



# COMO CREAR UN MONSTRUO

## Recetas para el desastre

por Skip Williams • ilustraciones por Darrell Riche

traducido por Jess de Zaragoza • revisión y formato por Roberto Pisonero (Klannad)

*Realmente todos los grandes monstruos tienen una cosa en común — se pueden resumir con sólo unas pocas palabras. Es el primer y más esencial ingrediente en cualquier receta de monstruo — una sólida y sencilla base de lo que es el monstruo. Comprueba si puedes reconocer estas clásicas bestias:*

*Cambiaformas, muerto viviente, chupa-sangre*

*Horror tentaculado que freirá tu mente y comerá tu cerebro*

*Reptil volador, escupe fuego*

*Excavador de ojos de insecto que te hará perder la razón*

¿Reconociste al vampiro, al azotamentes, al dragón rojo, y a la mole sombría?

Si no puedes resumir tu idea del nuevo monstruo en algo tan simple como estos ejemplos, necesitas un mayor enfoque. Piensa detenidamente qué es lo que tu monstruo hace.

Todos los elementos para nuestra receta de monstruo sirven para convertir tu concepto a palabras y números con los que puedas usar el monstruo en el juego. No existe un orden establecido para tratar con estos elementos, por ello examinémoslos en el mismo orden que se presentan en el *Manual de Monstruos*.

### Nombre del monstruo

Puedes crear un monstruo especialmente fabuloso, pero si le pones un nombre estúpido nadie se tomará a la criatura en serio. El mejor lugar donde empezar es tu concepto básico del monstruo. ¿Puedes encontrar un nombre descriptivo que no sea mayor de una o dos palabras? Si puedes, a menudo tendrás un buen nombre; sospecho que el azotamentes fue nombrado siguiendo este estilo. Una cosa a favor de los nombres descriptivos es que cualquiera que

sabe el nombre tiene alguna idea de como es el monstruo.

Algunas veces un nombre descriptivo no es adecuado. Piensa en la mole sombría. ¿Sería tan temible si lo llamas el excavador de ojos insectoides? ¿El horror de cuatro ojos? Para tales criaturas necesitarás un nombre con un sonido más mítico y literario (aunque “mole sombría” es de algún modo descriptivo). Busca cualquier cosa que te suene bien, pero ten lo siguiente en mente: El nombre debería ser medianamente fácil de leer, pronunciar, y deletrear. También, haz que sea razonablemente corto, y si estás escribiendo en inglés, deletréalo como una palabra inglesa normal. En el nuevo D&D, estamos haciendo un esfuerzo para evitar los plurales irregulares. Eso significa que cuando estás hablando de dos o más de tus monstruos, simplemente añades una “s” al nombre. Si tu nombre no funciona con “s”, cámbialo para que lo haga.

### Tamaño

El tamaño de una criatura afecta a sus habilidades de combate de múltiples maneras. En general, cuanto más grande

es la criatura, más repugnante es. (Eso no fue siempre el caso en ediciones anteriores del juego). El *Manual de Monstruos* usa las categorías de tamaño mostradas en la tabla **Tamaños de las Criaturas**.

Al asignar el tamaño a tu monstruo, piensa en tu concepto del monstruo. ¿Necesita la criatura ser realmente fuerte y resistente? ¿Tiene un apetito voraz? Si es así, debería ser grande. ¿La criatura es escurridiza, ágil, pasa desapercibida con facilidad? Si es así, debería ser más pequeña.

El tamaño de una criatura afectará a sus puntuaciones de características y a su número de Dados de Golpe. (Ver la sección “Tipos de Criaturas” más abajo).

### Tipo de criatura

El tipo de una criatura define como es la criatura y que es lo que puede hacer de la misma manera que la clase de un personaje define las habilidades del personaje. El tipo de una criatura determina el tamaño de sus Dados de Golpe y como la magia afecta a la criatura; por ejemplo, el conjuro *inmovilizar animal* afecta sólo a criaturas del tipo animal. El tipo, junto con el tamaño, ayuda a determinar sus puntuaciones de características, número de Dados de Golpe, y categorías de daño (como se muestra más abajo).

### Legendo las entradas

Cada entrada comienza con una descripción corta del tipo. Le sigue la información específica:

**Dado de Golpe:** El tamaño de los Dados de Golpe del tipo.

**Bonificador de ataque:** El bonificador de ataque del tipo en función de sus Dados de Golpe (Cada Dado de Golpe equivale a un nivel en la columna apropiada de la Tabla 3-1 en el *Manual del Jugador*).

**Tiros de salvación buenos:** Los bonificadores a los Tiros de salvación en función de sus Dados de Golpe (cada Dado de Golpe equivale a un nivel). Cualquier tipo de tiro de salvación que aparece aquí usa el valor más alto en la Tabla 3-1 en el *Manual del Jugador*. Los otros tiros de salvación usan el valor más bajo.

**Puntos de habilidad:** Calcula los puntos de habilidad de la criatura de acuerdo a la fórmula dada. La mayoría de las criaturas ganan más puntos de habilidades si tienen más Dados de Golpe que el mínimo habitual para su tamaño. (Trata las fracciones de Dados de Golpe como un Dado de Golpe completo al calcular

los puntos de habilidades). Resta el número mínimo de Dados de Golpe para la categoría de tamaño de la criatura de sus Dados de Golpe reales para determinar cuantos Dados de Golpe extras tiene.

Mira más abajo la sección sobre habilidades para informarte como gastar los puntos de habilidades de la criatura.

**Dotes:** Para determinar el número de

**Aberración:** Este tipo funciona mejor para criaturas que parecen simplemente insólitas. Las aberraciones con alta puntuación en Inteligencia tendrán una buena selección de habilidades y dotes. Tienen habilidades de combate medianamente buenas pero no muchos puntos de vida. Si quieres que tu criatura sea un duro combatiente, necesitarás darle algún tipo de habilidad de ataque especial. Por ejemplo un carroñero reptante tiene ocho ataques de tentáculos que causan parálisis.

**Ajeno:** Si viene de otro plano y no es un elemental, es un ajeno.

**Animal:** Este tipo normalmente no será adecuado para cualquier criatura con la que hayas soñado a menos que vayas a crear una ecología alienígena completa y necesites criaturas para llenar los mismos nichos ecológicos que ocupan los animales terrestres.

**Bestia:** Este es una evolución desde un animal normal. Úsalo para cualquier criatura medianamente mundana que no tenga ninguna habilidad mágica. Aunque las bestias pueden ser más astutas que los animales, pueden tener Inteligencia animal (puntuación de Inteligencia de 1 o 2) también. Puedes usar este tipo para criaturas del mundo real que fueron extintas al principio de la historia, como los dinosaurios.

**Bestia mágica:** Si tu criatura se parece a un animal pero tiene habilidades sobrenaturales o tipo conjuro, es probablemente una bestia mágica.

**Cambiaformas:** Usa este tipo para cualquier criatura cuyo truco favorito es convertirse en otra cosa o persona.

**Cieno:** Si es una masa amorfa, sin mente, es un cieno. De lo contrario, probablemente es una aberración.

**Constructo:** Usa este tipo para cualquier criatura que ha sido construida en vez de haber nacido.

## ENCAJANDO TU CONCEPTO A UN TIPO DE MONSTRUO

**Normalmente es una buena idea desarrollar primero un concepto de monstruo, y entonces escoger un tipo que represente el concepto.**

**Dragón:** Usa el tipo dragón para variaciones sobre el diseño de un dragón básico (un reptil volador con aptitudes sobrenaturales). Este tipo es excepcionalmente poderoso, combinando excelentes tiros de salvación, gran pericia en combate y una amplia selección de habilidades. (El juego se llama DUNGEONS & DRAGONS, después de todo). Si tu criatura es esencialmente sólo un reptil volador (como un pterodáctilo), el tipo de bestia es probablemente más adecuado.

**Elemental:** Usa el tipo elemental para cualquier criatura de los planos elementales.

**Fata:** Las fatas incluyen a las hadas y la mayoría de las criaturas silvanas benignas. También incluyen criaturas malignas como los espíritus del bosque y las hadas sombrías.

**Gigante:** Si tu criatura es humanoide y al menos tan grande como un ogro, es probablemente un gigante, especialmente si no tiene demasiadas habilidades especiales.

**Humanoide:** Cualquier cosa que se parezca a un humano y sea más pequeño que un ogro debería ser probablemente humanoide.

**Humanoide monstruoso:** Usa este tipo para cualquier cosa que combine elementos de humano y animal o anatomía monstruosa a menos que sea lo suficientemente insólita como para ser una aberración.

**Muerto viviente:** Si está muerto, pero todavía patea, es un muerto viviente (aunque podría ser un constructo si es sólo una colección de partes animadas a través de un proceso arcano). Si la criatura tiene una habilidad de drenaje de energía o drenaje de características, es más probable que sea un muerto viviente en lugar de un constructo.

**Planta:** Si es vegetal, es una planta.

**Sabandija:** Usa este tipo para insectos gigantes y otros invertebrados no inteligentes. Si tu criatura tiene una puntuación de inteligencia y la has considerado como del tipo alimaña, es probablemente una bestia o una aberración.

dotes, mira la descripción de cada tipo de monstruo.

**Notas:** Esta línea contiene información adicional sobre el tipo, incluyendo cualquier habilidad estándar que tenga.

**Tamaño:** La tabla muestra las características que acompañan a cada tamaño. Estas son sólo sugerencias, no límites absolutos.





## Aberración

Las aberraciones tienen raras anatomías, habilidades extrañas, mentes alienígenas, o cualquier combinación de las tres (un contemplador, por ejemplo).

