrir al combate prefieren usar sus caramillos para manipular las emociones de sus oponentes o víctimas. Pueden usarlos para encantar, dormir o provocar miedo en cualquiera a 18 metros o menos. Los efectos de las flautas duran 1d6 horas, o hasta que el sátiro los disipa. Normalmente, sólo un sátiro en un grupo concreto estará en posesión de una flauta, y una víctima que ha resistido los efectos de una flauta será inmune a más melodías de esa flauta en el mismo día.

CA: 5; **DG:** 5; **Mov.:** 45 m.; **Ataque:** 1 cornada o arma; **Daño:** 2d4 o por arma; **TS:** G5; **Moral:** 8; **Tesoro:** monedas y gemas por valor de 1500 mo; **Al.:** Caótico; **PX:** 350

Serpiente Acuática

CA: 3; **DG:** 12; **Mov.:** 30 m., 60 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco o 1 estrujón; **Daño:** 3d6 (o 2d10 puntos de estructura); **TS:** G6; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 1200

Serpiente Constrictora Gigante

Si el ataque de mordisco es exitoso, la serpiente se enroscará en torno a su víctima, infligiendo daño de constrictión automático cada asalto. Su presa es férrea: hacen falta un total de 60 puntos de Fuerza combinados para liberar a alguien de su abrazo mortal. Los ataques dirigidos a la serpiente tienen un 20% de probabilidades de alcanzar a la víctima.

CA: 5; **DG:** 6+1; **Mov.:** 23 m.; **Ataque:** 1 mordisco + constrictión; **Daño:** 1d4 / 2d4; **TS:** G3; **Moral:** 7; **Tesoro:** piel por valor de hasta 2000 mo; **Al.:** Neutral; **PX:** 570

Sombra: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 117; *Labyrinth Lord*, B50

Tarántula Gigante: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 90; *Labyrinth Lord*, B6

Thessalhidra

La thessalhidra es una masiva y peligrosa criatura reptiliana con cuatro patas parecidas a troncos y una multitud de cabezas que rodean a unas fauces centrales de colmillos desmesurados. Una larga cola serpentina termina en una garra en forma de pinza. El cuerpo de la thessalhidra mide unos 9 metros de largo y 6 de alto, recubierto de escamas de un color dorado rojizo. Los mordiscos serpentinos de la thessalhidra inflingen 1d6 puntos de daño adicional por ácido, y una vez al día, puede escupir un chorro de ácido desde su boca central en una línea de 12 metros de longitud que causa 10d6 puntos de daño por ácido (salvación para mitad de daño). La thessalhidra es inmune al daño ácido, y su cuerpo

regenera 2 puntos de golpe por turno. También se la puede matar cortando todas sus cabezas serpentinias; para cortar una cabeza son necesarios 12 puntos de daño cortante. El daño a las cabezas no afecta al cuerpo, pero si todas son cortadas, el cuerpo inmediatamente pierde la mitad de sus puntos de golpe originales (pudiendo morir en el acto si estaba herido) y deja de regenerarse. La thessalhidra puede atacar una vez con cada cabeza serpentina, y una vez con sus fauces centrales. Además, también puede atacar con la pinza de la cola, y si impacta, a no ser que la víctima supere una salvación contra parálisis, será apresada y soltada en las fauces centrales para ser masticada y disuelta tras asalto (daño de mordisco central automático). Una víctima apresada por las fauces puede liberarse con una tirada exitosa de forzar puertas.

CA: 2; **DG:** 12 (cuerpo); **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 8 mordiscos serpentinos, 1 coletazo y 1 mordisco central; **Daño:** 1d6+1d6 ácido (cabezas), 3d6+2d6 ácido (fauces centrales), 2d6 (coletazo); **TS:** G9; **Moral:** 10; **Tesoro:** por valor de 10.000 mo en su cueva (más los objetos indicados en el hexágono 0303); **Al.:** Caótico; **PX:** 3800

Thoul: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 117

Tigre Dientes de Sable: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 100; *Labyrinth Lord*, B26

Tiranosauro Rex: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 117; *Labyrinth Lord*, B54

Tortuga Gigante Mordedora

CA: 1; **DG:** 12; **Mov.:** 6 m., 30 m. nadando; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 2d8 (salvar contra muerte o ser tragado entero); **TS:** G6; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 2000

Trillador Mental

Los trilladores mentales son una raza alienígena de humanoides extremadamente inteligentes y completamente amorales, parecidos a lombrices humanoides. Sus cuerpos recuerdan a un gusano erecto, sostenido sobre dos piernas anélidas terminadas en puntas hendidas y sinuosos brazos como lombrices terminados en dobles pinzas. En el lugar donde debería estar su rostro se abre una gran boca circular de lamprea con anillos tras anillos de dientes afilados, y con un pequeño ojo negro a cada lado. Los trilladores suelen vestir pesados mantos de color azul oscuro, morado y granate. Poseedores de grandes poderes psíónicos, los trilladores se consideran superiores a cualquier otra raza, a las que ven como simples fuente de esclavos sin mente, alimento o anfitriones para sus larvas. Si se ven obligados, son capaces de luchar físicamente con sus garras y mordiendo, aunque eso les parece una salvajada propia de animales. Tampoco llevan nunca armas ni armaduras, pues prefieren

luchar psíquicamente. Su poder más temido es la *ráfaga psíonica*, un embate psíquico en forma de cono de 18 metros de largo y 6 metros de ancho en su extremo, que aturde a las víctimas durante 3d4 asaltos si no superan una tirada de salvación contra varitas mágicas. La mayoría de víctimas aturdidas de esta manera son capturadas para ser convertidas en esclavos, almacenadas como alimento o transportadas a los pozos de crianza. Debido a su dominio de la mente sobre la materia, su Clase de Armadura natural es 4 y sólo pueden ser afectados por armas mágicas o por los ataques de criaturas innatamente mágicas o de 6 DG o más; el resto del daño se lo curan psíquicamente en segundos. Así mismo, gracias a sus pantallas psíquicas son resistentes a la magia, ignorando los efectos de un 40% de los conjuros que les lancen. Cada trillador dispone de una reserva de 50 puntos de poder psíónico, que puede emplear para manifestar sus poderes como un mago de nivel 7. Un trillador encontrado aleatoriamente tendrá aún disponibles $1d4+1x10$ de sus puntos de poder. La siguiente tabla indica los poderes de los trilladores, sus efectos y sus costes en puntos.

Poder	Coste	Efectos
Compulsión Psíonica	1	Como conjuro de <i>Hechizar Persona</i>
Acometida Mental	1	Como conjuro de <i>Proyectil Mágico</i>
Telekinesis Menor	1	Como conjuro de <i>Sirviente Invisible</i>
Lectura del Aura	3	Como conjuro de <i>Detectar Alineamiento</i>
Levitación	3	Como conjuro de <i>Levitar</i>
Sondeo Telepático	3	Como conjuro de <i>Percepción Extrasensorial</i>
Sugestión Post-hipnótica	5	Como conjuro de <i>Sugestión</i>
Drenaje de Vida	5	Como conjuro de <i>Toque Vampírico</i>
Proyectar Fuerza Telekinética	5	Como conjuro de <i>Muro de Viento</i>
Ráfaga Psíonica	7	Ver descripción anterior
Enlace Mental	7	Como conjuro de <i>Enviar Mensaje</i>
Compulsión Mayor	7	Como conjuro de <i>Hechizar Monstruo</i>
Disrupción Mental	9	Como conjuro de <i>Atontar</i>
Esclavitud Psíquica	9	Como conjuro de <i>Dominación</i>
Proyección Astral	9	Como conjuro de <i>Cambio de Plano</i> , pero personal y sólo al plano Astral

CA: 4; **DG:** 7; **Mov.:** 25 m.; **Ataque:** 2 pinzas / 1 mordisco; **Daño:** 3d4 / 2d8; **TS:** M7; **Moral:** 8; **Tesoro:** objetos arcanos o psíquicos por valor de 2500 mo; **Al.:** Caótico; **PX:** 1490

