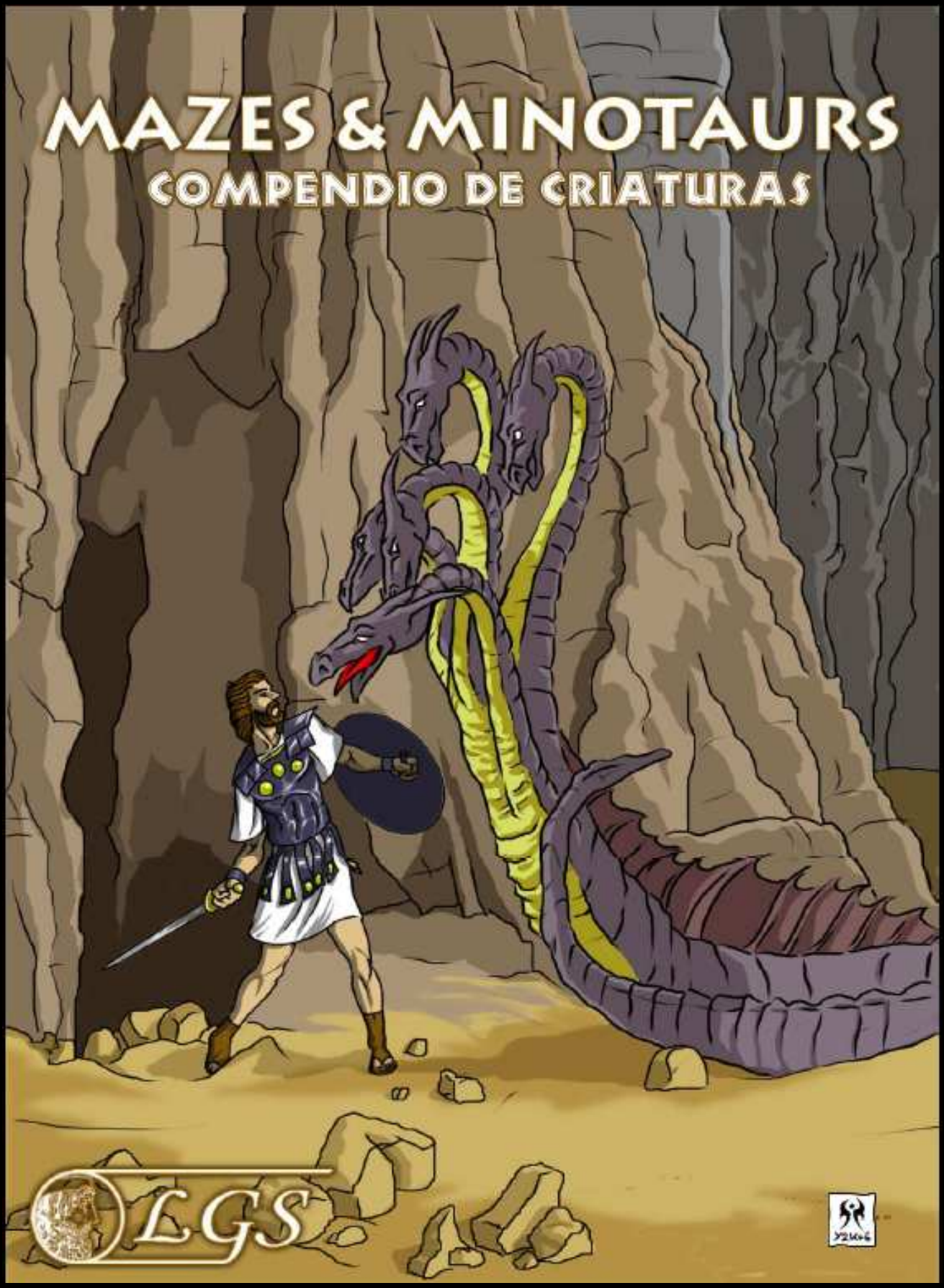
MAZES & MINOTAURS

COMPENDIO DE CRIATURAS



El Juego de Aventuras Heroicas en la Edad Mítica – Edición Revisada

LEGENDARY GAMES STUDIO

Edición Aniversario de Plata 2012

MAZES & MINOTAURS

EL JUEGO DE ROL DE AVENTURAS HEROICAS EN LA EDAD MÍTICA

LIBRO TRES: COMPENDIO DE CRIATURAS

Créditos

Maestro de Monstruos Principal: Olivier Legrand
Otros Creadores de Criaturas: Paul Elliott, Guy Hoyle, Jonas Mustonen, Jeff Rients, Erik Sieurin.
Supervisor de la Ed. Revisada: Olivier Legrand.
Ilustración de la Cubierta: © Luigi Castellani (junto a Ingres)
Ilustraciones Interiores: Diversas Manos, incluyendo ilustraciones originales de Emmanuel Roudier, Luigi Castellani, Chuck Chavez y Damon Threet (ver abajo "Una Nota sobre Dibujos Originales" para más detalles).
Traducción & Maquetación: Sergio de la Cruz
Revisión & Corrección: Carlos de la Cruz

Algunas ilustraciones tienen © copyright Clipart.com
Todos los textos contienen © LGS.

Un Minotáurico saludo de corazón para toda la legión de fieles hoplitas de M&M, especialmente (en orden alfabético) Luigi Castellani, Chuck Chavez, Paul Eliott (que empezó todo esto), Hoplite Nomad, Guy Hoyle, John Marron, Carlos de la Cruz, Lyzi Shadow, Carl David Quaif, Jeff Rients, Emmanuel "Croquefer" Roudier, Reid "Reidzilla" San Filippo, Erik Sieurin, Matt Staggs, Damon Threet, Garry "Doc" Weinberger, Joseph C. Wolf y, por supuesto, Paul Elliott. Un agradecimiento especial más para Sergio Mascarenhas, un extraordinario experto en juegos (y muy buen tío).

Agradecimientos adicionales del Compendio para Darren Peech (por los hermosos versos de su Canción del Bienestar), Bertrand Houvenaghel (por el soporte técnico) y mi esposa Sylvie (por su paciencia de Penélope).

Dedicación al M&M Original: Este juego está dedicado a Ray Harryhausen. Los autores también desean dar las gracias a Gary Gygax & Dave Arneson, Ken St-André, Greg Stafford & Steve Perrin, Ian Livingstone & Steve Jackson, Dave Morris & Oliver Johnson… y tantos otros buscadores de leyendas, sin los que este juego nunca podría haber existido. ¡En qué increíble y maravillosa odisea se ha convertido!

Dedicación de la Edición Revisada: Este nuevo libro está dedicado a todos los jugadores del mundo que han contribuido a la experiencia de M&M con su talento, inspiración, dedicación, paciencia o consejos. Las reglas originales de M&M fueron creadas por un jugador francés a partir del concepto original de un jugador inglés. Desde entonces, el juego ha sido enriquecido con la contribución creativa de jugadores americanos, italianos, suecos y españoles y ha captado el interés de gente de todo el mundo, desde Portugal a Alemania, Polonia, Israel, Canadá, Grecia… haciendo de la odisea de M&M realmente una experiencia internacional única. ¡¡¡Jugadores de todos los países unidos!!!

Corregido en Marzo del 2012

Una Nota sobre Dibujos Originales

Al contrario que otros libros previos de M&M, el **Compendio de Criaturas,** contiene ilustraciones interiores que fueron creadas específicamente por los siguientes artistas, a quienes deseo expresar mi eterna gratitud minotáurica: Luigi Castellani, Emmanuel Roudier y Damon Threet.

Luigi Castellani que hizo una de las Nubes Carnívoras, el Mórloc así como la espléndida cubierta.

Chuck Chávez que hizo el Gemetauro adicional – aunque habrá productos futuros de M&M que incluirán indudablemente más ilustraciones de este entregado Minotauriano.

Emmanuel Roudier que hizo todas las criaturas siguientes: Acteón, Hombre Simio, Argusoide, Arimaspio, Autómata, Hombre Oso, Pueblo Abeja, Ave de Bronce, Torocentauro, Catoblepas, Satitauro, Cerbero, Caronte, Curete, Cíclope Gigantesco, Cinoscéfalo, Hija de Aracne, Derros, Dicotomiano, Gigante Bicéfalo, Grotesco, Bruja, la Arpía grande, Infierfante, Horror Encapuchado, Hombre Hiena, Gusano de Hielo, Ictiocentauro, Ker, Lar, Lémur, Leónido, Lagártido, Lican, Mantícora, Albinotauro, Impostauro, Gemetauro, Minotón, Engendro Lunar, Muscus & Rabdosiano, Mirmidón, Ogro, Onocentauro, Orícter, Quinotauro, Ratiano, Pitón de las Rocas, Pueblo Arena, Calibán, Pueblo Escorpión, Señor de Estigia, Pueblo Pantano, Silvanio, Tétrax, Hombre Tigre de Katai, Titaniano, Troglodita, Ubasti, Titán de Madera…

Damon Threet hizo al Esclavo de Guerra Atlante, el Alga de Ataque, la Nube Carnívora, el Hombre Degenerado, la Babosa Gigante, la Arpía pequeña y el Estirge.

Estas ilustraciones originales son © de sus respectivos creadores y son de su exclusiva propiedad. No pueden reproducirse en ninguna forma o formato sin el permiso expreso del artista.

MAZES & MINOTAURS

EL JUEGO DE ROL DE AVENTURAS HEROICAS EN LA EDAD MÍTICA

LIBRO TRES: COMPENDIO DE CRIATURAS

MAZES & MINOTAURS – Edición Revisada

COMPENDIO DE CRIATURAS

Tabla de Contenidos

Introducción	**3**
A : Aberración Reptante a Ave de Bronce	**5**
B : Babosa Gigante a Buitre Tricéfalo	**21**
C : Caballo a Curete	**24**
D : Dáctilo a Dragón de Piedra	**47**
E : Elefante a Estirge	**55**
F : Fantasma a Furia	**62**
G : Genio a Gusano de Hielo	**65**
H : Hamadríade a Humano (Soldado)	**73**
I-K : Icario a Klaatakaa'rr	**92**
L : Lagártido a Lobo Hiperbóreo	**97**
M : Mantícora a Muscus & Rabdosianos	**106**
N-O : Noble Atlante a Oso Pardo	**122**
P-Q : Pegaso a Quinotauro	**128**
R : Rata Gigante a Rugog	**137**
S : Sabueso de Estigia a Stublings	**140**
T : Tarasca a Trólido	**152**
U : Ubasti a Unicornio Volador	**162**
Z : Zorba a Zorro Teumesio	**164**

Prefacio para el Futuro

Este libro que sostienes en tus manos es el bestiario definitivo de *Mazes & Minotaurs*.

El *Compendio de Criaturas* te ofrece las estadísticas de juego totalmente Revisadas de más de 200 criaturas (¡no, no tuvimos valor para contarlas todas!), lo que incluye todas tus viejas favoritas de las reglas originales M&M de 1972, *Men & Monsters* y (por supuesto) el *Hekatoteratos*, así como muchas criaturas de la columna dedicada al *Compendio de Criaturas* de la revista Grifo ¡y algunos monstruos nuevos nunca antes publicados!

Pero eso no es todo. Cada criatura descrita en estas páginas tiene su propia ilustración – algo que nunca antes se había hecho, lo que convierte a este libro en un estreno mundial (bueno, al menos en lo que concierne a bestiarios de JdR). Nunca más te preguntarás sobre el aspecto del Acteón, el Ictiocentauro, la Quimera o el Quinotauro (por no mencionar al Torocentauro o al Catoblepas). Esto es 1987 y el JdR ha recorrido un largo camino desde sus humildes comienzos, allá por 1972.

¡Pero basta ya de autocomplacencia y nostálgica condescendencia! Echemos un vistazo al futuro – a los cercanos noventa y (sí) al inminente siglo XXI.

¿Dónde estaremos dentro de veinte años? ¿Habrá aún laberintos que explorar, minotauros que vencer y objetos míticos que ganar? ¿Seguiremos jugando a nuestros pequeños y extraños juegos en estaciones espaciales, con supercomputadoras inteligentes en vez de Maze Masters? ¿O serán los juegos de rol el hobby de los últimos supervivientes humanos de un Armagedón atómico, encerrados en sus refugios subterráneos?

Quizás los JdR estén totalmente olvidados para entonces. O quizás se conviertan en algo diferente con jugadores tomando el lugar de monstruos incomprendidos (¿un Minotauros & Mantícoras?). O quizás sigamos por los alrededores, dirigiendo a una nueva generación de jugadores en el gran Revival del M&M del Tercer Milenio…

¿Quién sabe qué nos tiene reservado el futuro?

¡Nos vemos en 2007!

Olivier Legrand

MAZES & MINOTAURS

EL JUEGO DE ROL DE AVENTURAS HEROICAS EN LA EDAD MÍTICA

PREFACIO A LA EDICIÓN EN CASTELLANO

Mucho tiempo ha transcurrido desde nuestra última publicación allá por los inicios del 2010. ¡Pero la espera habrá merecido la pena, compañeros minotáuricos! Pues aquí lo tenéis, el *Compendio de Criaturas de Mazes & Minotaurs*, en su flamante edición especial en castellano.

Como podéis comprobar en un rápido vistazo, esta edición contiene aproximadamente 60 páginas más que el libro original, entre las cuales acechan más de 300 criaturas, ¡cien criaturas adicionales extraídas de la sección *Bestiario Mítico* de la Revista *Minotauro* desde el nº 1 al 9!.

Hemos de confesar que, en nuestro afán por traeros el *Compendio de Criaturas* definitivo, hemos cometido la *hubris* de dejar en evidencia algunas palabras de su autor en el prefacio anterior, ya que no todas las criaturas del *Bestiario Mítico* tenían su propia ilustración, por lo que habrá que conformarse con la florida descripción de los Shaalud, los Demonios de la Sed o los Hijos de Ymir, pero ¿qué sería del rol sin imaginación?

Como penitencia por nuestros pecados, hemos incluido un par de apéndices adicionales de vital importancia para los Maze Masters más activos e inquietos:

El primer apéndice nos instruye en el mítico arte de la **Creación de Criaturas**, escrito originalmente para el *Minotauro nº 6* y donde descubriréis los entresijos de la creación de criaturas de todas las taxonomías existentes, con notas de diseño, consejos y guías para la asignación de los niveles adecuados de Ferocidad, Astucia y Mística, así como de Habilidades Especiales para tus propias creaciones ¡con un ejemplo de creación de cada una de las taxonomías, para que compruebes lo sencillo que puede ser!

El segundo Apéndice versa sobre **Donde Habita Lo Salvaje**, escrito originalmente para el *Minotauro nº 9* (el último hasta la fecha), y donde podréis ver un listado de todas las criaturas del compendio clasificadas por los hábitats más frecuentes donde se las puede encontrar. No obstante, atended a lo que el mismo autor advierte: es tan sólo una guía, sed libres de llenar vuestras aventuras de las criaturas que creáis más convenientes para cada situación, no es ningún tipo de norma que debáis seguir a pies juntillas.

Este libro megalítico ha sido arduo de confeccionar derramando un sudor que nos hacía pensar en que se convertiría en uno de los Doce Trabajos de Heracles. Hubo un tiempo en que creímos que la tarea se volvería tan larga como el gran asedio de Ilión, e incluso llegamos a pensar que nos veríamos desbordados por tantas criaturas como el esforzado Belerofonte.

¡Pero aquí estamos! Y aquí seguiremos, continuando con nuestra labor, despacito y con buena letra, dejando poco a poco nuestro rastro de Mirmidón, de pequeñas huellas pero de hondo calado. Ahora sólo resta beber del néctar que es haber terminado esta magna obra y alimentarnos de esa ambrosía que es la Gloria de haber podido compartir con todos vosotros este gran juego que es *Mazes & Minotaurs* y que sin duda nos seguirá dando muchas tardes y muchos años de diversión, odiseas maravillosas e historias míticas.

Disfrutad de las mieles de nuestro triunfo, porque aquí tenéis una promesa: El año que viene a *Mazes & Minotaurs* le daremos un **Compañero**…

¡Muro de Escudos!

Sergio de la Cruz, 2011

A

Aberración Reptante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Pólipos gigantes que se parecen vagamente a un cruce entre una morena y una medusa.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +8

Daño: 3d6 (tentáculos & mordisco)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 50

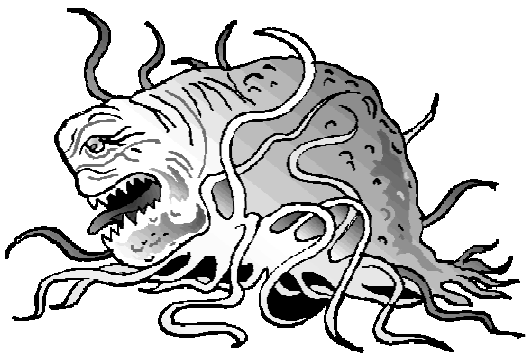
Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (constricción), Presa (Fortaleza = 24), Temible, Resistencia a la Magia, Sin Mente, Regeneración (3 PG / asalto), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 1000, Sabiduría 60.

Conocimiento Adicional: En eras antiguas, estos abominables engendros del Caos Primordial fueron adorados como dioses por poblaciones decadentes y degeneradas que les daban el nombre de El Sin Nombre, El Morador de la Oscuridad, El Retorcido Susurrador En las Sombras o La Abominación Inenarrable de (introducir nombre de ciudad). Los eruditos postulan que las Aberraciones no son nativas de nuestro mundo y que originalmente fueron invocadas de su aberrante y no geométrico plano de existencia por Dementes Adeptos de las Demoníacas Artes (DADA para resumir).



Como dijimos: pólipos Y parecidos vagamente a un cruce entre una morena y una medusa.

¡Cuidaos del… Abominatol!

Abominatol

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un enorme monstruo simiesco cubierto de pelo blanco y lanudo que habita las montañas cubiertas de nieve del norte de Hiperbórea.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 30

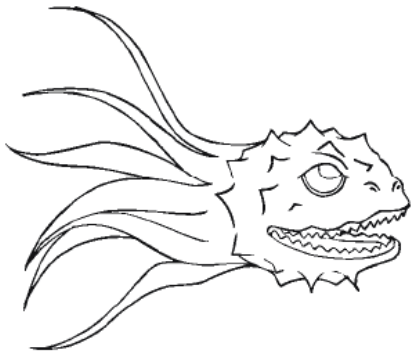
Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Camuflaje (18, terreno nevado), Daño Aplastante, Proyectiles Aplastantes, Presa (Fortaleza = 20), Sentidos Agudizados, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 360, Sabiduría 10.

Nota: La habilidad de *Proyectiles Aplastantes* normalmente se restringe a las criaturas Gigantescas; en este caso específico, refleja la habilidad del Abominatol para provocar peligrosas avalanchas en su entorno natural montañoso (18 m. de alcance, 3d6 de daño).



Un Acechador Abisal merodeando las profundidades del océano

Acechador Abisal

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Como su propio nombre indica, los Acechadores Abisales deambulan por los abismos más profundos del fondo del mar. Estos crueles depredadores parecen un extraño cruce entre una medusa, una morena y un erizo de mar gigante (ver ilustración). Su "cabeza" es ligeramente más grande que la de un humano. Tienen habilidades miméticas igual que las de un camaleón, demuestran un peculiar grado de Resistencia a la Magia y utilizan algún tipo de percepción psíquica que les permite comunicarse entre ellos a varios kilómetros de distancia. A menudo se suelen utilizar como mascotas y espías de los Fómoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: +4

Daño: 1d6 (dientes repugnantes)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística : +6

Habilidades Especiales: Acuática, Camuflaje (habilidad mimética), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (18), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 30.

Acechante Negro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes humanoides de piel negra y dura como el azabache y de complexión poderosa y feroz. Viven en las profundidades de cavernas subterráneas, lejos del mundo de la superficie, dando caza a varias Gentes del subsuelo (y a algún aventurero ocasional).

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 14

Melé: +8

Daño: 2d6 (garras)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 36

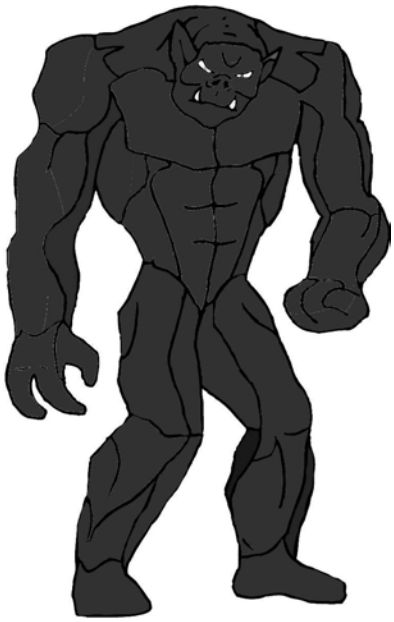
Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Camuflaje (en la oscuridad, 24), Daño Aplastante (requiere presa), Presa (Fortaleza = 20), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 360, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: Los Acechantes Negros son feroces enemigos de los Obsidianos (ver Pág. 124), pues su carne les resulta especialmente sabrosa.



Un mortífero Acechante Negro

Acechante Silencioso

Taxonomía: Gente

Descripción: También conocidos simplemente como “Acechantes”, estos humanoides de corta estatura, piel gris y completamente lampiños fueron bendecidos con poderes de camuflaje mimético por los dioses como una «recompensa» por la legendaria cobardía de sus ancestros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Cobarde ~~e Inofensivo~~

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: Nunca atacarán en combate cuerpo a cuerpo

Ataque a Distancia: +3

Daño: Especial (ver abajo)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Camuflaje (utilizable en *cualquier* entorno, 24), Arma de Proyectil (dardos, 1d3 daño, 18 m. alcance), Veneno (dardos envenenados), Sexto Sentido, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 10.

Ahora me ves, ahora no me ves… las cuatro fases de las Técnicas Secretas de Supervivencia de los Acechantes

Un altivo guerrero Acteón

Acteón

Taxonomía: Gente

Descripción: Orgullosos humanoides con cabeza de ciervo moradores de los bosques. Se cree que descienden de Acteo, un príncipe de la era mítica que fue maldecido por la diosa Ártemis por su arrogancia (y se convirtió en un híbrido mitad hombre, mitad ciervo).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +3

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Arma de Proyectil (Jabalina, 36 m), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 10.

Águila

Águila Común

Taxonomía: Bestia

Descripción: Un águila normal.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 54 m. volando

Iniciativa: 18

Melé: +3

Daño: 1d3 (pico & garras)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 19, Melé +4) Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 10.

Águila Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estos enormes pájaros pueden levantar fácilmente a un ser humano en cada una de sus garras.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 144 m. volando

Iniciativa: 18

Melé: +5

Daño: 2d6 (pico & garras)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +9), Presa (Fortaleza = 20), Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 220.

¡Zeus Bendito! ¡Tres tipos de Águilas diferentes!