**Dado de golpe** ..... 1d8  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)  
**Tiros de salvación buenos** ..... Voluntad  
**Puntos de habilidad** ..... 2 x punt. Int (+2 por cada DG adicional)  
**Dotes** ..... Mod. Int (+1 por cada 4 DG adicionales)  
**Notas** ..... Las aberraciones tienen visión en la oscuridad hasta 60pies.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	22-23	10-11	1/16 d8-1/8 d8	—	1d2	—	1
Diminuto	1	20-21	10-11	1/8 d8-1/4 d8	—	1d3	1	1d2
Menudo	2-3	18-19	10-11	1/4 d8-1/2 d8	1	1d4	1d2	1d3
Pequeño	6-7	16-17	10-11	1/2 d8-1d8	1d2	1d6	1d3	1d4
Mediano	10-11	14-15	12-13	1d8-2d8	1d3	2d4	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d8-4d8	1d4	2d6	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d8-16d8	1d6	2d8	2d4	2d6
Gigantuesco	34-35	10-11	24-25	16d8-32d8	1d8	4d6	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	32d8+	2d6	4d8	2d8	4d6

### Fuerza, Destreza y Constitución:

Estos son los valores típicos para una criatura del tipo y tamaño señalado. La criatura puede tener valores mayores o menores. Mira la sección de puntuaciones de habilidad para pistas sobre asignar las puntuaciones de características sobrantes de la criatura.

**# de Dados de Golpe:** Si se especifica un rango de Dados de Golpe, el total de Dados de Golpe de la criatura debería estar en el rango señalado a menos que sea inusualmente formidable. Si sólo se

da un número de Dados de Golpe, el tamaño tiene poco efecto sobre el total de Dados de Golpe. Trata el número dado como los Dados de Golpe mínimos para el tamaño.

**Daño (cornada):** El índice de daño sugerido para cualquier ataque que la criatura haga con un cuerno o astas.

**Daño (garra):** El índice de daño sugerido para cualquier ataque que la criatura haga arañando, desgarrando, o aguijoneando con un apéndice.

**Daño (golpetazo):** El índice de daño

sugerido para cualquier ataque golpeador que la criatura podría tener (tales como puñetazos, estrangulamiento, bofetadas, y similares).

**Daño (mordisco):** El índice de daño sugerido para cualquier ataque que la criatura realice con su boca o dientes.

## Modificadores de tipo

Un monstruo asociado con un elemento, forma de energía, o similar también gana un modificador entre paréntesis a su tipo. Tales modificadores incluyen: Aire, Tierra, Fuego, Agua, Acuático, Frío, Incorporal, Caótico (sólo ajenos), Malvado (sólo ajenos), Bueno (sólo ajenos), Legal (sólo ajenos).

Un modificador de tipo crea un subtipo dentro de un tipo mayor, tal como muerto viviente (incorporal); relaciona criaturas que comparten características, tales como humanoides (trasgoide); o conecta miembros de diferentes tipos.

Por ejemplo, los dragones blancos y los gigantes de escarcha pertenecen a los tipos dragón y gigante, respectivamente, pero también al subtipo de frío.

Algunos de los modificadores de tipo más comunes que afectan a las aptitudes de la criatura se muestran abajo.

**Frío:** Las criaturas de frío son inmunes al daño por frío. Reciben doble daño por el fuego a menos que se permita una salvación para sufrir la mitad del daño, en cuyo caso recibirán la mitad si tienen éxito y el doble si fracasan.

**Fuego:** Las criaturas de fuego son inmunes al daño por fuego. Reciben doble daño por frío a menos que se permita una salvación para sufrir la mitad del daño, en cuyo caso recibirán la mitad si tienen éxito y el doble si fracasan.

**Incorporal:** Las criaturas incorporales carecen de cuerpo físico. Sólo pueden ser dañadas por otras criaturas incorpóreas, las armas mágicas +1 ó mejores, y los conjuros y aptitudes sortilégas o sobrenaturales. Son inmunes a todo de ataque no mágico. Incluso cuando son golpeadas por conjuros o armas mágicas, tienen un 50% de ignorar todo el daño infligido por esa fuente corporal (excepto los efectos de fuerza, como el *proyector mágico*, o los ataques de las armas con la aptitud *fantasmal*). Una criatura incorpórea no tiene armadura natural pero tiene un bonificador de desvío igual a su modificador de Carisma (con un mínimo de +1).

Las criaturas incorporales pueden atravesar a voluntad objetos sólidos, pero no efectos de fuerza. Sus ataques de toque atraviesan la armadura natural, la arma-



## Ajeno

Los ajenos son criaturas no elementales que vienen de otras dimensiones, realidades, o planos (un demonio, por ejemplo). A menos que sean neutrales, los ajenos tienen subtipos basados en el alineamiento (caótico, maligno, bueno, legal o cualquier pareja compatible de los cuatro).

**Dado de golpe** ..... 1d8  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG (como el guerrero)  
**Tiros de salvación buenos** ..... Fortaleza, Reflejos, Voluntad  
**Puntos de habilidad** ..... 8 x DG (se aplica mod. Int por cada DG)  
**Dotes** ..... 1 (+1 por cada 4 DG adicionales)  
**Notas** ..... Mira el *Manual de Monstruos* para ver las aptitudes especiales del ajeno.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/16d8-1/8d8	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/8d8-1/4d8	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/4d8-1/2d8	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1/2d8-1d8	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	12-13	1d8-2d8	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8-4d8	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8-16d8	2d6	2d6	2d4	1d6
Gigantuesco	32-33	6-7	24-25	16d8-32d8	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	36-37	4-5	28-29	32d8+	4d6	4d6	2d8	2d6

dura, y los escudos, aunque los bonificadores de desvío y efectos de fuerza (como *armadura de mago*) funcionan perfectamente contra ellos.

Las criaturas incorpóreas se mueven en silencio y si ellas no lo quieren no pueden ser oídas con pruebas de Escuchar. No tienen puntuaciones de Fuerza, por lo que sus modificadores de Destreza se aplican tanto a sus ataques cuerpo a cuerpo como a distancia.

**Modificadores de tipo humanoide:** En general cada especie humanoide tiene su propio subtipo. Por ejemplo, la entrada de tipo para un elfo es Humanoide (Elfo).

## Dados de Golpe

Muestra el número y tamaño (número de caras) de los Dados de Golpe y cualquier bonificador a los puntos de vida. El tamaño de los Dados de Golpe dependerá del tipo de la criatura. El número de Dados de Golpe estará en función del tipo de la criatura y a veces de su tamaño. El número de puntos de vida extras está en función de los Dados de Golpe y la puntuación de Constitución de la criatura.

Una muestra entre paréntesis de la media de puntos de vida de la criatura sigue al listado de los Dados de Golpe. Para calcular la media de puntos de vida de la criatura, toma el valor medio de cada dado, aplica el modificador de Constitución de la criatura (una criatura tiene siempre al menos 1 punto de vida por Dado de Golpe), multiplica por el número de Dados de Golpe, y redondea hacia abajo.

Tamaño del dado	Media de valores
1d4	2,5
1d6	3,5
1d8	4,5
1d10	5,5
1d12	6,5

## Iniciativa

Este es el modificador de la criatura a las tiradas de iniciativa. Una nota entre paréntesis muestra de donde provienen los bonificadores (la mayoría del modificador de Destreza de la criatura y de la dote Iniciativa Mejorada si la criatura la tiene).

## Velocidad

Da la tasa de movimiento terrestre de la criatura en pies por movimiento. Todas las velocidades deben ser divisibles por 5 pies. La mayoría de los bípedos tienen una velocidad de 30 pies (veloci-

# Animal

Los animales son criaturas no humanoides, normalmente vertebrados. Si la criatura vivió en la Tierra durante la historia humana (un oso, por ejemplo), es un animal. Una criatura que sólo es una versión más grande o fiera de una animal normal también es un animal.

**Dado de golpe** ..... 1d8

**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)

**Tiros de salvación buenos** ..... Fortaleza o Reflejos

**Puntos de habilidad** ..... 10-15

**Dotes** ..... —

**Notas** ..... Los animales tienen puntuaciones de Int de 1 ó 2 (los animales predadores tienden a tener unos valores de Inteligencia de 2). Los animales tienen visión en la penumbra.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	22-23	10-11	1/16d8-1/8d8	—	1	—	1
Diminuto	1	20-21	10-11	1/8d8-1/4d8	—	1d2	1	1d2
Menudo	2-3	18-19	10-11	1/4d8-1/2d8	1	1d3	1d2	1d3
Pequeño	6-7	16-17	10-11	1/2d8-1d8	1d2	1d4	1d3	1d4
Mediano	10-11	14-15	12-13	1d8-2d8	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d8-4d8	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d8-16d8	1d6	2d6	2d4	2d6
Gigantuesco	34-35	10-11	24-25	16d8-32d8	1d8	2d8	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	32d8+	2d6	4d6	2d8	4d6

dad humana) si son al menos de tamaño Mediano; los bípedos que son más pequeños del tamaño Mediano tienen velocidades de 20 pies. La mayoría de los cuadrúpedos tienen velocidades de al menos 30 pies (a menos que sean especialmente lentos) independientemente del tamaño. Los predadores o criaturas famosas por su rápido movimiento deberían tener velocidades de 40 pies o más.

Si la criatura tiene otros modos de movimiento, anota todos los que se aplican en orden alfabético. Si la criatura lleva armadura, muestra su tasa de movimiento reducido entre paréntesis a continuación de la entrada principal.

Los otros modos de movimiento son:

**Excavar (Ec):** La habilidad de mover cavando a través del suelo.

**Nadar (Nd):** La criatura puede desplazarse a través del agua sin hacer una prueba de Nadar. Si alguna vez necesita hacer una prueba de Nadar gana un bonificador de +8.

**Tregar (Tr):** La habilidad de moverse hacia arriba y abajo por superficies verticales. Las criaturas con una velocidad de escalada tienen la habilidad de Tregar sin ningún coste y ganan un bonificador de +8 a las pruebas de Tregar. Una tasa de movimiento de escalada debería estar normalmente sobre la mitad de la tasa de movimiento en tierra de la criatura.