Trillador Mental, Alfa

Cada colonia de trilladores está liderada por un Alfa, un espécimen que ha alcanzado el máximo grado evolutivo de su especie. El trillador alfa existe en su mayor parte en el plano astral, aunque una pequeña parte de su cuerpo sobresale hasta el plano material. Los trilladores suelen construir un enorme edificio alrededor de ese cuerpo físico, que sirve tanto de bastión defensivo como de centro neurálgico de la colonia. El cuerpo físico del alfa es una enorme y fibrosa masa de tejido orgánico parecido a un gusano hinchado y abotargado, enroscado sobre sí mismo en las profundidades de un salobre y borbotante estanque de nutrientes. El enorme poder psíquico albergado por el alfa hace pulsar y latir su carne grisácea con el brillo de la energía psiónica apenas contenida. Los alfas son completamente incapaces de desplazarse físicamente, y no poseen ningún tipo de ataque físico. Tampoco les hace falta, pues poseen un poder psiónico desmesurado. Sienten el mundo que les rodea a través de su telepatía, con un alcance de 5 millas. Dentro de ese radio, el alfa detecta a todos los seres vivos que no estén escudados psíquicamente, incluso a través de la roca sólida. Dentro de ese alcance, también puede comunicarse con cualquier criatura, y percibir a través de los sentidos de cualquier criatura voluntaria o dominada psiónicamente. Como los trilladores normales, un alfa sólo puede ser afectado por armas mágicas o por los ataques de criaturas innatamente mágicas o de 6 DG o más, y sus pantallas psíquicas son más poderosas, ignorando los efectos de un 60% de los conjuros que les lancen. Un trillador alfa tiene una reserva de 250 puntos de poder, y puede manifestar todos los poderes de un trillador mental corriente como un lanzador de nivel 20, además de los siguientes poderes:

Poder	Coste	Efectos
Sobrecarga Sináptica	1	Como conjuro de <i>Dormir</i>
Escudo de Pensamiento	1	Como conjuro de <i>Escudo</i>
Amplificación de Fobias	1	Como conjuro de <i>Causar Miedo</i>
Orden Telepática	1	Como conjuro de <i>Ordenar</i>
Aversión	1	Como conjuro de <i>Refugio</i>
Precognición	3	Como conjuro de <i>Augurio</i>
Agitación Molecular	3	Como conjuro de <i>Calentar Metal</i>
Negación de Fuerzas	5	Como conjuro de <i>Disipar Magia</i>
Segunda Vista	5	Como conjuro de <i>Detectar lo Invisible</i>
Bloqueo Mental	5	Como conjuro de <i>Inmovilizar Persona</i>
Barrera Inercial	5	Como conjuro de <i>Protección contra Proyectiles</i>
Ralentizar Psicometabolismo	5	Como conjuro de <i>Lentitud</i>
Estrujón Psíquico	5	Como conjuro de <i>Catalepsia de Usher</i>
Fortaleza de Intelecto	7	Como conjuro de <i>Armadura Natural</i>
Biocompensación	9	Como conjuro de <i>Curar Heridas Críticas</i>
Torrente de Energía Psíquica	9	Como conjuro de <i>Rayo de Ectoplasma</i>

Poder	Coste	Efectos
Estallido Psíquico	9	Como conjuro de <i>Caos Mental</i>
Colapso Cognitivo (Total)	9	Como conjuros de <i>Ceguera y Sordera</i> a la vez
Psicoportación	9	Como conjuro de Teleportación
Psicokinesis	9	Como conjuro de <i>Telekinesis</i>
Disgregación Molecular	11	Como conjuro de <i>Desintegrar</i>
Estímulo Sensorial Total	11	Como conjuro de <i>Crear Ilusión</i>
Bastión de Voluntad de Hierro	11	Como conjuro de <i>Esfera Invulnerable de Karkemish</i>
Sugestión Post-hipnótica Masiva	11	Como conjuro de <i>Sugestión de Masas</i>
Desequilibrar Neuro-transmisores	15	Como conjuro de <i>Antipatía/Símpatía</i>
Compulsión Psiónica Masiva	15	Como conjuro de <i>Hechizar a las Masas</i>
Presciencia	17	Como conjuro de <i>Presciencia</i>
Asincronía Temporal	17	Como conjuro de <i>Detener el Tiempo</i>
Implantar Paisaje Mental	17	Como conjuro de <i>Imagen Espectral</i>

Sólo puede existir un trillador Alfa en un momento dado. Para la creación de un nuevo alfa, es preciso que un trillador con una mente especialmente poderosa sea alimentado con el sacrificio de las mentes y el poder psíquico de decenas de trilladores, que entregan su personalidad y su ego individual a la conciencia colectiva que da forma al alfa. La acumulación de poder mental hace evolucionar su forma física de manera lenta y prolongada, hasta convertirse en la aberración informe que sirve de ancla material al verdadero ser del nuevo alfa, que existe mayoritariamente en el espacio astral. Si la forma física del alfa es destruida, el alfa se retira al plano astral, pero con su conexión física perdida, se queda a la deriva en los vientos astrales, una criatura abandonada sin lazo alguno con su colonia. Se desconoce el destino exacto de los alfas desanclados, pero normalmente, una colonia trilladora sin alfa queda rápidamente desorganizada y se sume en el caos. Si alguien quiere librarse de estos seres, el paso más necesario es matar al alfa de la colonia. Lamentablemente, esa es una tarea hercúlea al alcance tan sólo de los más poderosos héroes del plano material.

CA: 9; **DG:** 20; **Mov.:** 0 m.; **Ataque:** 0; **Daño:** -; **TS:** M20; **Moral:** 12; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 5250

Tritón

Los tritones del Plano Elemental del Agua son físicamente muy similares a sus parientes del Plano Material (*AelMdE Avanzado*, 276), pero su conexión elemental más íntima les concede grandes poderes mágicos. Estos tritones avanzados tienen un número de Dados de Golpe y de habilidades variables. Pueden usar conjuros mágicos, el 50% de ellos poseyendo

persona, que usan en conjunción con hechizos de respirar bajo el agua para ganar esclavos que llevar a sus enormes ciudades subacuáticas en el Plano del Agua. Los poderes y Clase de Armadura concretos del tritón dependen de sus Dados de Golpe:

Dados de Golpe	Clase de Armadura	Lanzamiento de Conjuros
5	6	Nivel 5º
6	5	Nivel 6º
7	4	Nivel 7º

Los tritones a menudo montan en grandes caballos marinos, y suelen blandir tridentes o lanzas.

CA: 6-4; **DG:** 5-7; **Mov.:** 40 m. nadando; **Ataque:** 1 arma; **Daño:** por arma; **TS:** En11; **Moral:** 9; **Tesoro:** equipo y objetos mágicos por valor de 2000 mo; **Al.:** Neutral; **PX:** 650, 1070 o 1490

Troll: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 119; *Labyrinth Lord*, B54

Unicornio Negro

Los unicornios negros se parecen a sus parientes blancos, pero son retorcidos y malévolos. Su pelaje es negro como la noche y sus ojos son rojos como ascuas. Aunque no pueden moverse en silencio o presentir a los enemigos como sus contrapartidas blancas, nunca son sorprendidos y luchan con sus cascos, colmillos afilados y su largo cuerno. Si un unicornio negro puede mover al menos 9 metros por terreno abierto antes de llegar a su enemigo, puede cargar e infiijir 3d12 puntos de daño. No puede atacar con sus pezuñas o mordisco el mismo asalto en el que ha cargado. Los unicornios negros pueden *causar heridas leves* tres veces al día y *teleportarse sin error* una vez al día. Para causar heridas, debe tocar al oponente, y se puede combinar con un ataque de cuerno. La teleportación del unicornio no afecta a su jinete, cosa que suele importar bastante poco a las maliciosas criaturas.

CA: 3; **DG:** 4+4; **Mov.:** 60 m.; **Ataque:** 2 coces / 1 mordisco / 1 cornada; **Daño:** 1d6 / 1d4 / 1d12; **TS:** G4; **Moral:** 9; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 240

Uro

Los uros son grandes toros salvajes de largos y afilados cuernos y un temperamento agresivo. Al cargar, los cuernos de un uro infligen triple daño, más 1d6 puntos de daño adicional al arrollar.