Águila Olímpica

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Las Águilas Olímpicas, águilas mágicas de tamaño humano, totalmente inteligentes y que son los sirvientes sagrados de Zeus, poseen el poder del lenguaje así como un distintivo plumaje blanco plateado.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 108 m. volando

Iniciativa: 20

Melé: +5

Daño: 1d6 (pico & garras)

Clase de Defensa: 24

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +12 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +7), Presa (Fortaleza = 16), Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Matar a un Águila Olímpica no otorga ninguna Gloria o Sabiduría pero seguro que enfurece a Zeus.

Alga de Ataque

Taxonomía: Animado

Descripción: Una gran alga marina comehombres.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Acuática, Camuflaje (como algas marinas, 16), Enredar (3 m, Fortaleza 16), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 30.

Nota: *Las Algas de Ataque siempre intentan Enredar a sus víctimas antes de atacarlas. En muchas ocasiones, dos o incluso tres Algas atacarán a la vez a una única presa de tamaño Mediano. En tal caso, una víctima Enredada por varias Algas sufrirá las penalizaciones acumuladas (es decir -8 si queda Enredado por dos Algas).*

¡Atrapado por el Alga de Ataque!

Una engañosamente encantadora Alseide

Alseide

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Las Alseides, unos seres parecidos a las Ninfas que viven en ruinas antiguas, protegiéndolas del mismo modo que las dríades protegen a sus árboles, se muestran como orgullosas y altaneras mujeres nobles de tiempos pasados. Son exclusivamente nocturnas, entremezclándose con sus ruinas en cuanto se alza el sol. Las Alseides pueden ser muy hostiles con cualquiera que intente robar en sus ruinas, aunque pueden ayudar a los aventureros que deseen librar aquellas ruinas de criaturas no deseadas (lo que incluye Espíritus rivales). A veces se presentan con Gentes salvajes o Bestias bajo su control.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +2

Daño: 1d6 (si utiliza armas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Poder 20), Sexto Sentido, Acechante (16), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría 480.

Conocimiento Adicional: Según dicen muchas habladurías, las Alseides una vez fueron verdaderas Ninfas. Durante la Era de la Magia, contrajeron matrimonio con Elementalistas Autarcas hambrientos de poder que desafiaron la autoridad suprema de Apolo. Tras la derrota de los necios magos, el dios del sol condenó a las Alseides a que nunca podrían vivir de nuevo bajo la luz del sol, evitadas para siempre por los mortales y los seres de la luz. Apolo también despojó a las Alseides de sus poderes de Ninfa (lo que explica su eventual desarrollo de poderes hechicerescos).

Un malvado Hechicero Anubio

Anubio

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos humanoides con cabeza de chacal del Reino del Desierto son habilidosos hechiceros y se llevan muy bien con las Esfinges.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 14

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Poder 20), Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural.

Conocimiento Adicional: Los antiguos Príncipes Nigromantes de la raza Anubia fueron los primeros en llevar la nigromancia a los magos del Imperio Estigio, enseñándoles a crear momias, esqueletos, Sabuesos de Estigia y otros inmundos animados.

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría 240.

Aparecido

Taxonomía: Gente (no Espíritu)

Descripción: Humanos translúcidos y etéreos. Son los moradores de otro plano de existencia, que se muestran como fantasmas en nuestro mundo (en el cual se aparecen a los seres materiales como insustanciales). Los Aparecidos se comunican con telepatía y no comparten sus secretos con otros seres.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: n/a

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Etéreo, Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 3, Fuerza Mística 15, Poder Total 12), Acechante (20).

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 240.

Dos Aparecidos translúcidos y etéreos

Representación muy reducida de una Araña Gigante

Araña Gigante

Araña de las Cavernas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a dos hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 6 m., Fortaleza 20), Veneno (colmillos o aguijón, el efecto varía), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 260.

Araña Gigantesca

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a cuatro hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 16

Melé: +10

Daño: 3d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 9 m., Fortaleza 24), Temible, Resistencia a la Magia, Veneno, Sexto Sentido, Acechante (10), Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 950, Sabiduría 40.

Árbol Sangriento

Taxonomía: Animado

Descripción: Estas palmeras vampíricas siempre se encuentran cerca de pequeños oasis, dando caza a desdichados viajeros. Como *son* árboles, están enraizados al suelo y no pueden moverse a través de la tierra; su tronco, no obstante, es extremadamente flexible y sus verdes hojas son de hecho tentáculos vegetales con los que enredan a sus víctimas y drenan su sangre.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: n/a (no pueden moverse)

Iniciativa: 11

Melé: n/a *

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Enredar (6 m., Fortaleza = 20), Drenar Energía Vital (toque, ver abajo), Resistencia a la Magia, Sin Mente, Vigor Sobrenatural.

** El único modo de ataque directo de los Árboles Sangrientos es su habilidad de Enredar, sólo pueden utilizar su Drenar Energía Vital en una víctima Enredada previamente; A la víctima le está permitido hacer una tirada de salvación de Evadir Peligros contra el ataque de Drenar Energía Vital, según las reglas habituales pero con la penalización normal de -4 por estar Enredada.*

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 60.

Archidemonios Infernales

Estos epítomes de poder y malignidad son, por supuesto, un tributo directo a los "Demonios Tipo X" del genuino JdR de Ancient Design & Dweomer, cuyo creador tristemente pasó a mejor vida a principios de este año.

Los Archidemonios Infernales son seres malignos de gran poder que moran en el Abismo, un pozo de oscuro olvido que conecta con los niveles más profundos del Hades y otros Reinos Infernales. A estas diabólicas criaturas de formidable poder y embrujada malignidad se las puede encontrar al servicio de oscuras deidades tales como Hécate y (más raramente) Hades o Perséfone.

Algunos antiguos pergaminos Estigios de conocimiento preternatural también pueden otorgar el poder de invocar a estas inmundas criaturas en el mundo de la vigilia (o, si lo prefieres, el Plano Material Primario) para desatar la destrucción bajo las órdenes de un siniestro Señor de Estigia o algún otro adepto de las Artes Olvidadas de Verdadero Gran Poder.

De hecho hay cuatro tipos diferentes de Archidemonios, cada uno de los cuales tiene sus propias características y poderes aunque todos los Archidemonios comparten un número de particularidades comunes. Todos tienen Tamaño Grande o Gigantesco, una Ferocidad Mortal, así como una Mística Ultraterrena. Sus habilidades especiales incluyen las siguientes: Temible, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Regeneración y Vigor Sobrenatural también Piel Dura, Armadura Natural o Invulnerabilidad.

Finalmente, la Taxonomía Especial de estos seres refleja el hecho de que ocupan su propio nicho especial en el Gran Bestiario Mítico del Multiverso, siendo al mismo tiempo Monstruos y Espíritus, como muestran abajo las recompensas dobles de Gloria y Sabiduría.

Archidemonio Tipo I (Balotauro)

Descripción: Los Balotauros parecen el cruce entre un murciélago gigante y un Minotauro más o menos, con garras afiladas como cuchillas y unos dientes realmente repugnantes.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 27 m. / 108 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +8

Daño: 2d6 (garras)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +10 / +10

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Cargar/Picado a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +12), Temible, Presa (Fortaleza = 20), Resistencia a la Magia, Regeneración (2 PG/asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar, Alada.

Recompensas: Gloria 480, Sabiduría 120.

Un Balotauro o, si prefieres, un Archidemonio de Tipo I

Dracodemonio listo para liberar los Fuegos del Infierno

Archidemonio Tipo II (Dracodemonio)

Descripción: Gigantescos dragones bípedos cubiertos por unas escamas prodigiosamente duras. Pueden escupir devastadores estallidos de un extraño e infernal fuego negro.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 36 m. / 144 m. volando

Iniciativa: 15

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras)

Clase de Defensa: 25

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: +4 / +4

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (fuego infernal, 12 m.), Cargar/Picado a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +16), Temible, Invulnerabilidad, Resistencia a la Magia, Regeneración (2 PG/asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Arrollar, Alada.

Recompensas: Gloria 1450, Sabiduría 180.

Un imponente y sonriente Tánator

Archidemonio Tipo III (Tánator)

Descripción: Gigantescos horrores humanoides con alas de murciélago, pezuñas y cuya cara parece una calavera con cuernos, con largas garras como lanzas y una piel oscura como el cuero.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 36 m./144 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: +6 / +6

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Cargar/Picado a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +16), Proyectiles Aplastantes (rocas, etc.), Temible, Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Regeneración (2 PG/asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Arrollar, Alada.

Recompensas: Gloria 1300, Sabiduría 120.

Archidemonio Tipo IV (Avernamazonas)

Descripción: Humanoides femeninos con alas de murciélago y una altura de 3,6 metros, la piel gris y los cabellos azulados. Al contrario que otros Archidemonios, a menudo van armadas con armas, normalmente lanzas, a menudo recubiertas con un veneno mortal.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 27 m./108 m. volando

Iniciativa: 19

Melé: +9

Daño: 2d6 (lanza)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +8 / +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Cargar/Picado a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +13), Temible, Resistencia a la Magia, Veneno (en arma, el efecto varía), Regeneración (2 PG/asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 540, Sabiduría 120.

Avernamazonas, mujeres guerreras (?) de los Reinos Infernales

Una visión terrorífica: Un Argusoide

Argusoide

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Argusoides son enormes criaturas semihumanas cuyos cuerpos están cubiertos con una miríada de ojos protuberantes – una visión bastante desagradable en sí misma. Son excelentes guardianes (ya que nunca duermen) y son (como es lógico) enemigos naturales de los Cíclopes (con los que comparten orígenes comunes como engendros del Caos Primordial).

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 16

Melé: +8

Daño: 2d6 (maza enorme)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +20 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +12), Temible, Resistencia a la Magia, Regeneración (2 por asalto), Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar.

Los múltiples ojos de los Argusoides les brindan un poderoso bonificador de +10 a Detección.

Recompensas: Gloria 440, Sabiduría 60.

Arimaspio

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides de tamaño humano y con un único ojo, famosos por su soberbia habilidad como jinetes, arqueros, por su maestría como luchadores y su odio fanático por los Grifos (que sienten predilección por la carne de caballo). Los Arimaspios son seminómadas; en el mundo de Mythika, transitan las grandes llanuras al este de las Montañas de Tánatar.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza 16), Resistencia a la Magia, Certera, Arma de Proyectil (arco, 90 m.), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 60, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: Algunos eruditos creen que los Arimaspios son la progenie de alguna insólita unión entre Cíclopes Menores y hembras humanas o Centáurides (lo que explicaría la afinidad de los Arimaspios con caballos y arcos). Aunque nunca se lo preguntan a un Centauro. Obviamente es un tema bastante delicado.

Un salvaje guerrero Arimaspio portando las vestimentas típicas de su nación

Una chillona Arpía

Arpía

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas humanoides con alas de murciélago, piel negra como el azabache, colmillos afilados, garras aún más afiladas y predilección por la carne humana…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +7), Presa (16), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120.

Sí, te ofrecemos dos Arpías por el precio de una

Arpía Clásica

Taxonomía : Monstruo

Descripción: Estos seres se parecen mucho a las Sirenas, sin sus poderes de canto y una conducta más cruel. Son carroñeros voraces que se divierten robando comida y atormentando a sus víctimas, aunque también son criaturas cobardes, que siempre atacan en *masa* y prefieren dar caza a los débiles. Contra enemigos peligrosos (como aventureros), normalmente forman grupos de hasta dos o tres contra un único objetivo. Saldrán volando en cuanto se les hiera.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. / 72 m. volando

Iniciativa: 19

Melé: +3

Daño: 1d3 (garras)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +4 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 19, Melé +4). Veloz como el Rayo, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Alada (-4 a las tiradas de Proyectiles).

Recompensas: Gloria 26, Sabiduría 10.

El último modelo en maquinaria bélica: El Arquero Mecánico

Arquero Mecánico

Taxonomía: Animado

Descripción: Autómatas con arcos y flechas. Cada arquero está equipado con una aljaba con 12 flechas. Una vez que han disparado sus flechas, estos Autómatas no pueden luchar en melé, ya que fueron 'programados' sólo para disparar y moverse.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: n/a

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d6 (flechas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Sin Mente, Certera, Arma de Proyectil (arco, alcance 90 m.), Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 55, Sabiduría 20.

Asiba

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un depredador acechante con el cuerpo de una pantera negra y la cabeza de una bella mujer. Veloces, mortales y cruelmente juguetonas, las Asibas adoran burlarse de sus presas mientras las acechan en la noche. Se las puede relacionar con las esfinges aunque rara vez suelen hacer acertijos a sus víctimas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m (108 m. al galope)

Iniciativa: 22

Melé: +7

Daño: 1d6 (garras & dientes)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +14

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 24, Melé +9), Galopar, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 220, Sabiduría 40.

Conocimiento Adicional: Al igual que las Esfinges (Pág. 59), los Anubios (Pág. 10) y los Ubastis (Pág. 162), las Asibas tienen su origen en el Reino del Desierto. A algunas de ellas se las adoptó como mascotas de malvados Hechiceros y Nobles decadentes de la Tierra del Sol.

Una cruel Asiba a la espera de una víctima

Un Autómata de la edad del Bronce

Autómata

Taxonomía: Animado

Descripción: Un hombre mecánico animado artificialmente. Los primeros Autómatas fueron creados por Dédalo, el mayor inventor de toda la Era de la Magia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 16), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Un siniestro Pájaro del Estínfalo (a.k.a. Ave de Ares)

Ave de Ares

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes pájaros antropófagos capaces de disparar dardos como flechas desde sus alas

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d6 (pico & garras, flechas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +10

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (36 m. alcance, dardos), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 130.

Conocimiento Adicional: También llamadas *Ornithes Areioi* o *Pájaros del Estínfalo* por eruditos pretenciosos, a estas livianas criaturas se las encontraron los Argonautas durante su búsqueda del Vellocino de Oro, protegiendo el santuario del dios Ares.

Ave de Bronce

Taxonomía: Animado

Descripción: Un pájaro animado enorme que puede utilizarse como montura aérea (dos asientos).

Tamaño: Grande

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 108 m. volando

Iniciativa: 10

Melé: +2

Daño: 2d6 (pico & garras)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 90, Sabiduría 20.

Conocimiento Adicional: Se cree que las Aves de Bronce fueron creadas por un antiguo mago ingeniero para un poderoso rey conquistador que quería incluir unidades de caballería alada a su ejército ya formidable.

Una majestuosa Ave de Bronce lanzándose en picado a la Batalla

Un valiente hoplita enfrentándose a una Babosa Gigante

Babosa Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Legamosos moluscos de proporciones titánicas; se las puede encontrar más habitualmente bajo tierra o en ruinas muy antiguas.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m (reptando)

Iniciativa: 10

Melé: +4

Daño: 3d6 (cuerpo entero)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Sin Mente, Regeneración (3 PG / asalto), Acechante (8), Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 20.

Otros Animales Gigantes

Los siguientes Animales Gigantes pueden encontrarse en otras secciones del *Compendio de Criaturas*:

Jabalí Gigante: Ver Jabalí (Pág. 94).

Toro Gigante: Ver Toro (Pág. 157).

Águila Gigante: Ver Águila (Pág. 8).

León Gigante: Ver León (Pág. 100).

Carnero Gigante: Ver Carnero (Pág. 29).

Bafarón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un depredador humanoide y anfibio que acecha en pantanos y marismas; los Bafarones a menudo se ocultan bajo la superficie para arrojarse sobre sus sorprendidas víctimas antes de reducirlas a pedazos.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

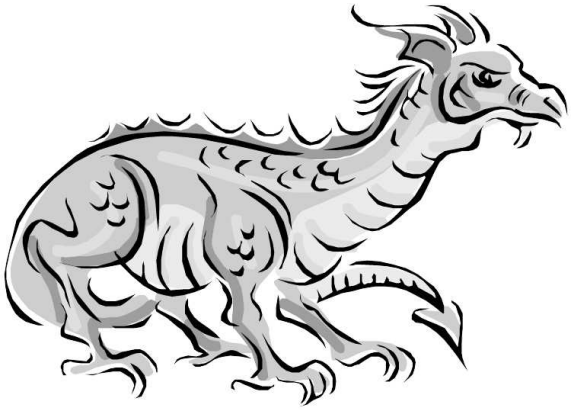
Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Anfibia, Camuflaje (escondiéndose bajo la superficie, 16), Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 220, Sabiduría 10.

¡Cuidado con el Bafarón!



Un Basilisco preparado para petrificar a su próxima víctima

Basilisco

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Reptil mágico cuya mirada puede convertir a sus víctimas en piedra. Como un dragón del tamaño de un lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Resistencia a la Magia, Petrificación (Alcance 12 m.), Vigor Sobrenatural, Acechante (18), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 250, Sabiduría 80.

Conocimiento Adicional: Al principio se creyó que estas extrañas criaturas eran el resultado de la improbable unión entre una serpiente y una Gorgona, pero ahora la mayoría de los eruditos postulan que son criaturas únicas engendradas de alguna forma misteriosa por el poder del Caos.

Bestia Aberrante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un extravagante híbrido mitad cabra, mitad león de tamaño monstruoso, con la habilidad de exhalar fuego. Se cree que estas criaturas extremadamente extrañas descienden de la progenie de una Quimera cuyo crecimiento se ha visto interrumpido y un animal sin identificar.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 17

Melé: +7

Daño: 2d6 (pezuñas & dientes)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (fuego, alcance 9 m.), Temible, Resistencia a la Magia, Regeneración (2 por asalto), Sentidos Agudizados, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 440, Sabiduría 70.

Sí – es una Bestia Aberrante hermafrodita

Bruja

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Una malvada criatura que se parece a una vieja bruja extremadamente fea**,** pero que *no* es humana.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 16

Melé: +6

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, 20 Puntos de Poder), Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 115, Sabiduría 500.

Las Brujas son tan feas como mortíferas

Buitre Tricéfalo: la última locura aérea

Buitre Tricéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Bien, el nombre lo dice todo: un gran buitre con tres cabezas. ¿Qué esperabais? Ah, sí, la historia de trasfondo: bueno probablemente fueron creados por algún mago demente hace mucho tiempo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 108 m. volando

Iniciativa: 14

Melé: +4

Daño: 1d6 (pico & garras)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +6), Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (tres), Sentidos Agudizados, Vigor Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 150, Sabiduría 50.

Un Noble héroe y su noble corcel

Caballo

Caballo Común

Taxonomía: Bestia

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Galopar, Arrollar.

Notas: Algunos caballos excepcionales pueden tener habilidades especiales adicionales, como Sexto Sentido, Veloz como el Rayo o Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Matar un caballo normalmente se considera un acto deshonroso y no concede Gloria.

Caballo Diomediano

Taxonomía: Bestia

Descripción: Una raza de fogosos caballos criada desde su nacimiento con una dieta de carne y sangre humanas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 15

Melé: +5

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +7), Galopar, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 45.

Caballo Mágico

Taxonomía: Bestia

Descripción: Los caballos mágicos siempre son de un único color puro (blanco, negro, plateado, verde, etc.).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 20

Melé: +5

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 23

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +8 / +12

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +7), Galopar, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Ninguna.

Caballo de Bronce

Taxonomía: Animado

Descripción: Caballos Autómatas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m (72 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

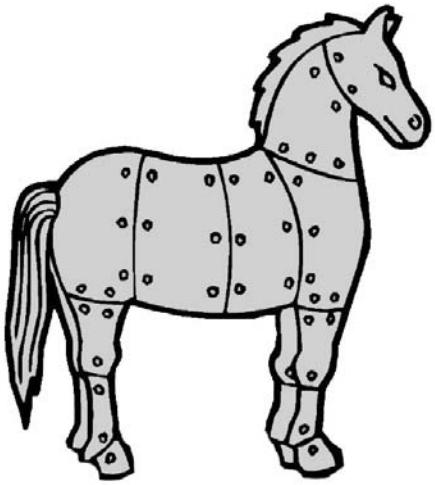
Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Galopar, Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Ninguna (por las mismas razones que por los caballos normales – ver Pág. 24).

Conocimiento Adicional: ¿Adivinas quién creó a estas monturas de metal? (Las pistas secretas están escondidas en las entradas de las criaturas anteriores). Los Caballos de Bronce tienen varias ventajas mayores sobre las monturas vivas: no se cansan y nunca necesitan comer, beber, dormir o, incluso, descansar. No obstante, no poseen el instinto y espíritu de los caballos reales. También son bastante vulnerables a los efectos del óxido, la lluvia y el frío, lo que los hace poco prácticos para viajes de larga distancia.



Un bonito Caballo de Bronce

Un Caballo Marino encabritado

Caballo Marino

Taxonomía: Bestia

Descripción: También conocidos como *Hipocampos*, estas bestias son magníficas monturas bajo el agua (una vez que han sido domadas).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al navegar)

Iniciativa: 14

Melé: +3

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Acuática, Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Navegar, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Matar a un Hipocampo es como matar a un caballo (ver Caballo)

Cabeza Trágica Flotante

Taxonomía: Animado

Descripción: Una enorme (3 m. de alto) cabeza flotante aparentemente fabricada en piedra con la cara de una máscara de tragedia. La cabeza habla con una profunda y rimbombante voz en un desconocido (¿alienígena?) lenguaje.

Tamaño: Grande

Ferocidad: n/a

Astucia: Ladina

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 27 m. (flota a 3 m. del suelo)

Iniciativa: 15

Melé: n/a (ver abajo)

Daño: n/a (ver abajo)

Clase de Defensa: 25

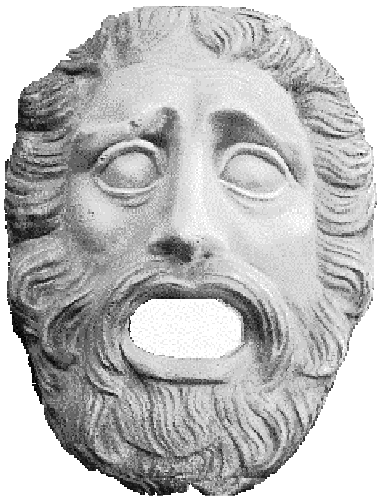
PGs Totales: 18

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Temible, Invulnerabilidad, Resistencia a la Magia, Sin Mente, Petrificación (alcance 18 m.), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 270, Sabiduría 110.



¡¡¡SELATORM, DALBMET!!!
Exclama la Cabeza Trágica Flotante

¡Enfréntate al Cacodemonio!

Cacodemonio

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Malicioso espíritu del Caos y la devastación; le encanta desatar la destrucción entre los pobres mortales. Tiene una apariencia vagamente humanoide aunque esté hecho de pura energía Caótica.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 22

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 6, Fuerza Mística 18, 24 puntos de Poder), Sexto Sentido, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 145, Sabiduría 540.

El Enigma de la Cabeza Trágica Flotante

¿Fue la Cabeza Trágica Flotante un organismo mineral vivo? ¿Una construcción mecánica fabricada por un ingeniero loco? ¿Un vehículo de otro planeta, tiempo o dimensión? ¿Un inescrutable chiste creado por una raza extinta de bromistas? Existieron muchas teorías… pero la verdadera naturaleza de la Cabeza Flotante sigue siendo un misterio incluso en estos días.