**Volar (VI):** La criatura puede volar a través del aire. Todas las velocidades de vuelo deben incluir una nota entre paréntesis sobre su maniobrabilidad, usan-

do uno de los siguientes términos:

**Perfecta:** La criatura es tan maniobrable como un clásico OVNI. Puede permanecer quieta en el aire y girar libremente. Puede cambiar su dirección de movimiento libremente, volar hacia arriba, abajo, adelante, o atrás, todo en el mismo round. Puede volar en línea recta hacia arriba sin pérdida de velocidad, y puede volar hacia abajo en cualquier ángulo al doble de su tasa de velocidad normal.

Este tipo de super maniobrabilidad es bastante rara. Las criaturas que se basan en sus alas para volar probablemente no deberían tener esta maniobrabilidad a menos que sean muy pequeñas o tengan alas que puedan batir muy rápido. Las criaturas nativas del Plano Elemental del Aire, criaturas incorpóreas, y otras criaturas sin alas a menudo tienen este tipo de maniobrabilidad.

**Buena:** La criatura puede volar como un colibrí. Puede girar hasta 90 grados en cualquier dirección (incluso arriba y abajo) por cada 5 pies de movimiento

**Nota:** Si un monstruo de 1 Dado de Golpe o menos tiene una clase (por ejemplo un guerrero kóbold) los bonos de ataque, puntos de habilidad, y dotes son calculados de acuerdo a la clase de personaje, no de acuerdo a los Dados de Golpe del monstruo. Si un monstruo con más de 1 DG tiene una clase, retiene sus habilidades de monstruo además de sus habilidades de clase.

hacia delante. Puede gastar también 5 pies de movimiento para girar 90 grados en el sitio, pero no más de 180 grados de una sola vez.

La criatura puede quedarse quieta en el aire y volar hacia atrás, pero invertir la dirección cuesta 5 pies de movimiento. Mueve a mitad de la velocidad cuando vuela hacia arriba en cualquier ángulo, incluso recto. La criatura puede volar hacia abajo en cualquier ángulo al doble de velocidad y puede volar arriba y abajo en el mismo round.

Los insectos gigantes, criaturas fatas, y algunos ajenos tienen este tipo de maniobrabilidad.

**Regular:** La criatura puede volar tan bien como un pájaro pequeño o un murciélago. Puede girar hasta 45 grados en cualquier dirección (incluso arriba y abajo) por cada 5 pies de movimiento hacia delante. Puede también gastar 5 pies de movimiento para girar 45 grados en el sitio, pero no más de 90 grados de una sola vez.

La criatura no puede permanecer quieta en el aire o volar hacia atrás, y cada round debe mover hacia delante al menos la mitad de su velocidad de vuelo normal o pierde el control. Puede mover hacia arriba en un ángulo de hasta 60 grados, y mueve a la mitad de velocidad

cuando vuela hacia arriba en cualquier ángulo. La criatura puede volar hacia abajo en cualquier ángulo a doble velocidad. Puede volar arriba y abajo en el mismo round, pero cada remonte o picado debe estar separado por un movimiento nivelado de al menos 5 pies.

La mayoría de los voladores pequeños y ágiles tienen este tipo de maniobrabilidad.

**Mala:** La criatura vuela tan bien como un pájaro muy grande. Puede girar hasta 45 grados en cualquier dirección (incluso arriba y abajo) por cada 5 pies de movimiento hacia delante. No puede girar en el sitio.

La criatura no puede permanecer quieta en el aire o volar hacia atrás, y cada round debe volar hacia delante al menos la mitad de su velocidad normal de vuelo o pierde el control. Puede mover hacia arriba o abajo en un ángulo de 45 grados. La criatura mueve a la mitad de velocidad cuando se mueve hacia arriba y a doble velocidad cuando se mueve hacia abajo. Puede volar arriba y abajo en el mismo round, pero cada remonte o picado debe estar separado por un movimiento nivelado de al menos 10 pies.

La mayoría de los grandes monstruos voladores tienen este tipo de maniobrabilidad.

**Torpe:** La criatura puede apenas volar; es tan grácil en vuelo como un pollo de granja. Puede girar hasta 45 grados en cualquier dirección (incluso arriba y abajo) pero cada giro debe estar separado por unos 5 pies de movimiento recto y nivelado.

MAT MITCHELL



## Bestia

Las bestias son vertebrados con anatomías razonablemente normales y ninguna habilidad mágica (un oso lechuza, por ejemplo).

**Dado de golpe** ..... 1d10  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)  
**Tiros de salvación buenos** ..... Fortaleza y Reflejos  
**Puntos de habilidad** ..... 2 x punt. Int (+1 por cada DG adicional)  
**Dotes** ..... —  
**Notas** ..... Las bestias tienen visión en la penumbra y visión oscuridad hasta 60 pies.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	22-23	10-11	1/16d10-1/8d10	—	1	—	1
Diminuto	1	20-21	10-11	1/8d10-1/4d10	—	1d2	1	1d2
Menudo	2-3	18-19	10-11	1/4d10-1/2d10	1	1d3	1d2	1d3
Pequeño	6-7	16-17	10-11	1/2d10-1d10	1d2	1d4	1d3	1d4
Mediano	10-11	14-15	12-13	1d10-2d10	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d10-4d10	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d10-16d10	1d6	2d6	2d4	2d6
Gigantescos	34-35	10-11	24-25	16d10-32d10	1d8	2d8	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	32d10+	2d6	4d6	2d8	4d6

SAM WOOD



## Bestia mágica

Las bestias mágicas son similares a las bestias (ver más arriba), pero tienen aptitudes sobrenaturales o extraordinarias (una bestia trémula, por ejemplo).

**Dado de golpe** ..... 1d10  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG (como el guerrero)  
**Tiros de salvación buenos** ..... Fortaleza y Reflejos  
**Puntos de habilidad** ..... 2 x punt. Int (+1 por cada DG adicional)  
**Dotes** ..... 1 + modificador Int (+1 por cada 4 DG)  
**Notas** ..... Las bestias mágicas poseen visión en la oscuridad (60 p.) y visión en la penumbra.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	22-23	10-11	1/16d10-1/8d10	—	1	—	1
Diminuto	1	20-21	10-11	1/8d10-1/4d10	—	1d2	1	1d2
Menudo	2-3	18-19	10-11	1/4d10-1/2d10	1	1d3	1d2	1d3
Pequeño	6-7	16-17	10-11	1/2d10-1d10	1d2	1d4	1d3	1d4
Mediano	10-11	14-15	12-13	1d10-2d10	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2d10-4d10	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4d10-16d10	1d6	2d6	2d4	2d6
Gigantescos	34-35	10-11	24-25	16d10-32d10	1d8	2d8	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	32d10+	2d6	4d6	2d8	4d6

## ¿Aberración, bestia o bestia mágica?

Algunas veces estos tres tipos de criatura pueden ser difíciles de clasificar. Aquí hay algunos indicadores:

- Cualquier cosa que sea simplemente una colección de partes animales, sin ninguna habilidad sobrenatural o tipo conjuro, es una bestia. Por ejemplo, un oso lechuza es una bestia.
- Cualquier cosa que sea una colección de partes animales con habilidades tipo conjuro o sobrenaturales es una bestia mágica. Por ejemplo, una quimera es una bestia mágica.
- Si la criatura no se parece a nada que pueda encontrarse en la naturaleza y si tienen habilidades especiales es una aberración. Por ejemplo, el carroñero reptante y el contemplador son aberraciones. Algo de aspecto aberrante pero que no tenga aptitudes especiales es probablemente una bestia.



La criatura no puede permanecer quieta en el aire o volar hacia atrás, y cada round debe mover hacia adelante al menos la mitad de su velocidad normal de vuelo o pierde el control. Puede mover arriba o abajo en un ángulo de 45 grados. La criatura mueve a la mitad de la velocidad cuando vuela hacia arriba y a doble velocidad cuando vuela hacia abajo. No puede volar arriba y abajo durante el mismo round.

No crees nuevos modos de movimiento.

## Clase de Armadura

Proporciona la Clase de Armadura de la criatura para el combate normal.

Todas las criaturas comienzan con una Clase de Armadura de 10, la cual es modificada por el tamaño de la criatura, Destreza, y armadura (normalmente armadura natural).

No te saques de la manga sin más un número de Clase de Armadura. Considera la anatomía de la criatura y su resistencia en conjunto. La tabla de abajo muestra algunos valores típicos para la armadura natural.

### Valores típicos de armadura natural

Tipo	Bono	Ejemplo de criatura
Piel Normal	+0	Humano
Piel gruesa o pellejo	+1 a +3	Mandrill (+1) Oso negro (+2) Tiburón (+3)
Piel Dura	+4 a +7	Cocodrilo (+4) Oso polar (+5) Jabalí (+6) Rinoceronte (+7)
Escamas	+5 a +10 o más	Dragón (varia)

No olvides incluir el modificador de tamaño al cálculo final de la Clase de Armadura. Si la criatura lleva armadura, su valor de armadura natural se apila con el valor de su armadura. Por ejemplo, un centauro es una criatura Grande con una puntuación de Destreza de 14 (modificador de +2 CA) y +2 armadura natural. Si el centauro lleva un escudo grande y cota de mallas, su Clase de Armadura será 19 (-1 tamaño, +2 Des, +2 natural, +2 escudo largo, +4 cota mallas).

## Ataques

Muestra todos los ataques físicos de la criatura; primero los ataques con armas naturales (si tiene), seguidos de los ataques con armas (si los hay).

**Armas naturales:** Da el número de ataques junto con el arma usada (por ejemplo: mordisco, 2 garras, aguijón)

# Cambiaformas

Son criaturas no amorfas que pueden asumir otras formas (un doppelgänger, por ejemplo).