CA: 7; **DG:** 5; **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1; **Daño:** 1d8; **TS:** G2; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 350

Velociraptor

Estos dinosaurios son bastante más listos de que el resto de su especie, y suelen cazar en manadas usando astutas tácticas. Además de sus pequeñas garras y su mordisco, pueden iniciar su ataque de forma devastadora saltando contra su presa y desgarrándola con sus patas traseras. Este desgarro cuenta como un único ataque y causa 2d6 puntos de daño. El salto cuenta como una carga, y el raptor gana un +2 a la tirada de ataque.

CA: 4; **DG:** 3+1; **Mov.:** 50 m.; **Ataque:** 2 garras y mordisco más salto; **Daño:** 1d3/1d3/2d4; **TS:** G2; **Moral:** 7; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Neutral; **PX:** 65

Viejo de la Montaña, El

El Viejo de la Montaña es uno de los últimos miembros de un pueblo estrechamente vinculado a la roca y al Plano Elemental de Tierra. Si necesita atacar, puede animar hasta dos rocas a 18 metros de sí mismo, que atacan con las siguientes características: CA 0, Mov.: 23 m.; DG 9; Daño 4d6. El Viejo de la Montaña puede emplear los siguientes conjuros como un lanzador de nivel 20: modelar piedra a voluntad, y una vez al día muro de piedra, atravesar muros, transmutar roca en lodo y relato de piedra de Nomolos. Es inmune al daño por electricidad y a los fuegos normales. Los fuegos mágicos le causan daños normales (pero recibe un +4 a las TS), y el frío le hace doble daño y recibe un -4 a las TS. El 20% de los conjuros lanzados contra el Viejo de la Montaña no surten ningún efecto contra él.

CA: -2; **DG:** 10; **Mov.:** 6 m.; **Ataque:** 2 rocas animadas; **Daño:** 4d6; **TS:** G10; **Moral:** 11; **Tesoro:** gemas por valor de 5500 mo; **Al.:** Neutral; **PX:** 3100

Viejo Roble: *Aventuras en la Marca del Este Básico*, 98; *Labyrinth Lord*, B52

Vodyanoi

Poderosos depredadores subacuáticos, los vodyanoi son moles tremadamente fuertes de aspecto vagamente insectoide y cuatro ojos. Tienen zarpas férreas capaces de rasgar roca, madera y carne, y unas mandíbulas rematadas en pinzas de aspecto atroz. Su piel es verde y viscosa al tacto, pero debajo de ella hay una capa de protección gruesa y nudosa. Prefieren atacar por sorpresa, surgiendo del agua de improviso o excavando por debajo de la orilla para salir del subsuelo de repente (-1 a las tiradas de sorpresa de los oponentes). Sus cuatro ojos, un par de orbes pequeños y negros como la noche y un par de grandes globos saltones de batracio, tienen el poder de crear *confusión* en quien los ve, como el conjuro del mismo nombre, si no se supera una tirada de salvación contra conjuros. Se rumorea que los vodyanoi tienen unos primos más fuertes que viven en entornos subterráneos, pero ese es un rumor no confirmado por el momento.

CA: 2; **DG:** 8+8; **Mov.:** 15 m., 30 m. nadando; **Ataque:** 2 zarpazos y 1 mordisco; **Daño:** 3d4/3d4/1d10; **TS:** G8; **Moral:** 9; **Tesoro:** valor de 3000 mo (en guarida); **Al.:** Caótico; **PX:** 1060

Wyvern

CA: 3; **DG:** 7+7; **Mov.:** 15 m., 60 m. volando; **Ataque:** 1 mordisco y 1 aguijón; **Daño:** 2d8/1d6 + veneno (TS o morir); **TS:** G4; **Moral:** 9; **Tesoro:** 2500 mo (en guarida); **Al.:** Neutral; **PX:** 790

Yegua de Fuego

Las yeguas de fuego son una estirpe legendaria de corceles mágicos con la capacidad de cabalgar por los aires a gran velocidad. Su nombre se debe a que, cuando lo hacen, sus cascos quedan envueltos en llamas. Las yeguas de fuego son altamente valoradas como monturas, ya que además de su poder de vuelo, pueden comunicarse telepáticamente entre ellas con un alcance de 18 metros, y de forma limitada, también con otros seres inteligentes. Las yeguas de fuego son inmunes al daño de fuego, reciben mitad de daño de los ataques de electricidad, y son vulnerables al frío mágico (50% extra de daño). Son inmunes a los efectos del viento de ningún tipo, ni normal ni mágico, efecto éste último que extienden a su jinete. Sin embargo, es muy difícil que una yegua de fuego adulta acepte a un desconocido como jinete, algo que sólo se ha dado en los casos más raros. La mejor manera de lograrlo es criar a una de ellas desde que nace, y entablar amistad con ella desde joven. Si se hace correctamente, la yegua se vuelve extremadamente leal hacia su jinete, y no tolerará a nadie más sobre su grupa a no ser que su jinete se lo pida. Una yegua de fuego sólo aceptará a jinetes de alineamiento legal o neutral. Un 10% de las yeguas de fuego son nobles, las purasangres de su raza. Las yeguas nobles tienen 6 DG y una telepatía más fuerte, de hasta 30 metros de alcance, y de alcance ilimitado con su jinete elegido. Además, pueden lanzar un efecto de caída de pluma cuatro veces al día sobre cualquiera que las esté tocando, y su mirada se extiende a los planos astral y etéreo, siendo inmunes a todos los ataques de mirada como los de las medusas y basiliscos. A pesar de lo que su nombre indica, entre las yeguas de fuego hay machos y hembras. Son enemigas mortales de grifos e hipogrifos, y se conocen casos de algunas manadas de yeguas de fuego que se han enfrentado incluso a un ave roc.

CA: 4; **DG:** 4; **Mov.:** 50 m., 100 m. volando; **Ataque:** 2 coces y 1 mordisco; **Daño:** 1d8/1d8/1d4; **TS:** G4; **Moral:** 8; **Tesoro:** ninguno; **Al.:** Legal; **PX:** 135

Zombie Gigante

CA: 5; **DG:** 4; **Mov.:** 9 m.; **Ataque:** 1 golpe; **Daño:** 1d10; **TS:** G2; **Moral:** 12; **Al.:** Caótico; **PX:** 80

Glosario de PNJs

Abuela Dientes de Hierro

La Abuela Dientes de Hierro es una saga nocturna (ver AMEA 265) excepcional, dotada de un poder mágico inusitado incluso entre las de su especie. Algunas leyendas dicen que fue la primera de las sagas y el origen de tan perversa raza. Sea como fuere, posee todas las habilidades de una saga nocturna corriente, además de la capacidad de lanzar conjuros como un mago de nivel 11.

CA: -2; **DG:** 13 (70 PG); **Mov.:** 12 m.; **Ataque:** 1 mordisco; **Daño:** 2d6+6; **TS:** EL13; **Moral:** 9; **Conjuros Conocidos:** (Nivel 1): *Escudo, Hechizar Persona, Grasa, Manos Ardientes*; (Nivel 2): *Oscuridad, Imagen Reflejada, Telaraña*; (Nivel 3): *Bola de Fuego, Disipar Magia, Volar*; (Nivel 4): *Muro de Fuego, Ojo Arcano, Puerta Dimensional*; (Nivel 5): *Contactar con Otro Plano, Nube Aniquiladora*; (Nivel 6): *Escudo Protector contra la Magia*; **Equipo:** Anillo de Invisibilidad (3/día), 2 pociones de curación, Cetro de Terror, Bola de Cristal; **Al.:** Caótico; **PX:** 3500

Aleadar Vara de Plata

Aleadar ya era un renombrado héroe elfo antes de llegar al Valle Prohibido. Ahora sigue siendo el líder de una pequeña comunidad élfica asentada en el Bosque de Sagoth, aunque el mal que permea ese lugar les ha corrompido a todos sin que apenas se hayan dado cuenta. Ahora Aleadar dirige el nuevo culto a Shotan-Kai, y tras una fachada de amabilidad y hospitalidad, invita a los incautos a la seguridad de su supuesto refugio, sólo para ofrecerles en sacrificio a su oscuro amo. A todos los efectos, considera a Aleadar como un PJ elfo de nivel 10. Si se emplean las reglas opcionales de maestría de armas, Aleadar es un experto en el uso de la espada larga (+7 al ataque, daño 2d8+3, bonificador a la armadura -2 contra 2, desviar 2, desarmar -1, alcance 2 metros).