Pero el enigma de la CTF se ha expandido más allá de su propia creación: ¿De dónde pudo venir este raro concepto? La mayoría de los jugadores creyeron que la idea se tomó prestada de la película de *Zardoz* (protagonizada por Sean Connery en una caracterización que había que ver para creer)… pero esta ultracutre obra cinematográfica de ciencia ficción pre-Star Wars vio la luz en 1974, un año después de que la Cabeza fuera publicada por primera vez en *Men & Monsters* – un hecho que algunos lo tomaron como la prueba irrefutable de que el LSD tuvo algo que ver con la concepción de la criatura, que era el resultado de una alucinación colectiva inducida químicamente. Y todo esto 25 años antes de *Matrix*.

Camello

Taxonomía: Bestia

Descripción: Camellos normales de una joroba, también conocidos como *dromedarios*.

Tamaño: Mediana (aunque tiene patas muy largas)

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 11

Melé: n/a (ver abajo)

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

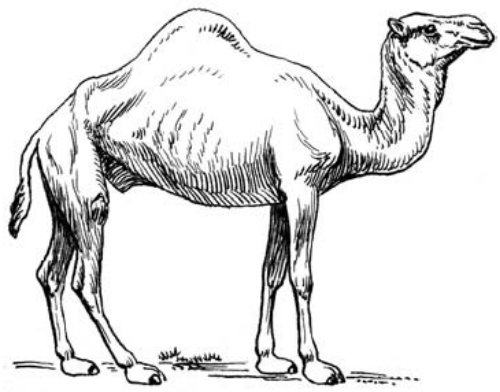
Detección / Evasión: 0

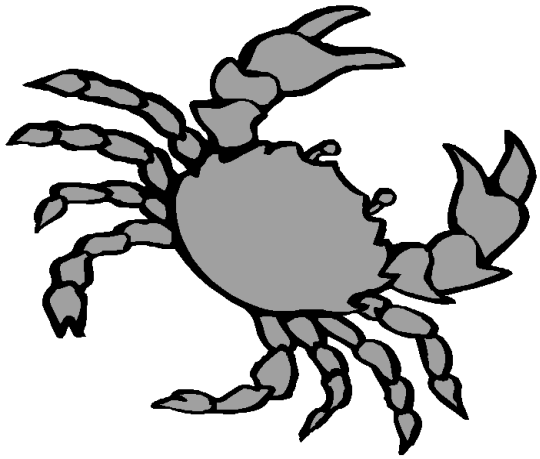
Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (especial, ver abajo), Galopar, Arrollar.

Recompensas: Ninguna. Sólo son monturas, como los caballos.

Notas: Los Dromedarios pueden ser unas bestias un poco irascibles y tercas (de ahí su Ferocidad Agresiva) aunque su único modo de ataque real es su *Arrollar* (que, según las reglas normales, sólo puede utilizarse cuando Cargan a la Batalla)… al igual que su coz, que funciona igual que un ataque gratuito de Arrollar que sólo puede usarse contra la gente imprudente que se coloca detrás del camello y no puede utilizarse si el camello está corriendo a movimiento completo (o al galope). Aparte de estos dos ataques especiales, los camellos no tienen ninguna forma normal de ataque cuerpo a cuerpo; su bonificador a *Cargar a la Batalla* (+2 a Iniciativa y Melé) sólo se aplica a las puntuaciones de su jinete.





Cangrejo Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: ¡Feroces Cangrejos capaces de atrapar a un hombre en cada una de sus poderosas pinzas!

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. en tierra

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6 (pinzas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 20), Sin Mente, Armadura Natural, Acechante (10).

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 10.

Cárapax

Taxonomía: Gente

Descripción: Extraños y solitarios humanoides reptilianos con poderosos poderes psíquicos; suelen ser más enigmáticos que malignos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: 0

Daño: 1d6 (báculo)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4

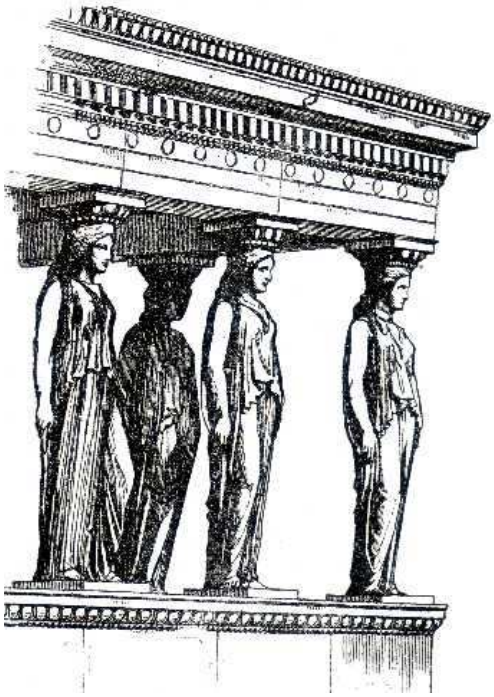
Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 4, Fuerza Mística 16, Puntos de Poder 16), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 230.

Conocimiento Adicional: Los Carapaxes son seres solitarios y nunca se relacionan con Lagártidos, Trogloditas o cualquier otra Gente reptiliana. Son enemigos jurados del Pueblo Serpiente, ya que son los responsables de la perdición de su una vez poderosa raza. Si se les trata adecuadamente, un Cárapax puede llegar a ayudar a aquellos que luchan contra el Pueblo Serpiente y sus esbirros.

Un enigmático hechicero Cárapax



Bueno, al menos TENEMOS un techo sobre nuestras cabezas

Cariátide Viviente

Taxonomía: Animado

Descripción: Las Cariátides Vivientes parecen columnas de piedra decorativa labradas con la forma de una bella y joven mujer. Su uso más común es como guardianas de algún lugar o tesoro; mostrándose tan sólo como tallas sin vida, regresan a la “vida” cuando su carga es amenazada o perturbada. Se las suele encontrar en las ruinas de palacios y templos antiguos a menudo.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 14

Melé: +8

Daño: 3d6 (puño o pie)

Clase de Defensa: 23

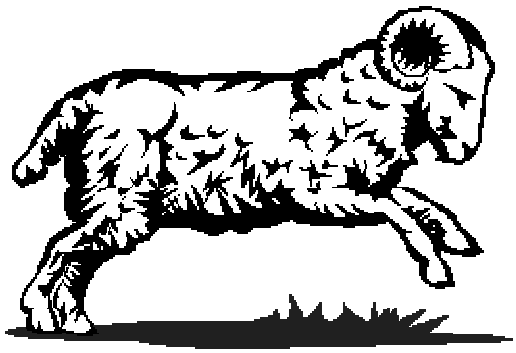
PGs Totales: 50

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (agarrón aplastante), Presa (Fortaleza 24), Invulnerabilidad, Temible, Sin Mente, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 450, Sabiduría 40.



Un enfurecido Carnero cargando al combate

Carnero

Carnero Común

Taxonomía: Bestia

Descripción: Una oveja macho común con cuernos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +3

Daño: 1d6 (pezuñas & cuernos)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +5), Galopar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 25.

Carnero Mágico

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Como un carnero de lana dorada.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (pezuñas & cuernos)

Clase de Defensa: 23

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2 / +8

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Galopar, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 180, Sabiduría 40.

Carnero Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un carnero del tamaño de un rinoceronte.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m. (108 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +5

Daño: 2d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Galopar, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 180, Sabiduría 10.

Un malvado Caronte listo para golpear

Carnero Dorado

Taxonomía: Animado

Descripción: Muy parecidos a un Toro de Bronce, excepto que… bueno, has cogido la idea.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 20.

Caronte

Taxonomía: Espíritu

Descripción: El Caronte parece un hombre esquelético con cara de lechuza. Los Carontes son los espíritus de los acaparadores egoístas y avaros transformados en espectros por los poderes del Inframundo. Normalmente portan enormes martillos mágicos (ver abajo) y con frecuencia son guardianes de impresionantes montones de tesoro.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6 (martillo a dos manos)

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

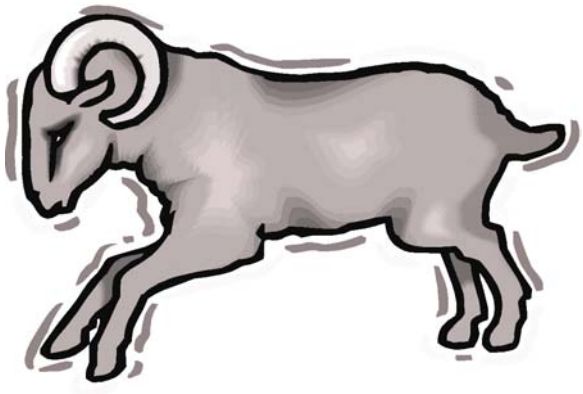
Detección / Evasión: +10 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sin Mente, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (18).

Martillo de Hades: Cuando lo porta una criatura etérea, esta arma a dos manos mágica (Ataque +2), fabricado en las forjas del Inframundo de Hades, puede afectar a seres corpóreos y añadir +2 a la tirada de daño del portador. También añade +10 a las recompensas de Gloria y Sabiduría de la criatura.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 180.



¡Cuidado! ¡Carnero Dorado a la carga!

¡Cuidado con la mirada del Catoblepas!

Catoblepas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un enorme cuadrúpedo herbívoro con una cabeza muy fuerte, Piel Dura y mirada petrificante.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (garras y dientes)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10), Resistencia a la Magia, Petrificación (6 m.), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar.

Recompensas: Gloria 380, Sabiduría 70.

Este precavido aventurero intentó atacar desde la retaguardia a un Catoblepas que estaba pastando pero obviamente le han detectado

Un Campeón Anakita grande y malvado

Creado por Kevin Scrivner, estos brutales semihumanos se basan en varios elementos del saber Bíblico (como el campeón Filisteo Goliat y el semihumano hijo de Nephilim), apropiadamente adaptado por Kevin a la ambientación de fantasía de la Edad del Bronce de Mythika.

Campeón Anakita

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos guerreros gigantes (3-4,5 m. de alto) son los descendientes de los Nephilim, híbridos de humano y demonio concebidos en la prehistoria. Conocidos popularmente como los "Hijos de Anak", un ancestro lejano, sobreviven entre las antiguas colonias comerciales de Proteus en la Tierra del Sol, donde se ganaron buena fama como soldados y atletas profesionales. Suelen ser arrogantes y muy confiados, utilizando su tamaño y exagerado físico para intimidar a los mortales de tamaño humano. En el campo de batalla, un Campeón Anakita normalmente tendrá un soldado común pertrechado con armadura que sostendrá su escudo ante él mientras prepara su jabalina. Como los hoplitas Heraclianos, los Campeones Anakitas utilizan sus enormes lanzas (7,5 kg. de cabeza) como sus armas primarias, reservando sus espadas para el combate cerrado donde sus lanzas son inservibles.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 11

Melé: +4

Ataque a Distancia: +4

Daño: 2d6 (armas grandes)

Clase de Defensa: 14 (20 con yelmo, coraza & escudo)

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0 / 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Presa (FOR = 20), Daño Aplastante (abrazo del oso), Certera, Armas de Proyectil (jabalina, 54 m.), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 10.

Conocimiento Adicional: Los Anakitas son adoradores del dios del mar Dagón aunque se desconoce que tengan relación con los así llamados Hijos de Dagón. La identidad exacta de los Nephilim es incierta (aunque las tribus de hombres que viven al este de los asentamientos Proteusianos no tienen dudas sobre la naturaleza demoníaca de los ancestros de los Anakitas). Algunos eruditos han especulado que los así llamados "Nephilim" podrían tener que ver con los semilegendarios Reyes Gigantes Hiperbóreos o incluso con los mismísimos Olímpicos bajo otro nombre.

Un soberbio guerrero Centauro

Centauro

Taxonomía: Gente

Descripción: Los híbridos clásicos de hombre y caballo de la mitología Griega. En Mythika, los Centauros proceden de la tierra de Sicania. La mayor parte de ellos son guerreros orgullosos, temerarios y honorables – un poco menos bestiales, que los brutales Centauros que los mitos de Grecia muestran más a menudo (que, de hecho, serían calificados como *Brutauros* – ver Variantes abajo).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 14

Melé: +3

Ataque a distancia: +2 (sin penalización mientras se desplazan)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Galopar, Arma de Proyectil (arco, 90 m.), Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 55, Sabiduría 10.

Variantes de Centauro

La raza Centauro ha engendrado varias variantes, que son descritas abajo. Otras criaturas pseudocentauro que se detallan en este libro incluyen a los Torocentauros (Pág. 158), Equinios (Pág. 57), Ictiocentauros (Pág. 92), Onocentauros (Pág. 125) y Pegatauros (Pág. 129).

Brutauro

Taxonomía: Gente (Centauro)

Descripción: Centauros degenerados y primitivos con la misma predilección por la carne de humano y caballo. Tienen las mismas características que los Centauros comunes aunque sólo tienen una Astucia Corriente y son aparentemente demasiado estúpidos como para usar armas a distancia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +3

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0 /+2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +5), Galopar, Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 45, Sabiduría 10.

Un bestial Brutauro armado con un basto garrote

¡Esta dulce nenita Centáuride es todo patas!

Centáuride

Taxonomía: Gente (Centauro)

Descripción: Las Centáurides son los miembros femeninos de la especie Centauro – mucho más pacíficas que sus compañeros masculinos (que también son muy celosos). A una hembra Centauro nunca se la encontrará sin *al menos* un Centauro macho protegiéndola.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +1

Daño: Normalmente no luchan.

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Galopar, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Matar a una Centáuride no otorga ninguna Gloria – pero seguro que provocará la ira y venganza de varios Centauros macho.

Los **Potros Centauro** tendrán las mismas características que sus homólogos adultos, excepto por su tamaño Pequeño. Así, un niño Centauro sólo tendrá 6 PGs y un Movimiento de 36 m. cuando vayan al galope. Matar o capturar a un potro de Centauro no otorga Gloria y es una forma segura de enfurecer a los Centauros adultos.

Centauro Quironio

Taxonomía: Gente (Centauro)

Descripción: Los Centauros Quironios son los más nobles, sabios (¿y raros?) de todos los Centauros. Al contrario que otros Centauros, son seres solitarios, que viven en las zonas agrestes como sabios y seminómadas ermitaños. Los Centauros Quironios son adeptos en la Magia Poética y, como todos los Aedos, sólo lucharán para defenderse (o a los que estén bajo su protección) en cuyo caso demuestran ser formidables enemigos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 16

Melé: +5

Ataque a Distancia: +6 (sin penalización mientras se desplazan)

Daño: Según arma.

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +7), Galopar, Resistencia a la Magia, Certera, Arma de Proyectil (arco, 90 m.), Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural. Los Centauros Quironios también tiene capacidades como Aedos (Canto Órfico 4, Fuerza Mística 16, 16 puntos de Poder y acceso a todos los poderes de Magia Poética)

Recompensas: No se gana Gloria o Sabiduría por matar a un Centauro Quironio – esto refleja su estatus especial como Aedos del pueblo Centauro.

Un Centauro Quironio demostrando sus poderes Líricos

Un Sagitario tomando puntería cuidadosamente

Sagitario

Taxonomía: Gente (Centauro)

Descripción: Los Sagitarios son los mejores arqueros y guerreros de la raza de los Centauros y pertenecen a una casta especial dentro de la sociedad Centauro, actuando como guardias de honor y guerreros de élite de jefes y reyes Centauro. Los Sagitarios tienen las características de los Centauros normales, pero son más Peligrosos, además de unos arqueros sin igual.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 16

Melé: +5

Ataque a Distancia: +6 (sin penalización mientras se desplazan)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +7), Galopar, Certera, Arma de Proyectil (arco, 90 m.), Veneno (flechas envenenadas), Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría 10.

Centauro Silvanio

En algún momento de la modernidad, las historias inspiradas en la mitología (como las de Thomas Burnett Swann – ver el Rincón de la Musa de Minotauro Trimestral 1), muestran a los Centauros como seres predominantemente pacíficos (si acaso algo temperamentales), y afines a la naturaleza más que como guerreros vociferantes. El Centauro Silvanio es un intento de integrar esta visión más mansa de la raza Centauro en el mundo de M&M.

Taxonomía: Gente

Descripción: Como su nombre indica, los miembros de esta tribu de Centauros tienen una buena cantidad de sangre Silvania en las venas. Su estirpe se remonta a la mítica unión de un arquero Centauro y una princesa Silvania – pero obviamente esta historia es un embellecimiento de algunos hechos largo tiempo olvidados y menos agradables. Parecen Centauros pero con cuerpos más ágiles y menos musculosos, con rasgos élficos y las distintivas orejas en punta de los Silvanios. Normalmente no se llevan muy bien con ninguna de sus razas progenitoras: los verdaderos Centauros suelen verlos como "sospechosamente afeminados" (aunque siempre se pondrán de su lado contra los Brutauros) mientras que los Silvanios suelen encontrarlos demasiado fieros y, bueno, "caballunos". No obstante su cultura , como su apariencia, refleja claramente una herencia mezclada. Son exploradores de corazón aunque aman los bosques y normalmente se llevan muy bien con las Dríades (especialmente con las más jóvenes, que los encuentran mucho más bellos que otros Centauros). Adoran la música, la poesía, el vino y la caza; son bastante menos agresivos que los Centauros normales aunque son arqueros excelentes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 14

Melé: +1

Ataque a Distancia: +4 (sin penalización mientras se mueven)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +3), Galopar, Certera, Armas de Proyectil (arco, 90 m.), Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 55, Sabiduría 10.

Los Jugadores que deseen llevar un Centauro Silvanio pueden crearlos con las reglas normales de la clase de Centauro, excepto que su atributo primario será Ingenio en lugar de Fortaleza). Su arma predilecta debe ser el arco. Como la Fortaleza del Centauro normal, el Ingenio del Centauro Silvanio no está ligado directamente con ninguna de sus habilidades especiales, aunque el intercambio Fortaleza/Ingenio normalmente hará al personaje menos poderoso en Cuerpo a Cuerpo, Vigor Físico y PG Iniciales y mejor en Proyectiles, Evadir Peligros e Iniciativa, así se refleja el perfil distintivo del Centauro Silvanio.

¿Me estás mirando las orejas?

Satitauro

Taxonomía: Gente (Centauro)

Descripción: Los Satitauros son los híbridos estériles de una Centáuride y un Sátiro; parecen Centauros con cuernos pequeños y orejas puntiagudas. Todos los Satitauros están locos y se les trata como parias entre los Centauros. Su demencia, que es consecuencia de una terrible maldición divina, también es la fuente de sus poderes de hechicería.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 15

Melé: +3

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +5), Galopar, Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 4, Fuerza Mística 16, 16 puntos de Poder), Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría 230.

Conocimiento Adicional: La maldición de los Satitauros también afecta a sus madres Centáuride. Todas las Centáurides que dan a luz un Satitauro mueren en el parto. Esta maldición actúa como poderoso disuasorio para las Centáurides que puedan llegar a estar tentadas por una secreta aventura amorosa con un Sátiro.

Un demente Satitauro invocando sus poderes mágicos

Un Cerbero triplemente rabioso

Cerbero

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Monstruosos sabuesos de tres cabezas cuya raza tiene su origen en el Inframundo. También conocidos como Canes del Infierno, se cree que estas criaturas son engendros del Cerbero original que guarda las mismísimas Puertas del Inframundo. Poderosos nigromantes y otros magos malvados suelen utilizarlos a menudo como guardianes.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 18

Melé: +8

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 36

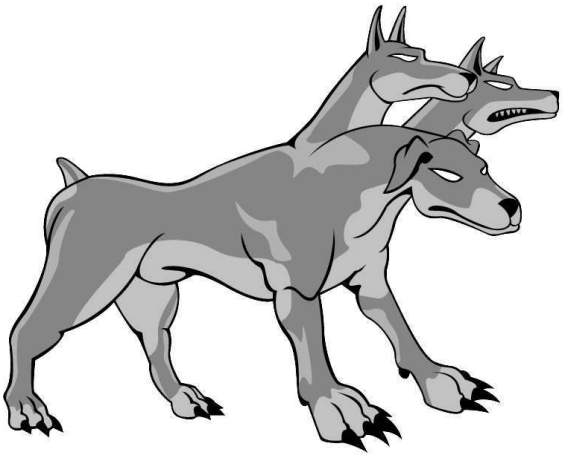
Detección / Evasión: +12 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +12), Temible, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (3), Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 440, Sabiduría 70.

Variantes de Cerbero



Cerberión

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Cerberiones son una raza variante de los Cerberos. Mientras que los verdaderos sabuesos Cerberos (*ver Pág. 37*) son enormes como osos, los Cerberiones no son más grandes que un mastín normal (lo que ya de por sí es bastante grande). En términos de habilidades físicas, los Cerberiones son menos poderosos que sus primos más grandes pero mucho más ágiles… y pueden correr mucho más rápido.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 18

Melé: +7

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +12 / +6

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +9), Galopar, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (3), Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 220, Sabiduría 60.

Conocimiento Adicional: Los Cerberiones son a los perros de caza lo que los Cerberos a los perros guardianes. Según una leyenda sin verificar, fueron la primera raza utilizada como perros de caza por el dios Hades, Señor del Inframundo. Otra teoría (más reciente) los convierte en descendientes híbridos de verdaderos Cerberos y sabuesos normales.

Mastín del Orco

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estos enormes mastines infernales son una especie variante de Cerbero, con sólo dos cabezas pero con una serpiente venenosa en lugar de cola.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 17

Melé: +8

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

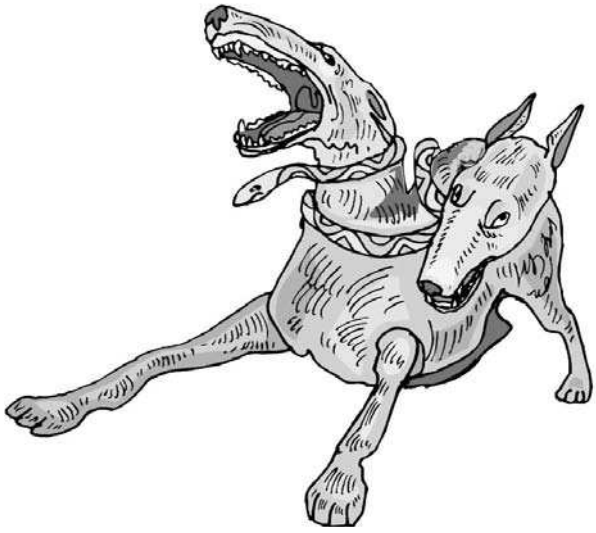
PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +11 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +12), Temible, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (2), Veneno (mordisco de cola; parálisis), Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 440, Sabiduría 60.



¡Corred, insensatos! Esto es un furioso Cíclope Gigantesco!

Cíclope

En la mitología griega, la palabra “Cíclope” hace referencia a dos tipos de seres muy diferentes: los Cíclopes que sirven a Hefesto en sus forjas volcánicas y los brutales y antropófagos Gigantes de un ojo como Polifemo – el Cíclope que fue engañado y vencido por el artero Odiseo.

En *Mazes & Minotaurs*, a estos dos tipos de criaturas se les considera dos razas completamente diferentes, conocidas respectivamente como Cíclopes Menores y Cíclopes Gigantescos.