**Dado de golpe** ..... 1d8  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)  
**Tiros de salvación buenos**.. Fortaleza, Reflejos y Voluntad  
**Puntos de habilidad** ..... 1 + mod. Int (+1 por cada 4 DG)  
**Dotes** ..... —  
**Notas** ..... Los cambiaformas tienen visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/16d8-1/8d8	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/8d8-1/4d8	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/4d8-1/2d8	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1/2d8-1d8	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	12-13	1d8-2d8	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8-4d8	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8-16d8	2d6	2d6	2d4	1d6
Gigantesco	32-33	6-7	24-25	16d8-32d8	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	36-37	4-5	28-29	32d8+	4d6	4d6	2d8	2d6

junto con el bonificador de ataque y el tipo de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia). La primera arma (o armas) mostrada será el arma principal de la criatura. Las armas principales usan el bonificador de ataque completo de la criatura, no importa cuantas armas principales tenga. El bonificador de ataque de una criatura depende de su tipo, Dados de Golpe, tamaño, y modificador de Fuerza (para ataques de c/c) o modificador de Destreza (para ataques a distancia). No olvides el modificador de tamaño.

Todos los demás ataques naturales son secundarios. Reduce el bonificador de ataque de la criatura en 5 para todos los ataques secundarios, no importa cuantos sean. Las criaturas con la dote Ataque múltiple sufren sólo una penalización de

-2 con los ataques secundarios.

Un monstruo provoca la amenaza de un golpe crítico con una tirada de 20 a menos que especifiques lo contrario; no digas lo contrario a menos que tengas una buena razón para hacerlo.

En general, una criatura ataca una vez con cada arma natural que tiene. Para la mayoría de los monstruos, eso será dos garras y un mordisco (u otra combinación parecida).

**Armas:** Las criaturas que usan armas siguen todas las reglas que afectan a los personajes, incluyendo ataques múltiples con la misma arma y penalizaciones por usar dos armas a la vez. Muestra todos los pasos en una secuencia de ataque múltiple, e incluye todos los ajustes que se aplican. (Mira la sección sobre armas naturales, más arriba).

## Tamaños de las Criaturas

Tamaño	Ejemplos	Modificador <sup>1</sup>	Dimensiones <sup>2</sup>	Peso Típico <sup>3</sup>
Minúsculo	mosca	+8	6 pulgadas o menos	1/8 libra o menos
Diminuto	sapo	+4	6 pulgadas a 1 pie	1/8 a 1 libras
Menudo	gato	+2	1 a 2 pies	1 a 8 libras
Pequeño	mediano, coyote	+1	2 a 4 pies	8 a 60 libras
Mediano	humano, poni	0	4 a 8 pies	60 a 500 libras
Grande	gorila, caballo	-1	8 a 16 pies	500 a 4.000 libras
Enorme	jirafa, elefante	-2	16 a 32 pies	4.000 a 32.000 libras
Gigantesco	ballena	-4	32 a 64 pies	32.000 a 250.000 libras
Colosal	Moby Dick	-8	64 pies o más	250.000 libras o más

1. Este modificador se aplica a la CA y las tiradas de ataque de la criatura.
2. Esto indica tanto la altura bípeda como la longitud del cuerpo de un cuadrúpedo (de la nariz a la base de la cola).
3. Es importante recordar que el volumen total de la criatura es lo que determina su tamaño. Si una criatura es significativamente más o menos densa que un animal normal, entonces su peso es un pobre indicador del tamaño. Por ejemplo, el fantasma de un humano no pesa nada pero todavía sigue siendo de tamaño mediano.

## Daño

Muestra el daño que causa cada uno de los ataques de la criatura; usa el mismo orden que empleaste para los ataques de la criatura. El índice de daño dependerá del tamaño y tipo de la criatura, como se indica en la sección de tipos, más arriba. Las criaturas especialmente duras o débiles deberían tener ataques más fuertes o débiles. En general puedes subir una o dos líneas, o mover una columna a izquierda o derecha de la tabla. Por ejemplo, el mordisco de una alimaña de tamaño Mediano normalmente tiene un índice de daño de 1d6, pero podría ser tan bajo como 1d3 o tanto como 2d6. Usa el índice de 1d3 para una criatura con una boca débil o pequeña, y el índice de 2d6 para una criatura con una boca grande o muy poderosa.

**Armas naturales:** El ataque primario de una criatura usa el bonificador completo de daño por Fuerza (1,5 veces el bonificador si es el único ataque de la criatura). Los ataques secundarios ganan la mitad del bonificador de Fuerza de la criatura.

Si cualquiera de los ataques de la criatura causa también algún tipo de efecto especial además de daño (veneno, enfermedad, drenaje de energía, parálisis, y similares), muéstralo aquí. Usa la palabra “y” para indicar que los dos conceptos van juntos. Por ejemplo: Aguijón 1d6 y veneno.

A menos que indiques lo contrario, las criaturas causan doble daño con un golpe crítico; no indiques lo contrario sin una buena razón.

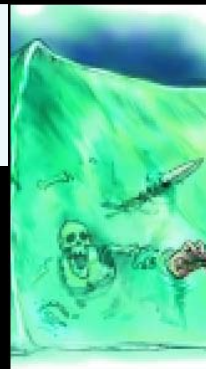
**Armas manufacturadas:** Las criaturas que usan armas siguen las mismas reglas que los personajes; las armas a dos manos ganan 1,5 veces el bonificador de Fuerza de la criatura. Los ataques secundarios ganan la mitad del bonificador de Fuerza de la criatura.

## Frente / Alcance

Esto indica cuánto espacio necesita la criatura para combatir eficazmente, y lo cerca que debe de estar de un oponente para amenazarlo. (Mira Criaturas Grandes y Pequeñas en Combate, en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Muestra el número de frente primero (esto indica el espacio que la criatura necesita para luchar), anchura primero y longitud después. El segundo número indica el alcance. Si la criatura tiene un alcance excepcional (debido al arma o a cualquier otra razón), indica el alcance

## Cieno

Los cienos son criaturas amorfas o mutantes (un cubo gelatinoso, por ejemplo)



**Dado de golpe** ..... 1d10  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)  
**Tiros de salvación buenos** ..... —  
**Puntos de habilidad** ..... —  
**Dotes** ..... Vista ciega  
**Notas** ..... Los cienos son inmunes a los efectos de dormir, así como al veneno, la parálisis,

el atontamiento y el polimorfismo. No tienen parte frontal y posterior diferenciadas; por tanto, no se ven afectados por los golpes críticos ni pueden ser flanqueados. Los cienos son ciegos, pero poseen la cualidad especial de vista ciega. Carecen de puntuación de Inteligencia, por lo que son inmunes a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

Aunque los cienos carecen de valores en armadura natural, siguen resultando difíciles de matar porque la mayor parte de sus cuerpos son simple protoplasma. Esto representa puntos de golpe adicionales (sumados a sus DG y modificador de puntuación de Constitución) de acuerdo a su tamaño, como se muestra en la siguiente tabla.

Tamaño del cieno	Puntos de golpe adicionales
Minúsculo	—
Diminuto	—
Menudo	—
Pequeño	5
Mediano	10
Grande	15
Enorme	20
Gigantescos	30
Colosal	40

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/16d10-1/8d10	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/8d10-1/4d10	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/4d10-1/2d10	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1/2d10-1d10	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	10-11	1d10-2d10	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	14-15	2d10-4d10	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	18-19	4d10-16d10	2d6	2d6	2d4	1d6
Gigantescos	32-33	6-7	22-23	16d10-32d10	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	36-37	4-5	26-27	32d10+	4d6	4d6	2d8	2d6

ampliado entre paréntesis.

La entrada de Frente / Alcance de una criatura depende de su tamaño y anatomía. (Mira la tabla de Frente / Alcance por tamaño).

## Ataques Especiales

Muestra todos los ataques especiales de la criatura en el orden más habitual en el que se usarán en juego. Si dos ataques especiales son igualmente importantes, muéstralos en orden alfabético.

Un ataque especial es cualquier cosa que la criatura usa ofensivamente para dañar o incapacitar a otra criatura. Utiliza descripciones de una o dos palabras.

Notas breves sobre los ataques especiales más comunes aparecen en la introducción del *Manual de Monstruos*.

Si la criatura no tiene ataques especiales, elimina esta línea.

## Cualidades Especiales

Una cualidad especial es cualquier habilidad que la criatura puede usar para protegerse. La línea de cualidad especial es también el recopilatorio de cualquier cosa que la criatura pudiera hacer o tener y que no encaje en otra línea en el listado de estadísticas. Al igual que con los ataques especiales, usa descripciones de una o dos palabras.

Notas breves sobre las cualidades especiales más comunes aparecen en la introducción del *Manual de Monstruos*.

Si la criatura no tiene cualidades especiales, elimina esta línea.

## Salvaciones

Muestra los modificadores a los tiros de salvación de la criatura. Los bonificadores base de los tiros de salvación de

la criatura dependen de su tipo y Dado de Golpe. Incluye todos los ajustes que se aplican a cada tiro de salvación, siempre que se apliquen en todo momento (como modificadores por puntuación de característica, modificadores de armadura, y bonificadores raciales). Los bonificadores condicionales a los tiros de salvación deberían mostrarse en la línea de cualidades especiales de la criatura y explicados en la sección de Combate de la descripción de la criatura.

## Características

Muestra las puntuaciones de las seis características de la criatura, en orden: Fue, Des, Con, Int, Sab, Car.

### Asignado características

Las características físicas como Fuerza, Destreza, y Constitución van mayormente en función del tipo y tamaño de una criatura. En general, cuanto más grande es una criatura, mejores son las puntuaciones de Fuerza y Constitución y más baja es su Destreza. Las excepciones abundan. Las sugerencias dadas en las tablas de tipo se refieren a criaturas con estilos de vida bastante sedentarios, no depredadores. Las criaturas cazadoras necesitan mejores puntuaciones de Fuerza y Destreza. Las criaturas que moran en los árboles, escaladoras, o rápidas necesitan mejores puntuaciones en Destreza. Las criaturas duras o resistentes necesitan valores de Constitución más altos.