CA: 0; **DG:** 9 (PG 50); **Mov.:** 13 m.; **Ataque:** 1 espadazo (ataque +3) ; **Daño:** 1d8+3; **TS:** EL10; **Moral:** 10; **Conjuros Conocidos:** (Nivel 1): *Escudo, Hechizar Persona, Proyectil Mágico*; (Nivel 2): *Fuerza Extraordinaria de Kurgus, Rayo Debilitador de Karkemish, Telaraña* ; (Nivel 3): *Acelerar, Protección contra Proyectiles, Rayo Eléctrico*; (Nivel 4): *Escudo de Fuego/Hielo de Karkemish, Muro de Hielo*; (Nivel 5): *Atontar, Telequinesis*; **Equipo:** Cota Élfica +2, Vara de Plata (Espada Larga +2), Anillo de Protección +1, Broche de Absorción, 3 pociones de curación; **Al.:** Caótico; **PX:** 2400

ALGOL-711

El Shamán Errante de las leyendas de los Sith-Kanan existe, y recorre el Valle Prohibido con propósitos que escapan a la comprensión de los hombres de bronce. En realidad, se trata de una inteligencia artificial creada por los Ancestros, que ahora habita en el cuerpo de un robot Guerrero. El “shamán” recubre su rostro y su cuerpo metálico con vendajes y harapos para ocultar su verdadera naturaleza, y ha estado oponiéndose a los designios de su corrupto “hermano” Intal. Es el responsable de que los hombres de bronce hayan conservado parte

de su historia verdadera en forma de mitos y leyendas. ALGOL tiene sus funciones de procesamiento severamente reducidas debido a las limitaciones del cerebro positrónico de la máquina viviente en la que está instalado, y por lo tanto, sabe que debe actuar en secreto y sin llamar la atención, a través de agentes y aliados. Si da con un grupo que le merezca confianza, intentará embarcarles en la senda que les permita destruir a Intal de una vez por todas y acabar de raíz con su cataclísmica Solución Final. En combate, ALGOL utiliza las características de una máquina viviente modelo Guerrero.

Brandobar Puk

Brandobar es un mediano aventurero, miembro de la banda de Halvar el Torvo. No es especialmente valeroso pero sí muy leal a sus compañeros, lo que le hace superar a menudo sus instintos naturales de huir y esconderse. Como todos los medianos, Brandobar puede esconderse con una tirada de 1-4 en 1d6, gana un +1 en todas sus tiradas de iniciativa y ataque a distancia y gana un +2 a su armadura cuando es atacado por criaturas más grandes que un humano.

CA: 4; **DG:** 4 (18 PG); **Mov.:** m.; **Ataque:** espada corta o honda (ataque con honda +3); **Daño:** 1d6 o 1d4; **TS:** H4; **Moral:** 7; **Equipo:** armadura de cuero tachonado, espada corta, 2 dagas, honda, 20 piedras de honda; **Al.:** Legal; **PX:** 80

Brontes el Atronador

Brontes es el jefe guerrero del clan cíclope que mora en los Páramos. Es un cíclope de tamaño descomunal (máximos PG), cuyo apodo se debe a su inusual poder: toda jabalina arrojada por Brontes se convierte en un relámpago fulgurante, actuando como una jabalina relampagueante +2. Brontes suele llevar un carcaj con al menos 6 jabalinas a la espalda.

CA: 4; **DG:** 13 (PG 104); **Mov.:** 10 m.; **Ataque:** 1 maza o 1 jabalina relampagueante (+2 al ataque); **Daño:** 3d10 o 2d8+1d6+10; **TS:** G13; **Moral:** 10 **Al.:** Caótico; **PX:** 3200

Darmok

Darmok es el jefe guerrero de los Aldros-Ahni, un Koth-Kanan entrado en años de rostro pétreo e inamovible. Es un líder sabio y precavido, que ha sabido no enemistarse con los forasteros recién llegados al Valle y entablar relaciones comerciales provechosas para ambos bandos. Mientras los extranjeros respeten las costumbres y tradiciones sagradas de los hombres de bronce, Darmok se encargará de hacer cumplir esa paz. En combate usa dos hachas de sílex y dos escudos de concha de tortuga en costados opuestos, siendo capaz de luchar a la defensiva con efectividad sin perder capacidad de ataque. Si se usan las reglas opcionales de maestría de armas, Darmok es un experto en el hacha de combate (+2 al ataque, daño 1d8+6, pérdida de iniciativa, alcance 2 metros).

CA: 2; **DG:** 6+6 (PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 2 hachas ; **Daño:** 1d8+2; **TS:** G6; **Moral:** 8; **Al.:** Legal; **PX:** 320

Dathon

Dathon es el líder y shamán supremo de la tribu Ithas-Gari, guardianes de los secretos de Tanagra. Dathon hará lo que sea necesario para proteger el terreno sagrado de sus ancestros y mantener a salvo sus secretos. Como todos los shamanes Sith-Kanan, sus conjuros funcionan realmente, ya que proceden de la fe verdadera que profesan a sus dioses, aunque en realidad no lo sean. Además, Dathon ha recibido sustanciales mejoras ciberneticas en la Cámara de Transmogrificación de Tanagra, y si llega a ser necesaria la violencia, puede resultar un enemigo temible. Sus reflejos aumentados hacen que actúe a voluntad como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *acelerar*. En el antebrazo derecho lleva implantado un pequeño cañón de plasma, mientras que de los nudillos de su mano izquierda puede extender dos espolones retráctiles de titanio de 15 centímetros de longitud. Sus ojos biónicos le permiten ver en la oscuridad total y en el espectro infrarrojo, y le proporcionan un sistema de apuntado de gran precisión (con su arma de rayos puede ignorar toda cobertura que no sea total). Su brazo izquierdo y sus dos piernas son prótesis biónicas, lo que le permite ejercer una gran fuerza (19) y saltar como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *salto*. Finalmente, su blindaje dermal y su esqueleto recubierto de titanio mejoran sus defensas naturales y hacen que todas las armas que no sean +3 o más le hagan mitad de daño.

CA: 0; **DG:** 9+9 (55 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 garrazo (+4 al ataque) o 1 rayo de plasma (+2 al ataque); **Daño:** 1d8+4 / 2d8; **TS:** C9; **Moral:** 9; **Conjuros Conocidos:** (Nivel 1): *Curar heridas leves*, *Ordenar*, *Protección contra el Mal*, *Enredar*; (Nivel 2): *Augurio*, *Ayuda*, *Calentar Metal*, *Demonio del Polvo*; (Nivel 3): *Disipar Magia*, *Llamar Rayos*, *Plegaria*; (Nivel 4): *Curar Heridas Graves*, *Detectar Mentiras*; (Nivel 5): *Plaga de Insectos*; **Al.:** Neutral; **PX:** 2000

Dorak Thruun

El líder de la Hermandad del Silencio, el shamán y guerrero Dorak Thruun, es un hombre con una misión. Todo lo que ha averiguado del verdadero pasado de los Sith-Kanan le han llevado a creer que un secreto espeluznante se oculta en sus orígenes, algo que jamás debe salir a la luz. Los Sith-Un descubrieron ese secreto, y se convirtieron en los abominables salvajes que son ahora. Thruun ha jurado que jamás dejará que eso le ocurra a su gente, y hará lo que sea necesario para silenciar la existencia de todo atisbo de tecnología o reliquia de ese pasado... así como a sus poseedores. Ha renunciado a la veneración de los dioses de los Ancestros, sabiendo que son una mentira, y a cambio adora a los espíritus de la naturaleza, lanzando conjuros como un druida de nivel 10. Si se usan las reglas de maestría en armas, Dorak Thruun es un experto en el uso de la lanza (ataque +6, daño 2d4+4, desmontar, ensartar 7 DG, alcance 8 metros).