La relación entre Cíclopes Menores y Gigantescos no está clara. Ahora la mayoría de los eruditos se burla de la vieja ocurrencia de que los Cíclopes Menores eran la progenie resultante de la unión entre hembras humanas y Cíclopes Gigantescos. Tal vez las dos razas no tengan ningún tipo de vínculo – o al menos ninguno más que entre los Gigantes de dos ojos y los mortales de dos ojos.

Cíclope Gigantesco

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Gigantes de un ojo a la Polifemo. Está claro que los Cíclopes Gigantescos son Engendros del Caos; son tan estúpidos como enormes y su existencia está regida por sus brutales instintos (entre los que se encuentran el comerse a gente más pequeña, destruir sus barcos a pedradas, etc.).

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +10

Daño: 3d6 (armas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +16), Daño Aplastante (después de Presa), Proyectiles Aplastantes (rocas, piedras, etc.), Temible, Presa (Fortaleza = 24), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar.

Recompensas: Gloria 1000, Sabiduría 40.

La Treta de Odiseo: Para cegar a un Cíclope Gigantesco, un personaje debe tener éxito con Ataque a Distancia contra una CDE de 20. Este ataque hará daño normal y cegará al Cíclope permanentemente, recibiendo una penalización de -4 a Iniciativa, Ataque y Evasión.

Cíclope Astado

Algunos Cíclopes Gigantescos tienen patas de sátiro y un único cuerno en su cabeza. ¿Cómo llegaron a la vida tales criaturas? Algunas preguntas es mejor dejarlas sin respuesta, especialmente cuando tienen que ver con los Sátiros. Estos Cíclopes Astados tienen exactamente las mismas estadísticas de juego que los Cíclopes Gigantescos normales.

Cíclope Menor

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides enormes con un ojo que viven bajo tierra. Los Cíclopes Menores son los herreros del subsuelo y centinelas del dios Hefesto. Viven en profundas cavernas subterráneas cercanas a los volcanes y utilizan la lava como combustible para los rugientes hornos de sus enormes forjas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (martillo)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

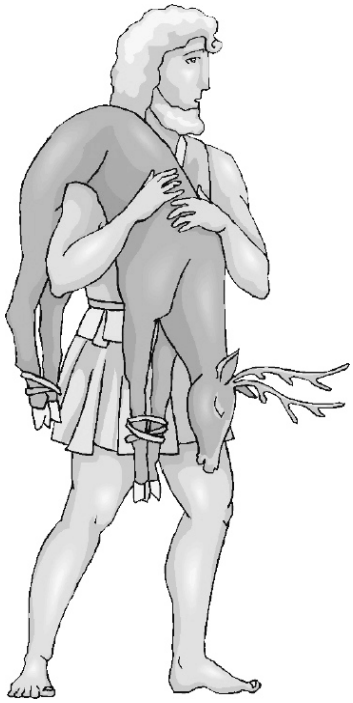
Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza 20), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 100, Sabiduría 30.

Un Cíclope Menor típico (y típicamente feo)



¡60 Puntos de Experiencia para el Cazador!

Ciervo

Ciervo Común

Taxonomía: Bestia

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +3

Daño: 1d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 14

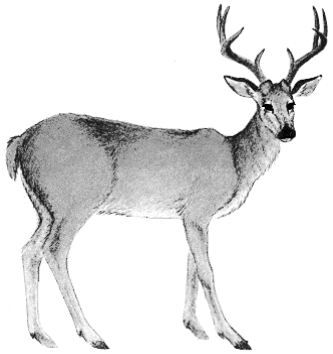
PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +5), Galopar, Sentidos Agudizados, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30.



Un ciervo común de los bosques

Ciervo Mágico

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Ciervos Mágicos suelen ser de un color raro o poco usual como el blanco, el rojo o el dorado.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 23

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Galopar, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 220, Sabiduría 50.

La Carga de un Ciervo Mágico

Un mezquino y sarnoso Cinoscéfalo armado con lanza y escudo

Cinoscéfalo

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de perro. Alguno de ellos sirven como mercenarios, lo que les ha hecho ganar el apodo de «perros soldado». Los Cinoscéfalos son enemigos jurados de los Acteones, Hombres Jabalí y Licanos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Sentidos Agudizados.

Recompensas: Gloria 25 (30 con escudo).

Cocatriz

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un híbrido sobrealimentado de gallo y lagarto ¡cuya mirada puede convertirte en piedra!

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: +4

Daño: 1d6 (pico & garras)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +8

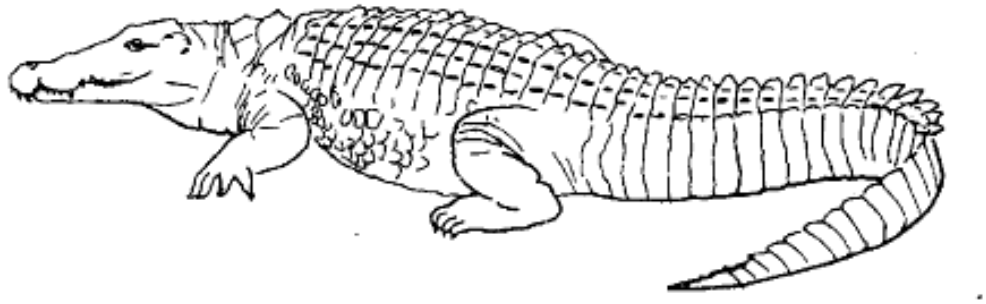
Habilidades Especiales: Temible, Resistencia a la Magia, Petrificación (12 m. de alcance), Vigor Sobrenatural, Piel Dura. Ya que las alas de la Cocatriz no les permiten volar de verdad, a esta criatura no se la considera *Alada*.

Recompensas: Gloria 210, Sabiduría 80.

Conocimiento Adicional: Lo primero que se pensó de estas extrañas criaturas es que eran el improbable resultado de la unión de un gallo y un Basilisco pero la mayor parte de los eruditos ahora postulan que son criaturas engendradas por el poder del Caos de alguna misteriosa manera.

¡Cuidado con la mirada de la Cocatriz!

Cocodrilos



Cocodrilo de Río

Taxonomía: Bestia

Descripción: Esta bestia del tamaño de un hombre es un cocodrilo normal del rio Khet. Existe una raza mucho más grande (y más rara): ver *Cocodrilos Reales* abajo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13 (15 en agua)

Melé: +4 (+5 en agua)

Daño: 1d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 14 (16 en agua)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2/+2 (+6/+4 en agua)

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Sentidos Agudizados (sólo en agua), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural (sólo en el agua).

Recompensas: Gloria 35 (en tierra)/50 (en el agua) o 70/100 puntos de Experiencia para Cazadores.

Cocodrilo Real

Taxonomía: Bestia

Descripción: Enormes cocodrilos del tamaño de un rinoceronte criados por los Hijos de Sobek (ver Pág. 78) que los utilizan como mascotas, guardianes y bestias de guerra.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13 (15 en agua)

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2/+2 (+6/+2 en agua)

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Sentidos Agudizados (sólo en agua), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 60 (en tierra)/70 (en el agua) o 100/140 puntos de Experiencia para Cazadores.

Un impresionante Coloso de Bronce

Coloso de Bronce

Taxonomía: Animado

Descripción: Enorme hombre de metal animado.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6 (arma)

Clase de Defensa: 17 (19 con escudo)

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Presa (Fortaleza = 20), Daño Aplastante (después de una Presa exitosa), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 20. Los que vayan con escudos o armas a dos manos están valorados con +10 a Gloria.

Conocimiento Adicional: Estos enormes golems de metal obviamente fueron construidos por los mismos antiguos y obsesivos magos ingenieros que diseñaron Aves de Bronce, Toros de Bronce y otros Animados de Bronce – quizás se utilizaron como guardianes (de hecho son excelentes centinelas, ya que *nunca* duermen) o para hacerlos luchar con Toros de Bronce en juegos de gladiadores mecánicos.

Cosa de Siete Mandíbulas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Absolutamente inexplicable (ver dibujo).

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 20

Melé: +8

Daño: 3d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: +6 / 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Temible, Sin Mente, Cabezas Múltiples (siete), Regeneración (3 PG / asalto), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 1350, Sabiduría 100.

Como decíamos: absolutamente inexplicable

Un Curete listo para arrojar su relampagueante jabalina

Curete

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Espíritus del relámpago que parecen hombres de rápidos movimientos armados con armaduras de bronce escudos y lanzas o espadas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 22

Melé: +7

Daño: 1d6 (espada o lanza)

Clase de Defensa: 27 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +2 / +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 24, Melé +9), Temible, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sin Mente, Invulnerabilidad, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural. Los Curetes también son capaces de arrojar rayos (tratar como Arma de Aliento, 6 m.).

Recompensas: Gloria 155, Sabiduría 160.

Conocimiento Adicional: La misión divina de los Curetes, que realizan sin tener en cuenta otras consideraciones, es castigar a aquellos que se burlan de las leyes de Zeus. A veces se les puede encontrar en lugares que fueron golpeados por el rayo o que son sagrados para Zeus. También Zeus puede enviarlos a la Tierra para castigar a un ofensor específico: en este caso, derrotar a un curete no provocará mayor descontento en Zeus automáticamente. Encontrarse con los Curetes ya se considera suficiente castigo; no obstante, realizar más crímenes será castigado con más severidad.

Comentarios y Notas a la Edición 2007

Bienvenidos a la edición PDF 2007 del *Compendio de Criaturas de M&M*, el tercero de los tres libros de reglas principales de *Mazes & Minotaurs* Revisado.

Con más de 230 criaturas (¡cada una de ellas con su propia ilustración!), este libro ganó rápidamente la reputación de ser “el bestiario definitivo del JDR”.

El *Compendio de Criaturas* recopilaba más o menos todas las criaturas de las reglas originales de *Mazes & Minotaurs* y sus suplementos (incluyendo el Hekatoteratos) aunque también se incluyeron unas cuantas aportaciones nuevas (la mayoría cogidas de la siempre popular columna dedicada al *Compendio de Criaturas* de la revista *Grifo*, de la que este libro tomó su título).

Entre estos recién llegados al zoológico de monstruos de M&M se encontraban la Asiba, el Esclavo de Guerra Atlante, el Bafarón, el Basilisco, el Acechante Negro, el Cárapax y varios animales mágicos (bueno, en lo que concierne a las letras de la A a la C).

En la página siguiente (y en intervalos irregulares a lo largo de este libro en PDF), encontrarás una selección resumida de comentarios de los lectores de la Página de Cartas de la revista *Grifo*; probablemente estos comentarios capturen la atmósfera de esta era de la historia de juego mucho mejor que la nostálgica prosa de los “20 años posteriores”…

De la Página de Cartas de la Revista Grifo

Abominatol: ¿Cómo puede tener un monstruo fantástico un nombre que suene como un producto farmacéutico?

Acechante Negro: ¿Grendel el Griego?

Acechantes Silenciosos: ¿Camuflaje a 24 (¡¡¡!!!) en CUALQUIER entorno? ¿No están un poco por encima de la media? Es decir, ¿cómo demonios se supone que les vamos a matar si no les podemos ver? ¿Eh?

Anubio (I): ¡Los Anubios son geniales! ¡Son las mejores criaturas jamás diseñadas para M&M! ¡Adoro a los Anubios!: He escrito una canción pop sobre ellos – la llamo «Anda como un Anubio», va a ser el exitazo de la próxima Mazecon!

Anubio (II): ¿¿¿Por qué habéis cambiado a los Anubios??? En el *Hekatoteratos*, tenían la habilidad de esconderse mimetizándose con los bajorrelieves de estilo egipcio – ¿dónde está ese poder? Había basado toda una aventura en ello ¡y ahora voy a tener que cambiarlo todo! ¡TENÉIS que publicar la errata lo antes posible!

Asiba: Las Asibas son taaaaan sexis.

Ave, Toro & Caballo de Bronce: Perros de Bronce, Gatos de Bronce, Mulas de Bronce, Bárbaros de Bronce…

Bafarón: Creí que habíamos tocado fondo con el Abominatol… pero el Bafarón… en serio, colegas, ¿no os suena como si fuese el nombre de algún instrumento grande de latón?¿Qué será lo próximo – el trompétido?

Basilisco: O sea, que el Catoblepas y la Cocatriz no eran suficientes, ¿verdad? No os pudisteis resistir al placer de asediar a nuestros pobres aventureros con otro monstruo te-convierto-en-piedra-antes-de-que-puedas-hacer-nada, ¿eh? Vosotros (interjecciones borradas).

Buitre Tricéfalo: ¿No podríais haber sacado algo con un nombre mejor que éste?

Caballos Marinos & Leones Marinos: Gatos Marinos, Jabalíes Marinos, Osos Marinos, Ratas Marinas…

Calibanes: ¿¿¿Habéis llamado Calibanes a los Sátiros malignos??? Ya tuvimos a la «Gorgona Reptante» en la GMM. ¿M&M es algún tipo de juego de rol no oficial de Furia de Titanes? Bueno, al menos nos ahorrasteis el Kraken. Y al estúpido búho robot.

Cárapax: Ajá, un serio rival para el Abominatol ¡¡¡en la liga de las Criaturas Farmacéuticas!!!

Centáuride: Mi Mazemaster me dijo que no podría llevar una. ¿Por qué? ¿Por qué se permite llevar a los Centauros macho como clase de personaje jugador y no a las hembras? Es absurdo, ¡especialmente desde que las Amazonas son una clase de personaje jugador predominante! ¿Podríais confeccionar alguna regla oficial para esto?

Centáuride (II): ¿Centáurides? ¿No deberían llamarse *centauresas*?

Centáuride (III): ¿Por qué no puedo llevar a una Centáuride Quironia?

Centauro Alado: ¿Existen los Sagitarios alados? ¿Centáurides Aladas? ¿Centauros Quironios Alados? ¿Por qué no puedo llevar una Centáuride Quironia Alada Sacerdotisa de Afrodita?

Centauro Quironio: Mi Mazemaster me dijo que no podría llevar uno. ¿Por qué? ¿Por qué los Centauros estándar deberían estar permitidos como clase de personaje jugador y no los Quironios? Es absurdo, ¡especialmente desde que los Aedos son una clase de personaje jugador predominante! ¿Podríais confeccionar alguna regla oficial para esto?

Variantes de Centauro: ¡Estas variantes lo petan! Ahora los Mazemasters pueden diseñar campañas enteras basadas en los Centauros y la tierra de los Centauros, ¡con personajes jugadores Centauros luchando contra Brutauros por Gloria, territorio y diversión!

Dáctilo

Taxonomía: Gente

Descripción: Los Dáctilos, también conocidos como “hombres dedo” o “gnomos” (de ‘genomos’, ‘morador de la tierra’), son una raza de enanos subterráneos que viven bajo las montañas de la Tierra del Sol. Parecen humanoides enanos con sus distintivas cabezas peladas. Según sus propias tradiciones, fueron la primera de las razas mortales de Mythika en encontrar cobre y hierro y también de la invención de la fundición, la herrería y el moldeado. Son habilidosos curanderos, con un conocimiento erudito de los remedios naturales y venenos. Tribus montañesas de hombres que moran cerca de las entradas a sus dominios subterráneos los consideran peligrosos – y ciertamente no se muestran amistosos hacia los humanos, a los que les suelen ver como indignos advenedizos y ladrones de secretos.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 13,5 m.

Iniciativa: 13

Melé: +2

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d3 (arma)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +8 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Armas de Proyectil (arcos, 45 m.), Veneno (en sus flechas, normalmente *parálisis*), Sentidos Agudizados, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 14, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: Según sus propias leyendas, los Dáctilos orientales fueron creados por la ‘Gran Madre Tierra’ (Cibeles o Rea, lo más probable) durante sus tomentos de parto. Se ven como sus adoradores más leales – hasta el punto de que parecen estar ansiosos de ponerse a prueba con el sacrificio inmisericorde de sus humanos cautivos. También dicen estar ligados con el culto prohibido de Cibeles, cuyos miembros les suministran información útil sobre el exterior así como víctimas de sacrificio.

La Conexión Dáctilo – Derros

¿Repugnantes e insensibles enanos subterráneos? ¿No os suena demasiado familiar? Bien, de hecho sí – y por una muy buena razón: de hecho los Dáctilos son la raza padre de Derros y Mórlocs.

Como la lucha de los Dáctilos Lemurios contra la dominación Atlante se alargaba una y otra vez, con la victoria de los hechiceros mostrándose amenazadoramente cerca, el decadente General Derros Derro urgió a sus seguidores a renegar del culto de la Gran Madre Tierra, afirmando a voces que la diosa los había abandonado. Además, les prometió la libertad a los Dáctilos si abrazaban a “La Máquina” (ver *Minotauro* nº6, Pág. 20) y les entregaban conocimiento adicional y poder en forma de tecnología avanzada que pudieran utilizar contra sus enemigos.

Los ingenieros Derros ciertamente produjeron armamento del que jamás se había visto antes incluso entre el más habilidoso de los herreros Dáctilos. No obstante, muchos de los hombres dedo se negaron a traicionar a la Gran Madre, reacios a sacrificar el favor de la diosa incluso si esto significaba su derrota y subyugación.

Los matones del General (que se hacían llamar *los Derros*, según el nombre de su tiránico líder) persiguieron a los creyentes, y el resultado de la guerra religiosa interna aseguró la derrota de Lemuria. En su cólera divina, la Gran Madre Tierra castigó a los infieles arrebatándoles los “dones de la tierra” con los que había dotado a su raza (el Vigor Sobrenatural y la Piel Dura, que los Derros ya no poseen); con el sentido poético de la justicia típica de la divinidad, la diosa también maldijo a los Derros, haciendo que un siempre creciente número de sus hijos nacerían como brutos degenerados, incapaces de aprender ninguna forma de ciencia y artesanía – los Mórlocs.

En los Salones de los Reyes Dáctilos

Cada comunidad Dáctila está gobernada por su propio rey, quien a menudo es el miembro particularmente más poderoso y astuto de su raza. Los Reyes Dáctilos tienen las mismas habilidades que otros Dáctilos aunque tienen una Ferocidad Peligrosa, una Astucia Sagaz y una Mística Preternatural, lo que añade +1 a su Clase de Defensa y +2 a su Iniciativa, PGs Totales, Melé, Proyectiles, Detección/Evasión y Fortaleza Mística (Recompensa de Gloria = 18).

Un Delfín juguetón y su compañero humano (que se convertirá en un Noble héroe cuando crezca)

Delfín

Taxonomía: Gente (*no* Bestia)

Descripción: El bien conocido mamífero marino.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. cuando navegan)

Iniciativa: 18

Melé: +1

Daño: 1d6 (cabezazo)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +8 / +12

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Acuática, Cargar a la Batalla, (Iniciativa 20, Melé +3), Navegar, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Matar a estas pacíficas y juguetonas criaturas no otorga Gloria ni Sabiduría.

Notas: A los Delfines se les utiliza a menudo como compañeros de juego de Nereidas, Sirénidas y otros seres marinos.

Demonios del Desierto

Como su nombre indica, los Demonios del Desierto son Espíritus malvados que embrujan las solitarias y elevadas arenas del desierto profundo, dando caza a viajeros perdidos y aventureros temerarios. Misteriosos, incorpóreos y completamente diabólicos, de algún modo "encarnan" (bueno, de acuerdo, no tienen cuerpo *per se* pero estamos seguros de que sabes a qué nos referimos) los peligros del desierto – ciertamente, el gran filósofo Khettim Azaron se refirió a ellos una vez como "los grandes parásitos del desierto". Según las fuentes más fidedignas sobre la materia, los Demonios del Desierto son las creaciones del malvado dios Sethos (que gobierna sobre el desierto, entre otras cosas). Como todos los seres Etéreos, a los Demonios del Desierto sólo les puede dañar la magia. Hay tres tipos diferentes de Demonios del Desierto, cada uno de ellos están detallados abajo: Demonios Espejismo, Demonios de Arena y Demonios de la Sed.

Demonio de Arena

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Demonios de Arena se muestras como nubes de arena vagamente humanoides. El contorno de sus malvadas y sardónicas caras pueden entreverse a veces – pero sólo si ellos así lo quieren. Los Demonios de Arena son capaces de proyectar intangibles y retorcidos zarcillos de arena ardiente de sus brazos, que utilizan para drenar la energía vital a sus víctimas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: n/a*

Daño: ver abajo*

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 16

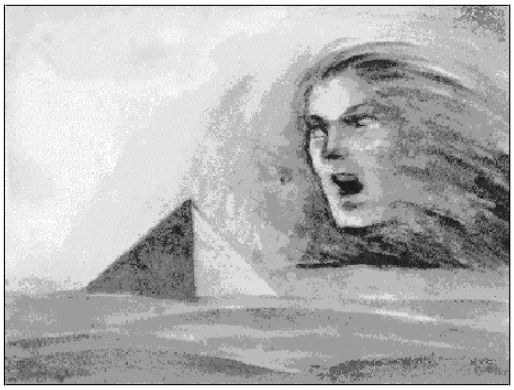
Detección / Evasión: +8 / +6

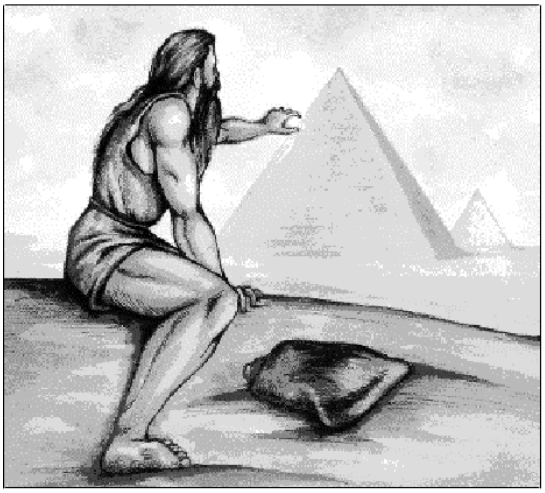
Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Camuflaje (arena), Enredar (3 m., Fortaleza = 16, ver abajo para más detalle), Etéreo, Drenar Energía Vital (ataque de toque, ver abajo), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20, 24 en arena).

Recompensas: Gloria 115, Sabiduría 140.

** Su única forma de causar daño directo a sus oponentes es Drenar Energía Vital (ataque de toque). Su habilidad de Enredar representa su poder de engullir a sus víctimas en nubes de arena; Ya que el Enredamiento causa un -4 a Iniciativa, Melé y Evadir Peligros, esto hará a las víctimas del Demonio más vulnerables a los ataques de Drenar Energía Vital.*





Demonio Espejismo

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Demonios Espejismo se muestran como siluetas brillantes en la penumbra, intangibles y vagamente perfiladas que pueden fundirse con su entorno a voluntad. Esto les hace ser casi invisibles, como refleja su asombrosa puntuación de Sigilo (ver abajo). Utilizan a menudo sus Poderes Psíquicos para confundir, acechar y engañar a sus víctimas antes de matarles con sus ataques psíquicos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: n/a*

Daño: ver abajo*

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Camuflaje (*todos* los entornos), Etéreo, Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Puntos de Poder 20), Sexto Sentido, Acechante (26).

** Su única forma de ataque es su Ataque Psíquico.*

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 500.