Los restantes atributos (Inteligencia, Sabiduría, y Carisma) difícilmente están en función del tamaño. Necesitarás asignar valores a esas características que se ajusten a tu concepto de tu criatura.

**Inteligencia:** Refleja lo bien que la criatura aprende y razona. En la mayoría de los casos, afecta a cuantas habilidades y dotes tiene la criatura. Una criatura necesita una puntuación de Inteligencia de al menos 3 para hablar un idioma; cualquier otra cosa hace que la criatura no sea más lista que un animal típico. Puntuaciones de Inteligencia de 4 a 6 representan una habilidad limitada para razonar y cierta astucia.

Puntuaciones de Inteligencia de 7 a 9 comienzan a estar dentro del rango humano. Puntuaciones de 10 a 12 cubren la norma humana. Puntuaciones de 13 a 18 reflejan un nivel de Inteligencia desde sobre la media a genio. Puntuaciones de 19 y superiores representan un intelecto sobrehumano.

**Sabiduría:** Refleja el nivel de percepción de la criatura y su fuerza de volun-

tad. Una criatura puede tener un valor de Inteligencia muy bajo y aún así ser muy sabia. Puntuaciones de Sabiduría de 3 o menos indican que la criatura es apenas sensitiva. Puntuaciones de 4 a 6 representan una habilidad limitada para percibir su entorno y reaccionar frente al mismo. Puntuaciones de 7 a 9 se aproximan al rango humano de percepción. Puntuaciones de 10 a 12 cubren la norma humana. Puntuaciones de 13 a 18 reflejan sentidos agudos y astucia inusual. Puntuaciones de 19 y superiores representan percepciones sobrehumanas.

**Carisma:** Refleja la percepción de sí misma de la criatura y habilidad para manipular a otras criaturas para bien o para mal (una criatura especialmente espeluznante tendrá una alta puntuación de Carisma). Una criatura puede tener una puntuación de Inteligencia muy baja y todavía ser muy carismática. Puntuaciones de Carisma de 3 o menos indican una criatura que es apenas sensible.

Puntuaciones de 4 a 6 representan una

percepción limitada de sí mismo. Puntuaciones de 7 a 9 se aproximan al rango humano de conocimiento de uno mismo. Puntuaciones de 10 a 12 cubren la norma humana. Puntuaciones de 13 a 18 reflejan una fuerte presencia. Puntuaciones de 19 y superiores representan un carisma sobrehumano.

## Características ausentes

Algunas criaturas carecen de puntuaciones en algunas características. Estas criaturas no tienen puntuaciones de 0, carecen de la característica por completo. El modificador de característica para una característica en falta es +0 (pero ver más abajo):

**Fuerza:** Cualquier criatura que puede manipular físicamente otras cosas tiene al menos 1 punto en Fuerza.

Una criatura sin puntuación de Fuerza no puede ejercer fuerza, normalmente porque no tiene un cuerpo físico (como un fantasma) o porque no se mueve (como un chillón). Si la criatura puede

## Constructo

Los constructos son objetos animados o criaturas construidas artificialmente (un golem, por ejemplo).

**Dado de golpe** ..... 1d10

**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)

**Tiros de salvación buenos** ..... —

**Puntos de habilidad** ..... —

**Dotes** ..... —

**Notas** ..... Los constructos carecen generalmente de

puntuación de Inteligencia y nunca tienen puntuaciones de Constitución. Los constructos son inmunes a los efectos de muerte y dormir, necrománticos y enajenadores (compulsiones, hechizos fantasmagóricos, pautas y efectos de moral) así como al veneno, la parálisis, el atontamiento y la enfermedad. Los constructos no resultan afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de característica o consunciones de características o energía. También son inmunes a todo efecto que requiera una salvación contra Fortaleza (a no ser que el efecto funcione en objetos). Los constructos no corren peligro de muerte a consecuencia de un daño masivo (v. La pág. 129 del *Manual del Jugador*), pero son destruidos en cuanto sus puntos de golpe llegan a 0. Al no haber estado vivos jamás, un constructo no puede ser revivido ni resucitado. Los constructos tienen visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	4-5	18-19	—	1/16d10-1/8d10	1	—	—	1
Diminuto	6-7	16-17	—	1/8d10-1/4d10	1d2	—	1	1d2
Menudo	8-9	14-15	—	1/4d10-1/2d10	1d3	1	1d2	1d3
Pequeño	10-11	12-13	—	1/2d10-1d10	1d4	1d2	1d3	1d4
Mediano	12-13	10-11	—	1d10-2d10	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande	20-21	10-11	—	2d10-4d10	1d8	1d4	1d6	1d8
Enorme	28-29	8-9	—	4d10-16d10	2d6	1d6	2d4	2d6
Gigantesco	32-33	6-7	—	16d10-32d10	2d8	1d8	2d6	2d8
Colosal	36-37	4-5	—	32d10+	4d6	2d6	2d8	4d6



WAYNE REYNOLDS



atacar, aplica su modificador de Destreza a su ataque base en lugar de su modificador de Fuerza. La criatura no puede hacer pruebas de Fuerza.

**Destreza:** Cualquier criatura que se puede mover tiene al menos 1 punto en Destreza.

Una criatura sin puntuación de Destreza no puede moverse (como un chillón). Si puede actuar (como lanzar un conjuro), aplica su modificador de Inteligencia a su tirada de Iniciativa en lugar de su modificador de Destreza. La criatura no puede hacer pruebas de Destreza y falla automáticamente todos los tiros de salvación contra Reflejos.

**Constitución:** Cualquier criatura viviente tiene al menos 1 punto en Constitución.

Una criatura sin Constitución no tiene cuerpo (como un espectro) o no tiene metabolismo (como un gólem). La criatura es inmune a cualquier cosa que requiera un Tiro de Salvación contra Fortaleza, a menos que el efecto funcione sobre objetos. Por ejemplo, un zombi es inmune a cualquier tipo de veneno, pero es susceptible al conjuro *desintegrar*. La criatura pasa automáticamente la mayoría de las pruebas de Constitución, y usa su modificador de Carisma para las pruebas de Concentración.

**Inteligencia:** Cualquier criatura que puede pensar, aprender, o recordar tiene al menos 1 punto en Inteligencia.

Una criatura sin puntuación de Inteli-

## Frente / Alcance por tamaño

Tamaño	Ejemplo de criatura	Frente <sup>1</sup>	Alcance natural
Minúsculo	Mosca	1/2 x 1/2 pies	0
Diminuto	Sapo	1 x 1 pies	0
Menudo	Gato	2 1/2 x 2 1/2 pies	0
Pequeño	Mediano	5 x 5 pies	5 pies
Mediano	Humano	5 x 5 pies	5 pies
Grande (alto) <sup>2</sup>	Gig. de las colinas	5 x 5 pies	10 pies
Grande (largo) <sup>3</sup>	Caballo	5 x 10 pies	5 pies
Enorme (alto) <sup>2</sup>	Gig. de las nubes	10 x 10 pies	15 pies
Enorme (largo) <sup>3</sup>	Terrarón	10 x 20 pies	10 pies
	Cobrador	15 x 15 pies	10 pies
Gargantuesco (alto) <sup>2</sup>	Estatua animada de 50 pies	20 x 20 pies	20 pies
Gargantuesco (largo) <sup>3</sup>	Kraken	20 x 40 pies	10 pies (mordisco)
	Gusano púrpura	30 x 30 pies (cola)	15 pies
Colosal (alto) <sup>2</sup>	La Tarasca	40 x 40 pies	25 pies
Colosal (largo) <sup>3</sup>	Gran Sierpe Rojo	40 x 80 pies	15 pies

1. Muestra ancho por largo.
2. Las criaturas altas son aquellas que son más altas que largas o anchas. Las criaturas largas son tan largas o más, o las anchas tanto o más, que la altura que tienen.
3. Las criaturas largas pueden ser de diferentes formas. Una araña Enorme llena una área cuadrada de 10 pies, pero una serpiente Enorme llena un espacio de 20 pies de largo y 5 pies de ancho (a menos que se enrosque, en cuyo caso ocuparía un espacio 10 pies por 10 pies).

gencia es un autómatas; opera de acuerdo a instintos simples o instrucciones programadas. Es inmune a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral). Falla automáticamente todos las pruebas de Inteligencia.

**Sabiduría:** Cualquier criatura que pueda percibir su entorno de cualquier manera tiene al menos 1 punto en Sabiduría.

Cualquier cosa sin puntuación de Sa-

biduría es un objeto, no una criatura.

Cualquier cosa sin puntuación de Sabiduría tampoco tiene puntuación de Carisma y viceversa.

**Carisma:** Cualquier criatura que es capaz de notar la diferencia entre sí misma y las cosas que no son ella misma tiene al menos 1 punto de Carisma.

Cualquier cosa que no tenga puntuación de Carisma es un objeto, no una criatura.

## Habilidades

Muestra las habilidades de la criatura en orden alfabético, junto con la puntuación de cada habilidad; añade todos los ajustes que se aplican a cada habilidad, siempre que se apliquen en todo momento (como modificadores de puntuación de característica, modificadores de armadura, y bonificados raciales). Algunas habilidades tienen modificadores adicionales que debes tener en cuenta (como la habilidad de Escondarse, que tiene un modificador por tamaño). Otras habilidades podrían estar afectadas por las dotes que has elegido para la criatura. Si la criatura tiene ajustes de habilidad condicionales, no los apliques. En su lugar marca la puntuación de habilidad con un asterisco y muestra el modificador condicional en la sección de Habilidades de la descripción de la criatura.

**Asignando habilidades:** Asigna las habilidades que creas que debería tener la criatura. El número de puntos de habilidad que la criatura tiene depende de su tipo, Dados de Golpe, e Inteligencia. Asume que cualquier habilidad que

TODD LOCKWOOD



## Dragón

Los dragones son criaturas reptilianas, normalmente aladas, con habilidades mágicas o inusuales (un dragón rojo, por ejemplo). Cualquier dragón con habilidades mágicas y armas de aliento debería incluir un subtipo elemental (aire, tierra, fuego o agua).