CA: 2; **DG:** 12+12 (70 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 2 lanzazos (+2 al ataque); **Daño:** 1d6+2; **TS:** D12; **Moral:** 10; **Conjuros Conocidos:** (Nivel 1): *Convocar Animales I*, *Curar Heridas Leves* (2), *Enredar*, *Muro de Niebla*; (Nivel 2): *Calentar Metal*, *Combar Madera*, *Esfera Flamígera*, *Ráfaga de Viento*; (Nivel 3): *Crecimiento de Púas*, *Llamar Insectos*, *Llamar Rayos*; (Nivel 4): *Convocar Animales IV*, *Golpe Flamígero*, *Muro de Hielo*; (Nivel 5): *Cono de Frio*, *Nube Letal*; **Al.:** Neutral; **PX:** 2000

El-Adrel

El-Adrel es una naufraga en este mundo, una viajera de las estrellas anclada a un mundo primitivo y regido por leyes que no comprende. Está sola e intentando sobrevivir a su entorno, mientras intenta hacer todo lo posible por armarse con los restos de tecnología que va encontrando a su paso. Su objetivo último es hacer funcionar la baliza de socorro que ha instalado en las montañas y lograr que alguna nave cercana acuda a su rescate. Desde que llegó al Valle se ha visto acosada, así que adopta una actitud defensiva ante todo nuevo encuentro. A todos los efectos, El-Adrel es una viajera de las estrellas (ver la clase opcional de personaje en *AelMdEA* pg. 313) de nivel 8. Va armada con una pistola de rayos de los Ancestros a la que le quedan 6 cargadores, y su traductor universal funciona a medias, permitiéndole únicamente una comunicación muy rudimentaria, aunque puede comprender y hablar bastante bien la lengua de los Sith-Kanan.

CA: 5; **DG:** 8+8 (57 PG); **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 pistola de rayos (+2 al ataque); **Daño:** 1d10 o más; **TS:** VE8; **Moral:** 7; **Equipo:** Pistola de Rayos, 6 cargadores, traductor averiado; **Al.:** Legal; **PX:** 560

Elfos de Sagoth: **CA:** 5; **DG:** 3 (14 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 espada o 1 arco largo; **Daño:** 1d8 / 1d6; **TS:** El3; **Moral:** 8; **Conjuros Conocidos:** (Nivel 1): *Escudo, Proyectil Mágico*; (Nivel 2): *Flecha Ácida de Nefertiri*; **Al.:** Caótico; **PX:** 65

Enanos Grises: Simplemente otro nombre para los Duergar (AMEA 225)

Granath Kendrick

El más adepto hechicero del Valle Prohibido no es un nativo del mismo, sino un mago proveniente del exterior llamado Granath Kendrick. Kendrick descubrió el Valle por accidente años atrás, antes de su apertura al mundo, y fascinado por los misterios que albergaba, erigió una torre con sus artes místicas y se dedicó a intentar desentrañar los secretos de tan extraño lugar. Su investigación principal se centra en hallar un modo de domeñar las energías ultraterrenas que algunos seres y objetos pueden emplear y manipular, así como en averiguar el lugar del que vinieron. Si lo logra, podría entrar en los libros de historia de la magia como el fundador de una nueva disciplina, una que combinara tecnología y saber arcano en armonía... o eso es lo que espera. Según como sea abordado, Granath puede actuar como patrón de los aventureros, aliado en potencia, o incluso un terrible rival si provocan sus iras. Si se usan las reglas de maestría de armas, Granath es un experto en el bastón (aunque raramente necesita emplearlo como arma): +7 al ataque, daño 1d8+5, bonificador a la armadura -2 contra 3, desviar 2.

CA: 3; **DG:** 9+13 (42 PG); **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 bastón (+3 al ataque); **Daño:** 1d6+3; **TS:** M13 (+6); **Moral:** 10; **Conjuros Memorizados:** (Nivel 1): *Caída de Pluma, Detectar Magia, Dormir, Escudo, Hechizar Persona, Grasa, Identificar, Manos Ardientes*; (Nivel 2): *Abrir, Cambio de Aspecto, Flecha Ácida de Nefertiri, Imagen Reflejada, Invisibilidad*,

*Localizar Objeto, Rayo Debilitador de Karkemish, Telaraña; (Nivel 3): Caballo Fantasmal de Karkemish, Disipar Magia, Lentitud, Volar; (Nivel 4): Armadura Natural, Invisibilidad Mejorada, Polimorfar; (Nivel 5): Dominación, Imbecilidad, Teleportar; (Nivel 6): Esfera Invulnérable de Karkemish, Sugestión de Masas; (Nivel 7): Rayos Multicolores; **Objetos Mágicos**: Anillo de Mago (nivel 1 y 2), Bastón de Poder, Capa de Protección +4, Diadema de Intelecto, 3 pociones de curación, 1 poción de forma gaseosa; **Al.:** Neutral; **PX:** 3300*

Halvar el Torvo

Halvar es el líder de una malhadada expedición que llegó a adentrarse más al interior del Valle Prohibido que la mayoría, y se vieron acorralados por un grupo de grandes lagartos carnívoros y muy astutos. Halvar es un enano pelirrojo con un parche en el ojo izquierdo, de carácter agrio y feroz pero honorable. Si se usan las reglas de maestría en armas, Halvar está entrenado en el hacha de combate (+3 al ataque, daño 1d8+4, pérdida de iniciativa).

CA: 3; **DG:** 4+8 (34 PG); **Mov.:** 20 m.; **Ataque:** 1 hacha (+2 al ataque); **Daño:** 1d8+2; **TS:** E4; **Moral:** 9; **Equipo:** Armadura de Varillas, Escudo, Casco con Cuernos, Hacha de Batalla, Ballesta Pesada; **Al.:** Legal; **PX:** 80

Hengor

Este joven cazador Koth-Kanan es una rareza entre los suyos, con su cabello de un tono rojizo más claro del habitual, casi rubio, y sus ojos azules sin pupila. Su familia ha estado siempre en posesión de un antiguo amuleto de forma hexagonal creado por los Ancestros y que se ha transmitido de generación en generación. El rito de iniciación para el linaje de Hengor es superar una búsqueda en Tanagra para obtener una visión espiritual. Recientemente Hengor obtuvo allí su visión, y en ella, los espíritus le cominaron a buscar un lugar fabuloso conocido como el Reducto de los Dioses, donde el amuleto revelaría su poder. Ahora el joven se está preparando para embarcarse en tan difícil tarea. Sus hermanos de Kanan-Varn no le acompañarán, por una mezcla entre superstición y temor reverente, y Hengor sabe que parte hacia una muerte segura... a no ser que alguien del exterior acceda a acompañarle en su búsqueda. Su misión es aún más peligrosa de lo que imagina: si la Hermandad del Silencio llega a descubrir la importancia del amuleto que posee, los días del joven están contados.

CA: 3; **DG:** 4+4 (26 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 lanza larga y 1 arco largo (+2 al ataque); **Daño:** 1d8+2; **TS:** G4; **Moral:** 9; **Equipo:** lanza larga, arco largo, 20 flechas, hexágono plateado; **Al.:** Legal; **PX:** 80

Hurshuul

El líder del clan de thouls que moran en los Túmulos está imbuido por las fuerzas necrománticas que emanan del lugar, y es capaz de canalizarlas como lo haría un brujo para controlar muertos vivientes y dañar a los vivos. Cuenta como un mago de nivel 6 a efectos de daño, duración de conjuros, etc. Nunca se le encuentra sin su “guardia de honor”, formada por 4 zombies gigantes, y cuenta además con la protección del resto del clan.

CA: 4; **DG:** 6 (32 PG); **Mov.:** 12 m.; **Ataque:** 2 garras / 1 bastón; **Daño:** 1d4 / 1d4 / 1d6; **Conjuros:** (Nivel 1): *Toque Helado* (2); (Nivel 2): *Mano Espectral, Rayo Debilitador de Karkemish*; (Nivel 3): *Toque Vampírico* (2); **TS:** M6; **Moral:** 10; **Equipo:** Anillo de Protección +1; **Al.:** Caótico; **PX:** 820

Intal el Sabio

El espíritu supremo de los Sith-Kanan, Intal el Sabio, El del Ojo en el Cielo, está lejos de ser una bondadosa entidad sobrenatural. Se trata de una inteligencia artificial creada por los Ancestros de los hombres de bronce, cuyo código corrupto y alteradas subrutinas lógicas han convertido en un tirano paranoico y homicida, que mantiene deliberadamente en la ignorancia y el salvajismo a aquellos a quienes debería proteger y servir. Desde su “templo” en el Reducto de los Dioses, que en realidad es un módulo auxiliar de la astronave que se estrella en el Valle, Intal controla a ejércitos de máquinas vivientes y de Ancestros reanimados y controlados ciberneticamente. Si se requiere su intervención directa, Intal es capaz de descargarse en cualquier máquina viviente que esté en las inmediaciones de su templo, y dispone de una amplia reserva de ellos, prefiriendo los modelos Ejecutores si calcula que necesitará entrar en combate. Si la máquina es destruida mientras está bajo el control de Intal, éste se recargara de nuevo en sus módulos centrales de memoria al cabo de 1d4x10 minutos, con todas sus funciones plenamente operativas.