Demonio de la Sed

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Demonios de la Sed parecen siluetas intangibles y amarillentas vagamente humanoides que parecen estar hechas de polvo. Su toque siempre causa una sensación de intensa sed – y puede provocar una deshidratación instantánea, como se detalla abajo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: n/a*

Daño: ver abajo*

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Etéreo, Resistencia a la Magia, Drenar Energía Vital (ataque de toque, tirada de salvación especial, ver abajo), Acechante (18).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 120.

** La única forma de ataque del Demonio de la Sed para causar daño directo es su Drenar Energía Vital (ataque de toque), que representa, de hecho, su habilidad para deshidratar a sus víctimas: por esta razón, la tirada de salvación contra este ataque usa el Vigor Físico de la víctima en lugar de su Evadir Peligros.*

Un Taimado Derros guardando un Ingenio Mortífero

Derros

Taxonomía: Gente

Descripción: Malignos enanos prehumanos que viven en las profundidades de complejos subterráneos y que poseen un conocimiento avanzado de mecánica. Ver más abajo para más detalles sobre sus infernales ingenios.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 13,5 m.

Iniciativa: 14

Melé: +2

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (armas)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +6

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Arma de Proyectil (varias).

Recompensas: Gloria 8, Sabiduría 20.

Conocimiento Adicional: Los Derros son famosos por sus inventores de extrañas armas mecánicas e ingenios infernales (ver abajo). Fueron los maestros de la antigua civilización de Lemuria, que fue derrotada y destruida por los señores de Atlantis durante la Era de la Magia, después de una larga guerra donde los ejércitos y las flotas fueron sustituidos por hechicería y maquinaria.

Los Derros supervivientes tuvieron que refugiarse bajo tierra donde intentaron reconstruir una versión subterránea de su antiguo imperio, constantemente intentando conquistar y esclavizar a las Gentes del subsuelo que se encontraban. Ni qué decir tiene que odian a los Atlantes (y por lo general a todas las Gentes de tamaño Mediano). Algunos Derros también se han degenerado en seres brutales y no tan brillantes conocidos como Mórlocs (Pág. 120).

¡Ingenios Mortíferos Derros!

Cañón de Fuego

Un lanzallamas que no puede trasportarse. Requiere una tripulación de 2 Derros. Trátalo como un Arma de Aliento de 2d6 con alcance de 12 m.. Gloria +40, Sabiduría +20.

Dispararredes

Instalado en una muñequera, dispara un fluido parecido a una telaraña que se solidifica en una red; considéralo un ataque de Presa con un alcance de 1,8 metros; casi siempre se suele combinar con un tridente aturdidor o vara vampírica (ver abajo). Gloria +5.

Vara Vampírica

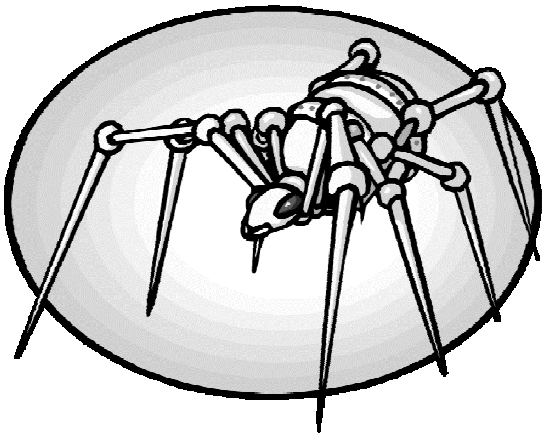
Pequeño bastón de metal negro. Funciona como un toque de Drenar Energía Vital. Gloria +10, Sabiduría+20.

Tridente Aturdidor

Considéralo como un ataque de Veneno paralizante. Gloria +5.

Cañón Mental

Este ingenio es una de las creaciones más temidas de los Derros. Requiere una tripulación de 3; este ingenio infernal tiene la habilidad de Poderes Psíquicos (Don Psíquico 6, Fuerza Mística 18, 24 puntos de Poder). Gloria +10, Sabiduría +200.



Amenaza Metálica por su Vileza: un Ingenio Derros

Un Dicotomiano a la luz del día

Ingenio Derros

Taxonomía: Animado

Descripción: No es una criatura *per se* sino un vehículo mágico animado que parece una enorme araña metálica. Cada Ingenio está tripulado por un Derros, oculto en el cuerpo metálico de la criatura.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 14

Melé: +4

Daño: 2d6 (miembros metálicos)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: +6

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (9 m. de alcance), Sin Mente, Armadura Natural.

Recompensas: Gloria 140, Sabiduría 30.

Notas: La Astucia del Ingenio refleja la de su piloto Derros. Su Arma de Aliento es un lanzallamas primitivo. Dejar a un Ingenio en 2 PG o menos lo neutralizará; dejarlo por debajo de cero PG dañará al Derros de su interior.

Dicotomiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos humanoides lampiños parecen humanos normales, excepto por una chocante diferencia: la mitad izquierda de su cuerpo es negra como el ébano mientras que la mitad derecha es blanca como el marfil – perfectamente divididos por una línea vertical. Del amanecer al atardecer, los dicotomianos se encuentran bajo la influencia de su mitad blanca, actuando de forma pacífica y cortés… cambiando a una personalidad completamente vil, cruel y maligna desde el anochecer al amanecer bajo la influencia de su mitad oscura. Aunque cada mitad es perfectamente consciente de la existencia de la otra, esto no les da control sobre sus pensamientos, intenciones o acciones.

Tamaño: Mediana

Ferocidad de Día: Pacífica

Ferocidad de Noche: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa de Día: 12

Iniciativa de Noche: 14

Melé de Día: 0

Melé de Noche: +4

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales de Día: 4

PGs Totales de Noche: 12 *

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia.

Recompensas: Acabar con un Dicotomiano durante el día no da ningún tipo de Gloria ni Sabiduría. En su versión nocturna, conceden 40 Gloria y 20 Sabiduría.

** A los Dicotomianos que se les hiera de noche comenzarán el siguiente día con sus PGs Totales de 4, a menos que estos se redujeran por debajo de ese umbral (en cuyo caso se quedarán con sus actuales PGs Totales disminuidos).*

Conocimiento Adicional: Los Dicotomianos fueron una vez una raza de Filósofos ateos que debatían constantemente sobre la arbitraria naturaleza de conceptos como el bien y el mal: al parecer, alguna deidad poco a poco se fue cansando (¿o divirtiendo?) de su arrogancia intelectual y los castigó dividiendo su cuerpo, su mente y su alma en dos partes opuestas.

Dios Sombra

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los mismos dioses son tan poderosos que hay que temer incluso a sus sombras – a veces estas sombras quedan liberadas y errantes en los territorios de los mortales, provocando caos y confusión a su alrededor.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 17

Melé: n/a (Etéreo)

Daño: n/a (Etéreo)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +6

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Resistencia a la Magia, Sin Mente, Sexto Sentido, Acechante (18), Agilidad Sobrenatural. Los Dioses Sombra también pueden arrojar rayos de energía divina (tratarlos como un Arma de Aliento, alcance 9 m., 2d6), que es la única forma que tienen de poder dañar a seres físicos de forma directa.

Recompensas: Gloria 260, Sabiduría 180.

Un meditativo Dios Sombra

Un misterioso Draconiano con su extraña arma

Draconiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos *muy raros* humanoides reptilianos se parecen mucho a los Lagártidos (con quienes están emparentados), excepto por el distintivo color “rojo dorado” de sus escamas. También tienen una Mística más alta, así como una resistencia sobrenatural a las fuerzas arcanas. Luchan con extraños báculos-guadaña que también parecen ser algún tipo de símbolo de gobierno.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Regeneración (1 PG/asalto), Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 95, Sabiduría 50.

Conocimiento Adicional

Los Draconianos de Mythika

Los Draconianos parecen ocupar un espacio muy alto en la jerarquía no escrita de los humanoides reptilianos, muy por encima de los Lagártidos (a los que los Draconianos ven como salvajes degenerados – y ni siquiera les menciones a los Trogloditas). Los Draconianos afirman descender del Dragón Verdadero, un ser enigmático que, según su compleja cosmología, existió *antes* del universo y ahora se encuentra durmiendo dentro de un Huevo Cósmico, esperando el fin del Tiempo (no preguntes).

Durante la Era de la Magia, los Draconianos lucharon (y perdieron) en una terrible guerra mágica contra sus archienemigos, los Hombres Serpiente, que estuvieron a punto de provocar su extinción. Desde aquellos tiempos aciagos, los Draconianos casi han sido olvidados por completo; el recuerdo de su existencia sólo sobrevive en algunos antiguos trabajos de erudición (como los incalculables pergaminos del gran sabio Gregorios Stafordys).

Sólo unos pocos Draconianos han sobrevivido, escondidos en un lugar secreto llamado el Paso del Dragón, localizado en algún lugar de las Montañas de Tánatar.

Magia Draconiana

Aunque parecen ser seres altamente místicos, los Draconianos no poseen ninguna forma de magia o poderes psíquicos… o al menos, ya no poseen tales habilidades. Antes de que fueran derrotados por los malvados Hombres Serpiente, los Draconianos poseían increíbles poderes mágicos, aparentemente vinculados con símbolos místicos que ellos llamaban *runas*. El que la pérdida de sus poderes sea causa o consecuencia de su derrota es una incógnita. Las Crónicas de los Hombres Serpiente parecen insinuar que los Hechiceros Hombres Serpiente privaron a los Draconianos de su fuerza mística después de haberles derrotado gracias a sus superiores poderes de hechicería, mientras que los últimos Draconianos insisten en que los Hombres Serpiente les robaron sus poderes mágicos para derrotarles y provocar la caída del poderoso Imperio Draconiano (del que es bastante extraño que no haya mención en las crónicas de ningún otro pueblo).

Hoy, el legado mágico de los Draconianos sobrevive principalmente en la forma de varios objetos míticos (en la mayoría de los encuentros con Draconianos estos llevarán consigo al menos uno o dos anillos mágicos o amuletos). Su posesión más preciada es un artefacto sagrado único como el Hecatoedro (que podría traducirse más o menos por la “cosa de 100 caras”).

Dragón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico monstruo de leyenda.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa o Mortal

Astucia: Corriente a Ladina

Mística: Extraño o Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 14 a 18

Melé: +8 o +10

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 19 o 20

PGs Totales: 50 o 60

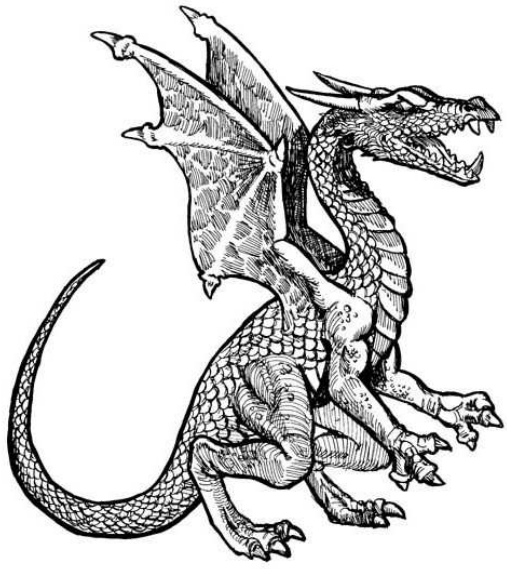
Detección / Evasión: varía

Fortaleza Mística: varía

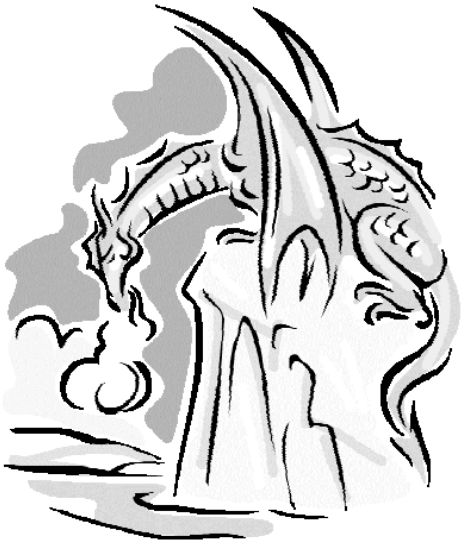
Habilidades Especiales: Temible, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, más otras 1d3 habilidades especiales escogidas de entre Arma de Aliento (fuego), Cargar a la Batalla, Resistencia a la Magia, Veneno, Poderes Psíquicos, Regeneración, Sexto Sentido y Alada.

Recompensas: Las recompensas de Gloria y Sabiduría varían dependiendo de las características y habilidades de la criatura.

Notas: En *Mazes & Minotaurs*, los dragones son criaturas muy raras; en Mythika, mayormente se les suele encontrar en soledad, presagiando islas perdidas en las brumas del Océano Occidental. Algunos eruditos demasiado imaginativos han postulado que los Dragones vienen, de hecho, de otro plano de existencia (llamado, de forma bastante apropiada, la Dimensión Dragón).



Un Dragón Alado listo para utilizar su Arma de Aliento



- Bienvenido a mi museo de esculturas de hielo…

Dragón de Hielo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Dragones de Hielo son un tipo único de Dragones nativos (?) de los yermos polares del norte del Mar Helado. Sus escamas son blancas y no arrojan llamas, sino nubes de un frío sobrenatural y congelador (que tiene el mismo efecto en términos de juego). Además, la mirada de un Dragón de Hielo puede convertir a sus víctimas en estatuas de hielo.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m. (144 m. volando)

Iniciativa: 16

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (frío sobrenatural, 12 m., Daño 3d6), Temible, Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Petrificación (12 m. ver abajo para más detalles), Vigor Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 1550, Sabiduría 100.

Nota: La habilidad de *Petrificación* de los Dragones de Hielo representa su habilidad para convertir a sus víctimas en estatuas de hielo en vez de en piedra. Funciona *exactamente* igual que la Petrificación normal, excepto que la tirada de salvación que utiliza la víctima es Vigor Físico en lugar de Evadir Peligros.

Dragón de Piedra

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estos gigantescos dragones sin alas parecen estar hechos de piedra gris. Moran en las profundidades de cavernas localizadas en las zonas más occidentales de las Montañas del Helicón. Su color gris rocoso y su extraña habilidad de permanecer inmóvil durante horas (así como su forma de deslizarse sorprendentemente sigilosa) les permiten camuflarse como enormes peñascos de piedra para coger a sus enemigos por sorpresa.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +8

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: varía

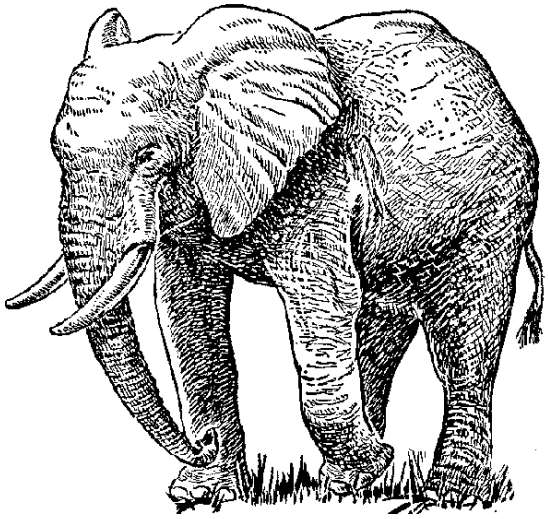
Fortaleza Mística: varía

Habilidades Especiales: Camuflaje (rocas de montaña, 14) Temible, Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Acechante (10), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 750, Sabiduría 40.

¿Quién dijo que los Dragones sin alas NO MOLAN?

E



Un típico Elefante Caribdio de grandes orejas

Elefante

Taxonomía: Bestia

Descripción: El famoso mastodonte. En el mundo de Mythika, los Elefantes provienen de las junglas del sur de Caribdis – aunque algunos de ellos también pueden existir en la legendaria Tierra del Sol de oriente.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 3d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +12), Piel Dura, Arrollar.

Recompensas: Gloria 150.

Empusa

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Bellas (aunque chupasangres) tentadoras no-muertas. Las Empusas son los engendros vampíricos de brujas seductoras que han entregado su alma a Hécate, diosa de la oscuridad, a cambio de la eterna no vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 23

Melé: +5

Daño: Drenar energía.

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Presa (Fortaleza = 16), Drenar Energía Vital (beso; sólo contra víctimas inmovilizadas), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Algunas Empusas tienen Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, 20 Puntos de Poder).

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 140. Los Poderes Psíquicos añaden +20 Gloria y +400 Sabiduría.

Nota: La exposición de una Empusa a la luz del día le provoca 1d6 de daño por asalto de combate. Este daño no puede regenerarse. Una Empusa muerta se convierte en polvo.

Una engañosamente encantadora Empusa

Engendro Lunar

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una masa amorfa de un blanco enfermizo, invocado desde la luna por sacerdotes de un culto olvidado hace siglos. Viven en el fondo de pozos llamados Agujeros Lunares.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (seudópodos)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 20), Sin Mente, Regeneración (2 PG por asalto), Acechante (10), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 260, Sabiduría 30.

¡Arroz con Leche atacando!... eh, ¡Engendro Lunar atacando!

Un héroe a punto de sufrir una muy poco heroica muerte a manos … eh… a zarcillos de una Enredadera de Tántalo

Enredadera de Tántalo

Taxonomía: Animado

Descripción: Enredaderas mágicas que succionan la vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: Ver abajo

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Enredar (enredaderas, Fortaleza 16, alcance 3 m.), Drenar Energía Vital (toque), Sin Mente, Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (14), Agilidad Sobrenatural.

La Enredadera no hace daño natural, siempre ataca con su habilidad de Enredar y sólo puede utilizar su ataque de Drenar Energía Vital en víctimas Enredadas.

Conocimiento Adicional: Probablemente estos vegetales animados fueron creados en una antigua época por una deidad desconocida o un poderoso espíritu de la naturaleza para proteger arboledas sagradas y lugares similares pero fueron abandonadas hace mucho a su propio destino (o como se diga, ya que estamos hablando de *plantas* aquí).

Recompensas: Gloria 90, Sabiduría 50.

Eoliano

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Estos juguetones aunque impetuosos espíritus de los vientos parecen nubes humanoides.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m. (96 m. volando)

Iniciativa: 18

Melé: n/a (Etéreo)

Daño: n/a (Etéreo)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2 / +10

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Camuflaje (24, como nubes), Enredar (zarcillos de viento, alcance 3 m.), Etéreo, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural, Alada (alas invisibles).

Recompensas: Gloria 100, Sabiduría 80.

Un Eoliano juguetón

Un musculoso capataz Equinio

Equinio

Taxonomía: Gente

Descripción: También conocidos como *Anticentauros*, los Equinios parecen humanoides con cabeza de caballo. A veces se alían con incursores Trago para atacar a los Centauros, sus odiados archienemigos. Se rumorea que el primer Equinio fue un potro malformado de Centauro que fue abandonado en la espesura a causa de su deformidad…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

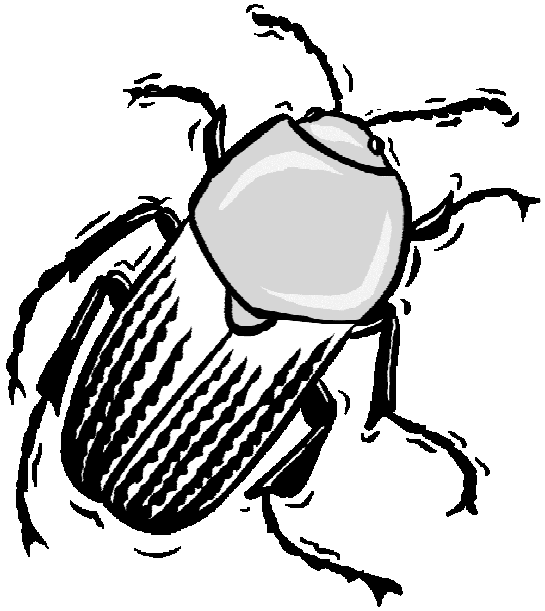
PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Presa (Fortaleza 16).

Recompensas: Gloria 25 (30 con escudo).



Este Escarabajo hará que tus aventureros entonen un «¡Socorro!»

Escarabajo Argénteo

Taxonomía: Animado

Descripción: Escarabajos de metal macizo que generan una extraña música de pesadilla cuando atacan.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4

Daño: 2d6 (patas & mandíbulas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 20.

Escorpión Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Escorpiones del tamaño de un Rinoceronte. Normalmente acechan en ruinas del desierto y otras localizaciones funestas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 36 m. (27 m. Trepamuros)

Iniciativa: 16

Melé: +6

Daño: 2d6 (aguijón & pinzas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Sin Mente, Veneno (aguijón, muerte en 1d6 asaltos), Acechante (10), Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 240, Sabiduría 10.

Un Escorpión Gigante listo para golpear

Una imponente Esfinge memorizando nuevos acertijos

Esfinge

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico monstruo enigmático de los mitos.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m. (144 m. volando si es Alada)

Iniciativa: 22

Melé: +9

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 26, Melé +13), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural. Algunas son Aladas.

Conocimiento Adicional: Por alguna misteriosa razón, a algunas esfinges (aunque no todas) les apasiona hacer resolver acertijos a sus víctimas antes de devorarlas, a menos que den con la respuesta correcta, en cuyo caso *normalmente* la Esfinge permitirá vivir al inteligente mortal. Cuidado: algunas Esfinges son *muy* malas perdedoras.

Acertijos: Las adivinanzas de las Esfinges sólo podrán resolverse con el ingenio del jugador – aunque encontrar la respuesta otorgará a su personaje 1 punto adicional de Ingenio (hasta el límite habitual de 20) así como 100 puntos de Sabiduría, Gloria o Experiencia.

Recompensas: Gloria 480 (500 si es Alada), Sabiduría 40.

Espectro

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Aparecidos no muertos proclives a extender la discordia, las contiendas y la destrucción entre los vivos. Parecen humanos anormalmente pálidos y huesudos con ojos muertos acechantes; un aura de desesperanza parece rodearles todo el tiempo. La mayoría de ellos vagan por las partes más profundas del Gran Bosque Hiperboreano, como se indica en la *Gaceta de Mythika* del MT 6.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +4

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Resistencia a la Magia, Acechante (16), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 90.

Conocimiento Adicional: Los Espectros son regresados a la vida (o más bien 'no muerte') por la habilidad de *Drenar Energía Vital* de los Señores de la Carroña, como se detalla arriba. No hay otra manera de crear un Espectro. Ya que su alma queda atrapada en sus cuerpos muertos, se les califica como Espíritus más que como Animados.