**Dado de golpe** ..... 1d12  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG (como el guerrero)  
**Tiros de salvación buenos** . Fortaleza, Reflejos, Voluntad  
**Puntos de habilidad** ..... (6 + mod. Int) por cada DG adicional  
**Dotes** ..... 1 + 1 por cada 4 DG adicionales  
**Notas** ..... Los dragones son inmunes a efectos de dormir y a la parálisis. Los dragones tienen visión en la oscuridad hasta 60 pies y visión en la penumbra.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	2-3	14-15	10-11	1d6-1d12	—	1d2	1	1
Diminuto	6-7	12-13	10-11	1d12-3d12	—	1d3	1d2	1d2
Menudo	10-11	10-11	12-13	3d12-6d12	—	1d4	1d3	1d3
Pequeño	12-13	10-11	12-13	4d12-9d12	—	1d6	1d4	1d4
Mediano	14-15	10-11	14-15	7d12-13d12	1d4	1d8	1d6	1d6
Grande	18-19	10-11	16-17	10d12-21d12	1d6	2d6	1d8	1d8
Enorme	26-27	10-11	20-21	19d12-33d12	1d8	2d8	2d6	2d6
Gargantuesco	34-35	10-11	24-25	27d12-38d12	2d6	4d6	2d8	2d8
Colosal	42-43	10-11	28-29	38d12+	2d8	4d8	4d6	4d6

elijas para la criatura es una habilidad clásica ( cuesta 1 punto de habilidad por rango). Gasta todos los puntos de habilidad de la criatura. Cuando asignes habilidades de Arte y Saber puedes mostrar “Cualquiera” como el tipo de habilidad, como en Arte (cualquiera) +6.

Como siempre, es útil considerar tu concepto al asignar habilidades. Las criaturas cazadoras necesitan habilidades de Escondarse, Avistar y Escuchar, y probablemente la habilidad de Moverse Sigilosamente. Las criaturas que usan conjuros o habilidades tipo conjuro necesitan la habilidad Concentración y probablemente la habilidad de Conocimiento de conjuros. Las criaturas que no tienen una velocidad de escalar o nadar podrían beneficiarse de las habilidades de Trepas y Nadar. Habilidades como Equilibrio y Escapismo pueden ser útiles para casi cualquier criatura.

**Rango máximo de habilidad:** El rango máximo para cualquier habilidad es Dados de Golpe de la criatura + 3.

**Modificadores de habilidad:** A menudo una criatura necesitará una puntuación de habilidad mejor de lo que permiten sus características y puntos de habilidad. En tales casos, es una buena idea asignar un bonificador racial (que funciona siempre), o un bonificador de circunstancias específico. Por ejemplo, la mayoría de los grandes felinos ganan un bonificador a Escondarse y Moverse Sigilosamente, y unos bonificadores condicionales incluso mayores a Escondarse y Moverse sigilosamente cuando están en el terreno adecuado. Sin ellos lo tendrían difícil para sobrevivir como depredadores.

## Dotes

Muestra todas las dotes de la criatura alfabéticamente por nombre.

**Asignando dotes:** Las tablas muestran el número de dotes que una criatura puede tener. Fijate que las criaturas muy débiles pueden beneficiarse de la dote Sutileza con un arma, lo que permite a la criatura usar su bonificador de Destreza para los ataques de cuerpo a cuerpo (muy útil para criaturas Pequeñas, Menudas y Diminutas). Similarmente, las criaturas muy grandes o fuertes pueden beneficiarse de la dote Ataque poderoso, que les permite convertir bonificadores de ataque en daño extra. Ante la duda, la mayoría de las criaturas se pueden beneficiar de las dotes que mejoran los tiros de salvación (Gran fortaleza, Reflejos rápidos, y Voluntad de hierro). En general, de cualquier forma, deberías asignar las dotes teniendo en mente el concepto

## Elemental

Los elementales están compuestos de uno de los cuatro elementos clásicos (un acechador invisible, por ejemplo). Todos los elementales necesitan un subtipo elemental (aire, tierra, fuego o agua).



**Dado de golpe** ..... 1d8

**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)

**Tiros de salvación buenos** ..... varía según tipo: Reflejos (Aire, Fuego) Fortaleza (Agua, Tierra)

**Puntos de habilidad** ..... 2 x punt. Int (+2 por cada DG adicional)

**Dotes** ..... modificador Int (+1 por cada 4 DG)

**Notas** ..... Los elementales son inmunes a los efectos de dormir, al veneno, la parálisis y al aturdimiento.

Los elementales no poseen una parte frontal y posterior diferenciadas; por tanto, no se ven afectados por los golpes críticos ni pueden ser flanqueados. A menos que se indique lo contrario, tienen visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Un elemental muerto no puede ser revivido ni resucitado, aunque podrían ser devueltos a la vida por medio de un conjuro de deseo o *milagro*.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/8d8-1/4d8	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/4d8-1/2d8	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/2d8-1d8	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1d8-2d8	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	12-13	2d8-4d8	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	4d8-8d8	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	24-25	8-9	20-21	8d8-16d8	2d6	2d6	2d4	1d6
Gigantesco	28-29	6-7	24-25	16d8-32d8	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	32-33	4-5	28-29	32d8+	4d6	4d6	2d8	2d6

de tu criatura, igual que hiciste con las habilidades. Por ejemplo, criaturas lanzadoras de conjuros pueden beneficiarse de Conjurar en combate. Las criaturas que dependen de sus sentidos para localizar una presa o alertarles del peligro pueden beneficiarse de la dote Alerta. Las criaturas que atacan emboscándose pueden usar Iniciativa mejorada.

## Terreno/Clima

Considera donde vive la criatura. Usa los términos que se muestran más abajo. Puedes mostrar diversos tipos, pero no combines los tipos. Por ejemplo, colinas o bosques son válidos, pero colinas con bosques no. Puedes sustituir la palabra “Cualquiera” por un clima o terreno.

## Fata

Las fatas son criaturas con aptitudes sobrenaturales y vínculos con la naturaleza o alguna otra fuerza o lugar (una driadra, por ejemplo). Por lo general tienen forma humana.

**Dado de golpe** ..... 1d6

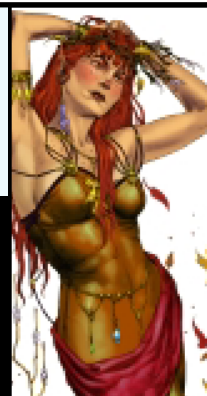
**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 1/2 (como el mago)

**Tiros de salvación buenos** ..... Reflejos y Voluntad

**Puntos de habilidad** ..... 3 x punt. Int (+2 por cada DG adicional)

**Dotes** ..... 1 + Mod. de Int (1 por cada 4 DG)

**Notas** ..... Las fatas poseen visión en la penumbra.



Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	22-23	10-11	1/16d6-1/8d6	—	—	—	1
Diminuto	1	20-21	10-11	1/8d6-1/4d6	—	1	1	1d2
Menudo	2-3	18-19	10-11	1/4d6-1/2d6	1	1d2	1d2	1d3
Pequeño	6-7	16-17	10-11	1/2d6-1d6	1d2	1d3	1d3	1d4
Mediano	10-11	12-13	10-11	1d6-2d6	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	14-15	12-13	12-13	2d6-4d6	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	18-19	12-13	14-15	4d6-16d6	1d6	1d8	2d4	2d6
Gigantesco	22-23	10-11	16-17	16d6-32d6	1d8	2d6	2d6	2d8
Colosal	26-27	10-11	18-19	32d6+	2d6	2d8	2d8	4d6

Como en Cualquiera Montañoso, Cualquiera Frío, Cualquiera Terrestre. No uses simplemente la palabra “Cualquiera” a menos que la criatura pueda ser literalmente encontrada en cualquier sitio desde las profundidades del mar a la cima de la montaña más alta.

### Tipos de clima

**Cálido:** climas tropical y subtropical. Se considera cálida cualquier zona que posea condiciones estivales durante la mayor parte del año.

**Frío:** climas ártico y subártico. Se considera fría cualquier zona que posea condiciones invernales durante la mayor parte del año.

**Templado:** toda zona en la que se alternen las estaciones cálidas y frías.

### Tipos de terreno

**Acuático:** agua dulce o salada.

**Bosque :** toda zona que esté cubierta de árboles.

**Colina:** toda zona con terreno accidentado, pero no montañoso.

**Desierto:** toda zona seca con escasa vegetación.

**Llanuras:** toda zona llana que no sea bosque, desierto ni pantanosa.

**Marjal:** zonas bajas, llanas y anegadas; incluye los pantanos.

**Montañas:** terreno accidentado, más elevado que las colinas.

**Subterráneo:** zonas bajo tierra (a diferencia de los otros tipos de terreno, no requiere indicar el clima).

No crees nuevos climas o tipos de terreno.

## Organización

Usa un término descriptivo para los tipos de grupos que la criatura podría formar (puede haber más de uno). Inclu-

ye una nota entre paréntesis que diga cuántas criaturas hay en cada tipo de grupo. La nota debería ser un número, no un rango de dados, pero es útil si el rango que das puede ser generado fácilmente con un dado. Por ejemplo, 1-4 (1d4), o 3-10 (1d8+2).

Algunas sugerencias para términos y números pueden encontrarse en la tabla **Ejemplos de Organización**.

## Valor de Desafío

Muestra el nivel del grupo para el que la criatura sería un encuentro de dificultad moderada. Deberías asumir que el grupo está compuesto por cuatro personajes intactos (puntos de vida completos, conjuros completos, y un surtido de equipo apropiado para sus niveles). Con una suerte razonable, los aventureros deberían ser capaces de superar el encuentro con algún daño, pero sin bajas.