Jalad

El shamán de los Aldros-Ahni, Jalad, es un hombre sabio que ha sabido aconsejar bien al líder de la tribu, Darmok, en cuanto a los extranjeros venidos del exterior del Valle, optando por la cooperación y comercio antes que por una hostilidad que traería la desgracia a la tribu. No todos los miembros de la tribu están de acuerdo con sus líderes, pero todos respetan su autoridad y su palabra, y Jalad, a pesar de ser extremadamente anciano, sabe como hablar con los guerreros jóvenes y aplacar sus ánimos. Mientras los forasteros cumplan su parte de los acuerdos, y Jalad siga siendo el shamán de la tribu, las relaciones amistosas permanecerán intactas.

CA: 5; **DG:** 4+4 (22 PG); **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 bastón; **Daño:** 1d6; **Conjuros:** (Nivel 1): *Curar Heridas Leves, Detectar el Mal*; (Nivel 2): *Bendecir, Retener Personas*; (Nivel 3): *Curar Enfermedad*; **TS:** C5; **Moral:** 8; **Equipo:** Bastón, amuletos y fetiches por valor de 150 mo; **Al.:** Legal; **PX:** 150

Kauran

El más grande y físicamente imponente de los pteraks de Raham Thera, Kauran también es un individuo especialmente astuto y ambicioso para los estándares de su raza. Sus ansias por competir con Ultham Thera y convertir su ciudad-nido en un poder capaz de rivalizar con el de la capital pteriana se traduce en una actividad incursora constante y agresiva contra los moradores del Valle. Numerosos forasteros y hombres de bronce por igual acaban como esclavos en Raham Thera, horadando galerías en la roca y acabando como comida para las

crías cuando ya están demasiado débiles para seguir trabajando. Acabar con Kauran sería sin duda el primer paso para poner fin al régimen de terror de Raham Thera, algo más fácil de decir que de hacer. Si se usan las reglas de maestría en armas, Kauran es un experto en el hacha de asta (ataque +6, daño 1d12+7, bonificador a la armadura -2 contra 1, desviar 1)

CA: 0; **DG:** 8+3 (55 PG); **Mov.:** 9 m., 15 m. volando; **Ataque:** 1 hacha de asta (+2 al ataque) o jabalina o mordisco; **Daño:** 1d10+3 / 1d6+2 / 1d6+2; **TS:** G8; **Moral:** 10; **Equipo:** hacha de asta, arnés metálico y hombreras, 6 jabalinas; **Al.:** Caótico; **PX:** 560

Kubral Kai

Si los Sith-Un son un atajo de salvajes caníbales, degenerados y dementes, su líder, el legendario guerrero Kubral Kai, a primera vista parece la excepción. En la mayor parte de las situaciones, parece casi cuerdo, ocultando su mente profundamente trastornada y caótica bajo una fachada de gélida cordialidad. Sin embargo, esa frialdad es terriblemente frágil, y cualquier nimio pretexto puede romperla de repente, revelando violentamente el verdadero monstruo sádico que es en realidad. Kubral Kai utiliza pigmentos para teñir su piel broncinea de un blanco hueso, y sobre su rostro enblanquecido se pinta grotescas pinturas de guerra. Es un verdadero terror en combate, blandiendo con salvaje abandono sus 4 hachas de batalla hechas de hueso de dinosaurio. Si se usan las reglas de maestría en armas, Kubral Kai es un gran maestro en el hacha de combate (ataque +8, daño 1d8+10, pérdida de iniciativa, aturdir, alcance 6 metros).

CA: 2; **DG:** 11+11 (70 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 4 hachas (+2 al ataque); **Daño:** 1d8+2; **TS:** G11; **Moral:** 11; **Equipo:** 4 hachas de hueso, amuleto de colmillo de gran bestia tallado (750 mo); **Al.:** Caótico; **PX:** 1200

Kytherea

Kytherea es la reina de las hadas oscuras del Bosque de Athar. Es una beldad cuya larga y lustrosa melena es de un dorado casi blanco por la mañana, rojo como el fuego durante el mediodía y negro como el azabache por la noche. Tiene todos los poderes de los que gozan sus doncellas, además de su propia y poderosa magia feérica. Con sólo deseárselo, Kytherea puede revelar toda su auténtica belleza y esplendor, una visión que no está hecha para ojos humanos. Cualquiera que lo presencie debe salvar contra conjuros o quedar ciego permanentemente. Además, puede lanzar el conjuro de *Hechizar Persona* o *Hechizar Monstruo* a voluntad, y emplear los siguientes hechizos una vez al día: *Confusión*, *Crecimiento Vegetal*, *Terreno Ilusorio*, *Miedo* y *Sugestión de Masas*. Kytherea es inmune a las armas no mágicas.

CA: -1; **DG:** 12 (66 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 golpe y 1 mordisco; **Daño:** 1d8/1d8; **TS:** G12; **Moral:** 9; **Equipo:** ninguno; **Al.:** Caótico; **PX:** 2800

Leriani

Esta exploradora elfa silvana pertenece al grupo de Halvar el Torvo, y se encuentra en la misma mala posición que el resto de sus compañeros. Leriani cree que por sí sola podría

escapar del cerco en el que los tienen encerrados los megarraptores, pero odia la idea de dejar atrás a sus camaradas, por lo que se ha permanecido a su lado hasta ahora. Si se usan las reglas de maestría en armas, Leriani está entrenada en el arco largo (+3 al ataque, daño 1d8+1, bonificador a la armadura -1 contra 1, pérdida de iniciativa, alcance 30 metros).

CA: 4; **DG:** 4 (18 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 espada larga o 1 arco largo (+2 al ataque); **Daño:** 1d8; **TS:** El4; **Moral:** 8; **Conjuros Conocidos:** (Nivel 1): *Escudo, Salto*; (Nivel 2): *Fuerza Extraordinaria de Kurgus, Invisibilidad*; **Equipo:** Cuero Tachonado, Arco Largo, Espada Larga; **Al.:** Legal; **PX:** 135

Meldryn

El anciano Meldryn es un verdadero enigma viviente. Aunque tiene la apariencia de un venerable anciano humano de larga barba blanca, nadie sabe quien o qué es en realidad. Los pocos que han oído hablar de él creen que se trata de un espíritu de la naturaleza, el guardián de las últimas tierras incorruptas del Valle Prohibido, anterior al mismo Cataclismo. Otras leyendas cuentan que se trata de un archidruida inmortal, o el último superviviente de la raza de hombres que perecieron ahogados cuando los dioses furiosos anegaron el mundo. Meldryn tiene el poder de ocultar su Jardín a ojos de los intrusos, confundiendo los sentidos de quienes no han sido invitados, aunque todos los animales conocen instintivamente su paradero. En el interior de su Jardín, Meldryn es intocable. No se le puede dañar, e incluso los intentos de hacerlo misteriosamente no llegan a producirse, aunque tampoco él tiene la capacidad de dañar a otros. La única manera de llegar a destruirle sería destruir el propio Jardín, algo que alertaría a todos los animales de los alrededores, que acudirían en hordas, ignorando las habituales dinámicas entre especies, para defender tal lugar sagrado.

Orson de Alchest

Este joven clérigo de un dios justo y honorable es miembro de la cuadrilla de Halvar el Torvo, y suele servir de guía espiritual de sus compañeros. Es un guerrero sagrado recto y justo, de brazo firme y fe aún más sólida. Está convencido de que su actual situación es una prueba de fuego de su dios, y de que saldrán airoso de ella si conservan su valor y no sucumben al desaliento. Si se usan las reglas de maestría en armas, Orson está entrenado en el martillo de guerra (+3 al ataque, daño 1d6+3).