Esqueleto

Taxonomía: Animado

Descripción: Esqueleto humano animado por la magia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 15 (17 con escudo)

PGs Totales: 8

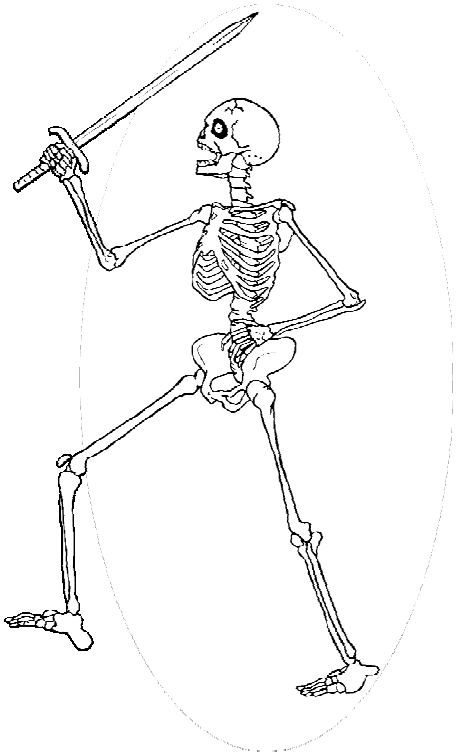
Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +4), Temible, Sin Mente.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20.

Conocimiento Adicional: Estos Animados pueden crearse a partir de una gran variedad de métodos, entre la que se incluye el arte nigromántico de los Abybuis y los Señores de Estigia y el famoso método de los Dientes de Hidra (ver Pág. 76).



Un Esqueleto listo para la batalla

La Estatua Titánica Más Famosa del Mundo

Estatua Titánica

Taxonomía: Animado

Descripción: Una gigantesca estatua de metal.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +10

Daño: 3d6 (brazos o armas)

Clase de Defensa: 24

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +16), Daño Aplastante (después de presa), Proyectiles Aplastantes (peñascos), Presa (Fortaleza = 24), Invulnerabilidad, Temible, Sin Mente, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 625, Sabiduría 40.

Estiquio

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Estiquios son árboles poseídos por espíritus vampíricos. No pueden moverse, pero intentan hacer daño a todo el que anda cerca, utilizando sus poderes sobrenaturales para atraer a sus víctimas. Luchará contra cualquiera que intente talarle con sus ramas e intentará sorber la vida de cualquier ser que esté descansando a sus pies.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: Ninguno (enraizado)

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6

Clase de Defensa: 22

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +2 / n/a (inmóvil)

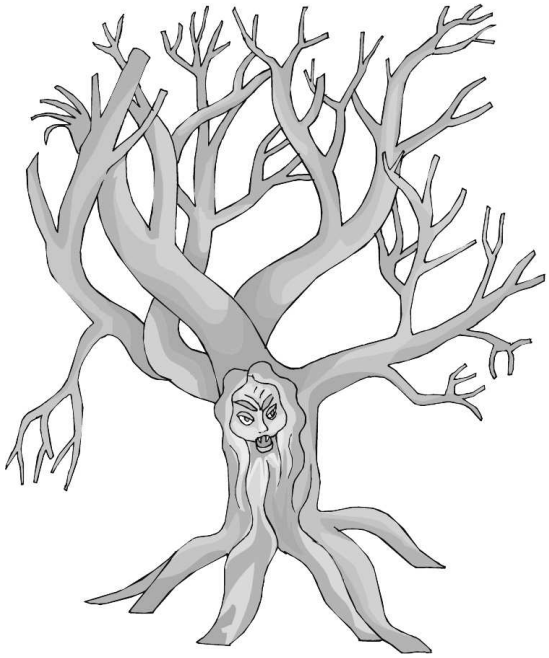
Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Invulnerabilidad, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 3, Fuerza Mística 15, Puntos de Poder 12), Vigor Sobrenatural, Canto Hipnótico (18 m. salvación vs. 15).

Recompensas: Gloria 220, Sabiduría 560.

El Canto Hipnótico del Estiquio toma la forma de susurros tranquilos y embrujados, asemejándose al ruido del viento en las ramas de un árbol. Utiliza este poder para atraer a sus víctimas cerca de su tronco de modo que pueda tocarla con sus ramas y drenar de ella su Energía Vital.

Un Estirge sediento de sangre (literalmente)



Un Estiquio esperando otra víctima que acechar

Estirge

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Mosquitos vampiro del tamaño de un pájaro.

Tamaño: Diminuta

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 36 m. (volando)

Iniciativa: 15

Melé: +2

Daño: 1 pt + 1d6 Drenar Energía Vital (aguijón)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 2

Detección / Evasión: 0 / +6

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Drenar Energía Vital (picadura, 1d6), Veloz como el Rayo, Alada.

Recompensas: Gloria 5, Sabiduría 20.

F

Un colérico y vengativo Fantasma

Fantasma

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Fantasmas normalmente parecen humanos translúcidos e intangibles; otros pueden mostrarse como cadáveres muertos hace mucho tiempo aunque incluso aquellos que parecen razonablemente "vivos" están rodeados por un aura espectral y pavorosa que no deja la menor duda sobre su verdadera naturaleza.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica a Peligrosa

Astucia: Alerta a Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: varía

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: varía

Detección / Evasión: varía

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante. Algunos Fantasmas también tienen Poderes Psíquicos (Don Psíquico 3 a 5).

Como todos los seres Etéreos, a los Fantasmas no se les puede herir con armas mundanas u otras maneras y no pueden infligir daño físico a seres materiales (excepto con su habilidad de Drenar Energía Vital).

Recompensas: Variable.

Fénix

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico pájaro inmortal de leyenda.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 144 m. volando

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 2d6 (pico & garras)

Clase de Defensa: 25

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +8 / +14

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 23, Melé +9), Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Regeneración (2 PG / asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Habilidad Única: Cuando los PG de un Fénix llegan a 0, inmediatamente queda engullido por unas llamas resplandecientes que causan 2d6 de daño a todo el que se encuentre dentro de 6 m. (a menos que consigan pasar una tirada de Evadir Peligros). Entonces, el Fénix renace (con sus PGs Totales completos) y normalmente sale volando hacia cielos más propicios.

Recompensas: Gloria 480 – pero no Sabiduría.

Un Fénix comenzando a experimentar un llameante renacimiento

Un llameante Flamoide

Flamoide

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Estos espíritus elementales son la encarnación viviente del fuego y parecen seres vivos hechos de llamas. A los Flamoides se les puede encontrar en o cerca de las forjas de los Cíclopes Menores, actuando como guardianes, ayudantes y fuente de energía.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 19

Melé: n/a (Etéreo)

Daño: n/a (Etéreo)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (Fuego, Alcance 6 m., Daño 1d6), Etéreo, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 105, Sabiduría 120.

El ardiente aliento del Flamoide es el único modo de causar daño directo a oponentes materiales.

Fómoros

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Diabólicos Cíclopes de las profundidades marinas de escamas verdes, garras duras como el hierro y dientes extremadamente afilados que viven en los abismos más profundos del Océano Occidental. Pueden petrificar a sus víctimas con su mirada y también poseen alguna forma de control mágico sobre el mar. En resumen, unos tipos bastante desagradables.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 17

Melé: +8

Daño: 2d6 (garras y dientes)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Anfibio, Daño Aplastante (abrazo del oso), Enredar (zarcillos de agua, 6 m., sólo puede usarse bajo el agua), Temible, Presa (Fortaleza 20), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Petrificación (12 m.), Regeneración (2 PG / asalto), Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Fómoros pueden invocar la Furia del Abismo contra cualquier nave que navegue sobre sus cubiles subacuáticos. Este poder de grupo sólo se puede utilizar desde abajo, con un alcance máximo de 27 m. Utilizarlo lleva un asalto. Al final del asalto, el capitán de la nave debe hacer una tirada de Fortaleza Mística (con la Fortuna del barco como modificador) contra un número objetivo de 14 + el número de Fómoros que estén invocando la Furia, hasta un máximo de 20. Si la tirada falla, el barco pierde 1d6 puntos de Estructura. Si la tirada tiene éxito, el barco se volverá inmune para siempre contra este poder (gracias a Poseidón). Esto añade +20 a la recompensa de Gloria y Sabiduría de los Fómoros.

Recompensas: Gloria 660, Sabiduría 110.

Conocimiento Adicional: Se cree que los temibles Fómoros descienden de Poseidón. Una vez gobernaron un poderoso imperio de islas en el Océano Oriental – aunque en su arrogancia, se rebelaron contra su ancestro divino, desafiando su domino sobre los mares. Poseidón alzó un gran remolino que sumergió su reino en los abismos más profundos, matando a la mayoría en el proceso. Los supervivientes cayeron en un profundo letargo mágico, durmiendo en el fondo de los mares durante miles de años… Hace unas pocas décadas, los Fómoros han despertado de su sopor, ansiosos de causar estragos en el mundo de los hombres.

Amenazador Fómoros listo para Petrificar a su víctima.

Furia

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Estos espíritus son sirvientes de las Grandes Furias, los pavorosos espíritus de la venganza clásicos del mito (también conocidas como las Erinias). Actúan como agentes del castigo divino, llevando a la condenación a los fratricidas, parricidas y otros tipos de asesinos. Pueden ser convocadas por Intervención Divina. Las Furias aparecen como mujeres enfurecidas que portan látigos llameantes; aunque su apariencia no es monstruosa per se, están rodeadas de un aura de horror que las hace parecer terroríficas hasta para las más temibles criaturas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 20

Melé: +6

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 25

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Enredar (látigo, Fortaleza = 16, alcance 3 m.), Temible, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sin Mente, Regeneración (1 PG por asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Derrotar a una Furia Menor no concede ninguna Gloria ni Sabiduría. Estos seres no pueden morir. Si se reducen sus PG a 0, se desvanecen instantáneamente para regresar, completamente regenerada, 1d6 días más tarde.

De la Página de Cartas de la Revista Grifo

Cosa de Siete Mandíbulas: Me imagino que este nombre se 'creo' por la misma (y obviamente muy imaginativa) persona que nos dio al Gigante Bicéfalo y el Buitre Tricéfalo…Eso es creatividad para vosotros.

Criaturas Marinas en General: Me preocupa que estas criaturas resulten completamente inútiles con la ausencia de reglas detalladas para combate bajo el agua. Aquí tengo mis propias reglas caseras sobre este tema. Las criaturas marinas se pueden agrupar en cinco clases de Maniobrabilidad Náutica, que por razones de simplicidad, las he llamado B, C, D, E y W. Dentro de cada clase de Maniobrabilidad Náutica, existen varias categorías específicas que bla, bla, bla, (…)

Delfín: Los Delfines son tan monos. ¿Por qué no puedo llevar un delfín? Definitivamente deberíais publicar una clase de personaje Delfín, con poderes similares a los de las Ninfas (y un bonificador a nadar mucho más alto).

Eolianos & Flamoides: ¿De dónde salieron esos estúpidos nombres? Además, ya que estos dos tipos de criaturas son obviamente espíritus elementales, ¿por qué no incluisteis elementales de agua y tierra también? Era cosa de simple sentido común – especialmente en un juego en el que destaca un reino de magia (Elementalismo) basado en los cuatro elementos tradicionales Griegos de tierra, aire, fuego y agua.

Escarabajo Argénteo: ¡Acomódate en este viaje misterioso!

Esfinge: ¿Por qué no publicasteis la innovadora Tabla de Adivinanzas Diabólicas que os envíe hace meses?

Fómoros: ¡Son los villanos terribles e idóneos para una campaña de larga duración! ¡Larga vida al M&M Celta!

Furia Menor empuñando las armas de la Venganza

Genio

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Genios (o *djinn*) son espíritus elementales de la oriental Tierra del Sol, asociados con el elemento del aire. En un lejano pasado, se les utilizó como sirvientes de los miembros de la ahora extinta orden de los hechiceros Hazarianos y a menudo se les puede encontrar dentro de jarras o lámparas mágicas (ver *Conocimiento Adicional* abajo para más detalles sobre tales objetos) o protegiendo los tesoros ocultos de sus amos muertos hace mucho tiempo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 21

Melé: n/a*

Daño: especial *

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16 **

Detección / Evasión: +8 / +12

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Etérea, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Agilidad Sobrenatural.

Poderes Elementales: Además de las habilidades listadas arriba, los Genios son Elementalistas natos, con el Aire como único y primario elemento. Tienen una Maestría de 5, Fuerza Mística de 17 y 20 Puntos de Poder. Esta habilidad única añade 20 a su recompensa de Gloria básica y 200 a su recompensa de Sabiduría.

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 500.

** Como todos los demás seres Etéreos, los Genios no pueden realizar ataques físicos (ni pueden ser dañados por ellos). Sus únicos ataques son sus Poderes Elementales.*

*** Cuando se les reduce a 4 PG o menos (o el mismo número de Puntos de Poder), los Genios se retiran a su lámpara o jarra mágica – si tienen una – donde recuperarán sus PG perdidos a una tasa de 1d6 PG y Puntos de Poder por hora.*

Conocimiento Adicional: La razón por la que a muchos Genios se les encuentra en jarras o lámparas se debe a que fueron ligados en el interior de estos objetos por la ahora olvidada magia de los maestros Hazarianos. Estos Genios vinculados tienen relaciones muy ambivalentes con su contenedor mágico, que de hecho contiene su esencia vital: por un lado, su vínculo con su contenedor les permite recuperar sus fuerzas etéreas y místicas muy rápidamente cuando descansan en su interior (ver arriba); por otro lado, también les deja a merced de cualquiera que coja el objeto, especialmente cuando están bajos de Poder. Si su lámpara o jarra se rompe, el Genio es automática e instantáneamente destruido, incluso si no está dentro del contenedor en el momento de su destrucción. A causa de esto, muchos Genios deciden aparecerse a quien abre (o simplemente encuentra) su contenedor y se ponen al servicio de sus nuevos "amos" – por supuesto, ningún Genio en sus cabales le contará a su nuevo amo que su influencia sobre su nuevo sirviente depende por completo de la voluntad del Genio (y no a alguna obligación mágicamente impuesta). Muchos Genios se comportan como sirvientes agasajadores pero tan sólo es una fachada. Del mismo modo, el tópico de los "tres deseos" que podemos encontrar en muchas historias de las gentes del Este no tiene ninguna base que la sostenga y puede que simplemente se trate de una inteligente mentira ingeniada por algún Genio para limitar la extensión de su "contrato" con los poseedores de su contenedor mágico.

Un Gigante Bicéfalo enfrascado en sus propias contradicciones internas

Gigante

Gigante Bicéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un Gigante de dos cabezas.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +8

Daño: 3d6 (armas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: +1 / 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +14), Daño Aplastante (después de Presa), Proyectiles Aplastantes (piedras, etc.), Temible, Presa (F = 24), Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (dos), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar.

Recompensas: Gloria 1000, Sabiduría 50.

Gigante Común

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Como un Cíclope con dos ojos.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 14

Melé: +8

Daño: 3d6 (armas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +14), Daño Aplastante (después de Presa), Proyectiles Aplastantes (piedras, etc.), Temible, Presa (Fortaleza = 24), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar.

Recompensas: Gloria 850, Sabiduría 40.

Un Gigante Común con su arma improvisada

Un imponente Gigante de las Montañas

Gigante de las Montañas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los más grandes y poderosos de todos los Gigantes, con una piel gris como la piedra.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +10

Daño: 3d6 (armas)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +16), Daño Aplastante (después de Presa), Proyectiles Aplastantes (piedras, etc., Temible, Presa (Fortaleza 24), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 1000, Sabiduría 40.

Una mortífera Gorgona

Gigantosaurio

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un gigantesco lagarto carnívoro de seis patas, con escamas duras como rocas. Los Gigantosaurios viven en profundas cavernas bajo tierra donde dan caza a criaturas más pequeñas – a menos que algo más grande (como aventureros) se aventuren en su guarida subterránea…

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 14

Melé: +8

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 40

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +12), Temible, Armadura Natural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 500, Sabiduría 10.

Conocimiento Adicional: Debido a su visión basada en el calor, los Gigantosaurios pueden ver perfectamente en la oscuridad (incluso en la completa oscuridad de sus cavernas subterráneas)

Gorgona

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Horribles y absolutamente mortales mujeres humanoides con serpientes en el cabello y mirada petrificadora. Son las descendientes de Medusa, la mítica diosa madre de su raza.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 17

Melé: +6

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 24

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +8 / +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Invulnerabilidad, Resistencia a la Magia, Petrificación (alcance 12 m.), Regeneración (1 PG por asalto), Sexto Sentido, Acechante (16), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 320, Sabiduría 110.

Conocimiento Adicional: Las Gorgonas no son una verdadera raza - al menos no en el sentido tradicional del término: No existen las Gorgonas macho (o bebés Gorgona por la misma razón). Todas las Gorgonas que viven en la actualidad fueron engendradas en la Era Mítica: después de que Medusa fuese decapitada por el gran héroe mítico Perseo, su cuerpo se fue pudriendo en alguna ruina perdida, donde cada gota de su sangre sobrenatural se convirtió en una Gorgona, dando a luz a la “raza” de las Gorgonas.

Un Gigantosaurio Grande y Malvado

Gorgona Marina

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Las Gorgonas Marinas son similares a las Gorgonas normales, excepto que son muy atractivas y sus cabellos no parecen estar hechas de serpientes, sino de algas verdes oscuras – lo que las hace menos terroríficas (y más discretas) que sus primas de la superficie. Incluso aunque son una raza cercana a la extinción, estas criaturas obviamente son las responsables de un nada desdeñable número de estatuas de piedra que se encuentran en el fondo del mar.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: +6

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 22

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +8 / +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Acechante (16), Acuática, Invulnerabilidad, Resistencia a la Magia, Petrificación (alcance 12 m.), Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 90.

Gran Pulpo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El nombre lo dice todo. Sí, por extraño que pueda parecer, esta criatura clásica no encontró su lugar en el *Compendio de Criaturas* (***Nota del Traductor**: Menos mal que nosotros hemos solucionado el problema*)…

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: n/a

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0

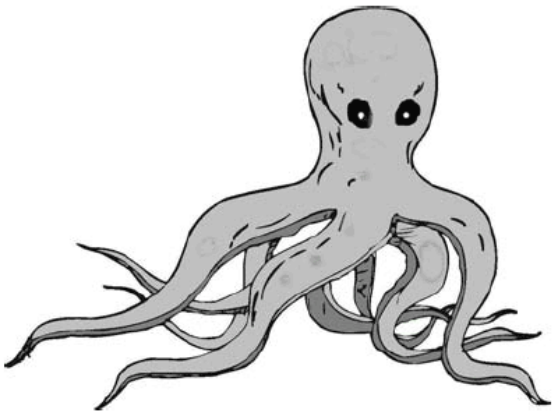
Fortaleza Mística: +2

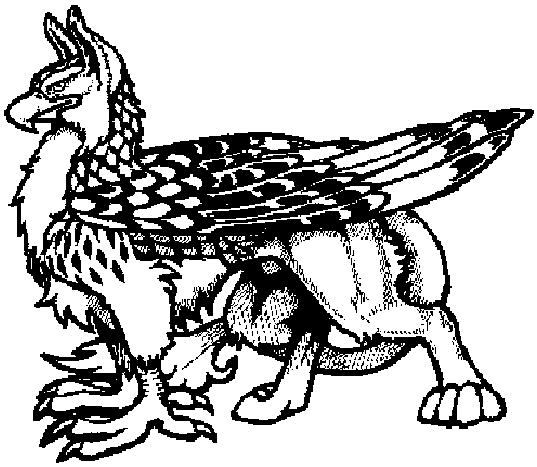
Habilidades Especiales: Acuática, Enredar (tentáculos, alcance 6 m., Fortaleza = 20), Brazos Extra (tentáculos, ver abajo), Piel Dura.

Las únicas armas del Gran Pulpo son sus tentáculos, que funciona como la habilidad Enredar en términos de juego (ver Guía del Maze Master, Pág. 18). Al igual que los Horrores Marinos, estos tentáculos no causan ningún daño de por sí sino que pueden utilizarse para sumergir a sus víctimas bajo el agua y hacerles que se ahoguen. Este ataque también puede utilizarse contra oponentes capaces de respirar agua para estrangularlos y sofocarlos, con los mismos efectos en términos de juego que si se ahogaran. Ten en cuenta que este efecto adicional debería aplicarse a todos los ataques similares realizados por otras criaturas, como los Horrores Marinos.

La habilidad especial de Brazos Extra del Pulpo refleja los muchos tentáculos de la criatura, que le permite realizar ataques de Enredar contra hasta 4 víctimas diferentes de tamaño Mediano en un único asalto.

Recompensas: Gloria 280.





Un majestuoso Grifo

Grifo

Grifo Clásico

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El híbrido clásico de águila y león.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar o Picado a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Presa (Fortaleza 16), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 190, Sabiduría 30.

Notas: Los Grifos tienen más o menos el mismo tamaño que los leones comunes – a excepción de los Grifones (ver abajo), que son mucho más grandes. Entre los otros primos del Grifo se incluyen el Nictogrifo (Pág. 71) y el Hipogrifo (Pág. 80).

Grifón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una rara subespecie de Grifos muy grandes; también conocidos como Grifos Reales, los Grifones tienen plumas doradas en forma de melena leonina en la base del cuello.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m. (144 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

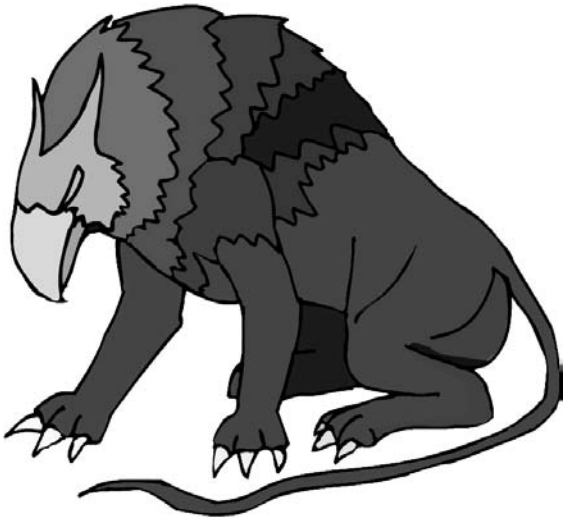
Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar (o Picado) a la Batalla (Iniciativa 23, Melé +11), Presa (Fortaleza 20), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 380, Sabiduría 30.

Un incluso más majestuoso Grifón



Un voraz Nictogrifo

Nictogrifo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estos monstruosos depredadores parecen Grifones sin alas con un distintivo pelaje y plumaje negro. Son exclusivamente nocturnos y habitan las infestadas de monstruos Montañas de Tánatar. Como sus primos alados, sienten particular predilección por la carne de caballo aunque también dan caza a otras criaturas, entre las que se incluyen humanos, Hombres Salvajes e incluso Ogros.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 19

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 24, Melé +11), Presa (Fortaleza 20), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 360, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: Estas feroces criaturas son, de hecho, un linaje maldito de los Grifones, que fueron privados de su tono dorado y de sus alas por el mismo Apolo como castigo por la matanza de una manada entera de Pegasos.

Grotesco

Taxonomía: Gente

Descripción: Estas malignas criaturas parecen grandes cabezas con brazos y sin cuerpo. Tienen dos almohadillas parecidas a suelas al final de su cuerpo, que les permite reptar por el suelo. Los Grotescos viven en grandes ciudades subterráneas y tienen la desagradable costumbre de ejecutar (y comerse) a todos los humanoides (o "cuerpos" como les llaman ellos) que entran en su territorio.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 9 m. *

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Piel Dura.