No hay ningún método infalible probado para asignar los niveles de desafío. El mejor método es hojear el *Manual de Monstruos* hasta que encuentres una criatura que sea comparable. La tabla de **Estimación del Valor de Desafío** te ayudará a estimar el valor de desafío de la criatura, pero tendrás que comprobar el *Manual de Monstruos* y probar la criatura contra unos cuantos grupos de ejemplo para dar con el valor de desafío apropiado.

## Tesoro

La mayoría de las criaturas no tendrán tesoro (Ninguno) o tendrán un Tesoro Estándar. Las criaturas muy inteligentes podrían tener el doble o el triple de tesoro. Algunas criaturas podrían reunir sólo ciertos tipos de tesoro. Mira la Introducción del *Manual de Monstruos* para más detalles.

## Alineamiento

Muestra el alineamiento que tienen la mayoría de las criaturas de este tipo. Usa dos términos: legal, neutral, o caótico seguido de bueno, neutral o malvado. No tienes que escribir neutral neutral o neutral verdadero, simplemente neutral servirá. Todos los alineamientos tienen un calificador: Siempre, Normalmente o A menudo, como se indica en la introducción del *Manual de Monstruos*.

## Avance

Esto es una medida de lo dura que puede ser una criatura si el DM decide inflarla. En general, una criatura debería ser capaz de ganar hasta tres veces sus Dados de Golpe originales (esto es, una criatura de 4 DG debería ser capaz de

## Ejemplos de Organización

2	2-5	5-20	20-40	40-60	61+
Par	Agrupamiento	Colonia	Rancho	Randada	Ejército
Pareja	Randa	Escuadra	Randa	Ratallón	Nación
	Randada	Grupo	Flotilla	Camarilla	Tribu
	Cadena	Manada	Formación de vuelo	Clan	
	Cena	Manada sedentaria	Pelotón	Horda	
	Compañía	Nido	Rebaño	Hueste	
	Cuadrilla de trabajo	Patrulla	Tronel	Peste	
	Equipo	Plaza	Turba		
	Familia	Vereda			
	Sororal				

## Gigante

Los gigantes son criaturas humanoides dotadas de gran fuerza, que suelen ser de tamaño Grande, como mínimo (un ogro, por ejemplo).

**Dado de golpe**..... 1d8  
**Bonificador de ataque**..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)  
**Tiros de salvación buenos**..... Fortaleza  
**Puntos de habilidad**..... 6 + Mod. Int (+1 por cada DG adicional)  
**Dotes**..... 1 (+1 por cada 4 DG)  
**Notas**..... Los gigantes tienen visión en la oscuridad hasta 60 pies. Estos seres son competentes con todas las armas sencillas, además de con lo indicado en su entrada.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	12-13	10-11	1/16d8-1/8d8	—	—	—	1
Diminuto	1	12-13	10-11	1/8d8-1/4d8	—	1	1	1d2
Menudo	2-3	10-11	10-11	1/4d8-1/2d8	1	1d2	1d2	1d3
Pequeño	6-7	10-11	10-11	1/2d8-1d8	1d2	1d3	1d3	1d4
Mediano	14-15	10-11	12-13	1d8-2d8	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	20-21	8-9	14-15	2d8-4d8	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	24-25	8-9	18-19	4d8-16d8	1d6	1d8	2d4	2d6
Gigantuesco	28-29	8-9	22-23	16d8-32d8	1d8	2d6	2d6	2d8
Colosal	32-33	6-7	26-27	32d8+	2d6	2d8	2d8	4d6



subir hasta 12 DG). La mayoría se harán más grandes si el DM les añade muchos Dados de Golpe. Por ejemplo, la entrada de límite de avance de una criatura Grande con 4 Dados de Golpe debería indicar: 5 a 8 DG (Grande); 9 a 12 DG (Enorme). Mira la sección de tipos como guías sobre el tamaño y los Dados de Golpe.

## La descripción del monstruo

Tu diseño de monstruo no está completo sin algo de texto sobre cómo es la criatura.

**Primer párrafo:** Esta es una corta descripción de qué es el monstruo (en otras palabras, una versión alargada de tu concepto básico). Esta no debería exceder de 30 palabras, sin importar lo extensa que sea la entrada del monstruo. Considera este párrafo como el gancho para mostrar porqué el DM debería incluir el monstruo en una aventura.

**Párrafos siguientes:** Dos o tres párrafos que describan brevemente el aspecto, lo que come, como actúa cuando no está en combate, y cualesquiera otros retazos de información que puedas imaginar.

Esta sección debería decir lo grande que la criatura es realmente (altura o longitud en pies, peso en libras) y los idiomas que puede hablar.

**Sección de combate:** Comienza con una breve descripción de como pelea el monstruo. Debería incluir notas sobre las tácticas favoritas de la criatura.

**Sección de Ataques Especiales:** Estos explican cualquier cosa indicada en la línea de Ataques Especiales en el bloque de estadísticas. Siempre muestra los ataques especiales en el mismo orden en el que aparecen en el bloque de estadísticas.

Las aptitudes especiales son extraordinarias (Ex), sortílegas (St) o sobrenaturales (Sb). (Mira Aptitudes Especiales en el Capítulo 10 del *Manual del Jugador*).

**Extraordinarios:** estas aptitudes no son mágicas, no desaparecen en un *campo antimagia*, y no resultan afectadas por nada que interrumpa la magia. Si no se indica otra cosa, usar una aptitud extraordinaria se considerará acción gratuita.

**Sortílega:** estas aptitudes son mágicas y funcionan como los conjuros (pero no son sortilegios y, por tanto, no tienen componentes verbales, somáticos, materiales, de foco, o de PX). Desaparecen en un *campo antimagia* y resultan afectadas por la resistencia a conjuros.


Las aptitudes sortílegas suelen tener un límite de veces que pueden ser utiliza-

## Humanoide

Los humanoides suelen tener dos brazos, dos piernas, y una cabeza, o bien, torso, brazos y cabeza de aspecto humano. Poseen escasas aptitudes sobrenaturales o extraordinarias (o ninguna), y suelen ser Pequeños o Medianos (p. ej. un goblin).

**Dado de golpe** ..... 1d8  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG (como el guerrero)  
**Tiros de salvación buenos** ..... varía (Fortaleza, Reflejos o Voluntad)  
**Puntos de habilidad** ..... 6 + mod. Int (+1 por cada DG adicional)  
**Dotes** ..... 1 (+1 por cada 4 DG adicionales)  
**Notas** ..... Cada humanoide tiene un modificador de tipo.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	12-13	10-11	1/16d8-1/8d8	—	—	—	1
Diminuto	1	12-13	10-11	1/8d8-1/4d8	—	1	1	1d2
Menudo	2-3	10-11	10-11	1/4d8-1/2d8	1	1d2	1d2	1d3
Pequeño	6-7	10-11	10-11	1/2d8-1d8	1d2	1d3	1d3	1d4
Mediano	10-11	10-11	10-11	1d8-2d8	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	14-15	8-9	14-15	2d8-4d8	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	18-19	8-9	18-19	4d8-16d8	1d6	1d8	2d4	2d6
Gigantesco	22-23	6-7	22-23	16d8-32d8	1d8	2d6	2d6	2d8
Colosal	26-27	4-5	26-27	32d8+	2d6	2d8	2d8	4d6




## Humanoide monstruoso

Existen criaturas humanoides, dotadas de rasgos animales o monstruosos, que a menudo poseen aptitudes sobrenaturales (una medusa, por ejemplo).

**Dado de golpe** ..... 1d8  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG (como el guerrero)  
**Tiros de salvación buenos** ..... Reflejos y Voluntad  
**Puntos de habilidad** ..... 2 x punt. Int (+2 por cada DG adicional)  
**Dotes** ..... 1 + modificador Int (+1 por cada 4 DG)  
**Notas** ..... Estas criaturas tienen visión en la oscuridad hasta 60 pies. Estos seres son competentes con todas las armas sencillas, además de con lo indicado en su entrada.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	22-23	10-11	1/16d8-1/8d8	—	—	—	1
Diminuto	1	20-21	10-11	1/8d8-1/4d8	—	1	1	1d2
Menudo	2-3	18-19	10-11	1/4d8-1/2d8	1	1d2	1d2	1d3
Pequeño	6-7	16-17	10-11	1/2d8-1d8	1d2	1d3	1d3	1d4
Mediano	10-11	12-13	10-11	1d8-2d8	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	12-13	2d8-4d8	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	14-15	4d8-16d8	1d6	1d8	2d4	2d6
Gigantesco	34-35	10-11	16-17	16d8-32d8	1d8	2d6	2d6	2d8
Colosal	42-43	10-11	18-19	32d8+	2d6	2d8	2d8	4d6



das. Una aptitud sortílega que pueda ser usada “a voluntad” carece de límite de usos. Si no se indica otra cosa, usar una aptitud sortílega se considerará acción estándar, y emplearla mientras se es amenazado dará lugar a un ataque de oportunidad. Las aptitudes sortílegas pueden ser interrumpidas igual que los conjuros.

**Sobrenaturales:** Las aptitudes sobrenaturales son mágicas y se desaparecen en un *campo antimagia*, pero no resultan afectadas por la resistencia a conjuros. Si no se indica lo contrario, usar una

aptitud sobrenatural se considerará acción estándar. Las aptitudes sobrenaturales pueden tener un límite de usos o pueden ser empleadas a voluntad, igual que las aptitudes sortílegas. Sin embargo, las aptitudes sobrenaturales no provocan ataques de oportunidad y jamás requieren pruebas de Concentración.

La mayoría de los ataques especiales más comunes están brevemente descritos en la Introducción al *Manual de Monstruos*.