CA: 2; **DG:** 4+4 (26 PG); **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** martillo de guerra (+1 al ataque); **Daño:** 1d6+1; **TS:** C4; **Moral:** 10; **Conjuros Conocidos:** (Nivel 1): *Crear Agua, Curar Heridas Leves, Protección contra el Mal*; (Nivel 2): *Ayuda, Bendecir*; **Equipo:** Cota de Bandas, Escudo, Martillo de Guerra, Ballesta Ligera; **Al.:** Legal; **PX:** 135

Rey-Erl

El antiguo señor de las hadas de Athar y consorte de Kytherea, el Rey-Erl ahora cabalga de noche por sus dominios, tras una gran jauría de grandes mastines feéricos, enloquecido por la furia y el dolor de su pérdida. La Cacería Salvaje antaño perseguía a los malvados y purgaba el bosque de peligroso y amenazas. Ahora el Rey-Erl ha perdido la capacidad de

distinguir entre bien y mal, amigo y enemigo, y cualquiera que se cruce en su camino es susceptible de acabar destrozado. El Rey-Erl tiene la apariencia de un jinete elfo fantasmagórico, con la cabeza coronada por astas de ciervo y montado sobre un caballo negro como la noche. Por delante suyo cabalgan una docena de mastines feéricos, aullando y ladrandos, avisando a quienes se encuentren cerca de que la Cacería Salvaje ha empezado. El Rey-Erl no suele entrar en combate hasta que al menos la mitad de sus perros hayan caído, momento en el que espoleara su caballo para atacar con su larga lanza +3 a sus víctimas. Como espíritu del bosque atado a su reina, el Rey-Erl no puede morir realmente mientras Kytherea siga con vida, y por lo tanto no necesita actuar con precaución o estrategia alguna, limitándose a cargar desde su montura con salvaje abandono. Si, mediante algún acto excepcional, se consigue que el Rey-Erl no ataque y abandone su furia, es posible que pida ayuda a los personajes para restablecer el equilibrio en el bosque y recuperar a su reina. Si se usan las reglas de maestría de armas, el Rey-Erl es un gran maestro de la lanza (ataque +11, daño 2d4+9, desmontar, ensartar 14 DG, alcance 12 metros). Las armas que no sean de hierro frío le causan mitad de daño.

CA: 0; **DG:** 13 (77 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 lanza (+3 al ataque); **Daño:** 1d8+4; **TS:** G13; **Moral:** 11; **Equipo:** Lanza +3; **Al.:** Neutral; **PX:** 2400

Shaka

Shaka es el shamán de Kanan-Varn, el mayor poblado de los hombres de bronce. Es un Koth-Kanan de cuatro brazos, y ha aprendido a usar los cuatro para lanzar conjuros y atacar físicamente a la vez, algo que ningún otro shamán ha logrado y de lo que se siente muy orgulloso. Shaka es un shamán guerrero, que tiende a invocar a espíritus combativos o elementales, y que actúa como consejero militar de la líder de la tribu, Tama. Como ella, es suspicaz con los extranjeros, y aunque no directamente hostil, sería muy complicado ganarse su confianza.

CA: 3; **DG:** 8+8 (48 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 lanza (+1 al ataque) más 1 conjuro; **Daño:** 1d6+3; **Conjuros:** (Nivel 1): *Causar Heridas Leves, Enredar, Manos Ardientes, Piedra Mágica*; (Nivel 2): *Esfera Flamígera, Hilar Metal, Racha de Viento*; (Nivel 3): *Crecimiento Animal, Golpear, Rayo Eléctrico*; (Nivel 4): *Golpe Flamígero, Muro de Hielo*; **TS:** C8; **Moral:** 9; **Equipo:** Lanza, fetiche y amuletos por valor de 3000 mo; **Al.:** Neutral; **PX:** 1560

Shetala

La shamán de los Sith-Un es tan salvajemente bella como inenarrablemente malvada. Se entrega a poderes del más allá en obscenas ceremonias, y a cambio obtiene grandes poderes sobrenaturales. Shetala contacta con sus patrones a través de un espejo arcano de gran tamaño, oculto en lo más profundo del territorio Sith-Un. Mediante el espejo recibe órdenes e instrucciones, y gustosamente cumple con todas las voluntades y caprichos de sus oscuros amos. Para cualquiera que no sea Shetala, el espejo funciona como un *espejo atrapavidas* (AelMdE Avanzado, 176), pero la shamán puede usarlo como una bola de cristal que, además, le permite utilizar un hechizo de *Contactar con Otro Plano* una vez a la semana. Si se emplean las reglas de maestría en armas, Shetala es experta en el uso de la maza (ataque +6, daño 1d8+8, bonificador a la armadura -2 contra 2, alcance 3 metros).

CA: 2; **DG:** 9+9 (63 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** Cetro (+2 al ataque); **Daño:** 1d8+6; **Conjuros:** (Nivel 1): *Causar Miedo, Curar Heridas Leves, Fuego Imaginario, Ordenar*; (Nivel 2): *Canto, Demonio del Polvo, Guardia del Dragón Alado, Retener Persona*; (Nivel 3): *Animar a los Muertos, Contagiar Enfermedad, Maldición*; (Nivel 4): *Libre Acción, Ramas en Serpientes*; (Nivel 5): *Rayo de la Muerte*; **TS:** C9; **Moral:** 10; **Equipo:** Espejo de Shetala, Anillo de Protección +2, Cetro de Terror; **Al.:** Caótico; **PX:** 2400

Sokath

El shamán de los Bulka-Shanti es un hombre de bronce menudo y arrugado, de ojos estrechos y aquejado por una tos constante que le debilita y le obliga a andar apoyado en su bastón. Esta dolencia le viene por una exposición prolongada a las esporas del Bosque Fúngico, y no parece tener curación aparente. Es un hombre obsesionado con proteger la aldea y sus moradores de los horrores del Bosque Fúngico, y puede llegar a tomar decisiones muy drásticas con el fin de lograrlo.

CA: 5; **DG:** 5+5 (22 PG); **Mov.:** 20 m.; **Ataque:** ninguno; **Daño:** —; **Conjuros:** (Nivel 1): *Detectar el Mal, Protección contra el Mal, Purificar Comida y Agua*; (Nivel 2): *Augurio, Bendecir*; (Nivel 3): *Glifo de Protección*; **TS:** C5; **Moral:** 7; **Equipo:** Bastón; **Al.:** Neutral; **PX:** 250

Soldados del Campamento

CA: 4; **DG:** 2; **Mov.:** 20 m.; **Ataque:** arma; **Daño:** 1d8; **TS:** G2; **Moral:** 8; **Equipo:** Cota de Mallas, Escudo, Espada Larga, Ballesta Pesada; **Al.:** Neutral; **PX:** 20

Sycorax

Sycorax es la taimada y hábil conjuratriz pteriana que gobierna la ciudad-nido de Zoham Thera. Aunque amoral como el resto de su especie, Sycorax dirige su mirada hacia el interior de su ciudad en lugar de hacia el exterior, haciendo de Zoham el menos agresivo de los nidos pterianos. La obsesión de Sycorax es llegar a descubrir mediante la investigación mágica un método fiable para protegerse de los poderes mentales de los trilladores, a los que ha sabido reconocer como una terrorífica amenaza para todo el Valle. Y si ya de paso lograra replicarlos... Con el fin de alcanzar dichos objetivos, es incluso capaz de cooperar con humanos y otros extranjeros, si cree que ello le permitiría avanzar más en su investigación. Por supuesto, es muy fácil que dichos colaboradores acaben siendo parte de sus experimentos una vez su utilidad para la pteriana se haya agotado. A veces, Sycorax adopta forma humana o Sith-Kanan con su conjuro de Cambio de Aspecto para obtener información de exploradores y nativos por igual, o con fines más macabros en mente.