Recompensas: Gloria 25.

** Su movimiento permitido se ve reducido por su peculiar modo de desplazarse.*

Conocimiento Adicional: Los Grotescos son los atrofiados y calamitosos descendientes de la ahora extinta raza de los Gigantes y son muy conscientes de su grotesca figura, lo que explica su gran odio hacia los humanoides.

Un enfurecido Grotesco

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados, que suelen encontrarse en grupos de 2 a 6.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

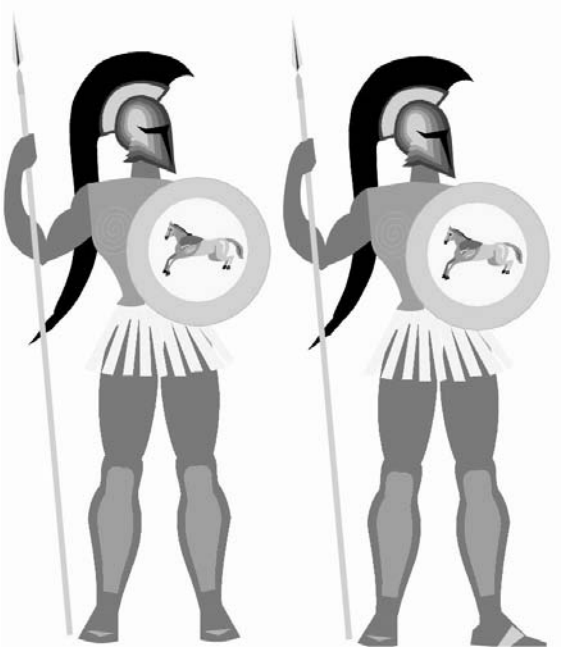
Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

Conocimiento Adicional: Estos mortíferos Animados probablemente fueron creados por los mismos magos ingenieros que construyeron a los Toros, Colosos, Caballos y Pájaros de Bronce.



Dos Guerreros de Hierro Sin Mente

¡¡¡Alerta, Gusano de Hielo!!!

Gusano de Hielo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un gusano carnívoro gigante completamente cubierto de un pelaje blanco que les hace extremadamente difíciles de localizar en las montañas nevadas donde acechan.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m. (reptando)

Iniciativa: 14

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Camuflaje (pelaje blanco en la nieve, 16), Daño Aplastante (constricción), Presa (con cuerpo, Fortaleza = 20), Sin Mente, Regeneración (2 PG / asalto), Acechante (12), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 340, Sabiduría 20.

H

Hamadríade

En la mitología griega, las Hamadríades son un tipo especial de Dríades cuya fuerza vital y esperanza de vida está irrevocablemente ligada al árbol del que nacen: si el árbol se marchitase y muriera o fuera destruido por el fuego, la Hamadríade también morirá. Además de intentar traducir estos conceptos directamente a términos de juego, la Hamadríade descrita abajo ofrece una adaptación genuinamente M&Mesca del viejo mito.

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Las Hamadríades, también conocidas como Mujeres Árbol, tienen la parte superior del cuerpo de una mujer humana y la parte inferior de un árbol. Como los árboles, están enraizadas al suelo y no pueden moverse. Sus poderes también les permiten camuflarse como árboles normales, engañando a la gran mayoría de los observadores poco atentos. A menos que las circunstancias les obliguen, las Hamadríades nunca se muestran a los mortales, pues prefieren dejar este tipo de asuntos a sus aliadas Dríades.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Ladina

Mística: Ultraterreno

Movimiento: n/a (enraizada)

Iniciativa: 13

Melé: 0

Daño: n/a

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 8 *

Detección / Evasión: +10 / n/a (enraizada)

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Camuflaje, Resistencia a la Magia, Presa (con ramas, Fortaleza16), Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (22, pero no pueden moverse), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Además de sus habilidades especiales, las Hamadríades también pueden usar los mismos **Dones de la Naturaleza** que las Dríades, con un bonificador al Encanto Odílico igual a su Astucia y Mística (+6) y un número de Puntos de Poder igual a 4 veces su Encanto Odílico (24).

El único modo de matar a una Hamadríade es quemar o talar su árbol. Las Hamadríades son completamente inmunes a cualquier otra forma de daño físico (aunque no a los ataques mágicos). Acercar fuego a su árbol le causará a la Hamadríade 2 puntos de daño por asalto, reduciéndolos a sólo 1 por los poderes de Regeneración de la Hamadríade. Si esto reduce sus PG a cero, tanto ella como el árbol serán destruidos. Matar a una Hamadríade no otorga Gloria ni Sabiduría – sólo ruina y miseria para el bosque que protegían.

Conocimiento Adicional: Como las Dríades, las Hamadríades actúan a menudo como guardianas de su bosque – ya que también encarnan el mismísimo alma de su bosque (lo que explica, al contrario que las Dríades, que no puedan abandonar su tierra natal).

Cada bosque normalmente sólo tiene de uno a tres árboles bien escondidos de los que las Hamadríades son sus “almas guardianas”. Si fueran destruidos, el bosque se convertirá en un lugar ruinoso y siniestro, que jamás podrá ser calificado como “entorno natural” (incluyendo en términos de juego) para Dríades y otras criaturas de los bosques.

No hace falta decir, que las Dríades guardan un gran respeto hacia las Hamadríades, ya que las ven como las “sagradas madres” de sus bosques. El origen de las Hamadríades es un misterio bien guardado. Sólo las Dríades más sabias saben que las Hamadríades fueron Dríades en el pasado (normalmente de alto nivel) que eligieron abandonar su cuerpo físico y se mezclaron para siempre con un árbol que eligen para alimentar el alma de su bosque natal.

Hexápodo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estas extrañas criaturas híbridas tienen la parte superior del cuerpo de un humano y seis tentáculos que hacen las veces de “piernas” y que les hace alarmantemente ágiles. Son asesinos inmisericordes y algunas veces se alían con los Hijos de Dagón para atacar barcos en alta mar.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +5

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Anfibio, Cargar a la Batalla, (Iniciativa 16, Melé +7), Brazos Extra (ver abajo), Presa (Fortaleza 16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Nota: La habilidad de *Brazos Extra* del Hexápodo es menos poderosa que la de los Tétrax (ver Pág. 153*)* puesto que utilizan sus tentáculos para andar: en términos de juego, ésta les permite hacer a los Hexápodos un ataque adicional de Presa por asalto (y añade sólo 5 de Gloria a su RA).

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 10.

¡Enfréntate al Hexápodo!

Y ahora damas y caballeros… ¡Los Hidra Five!

Hidra

Hidra Cantora

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Este extraño monstruo tiene exactamente la misma apariencia y característica de una Hidra clásica (Pág. 75), excepto porque también tiene poderes de *Canto Hipnótico*, que es magnificado por tener Cabezas Múltiples.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 16 + 1 por cabeza adicional

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: (Cabezas +1)/+2

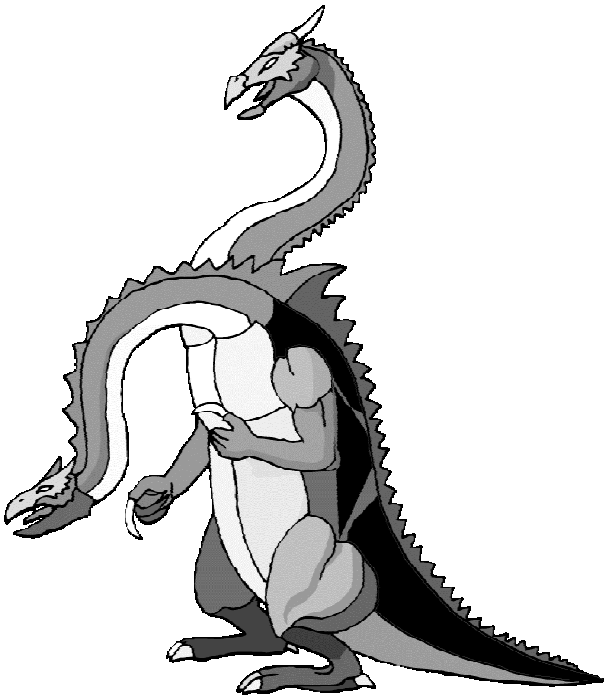
Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales : Temible, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (hasta 6 cabezas adicionales), Armadura Natural, Regeneración (3 PG/asalto), Vigor Sobrenatural, Canto Hipnótico (18 m., salvación vs 15. Ver abajo).

Recompensas: Gloria 900 + 100 por cabeza extra, Sabiduría 50 + 10 por cabeza extra. Así, una con siete cabezas vale 1500 Gloría y 110 Sabiduría.

Nota: Por cada cabeza extra se añade +1 al número objetivo de la tirada de Fortaleza Mística para resistir el *Canto Hipnótico*. Este número objetivo es 15 + 1 por cada cabeza adicional (20 para una Hidra de cinco cabezas).

Conocimiento Adicional: Según algunas historias, estas grotescas criaturas comenzaron su vida como coristas de bellas mujeres cantantes y fueron transformadas en una gran y cacofónica monstruosidad de muchas cabezas por una diosa celosa (aunque hasta la fecha, ninguna diosa le ha dado ningún crédito a *esto*). Otra teoría afirma que fueron creadas por algún demente dios del Caos como una forma de burla de Aedos y otros compositores de música melodiosa.



Una Hidra Bicéfala (aka Problema Doble)

Hidra Clásica

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico monstruo reptiliano de leyenda con muchas cabezas.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 16 + 1 por cabeza adicional

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: (Cabezas +1)/+2

Fortaleza Mística : +8

Habilidades Especiales: Temible, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (hasta 6 cabezas adicionales), Armadura Natural, Regeneración (3 PG / asalto), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 900 + 100 por cabeza adicional, Sabiduría 50 + 10 por cabeza adicional. Así, una de siete cabezas valdría 1500 de Gloria y 110 de Sabiduría.

¿Puedes contar las cabezas de esta Hidra?

Hidra Marina

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un versión subacuática (de hecho, anfibia) del clásico monstruo de leyenda.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 16 + 1 por cabeza adicional

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: (Cabezas +1) / +2

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Anfibia, Temible, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (hasta 6 cabezas adicionales), Armadura Natural, Regeneración (3 PG por asalto), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 900 + 100 por cabeza adicional, Sabiduría 50 + 10 por cabeza adicional.

Una Hidra Marina de cinco cabezas

Hidra Serpentina

Como se las representa en muchos vasos antiguos y pinturas, esta enorme (más bien gigantesca) Hidra tiene un cuerpo serpentino (sin patas), al contrario que los varios tipos de Hidras descritos aquí, en el que tienen un cuerpo similar a dragones cuadrúpedos.

Taxonomía: Monstruo

Descripción: En el mundo de Mythika, las Hidras Serpentinas son las descendientes degeneradas de una verdadera Hidra y algún tipo de Serpiente Gigante. Ya sea esta hibridación provocada por la magia o por procesos más naturales es mejor que se deje a la imaginación de los naturalistas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: (17 + cabezas)

Melé: +9

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 22

PGs Totales: 36

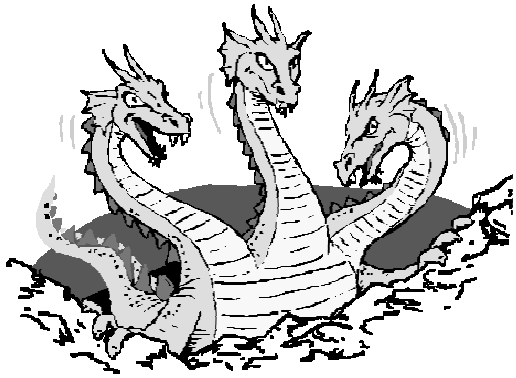
Detección / Evasión: (cabezas +2) / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (de 3 a 9), Armadura Natural, Veneno (muerte en 1d6 asaltos), Regeneración (2 PG / asalto), Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Derrotar a una Hidra Serpentina otorgará un número de puntos de Gloria igual a 460 + 40 por cabeza adicional y un número de puntos de Sabiduría igual a 50 + 10 por cabeza adicional. Así, una Hidra Serpentina de cuatro cabezas valdrá 580 Gloria y 70 Sabiduría.

Un fuerte Bárbaro luchando con una vil Hidra Serpentina



Pirohidra, ¡lista para lanzar su aliento de fuego triple!

Pirohidra

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una hidra rojiza de tres cabezas… ¡todas ellas capaces de respirar fuego!

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 18

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: +4 / +2

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (12 m.), Temible, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (tres, detección +6), Armadura Natural, Regeneración (3 PG / asalto), Vigor Sobrenatural.

Nota: La Pirohidra puede realizar hasta tres ataques de Arma de Aliento contra tres objetivos diferentes por asalto de combate (uno por cada cabeza). Cada uno de dichos ataques cuenta como uno en sus ataques normales, como por las reglas habituales.

Recompensas: Gloria 1300, Sabiduría 90.

¡Alzaos, Hijos de la Hidra!

Es bien conocido que los dientes de una Hidra pueden convertirse en Esqueletos animados (ver Pág. 60). Cada cabeza de Hidra contiene cuatro de estos dientes mágicos – así una Hidra de siete cabezas podría convertirse en un pequeño ejército de ¡28 Esqueletos! Arroja el diente en suelo arenoso: un asalto de combate después, un Esqueleto armado con una espada brotará del suelo, listo para obedecer cualquiera de tus órdenes – pero sólo durante 10 asaltos de combate, después se desmoronarán en un montón de viejos huesos muertos. Este es un truco de un solo uso, pues cada diente sólo se puede utilizar una vez.

Una cruel Hija de Aracne

Hija de Aracne

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas híbridas que parecen arañas de tamaño humano con la cara de una bella mujer. Les encanta jugar con sus presas, tentando a sus víctimas con sus irónicamente gentiles voces.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 18

Melé: +7

Daño: 1d6 (patas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 3 m., Fortaleza = 16), Resistencia a la Magia, Veneno (aguijón, parálisis), Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 210, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: No existen miembros varones de esta especie. Cuando una Hija de Aracne devora a un hombre, absorbe todos los principios vitales del cuerpo de su víctima en su organismo – y así es como estas criaturas se reproducen. De modo que cuantos más hombres devora una Hija, más huevos tendrá… Sí, está hecha una pesadilla Freudiana.

Hijo de Cécrope

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Hijos de Cécrope son especímenes masculinos muy raros de la raza Lamia (ver Pág. 98).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (constricción), Presa (Fortaleza 16), Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 4, Fuerza Mística 16, Puntos de Poder 16), Regeneración (1 PG / asalto), Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 200, Sabiduría 240.

Conocimiento Adicional: Los Hijos de Cécrope sólo representan el 10% o menos de la población total de las Lamias. Aunque su apariencia es similar, en términos de características son muy diferentes: en combate son menos mortíferos que sus compañeras hembras y no comparten el gusto por la carne humana de las Lamias y suelen evitar su compañía – lo que incluye el momento del apareamiento, ya que las Lamias tienen la costumbre de devorar a sus parejas sexuales una vez que quedan encinta.

Un brujo Hijo de Cécrope

Un Hijo de Dagón armado con tridente y escudo

Hijo de Dagón

Taxonomía: Gente

Descripción: Malignos anfibios con cabeza de pez que a veces abandonan el reino bajo el mar para atacar naves y asolar asentamientos pesqueros. La mayoría de ellos luchan con tridentes y escudos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (18 m. nadando)

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (tridente)

Clase de Defensa: 14 (16 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 15 (20 con escudo).

Conocimiento Adicional: Como su nombre implica, los Hijos de Dagón creen que son los vástagos de un oscuro Dios del Mar que fue derrotado por Poseidón hace mucho tiempo – pero los Hijos nunca admitirían esto y adoran a su deidad olvidada, esperando el glorioso día en que Dagón se alzará de nuevo de los Abismos para someter las regiones bajo el mar (y probablemente la superficie también). Son los enemigos jurados de los Tritones (y, por lo general, de todos los seres marinos relacionados con Poseidón).

Hijos de Sobek

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos humanoides con cabeza de cocodrilo (que completan sus colas, su piel escamosa y, por supuesto, sus dientes) moran en pequeñas colonias fluviales bien defendidas en las partes más meridionales del valle de Khet. Por supuesto les encanta la carne humana y suelen ver a los humanos como alimento más que como enemigos. Los Hijos de Sobek son los enemigos jurados de los Anubios y los Ubasti, un hecho que han aprovechado a menudo los diplomáticos Khettim más agudos (o aventureros desesperados) para forjar alianzas temporales (o simplemente salvar su pellejo). No importa cuán hambrientos estén, nunca harán daño a un Sacerdote de Sobek (aunque no tienen escrúpulos en matar y comerse a los meros adoradores de su dios padre – de hecho, algunos de ellos consideran que los adoradores humanos de Sobek deberían sentirse honrados de ser devorados por los Hijos favoritos del dios.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +4

Daño: 1d6 (ver abajo)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Anfibio, Daño Aplastante (mordisco), Presa (Fortaleza = 16), Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Incluso aunque poseen manos completamente prensiles, los Hijos de Sobek normalmente no utilizan armas; su método habitual de ataque es Apresar a su objetivo y después morderle para 1d6 de daño por asalto de combate, según las reglas normales de Daño Aplastante.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 10.

Hijos de Ymir

Taxonomía: Monstruo

Descripción: También conocidos como los Reyes Gigantes; no son verdaderos gigantes sino humanoides altos (2,7 m. a 3 m.), delgados, encorvados y sin pelo con cabezas con forma de almendra, piel blanca y albina y ojos de un amarillo reflectante.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +8

Daño: 2d6 (arma)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (requiere Presa), Temible, Presa (Fortaleza = 20), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 400, Sabiduría 50.

Conocimiento Adicional: Los orígenes e historia de los Reyes Gigantes de Hiperbórea se describen con detalle en la *Gaceta de Mythika* del *MT6*.

Reyes Gigantes de Antaño

Las estadísticas dadas arriba representan los vestigios degenerados de la raza; en sus largo tiempo perdidos días de Gloria, los Reyes Gigantes tuvieron una apariencia mucho más majestuosa, así como un nivel de Astucia Sagaz y uno Poderes Psíquicos hechos y derechos; los más poderosos entre ellos incluso tuvieron Astucia Ladina y Mística Ultraterrena. Que existan o no tales seres antiguos y primarios en la actual era de la historia de Mythika queda a la total discreción del Maze Master. Quizás esos "Reyes de los Reyes Gigantes" se encuentren enterrados en algún lugar bajo las ruinas perdidas de las Ciudades Sin Nombre de sus descendientes en un estado de mantenimiento artificial de animación suspendida – que podrían ser los verdaderos hechos bajo las muchas historias sobre gigantes dormidos bajo tierra que se encuentran en las enseñanzas de los Hiperbóreos.

De la Página de Cartas de la Revista Grifo

Grifones: ¿Grifones? ¿Grifos? ¿Gryfos? ¿Griffones? ¿Gryfios? ¿Gryfynos?

Grifos, Hombres Halcón & Otros Seres Aéreos: Me preocupa que este tipo de criaturas sean completamente inútiles en ausencia de reglas detalladas sobre combate aéreo. Aquí tengo mis propias reglas caseras sobre este tema. A las criaturas voladoras se las puede agrupar en cinco clases de Maniobrabilidad Aérea que, por cuestión de simplicidad, llamaremos Q, R, S, T y P. Entre cada clase de Maniobrabilidad Aérea, hay varias categorías específicas que bla, bla, bla, bla (…)

Grotescos: ¿Cabezas gigantes rodantes? ¿Os habéis vuelto locos o qué, tíos? ¡Como si la Cabeza Trágica Flotante no fuera suficiente! ¡Probablemente sean los monstruos más ridículos jamás creados para M&M!

Grotescos (de nuevo): Ya que los Grotescos están basados obviamente en los villanos Ononoes de las historias de Tarzán de Edgar Rice Burroughs, no pueden ser 'los monstruos más ridículos jamás inventados para M&M'. Quizás podrían calificarse como los monstruos más ridículos jamás inventados para una historia de la jungla, pero eso ya es otro tema completamente diferente.

¿Qué? ¿No hay Hecantónquiros?

Muchas criaturas fueron sometidas a estudio para su inclusión en el *Compendio de Criaturas*, antes de que los editores las rechazaran – Como el **Hecatónquiro**, un gigante de 50 cabezas y 100 brazos de la mitología griega – lo que, en términos M&M, se traduciría en +49 al bonificador de Iniciativa y detección y 49 ataques adicionales por asalto de combate.

Muchas de estas Criaturas Rechazadas (CR) poco a poco fueron cayendo en las páginas de varias revistas y fanzines o en copias de segunda clase del *Compendio de Criaturas* publicados por otras compañías, como el infame *Bestiario Bizarro* de la Universidad de Justicieros o el patético *Monstruorama* de Diseños Laberintinos.

Un Hipodragón quieto como una estatua

Hipodragón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Esta extraña criatura parece un oscuro y reptiliano Pegaso con alas de murciélago. Tiene el poder de exhalar fuego y a veces se le utiliza como montura aérea para los Señores de Estigia (ver Pág. 144). La combinación de sus alas, su armadura natural y su arma de aliento les convierte en un corcel más que formidable.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope o volando)

Iniciativa: 15

Melé: +5

Daño: 1d6 (pezuñas, pico & garras)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2 / +6

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (fuego, alcance 6 m.), Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +7), Galopar, Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 200, Sabiduría 50.

Conocimiento Adicional: Los primeros Hipodragones fueron el producto de los oscuros experimentos de cruce de especies realizados por los hechiceros Autarcas, utilizando una yegua de Pegaso capturada y los fluidos llameantes de un Dragón.

Hipogrifo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Esta criatura parece el cruce entre un águila y un caballo. Esto les convierte en unas fabulosas monturas aéreas (siempre que puedas cazarlas primero).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope o volando)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (pezuñas, pico & garras)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Galopar, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 170, Sabiduría 30.

Un noble Hipogrifo esperando a su noble jinete

Hipopótamo

Taxonomía: Bestia

Descripción: Un rotundo hipopótamo normal.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6

Clase de Defensa: 14

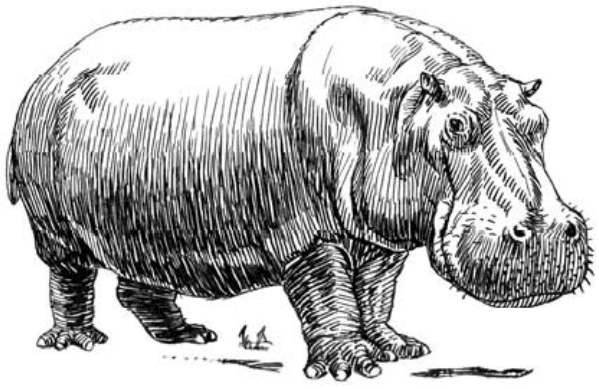
PGs Totales: 18

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 30 (60 Puntos de Experiencia para Cazadores).



Sí, ésta es la Maldición del Hogrebos (no os riáis)

Hogrebos

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos humanoides anfibios (bueno, algo así) de tamaño humano son difíciles de describir (es decir, sólo mira la ilustración de arriba).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Anfibio, Presa (Fortaleza16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 10.