Tiros de salvación para Ataques Especiales: Cada sección de ataque especial

debería incluir el tipo de tiro de salvación que el ataque permite (si lo hace) y la CD de la tirada. Determina el tipo de tiro de salvación como sigue:

- Los tiros de salvación de Fortaleza se aplican a los ataques contra la vitalidad del defensor tales como veneno, magia que cause la muerte instantánea, consunción de energía, o magia que cause una transformación física.
- Los tiros de salvación de Reflejos se aplican a ataques masivos como la *bola de fuego* de un mago o el daño causado por un arma de aliento.

- Los tiros de salvación de Voluntad se aplican a ataques que influyen o dominan la mente al igual que contra efectos mágicos que no pertenezcan a las dos categorías anteriores.

#### Calculando la CD de las salvaciones:

La fórmula para la mayoría de las CD de los tiros de salvación es  $10 + 1/2$  de los Dados de Golpe extra de la criatura + modificador de característica relevante de la criatura al usar el ataque. (Para una aptitud sortilega, la fórmula es  $10 +$  nivel del conjuro + modificador de Carisma de la criatura). Las estadísticas

relevantes son:

**Fuerza:** cualquier aplicación de fuerza, aplastamiento, sujeción o estrangulamiento.

**Destreza:** movimiento, restricciones de movimiento, impactar con un proyectil, enmarañar o telarañas.

**Constitución:** casi cualquier cosa que provenga del cuerpo de la criatura: venenos, armas de aliento.

**Inteligencia:** efectos ilusorios.

**Sabiduría:** efectos mentales y percepciones excepto hechizos y compulsiones; ver Carisma.

**Carisma:** Cualquier cosa que enfrente la voluntad de la criatura contra un oponente: ataques de mirada, hechizos, compulsiones, consunción de energía. Usa también el Carisma para cualquier CD que estuviera normalmente basada en la puntuación de una característica que la criatura no tiene. Por ejemplo, las criaturas muerto vivientes no tienen puntuaciones de Constitución, por lo que cualquier ataque de veneno que tengan debería usar el Carisma para determinar la CD.

Otras notas sobre Ataques Especiales: si un ataque implica un elemento o forma de energía, indica que forma es: Fuego (calor, llama); Frío (hielo, frío);

## Muerto viviente

Los muertos vivientes son criaturas que estuvieron vivas en su día, que han sido animadas por fuerzas espirituales o sobrenaturales (un zombi, por ejemplo).

**Dado de golpe** ..... 1d12  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 1/2 (como el mago)  
**Tiros de salvación buenos** ..... Voluntad  
**Puntos de habilidad** ..... 3 x punt. Int (+2 por cada DG adicional)  
**Dotes** ..... 1 + mod. Int (+1 por cada 4 DG)  
**Notas** .....

Los muertos vivientes son inmunes al veneno, dormir, parálisis, aturdimiento, efectos de muerte y nigrománticos, e ignoran efectos enajenadores (pautas, compulsiones, fantasmagorías, hechizos y efectos de moral). No resultan afectados por golpes críticos, daño atenuado, daño de características o consunciones de características o energía. No tienen puntuación de Constitución y por ello son inmunes a todo efecto que requiera salvación de Fortaleza (a no ser que tal efecto funcione en objetos). Los que lanzan conjuros usan su puntuación de Carisma al realizar pruebas de Concentración.

Nunca corren peligro de muerte como consecuencia de daño masivo, pero son destruidos en cuanto sus puntos de golpe quedan reducidos a 0. La mayoría de los muertos vivientes poseen visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Estas criaturas no pueden ser revividas. Resultan afectadas por el conjuro *Resurrección*, pero tales intentos suelen resultar fallidos, pues la mayoría de muertos vivientes suelen negarse a volver a la vida (consultar Devolver la vida a los muertos en el Capítulo 10 del *Manual del Jugador*).



WAYNE REYNOLDS

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	4-5	18-19	—	1/16d8-1/8d8	1	1	—	—
Diminuto	6-7	16-17	—	1/8d8-1/4d8	1d2	1d2	1	—
Menudo	8-9	14-15	—	1/4d8-1/2d8	1d3	1d3	1d2	1
Pequeño	10-11	12-13	—	1/2d8-1d8	1d4	1d4	1d3	1d2
Mediano	12-13	10-11	—	1d8-2d8	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	—	2d8-4d8	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	—	4d8-16d8	2d6	2d6	2d4	1d6
Gigantuesco	32-33	6-7	—	16d8-32d8	2d8	2d8	2d6	1d8
Colosal	36-37	4-5	—	32d8+	4d6	4d6	2d8	2d6

## Estimador del VD

Dado de Golpe efectivo*	Valor de Desafío
menos de 3	1/2
3-6	1
6-8	2
8-10	3
10-13	4
13-16	5
16-19	6
19-22	7
22-25	8
25-28	9
28-31	10
31-34	11
34-37	12
37-40	13
40-43	14
43-46	15
46-49	16
49-52	17
52-55	18
55-58	19
58-61	20
62 o más	21 o mayor

\* Divida la media de puntos de vida por 4,5 para calcular los DG básicos, añade entonces uno o dos por cada ataque especial o cualidad especial útil que tenga la criatura. Añade dos por CA 20 o mayor.

Electricidad (rayo, corriente eléctrica); Fuerza (como proyectiles mágicos o *muro de fuerza*); Ácido (cualquier sustancia cáustica); o Sónico: (sonido, ultrasonido, subsónico).

### Cualidades especiales

Estas se manejan igual que los ataques especiales. Las cualidades especiales comunes se describen en la introducción a *Manual de Monstruos*.

### Habilidades

Usa esta sección para mostrar un modificador racial o un ajuste condicional que la criatura tenga para las pruebas de habilidad. Omite la sección si la criatura no tiene modificadores especiales a las habilidades.

### Dotes


Al igual que la sección de habilidades, esta es una sección opcional usada para explicar cualquier cosa especial sobre las dotes de la criatura.

### Personajes

Esta es una sección opcional. Si la criatura puede convertirse en un miembro de una clase de personaje, indícalo aquí. Incluye los multiclases favoritos de la criatura. (Mira Personajes Multiclase en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*). Si la criatura suele adorar a una deidad determinada, indica los dominios de conjuros de clérigo que la deidad otorga.

## SOCIEDAD

Esta sección opcional describe con detalle como vive y se relaciona la criatura en el mundo.

Esto termina nuestra receta de monstruo. Recuerda que puedes moverte a través de estas secciones en el orden que elijas (siempre que comiences con un buen, y sólido concepto de monstruo). Probablemente querrás elegir un tamaño, tipo, y número de Dados de Golpe para tu monstruo antes de hacer cualquier otra cosa. Una vez que has hecho eso, asigna las puntuaciones de características y genera los puntos de vida, Clase de Armadura, habilidades, dotes, y tiros de salvación. Da forma al resto en el orden que prefieras. 

## Planta

Aquí se incluyen las criaturas vegetales (por ejemplo una broza movediza)



**Dado de golpe** ..... 1d8  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)  
**Tiros de salvación buenos** ..... Fortaleza  
**Puntos de habilidad** ..... —  
**Dotes** ..... —  
**Notas** ..... Las plantas son inmunes a efectos de dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, y polimorfismo. No son afectadas por golpes críticos o efectos enajenadores (compulsiones, hechizos, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). A no ser que se diga otra cosa, todas las plantas tendrán visión en la penumbra.

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	4-5	18-19	10-11	1/16d8-1/8d8	1	—	—	1
Diminuto	6-7	16-17	10-11	1/8d8-1/4d8	1d2	—	1	1d2
Menudo	8-9	14-15	10-11	1/4d8-1/2d8	1d3	1	1d2	1d3
Pequeño	10-11	12-13	10-11	1/2d8-1d8	1d4	1d2	1d3	1d4
Mediano	12-13	10-11	12-13	1d8-2d8	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande	20-21	10-11	16-17	2d8-4d8	1d8	1d4	1d6	1d8
Enorme	28-29	8-9	20-21	4d8-16d8	2d6	1d6	2d4	2d6
Gigantesco	32-33	6-7	24-25	16d8-32d8	2d8	1d8	2d6	2d8
Colosal	36-37	4-5	28-29	32d8+	4d6	2d6	2d8	4d6

## Sabandija

Este tipo incluye insectos, arácnidos, gusanos, e invertebrados similares (una araña monstruosa, por ejemplo).

**Dado de golpe** ..... 1d8  
**Bonificador de ataque** ..... Total DG x 3/4 (como el clérigo)  
**Tiros de salvación buenos** ..... Fortaleza  
**Puntos de habilidad** ..... 10-12  
**Dotes** ..... —  
**Notas** ..... Las alimañas carecen de puntuación de Inteligencia y son inmunes a todos los efectos enajenadores (compulsiones, hechizos, fantasmagorías, pautas y efectos de moral). A menos que se diga otra cosa, todas las sabandijas tendrán visión en la oscuridad hasta 60 pies. Las sabandijas venenosas obtienen un bonificador a la CD de su veneno dependiendo de su tamaño, según indica esta tabla:

Tamaño de la sabandija	Bonif. CD veneno
Mediana	+2
Grande	+4
Enorme	+6
Gigantesco	+8
Colosal	+10

Tamaño	Fue	Des	Con	Dado de Golpe	Daño golpetazo	Daño mordisco	Daño garra	Daño cornada
Minúsculo	1	12-13	10-11	1/16d8-1/8d8	—	1	—	1
Diminuto	1	12-13	10-11	1/8d8-1/4d8	—	1d2	1	1d2
Menudo	2-3	10-11	10-11	1/4d8-1/2d8	1	1d3	1d2	1d3
Pequeño	6-7	10-11	10-11	1/2d8-1d8	1d2	1d4	1d3	1d4
Mediano	10-11	10-11	10-11	1d8-2d8	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	8-9	14-15	2d8-4d8	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	8-9	18-19	4d8-16d8	1d6	2d6	2d4	2d6
Gigantesco	34-35	6-7	22-23	16d8-32d8	1d8	2d8	2d6	2d8
Colosal	42-43	6-7	26-27	32d8+	2d6	4d6	2d8	4d6