CA: 5; **DG:** 10+2 (45 PG); **Mov.:** 9 m.; **Ataque:** 1 arma; **Daño:** 1d4; **Conjuros:** (Nivel 1): *Dormir, Hechizar Persona, Escudo*; (Nivel 2): *Cambio de Aspecto, Flecha Ácida de Nefertiri, Invisibilidad*; (Nivel 3): *Disipar Magia, Meteoros Ígneos de Nebula, Sugestión*; (Nivel 4): *Confusión, Polimorfar, Puerta Dimensional*; (Nivel 5): *Mano de Fistan*,

Telequinesis; TS: M10; **Moral:** 9; **Equipo:** Daga, Varita de Paralización; **Al.:** Caótico; **PX:** 2400

Tama

La líder de Kanan-Varn es una reputada cazadora y rastreadora Sith-Kanan que se ha ganado la admiración y el respeto de toda su tribu. Es una líder nata, y su carisma y dotes de mando son en buena medida responsables de la prosperidad y el crecimiento del poblado. Es muy protectora para con su pueblo, y ello la hace mostrarse muy suspicaz con los extranjeros. Tama sólo puede ser sorprendida con un 1 en 1d6, y puede sorprender con 1-3 en 1d6, y puede rastrear como si fuera un explorador. Sus tatuajes azules son místicos, y le confieren un +2 a su CA y a sus salvaciones. Si se emplean las reglas de maestría en armas, Tama es experta en el uso de la lanza larga (ataque +5, daño 1d10+4, desmontar, ensartar 7 DG, alcance 8 metros).

CA: 0; **DG:** 9+9 (54 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** 1 lanza larga; **Daño:** 1d8+2; **TS:** E9; **Moral:** 9; **Equipo:** Lanza larga, tatuajes místicos; **Al.:** Neutral; **PX:**

Telcomnes

Telcomnes el Mensajero, otro de los espíritus venerados por los hombres de bronce, es en realidad lo que queda del holodroide de Telecomunicaciones de la nave estelar estrellada hace milenios, que se sigue proyectando a intervalos temporales aleatorios desde el satélite que orbita el planeta desde el Cataclismo. Antaño, Telcomnes podía adoptar forma física gracias a un sistema de luz coherente que dotaba de solidez a su cuerpo holográfico. Ese sistema dejó de funcionar hace mucho tiempo, y ahora sólo se aparece como una imagen fantasmal que repite mensajes incomprensibles sin la ayuda de la magia o de un shaman Sith-Kanan. Sus crípticos avisos podrían servir de indicios acerca de la verdadera naturaleza del Valle Prohibido.

Temarc

Temarc, también conocido como el Ermitaño Loco, es un místico demente con poderes psíónicos. Tras descubrir el Monolito Negro y recibir sus “bendiciones”, el incremento brusco de sus capacidades intelectuales le dotó de grandes poderes, pero hizo añicos su cordura y fragmentó su personalidad en seis, convirtiéndole en un personaje absolutamente imprevisible. Normalmente, su antigua personalidad, la de un monje sabio, sereno y contemplativo, es la predominante, pero a intervalos aleatorios, cualquiera de “los otros” puede asumir el control. Cada 3d20 minutos existe una probabilidad de un 25% de que la personalidad de Temarc cambie. Si eso ocurre, tirar 1d6 en la siguiente tabla:

- 1 - **El Monje:** sereno, tranquilo, pacífico, ascético (Legal)
- 2 - **El Guardián:** noble, protector, altruista, heroico (Legal)
- 3 - **El Vagabundo:** errabundo, solitario, hosco, enigmático (Neutral)
- 4 - **El Salvaje:** desbocado, impulsivo, lujurioso, violento (Neutral)
- 5 - **La Sombra:** furtivo, traicionero, codicioso, calculador (Caótico)

6 - **El Azote**: cruel, sádico, macabro, implacable (Caótico)

Sea cual sea la personalidad dominante en un momento dado, su combinación de poderes físicos, mentales y espirituales le convierten en un enemigo terrible si se le provoca, o si su locura le lleva a atacar de improviso. Sólo puede ser sorprendido con un 1 en 1d6, y sus puños y piernas cuentan como armas +3 a efectos de criaturas inmunes a las armas normales. Su resistencia física es sobrenatural, permitiéndole recibir solo la mitad de daño de cualquier conjuro o arma de aliento si fallara la tirada de salvación, o ningún daño si la supera. Tiene un don de lenguas que le permite entender y expresarse en cualquier idioma, incluso con los animales, y concentrándose puede sanar su cuerpo una vez al día, curándose un punto de daño por Dado de Golpe. Por otra parte, Temarc obtuvo del Monolito los siguientes poderes psíónicos, idénticos a los de un trillador mental o recolector de cabezas: *Acometida Mental* (1), *Sondeo Telepático* (3), *Barrera Inercial* (5), *Levitación* (3), *Tercer Ojo* (5), *Proyectar Fuerza Telekinética* (5), *Enlace Mental* (7) y *Proyectar Energía Psíquica* (9). Temarc dispone de 20 puntos de poder al día, y el coste de cada poder está entre paréntesis junto a su nombre.

CA: 0; **DG:** 11 (69 PG); **Mov.:** 69 m.; **Ataque:** 3 golpes; **Daño:** 2d12; **TS:** M11; **Moral:** 9; **Equipo:** Ninguno; **Al.:** Varía; **PX:** 2800

Thunor

El caudillo del clan de ogros-magos que se han asentado en las ruinas de Kimbara es un ejemplar especialmente grande y robusto de su especie, con los máximos puntos de golpe para sus DG (64 PG).

Ushanti

Este viejo guerrero leontauro tiene la melena canosa, un ojo blanco por las cataratas y cicatrices de zarpazos en los costados, pero a pesar de su avanzada edad, sigue siendo el guerrero más diestro y capaz de la tribu, y por lo tanto, sigue ostentando su liderazgo. Es consciente de que sus días están tocando a su fin, y nada le gustaría más que poder ampliar el territorio de los leontauros y librarles de la amenaza de los Sith-Un antes de traspasar a las grandes sabanas del más allá. Si se emplean las reglas de maestría de armas, Ushanti está entrenado en el uso de la lanza (ataque +2, daño 1d6+3, desmontar, ensartar 4 DG, alcance 6 metros) y las garras (ataque +2, daño 1d6+3)

CA: 4; **DG:** 8+8 (48 PG); **Mov.:** 50 m.; **Ataque:** 2 garras y lanza; **Daño:** 1d4+2/1d4+2/1d6+1; **TS:** G8; **Moral:** 9; **Equipo:** Escudo, lanza, ; **Al.:** Neutral; **PX:** 1060

Uzani

La líder de los Bulka-Shanti es una cazadora Koth-Kanan extremadamente testaruda. Cree firmemente que la presencia de su tribu es lo que impide que el Bosque Fúngico siga creciendo y extendiéndose por el Valle, y se niega a trasladar su hogar ancestral a una zona

más segura. Debido a ello, los Bulka-Shanti viven en un estado de guerra constante contra los trilladores y sus esclavos, una guerra que cada día que pasa están más cerca de perder. En consecuencia, su tercera líder no cesa de buscar aliados y herramientas que les permitan resistir un día más. Uzani es una experta arquera, y gracias a su gran agilidad y sus cuatro brazos, ha dominado la técnica de recargar y disparar extremadamente rápido, pudiendo soltar 3 flechas por asalto. Si se emplean las reglas de maestría de armas, Ushanti es experta en el uso del arco largo (ataque +6, daño 1d10+2, bonificador a la armadura -2 contra 1, pérdida de iniciativa, alcance 35 metros).

CA: 2; **DG:** 7+7 (42 PG); **Mov.:** 40 m.; **Ataque:** arco largo (3 disparos, ataque +4); **Daño:** 1d8; **TS:** G7; **Moral:** 9; **Equipo:** Arco Largo +1, Carcaj de Weit; **Al.:** Neutral; **PX:**

Yonvan Kanehem

El auto-proclamado gobernador del Campamento es un antiguo mercenario y aventurero, y fue uno de los primeros exploradores en descubrir el Valle Prohibido. Ahora se ha asentado como autoridad máxima de la ciudad de lona, desde donde utiliza su posición para cobrar aranceles a quien pretenda sacar riquezas del Valle y planea nuevas maneras y cada vez más descabelladas maneras de enriquecerse (que no supongan un riesgo personal para él, evidentemente). Además de mercenario, Kanehem en tiempos fue también un ladrón de considerable talento, y puede usar las habilidades correspondientes a un ladrón de nivel 7.

CA: 6; **DG:** 7 (36 PG); **Mov.:** 30 m.; **Ataque:** 1 espada larga; **Daño:** 1d8; **TS:** L7; **Moral:** 7; **Equipo:** Armadura de cuero, espada larga, arco corto, ; **Al.:** Neutral; **PX:** 440