Conocimiento Adicional: A pesar de lo que su apariencia pueda sugerir, son seres nobles y honorables, que sólo quieren que les dejen solos. Moran en el Mar de Umbria y la beligerante gente de Umbria los caza como “demonios marinos”, culpándoles de todo tipo de actos atroces. El Hogrebos de hecho desciende de los humanos que fueron sometidos a horrendos experimentos mágicos de hibridación por los dementes magos Atlantes. Atrapados para siempre en sus cuerpos grotescos, cargan con el peso de su maldición con una extraña e inescrutable tristeza.

Hombre de Midas

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas animadas hechas de oricalco, fabricadas por los magos ingenieros Atlantes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4

Daño: 1d6 (brazos)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 16

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 16), Invulnerabilidad, Sin Mente, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 80, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: Cuando son vencidos, cada Hombre de Midas puede ser «triturado» para sacar oro por valor de 10 monedas de oro (con la misma carga que las monedas)

Un dorado Hombre de Midas

Un encorvado Hombre Degenerado

Hombre Degenerado

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos caníbales bestiales parecen Hombres Salvajes peludos y encorvados y pueden encontrarse en algunos asentamientos desolados y dispersos de las Montañas del Helicón. La mayoría de las veces se les confunde con Hombres Salvajes, que no comparten sus hábitos antropófagos (y que suelen matarles en cuanto se ponen a la vista).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (hacha o maza de piedra)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4 / 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 16), Sentidos Agudizados, Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

Conocimiento Adicional: Existen tres teorías diferentes acerca de los verdaderos orígenes de los Hombres Degenerados. La primera afirma que son híbridos de hombres verdaderos y hombres bestia como los Licanos o los Hombres Jabalí. La segunda teoría les convierte en los endogámicos descendientes de una orgullosa y poderosa nación de guerreros humanos… tan orgullosa que se negó a mezclar su “sangre superior” con la de otros humanos. En la tercera teoría, se dice que sus ancestros fueron un clan de excelentes (aunque no necesariamente crueles) cazadores, que fueron maldecidos por Ártemis debido a sus arrogantes y sangrientas costumbres. Sólo los Dioses (y el Maze Master) conocen la verdad…

Hombre Halcón

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides voladores relacionados con los Icarios (ver Pág. 92), aunque mucho más fuertes y fieros. Los Hombres Halcón son famosos por su sentido de la nobleza y el honor. También se les conoce como Vultanos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. (volando)

Iniciativa: 16

Melé: +5

Ataque a Distancia: +6

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15 (19 con yelmo y escudo)

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +7), Certera, Arma de Proyectil (arcos, 90 m., o jabalinas, 36 m.), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 75 (85 yelmo & escudo), Sabiduría 10.

Un orgulloso Hombre Halcón guerrero posando

Un depravado Hombre Hiena carroñero

Hombre Hiena

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides carnívoros y salvajes con cabeza de hiena que vagabundean por el desierto de Midia. Son enemigos jurados de los Leónidos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 30 (35 con escudo).

Un brutal hombre jabalí

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Como su nombre indica, los Hombres Jabalí son humanoides brutales con cabeza de jabalí. Son enemigos mortales de la mayor parte de los otros hombres bestia (especialmente Acteones, Cinoscéfalos y Licanos). Se les puede encontrar como merodeadores errantes o como mercenarios al servicio de tiranos, señores de la guerra, hechiceros malvados y otros camorristas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 25, Sabiduría 10. Los que vayan con armas a dos manos o escudos valen 30 de Gloria.

Hombre Oso

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos altivos humanoides con aspecto de oso, y que se hacen llamar Úrsidos, viven en cavernas, que a menudo contienen Osos de las Cavernas que usan como mascotas. Los Hombres Oso son feroces enemigos de la mayor parte de los otros Hombres Bestia, sin embargo pueden llegar a ser razonablemente amables con los humanos – siempre que ellos no intenten invadir su territorio. La mayoría de los Úrsidos son devotos adoradores de Ártemis.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (maza)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Presa (Fortaleza = 16), Sentidos Agudizados, Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 45, Sabiduría 10. Los Hombres Oso con mazas a dos manos tienen un valor de +5 puntos de Gloria adicionales.

Un robusto Hombre Oso

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Hombres primitivos. Los Hombres Salvajes son los feroces enemigos de Ogros, Leónidos, Hombres Simio, Trogloditas y la mayoría de las Gentes u Hombres Bestia moradores de las cavernas aunque se llevan razonablemente bien con los Hombres Oso.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

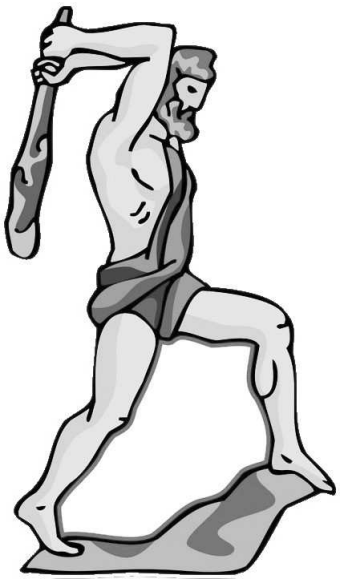
PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

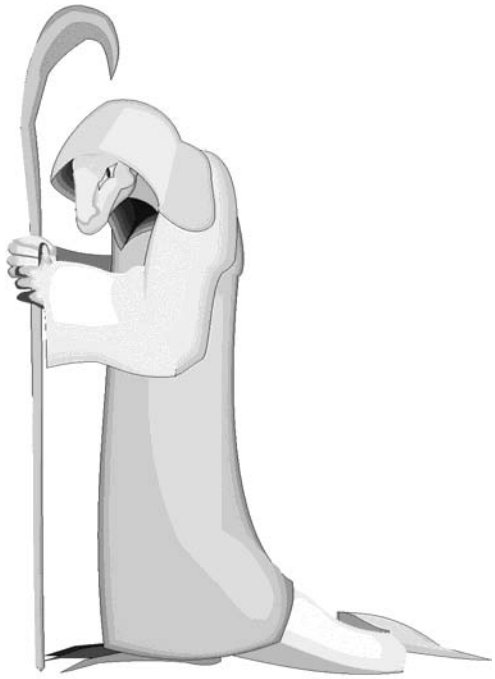
Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.



Un bárbaro Hombre Salvaje



Un taimado Hombre Serpiente preparándose para utilizar sus poderes de hechicería psíquica

Hombre Serpiente

Taxonomía: Gente

Descripción: Antiguos y malvados humanoides ofidios que una vez gobernaron el mundo; parecen humanoides con piel escamosa y cabeza de serpiente. Los Hombres Serpiente viven en las profundidades subterráneas, donde a veces se alían con los Derros. Son los archienemigos de los Atlantes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Puntos de Poder 20), Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría 230.

Hombre Simio

Taxonomía: Gente

Descripción: Primates carnívoros de tamaño humano que viven en las salvajes junglas de Caribdis. Los Hombres Simio son feroces enemigos de las tribus locales de humanos, a los que llaman *mongani*.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +3

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +5), Presa (Fortaleza 16), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (14), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 40.

Un amenazador Hombre Simio armado con un tosco garrote

Un terrible Hombre Tigre de Katai listo para entrar en la arena

Hombre Tigre de Katai

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Humanoides con aspecto de Tigres de las lejanas junglas orientales más allá de la Tierra del Sol; Altos (2,1 m. de media) y de poderosa complexión, son tan astutos como crueles y son muy apreciados como luchadores de la arena por los decadentes nobles de Ishtar y Kandaria. Cuando se encuentran en su territorio natal, disfrutan con sus propias competiciones deportivas sangrientas – cazando presas humanas por el puro placer de matar.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 21

Melé: +7

Daño: 1d6 (garras & dientes o arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 23, Melé +9), Presa (Fortaleza = 20), Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 180, Sabiduría 10.

Hombres Azules

Taxonomía: Gente

Descripción: Vociferantes hombres salvajes de las montañas de los Huesos de la Guerra comedores de carne humana; ver la *Gaceta de Mythika* de MT 6 para más detalles.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +3

Ataque a Distancia: +2

Daño : 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (16), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50.

Un amenazador Horror Capricórnico (pleonasmo)

Horror Capricórnico

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una enorme criatura cornuda con la parte superior del cuerpo de humanoide escamoso y la parte inferior de una serpiente. Mora en profundas cavernas subterráneas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (constricción), Presa (con cola, Fortaleza = 20), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Regeneración (2 / asalto), Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 340, Sabiduría 40.

Conocimiento Adicional: Estas mortíferas monstruosidades son un misterio para naturalistas y eruditos. ¿Son una especie propiamente dicha? ¿Engendros del Caos? ¿Híbridos estrafalarios? Una cosa es segura: Los Horrores Capricórnicos adoran el sabor de la carne, los huesos y los cerebros humanos.

Horror de Pantano

Taxonomía: Monstruo

Descripción: También conocidos como *Cenagosos*, estas criaturas vagamente humanoides que se arrastran parecen estar hechas de barro viviente. Vagan por los pantanos por la noche, devorando la energía vital de aquellos lo suficientemente desafortunados como para encontrárselos…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (18 m. nadando)

Iniciativa: 11

Melé: n/a *

Daño: especial *

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Presa (Fortaleza 16), Invulnerabilidad, Drenar Energía Vital (toque), Sin Mente, Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

** La habilidad de Drenar Energía Vital de los Cenagosos es su único modo de infligir daño a sus oponentes.*

Recompensas: Gloria 140, Sabiduría 50.

¡¡¡Corred, idiotas – es un Horror de Pantano!!!

Un siniestro Horror Encapuchado

Horror Encapuchado

Taxonomía: Indeterminada

Descripción: Estos misteriosos seres parecen humanos vestidos con túnicas, hasta que echan para atrás sus capuchas y revelan que ¡donde debería haber una cabeza solo tienen un único y gigante ojo ciego!

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +4

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

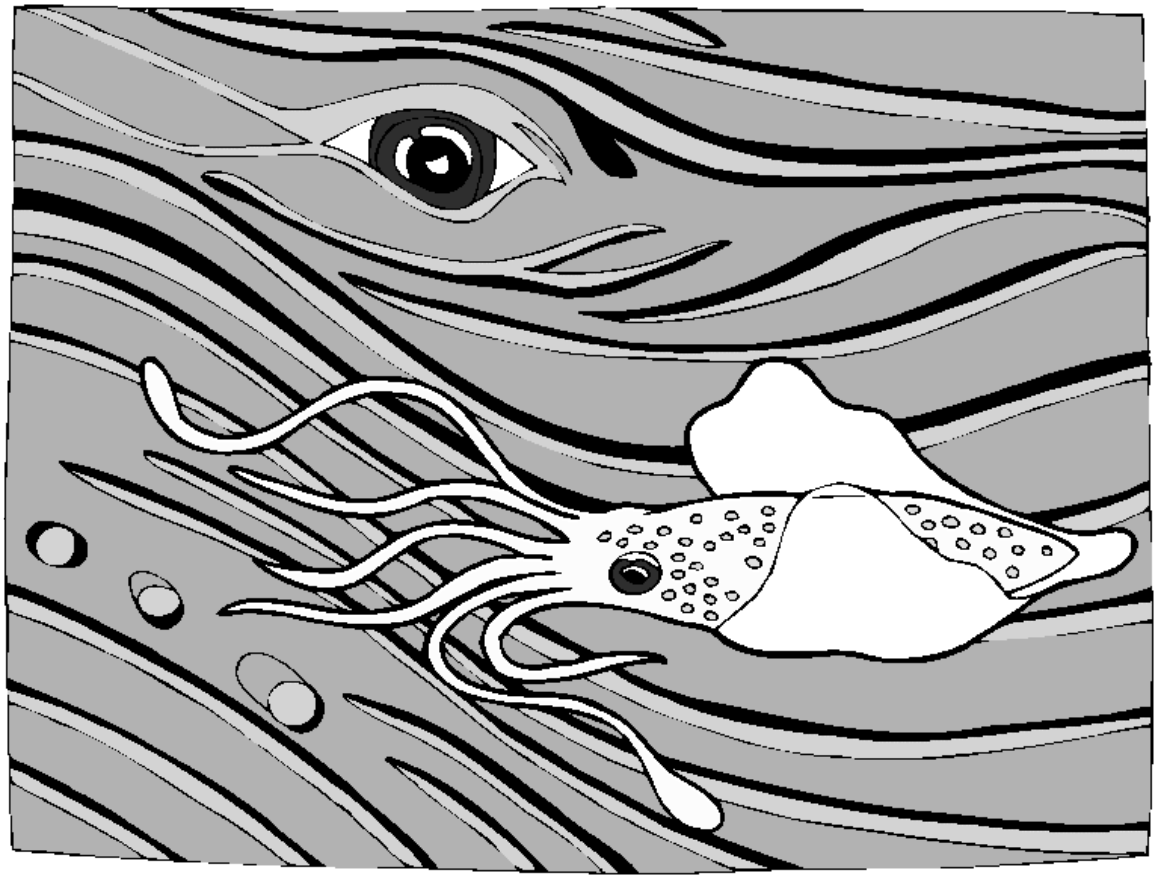
PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +8 / +6

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Poderes Psíquicos (Don Psíquico 4, Fuerza Mística 16, 16 Puntos de Poder), Sexto Sentido, Acechante (16), Trepamuros.

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 210.



¿Puedes localizar al Horror Marino?

Horror Marino

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un calamar gargantuesco.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a *

Daño: ver abajo *

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Acuática, Enredar (tentáculos*, alcance 9 m., Fortaleza = 24), Brazos Extra (tentáculos**, ver abajo), Temible, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 900, Sabiduría 20.

** La única forma de ataque del Horror Marino son sus tentáculos Apresadores. Cada asalto, el Horror puede ahogar a una víctima previamente Apresada en el mar. Este ataque de ahogamiento cuenta como uno de sus ataques de Presa; no requiere tirada de ataque aunque le da a la víctima la última oportunidad para liberarse, por las reglas habituales; si la víctima falla al intentar liberarse, será sumergida en el agua y comenzará a ahogarse (ver el Manual del Jugador, capítulo IV). Entretanto, el Horror aún Apresa a la víctima, ya que más tarde pretende darse un festín con su cadáver ahogado.*

*** Esto refleja los muchos tentáculos del Horror Marino; le permite efectuar un ataque de Presa a hasta 8 víctimas separadas de tamaño Mediano en un único asalto.*

Una altiva guerrera Amazona

Humano

Esta entrada presenta varias categorías de guerreros humanos menores (ver *Guía del Maze Master*, Pág. 25) que pueden encontrar los aventureros en el transcurso de sus viajes y expediciones. Incluso en el caso de las Amazonas y Bárbaros, estos soldados rasos PNJs son significativamente menos poderosos que la mayoría de los personajes jugadores (los cuales son individuos excepcionales) y PNJs mayores (quienes, como se menciona en la *GMM*, deberán tener las mismas características que los personajes jugadores, incluyendo una clase, un nivel y todas las habilidades correspondientes).

Amazona

Taxonomía: Humano

Descripción: Las famosas mujeres guerreras de las historias míticas. En el mundo de Mythika, las Amazonas vienen del norteño Reino de Amazonia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 14 (16 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Certera, Arma de Proyectil (arcos o jabalinas), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 40 (50 con yelmo y escudo).

Arquero

Taxonomía: Humano

Descripción: Arqueros entrenados en combate.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (16 con yelmo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Certera, Arma de Proyectil (arco, 90 m.).

Recompensas: Gloria 20 (30 con yelmo y coraza).

Bandido

Taxonomía: Humano

Descripción: Esta amplia categoría de PNJs incluye proscritos, bandoleros, atracadores y demás chusma.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Arma de Proyectil (arco, 90 m. u honda 45 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 20.

Bárbaro

Taxonomía: Humano

Descripción: Guerreros salvajes de tierras indómitas. En el mundo de Mythika, la mayoría de los Bárbaros provienen de la norteña tierra de Hiperbórea.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +3 (+5 con armas a dos manos)

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +5), Arma de Proyectil, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30 (35 con arma a dos manos).

Notas: Este perfil también puede utilizarse para los guerreros salvajes de la jungla (como los de Caribdis) quienes normalmente prefieren lanzas y escudos en lugar de armas a dos manos, dándoles una Clase de Defensa de 16.

Un Bárbaro grande y malvado enarbolando su gran hacha de batalla

Dos soldados del famoso regimiento de Figurantes Prescindibles

Soldado

Taxonomía: Humano

Descripción: Luchadores entrenados militarmente.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 18 (yelmo, escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4).

Nota: Si se les entrena como Hoplitas, los Soldados también pueden utilizar la maniobra de combate especial de *Muro de Escudos* en batalla (ver reglas de combate del *Manual del Jugador*).

Recompensas: Gloria 30 (con equipo completo).

I-K

Icario

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides alados y pacíficos que viven en las montañas más altas del mundo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 14

Melé: +1

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Certera, Arma de Proyectil (arco, 90 m.), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Habilidad Única: Los Icarios son hábiles como Elementalistas, con el Aire como su elemento primario (y único). Tienen una bonificador a la Maestría de 3, una Fuerza Mística de 15 y 12 Puntos de Poder. Esto añade a las recompensas +40 de Gloria y +200 de Sabiduría.

Recompensas: Gloria 90, Sabiduría 210.

¡Mitad tritón, mitad centauro: el Ictiocentauro!

Un noble Icario listo para invocar a los vientos

Ictiocentauro

Taxonomía: Gente

Descripción: Unos muy extraños híbridos Tritón-Centauro de piel verde, con patas delanteras de caballo y cola escamosa de tritón donde debería tener las patas traseras.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando navegan)

Iniciativa: 12 (14 bajo el agua)

Melé: +2 (+3 bajo el agua)

Daño: 1d6 (tridente)

Clase de Defensa: 15 (17 bajo el agua)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 (Evasión +4 bajo el agua)

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Anfibio, Cargar a la Batalla (sólo bajo el agua, Iniciativa 16, Melé +5), Navegar (pero NO Galopar en tierra), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural (sólo en agua).

Recompensas: Gloria 50 (en agua) o 40 (en tierra).

Conocimiento Adicional: Los verdaderos orígenes de estos seres permanecen en completo misterio: ¿Son híbridos actualmente? ¿Centauros malditos por Poseidón? ¿Tritones malformados? Nadie parece saberlo con seguridad – la única certeza es que no existen ictiocentauros hembra.

Ictiosátiro

Taxonomía: Gente (Híbrido)

Descripción: Lo adivinasteis, los Ictiosátiros son (más o menos) a los Sátiros lo que los Ictiocentauros a los Centauros. Estos seres parecen Tritones con cuernos y son la progenie híbrida y estéril de las Sirénidas que han sido preñadas por Sátiros (no, no preguntes).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 18

Melé: +1

Daño: 1d6 (armas, pero raramente luchan)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4 / +10

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Acuática, Veloz como el Rayo, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 10.

Notas Adicionales: No hace falta decir, que a los Ictiosátiros se les trata como parias entre los Tritones – aunque las Sirénidas (y por la misma razón, muchas Nereidas) suelen encontrarles extrañamente atractivos (*"Sus cuernos son tan bonitos…"*). Al contrario que los Sátiros, estos seres suelen ser solitarios (al menos en lo que concierne a otras criaturas) aunque la presencia de un solo Ictiosátiro cerca de una comunidad Sirénida siempre es motivo de enfurecimiento para los Tritones – y vosotros no queréis hacerles enfadar, ¿verdad? Los Ictiosátiros suelen llevar un estilo de vida nómada, a menudo vagando sin rumbo fijo de un foco de enojo a otro…

Un formidable y petulante Ictiosátiro

¡Cuidado con el aliento demoníaco del Infierfante!

Infierfante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un enorme horror elefantino, blindado con una armadura de hueso, con tremendos colmillos y que dispara llamas por su trompa. Se cree que estas criaturas (que viven en las junglas más profundas de Caribdis) fueron el resultado de algún experimento olvidado de un dios loco.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 14

Melé: +8

Daño: 3d6 (trompa, colmillos, etc.)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (gas incendiario desde la trompa, alcance 12 m.), Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +14), Proyectiles Aplastantes (arrojados con la trompa), Presa (con Trompa, Fortaleza 24), Temible, Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Regeneración (3 PG / asalto), Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Nota: No puede utilizar Arma de Aliento o Proyectiles Aplastantes mientras Arrolla (esa sanguinaria cosa sólo tiene una trompa, gracias a Zeus).

Recompensas: Gloria 1150, Sabiduría 70.

Jabalí

Jabalí de la Destrucción

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un jabalí gigante de proporciones realmente titánicas (tiene casi el tamaño de un elefante grande).

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 36 m. (144 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 12

Melé: +8

Daño: 3d6 (colmillos)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +14), Galopar, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 400, Sabiduría 10.

Jabalí Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los jabalíes gigantes son casi tan grandes como un rinoceronte

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m. (108 m. cuando van al galope)

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (colmillos)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Galopar, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 10.

¡Bienvenido a la página Jabalí!

Jabalí Mágico

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Parecido a un jabalí común.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (colmillos)

Clase de Defensa: 23

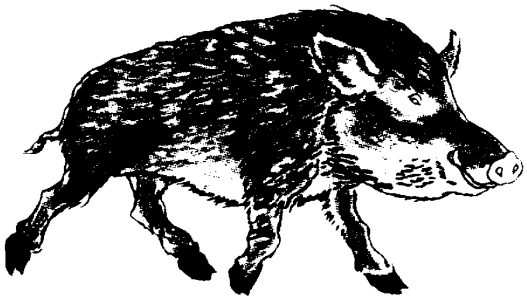
PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Galopar, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 200, Sabiduría 50.



¿Común?¿Mágico?¿Gigante?¿Destructor?¿Gigante Y Mágico?¿Quién sabe?

Jabalí Mágico Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Parecido a un jabalí gigante.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m. (144 m. al galope)

Iniciativa: 19

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos)

Clase de Defensa: 23

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 23, Melé +9), Galopar, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 400, Sabiduría 50.

Jabalí Salvaje

Taxonomía: Bestia

Descripción: Jabalí común de los bosques.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (colmillos)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Galopar.

Recompensas: Gloria 15.

Keledón Cantor

Taxonomía: Animado

Descripción: Los Keledones son Autómatas dorados con forma de sirenas (pájaros con cabeza de mujer), que trinan con un hipnótico (y un tanto artificial) canto.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 54 m. (volando)

Iniciativa: 10

Melé: +1

Daño: 1d3 (garras)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: 0 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Canto Hipnótico (6 m. salvación vs 13*), Alada.

Recompensas: Gloria 12, Sabiduría 40.

** Cuando varios Keledones cantan juntos, cada Animado adicional añade +1 al número objetivo de la tirada de salvación de Fortaleza Mística de la víctima, hasta un máximo de 18 (por seis Keledones).*

Al contrario que Sirenas, Sirénidas y otras criaturas con la habilidad de Canto Hipnótico, los Keledones no pueden usar su poder para atraer víctimas hacia ellos, ya que son criaturas Sin Mente; esto divide entre dos los valores de Gloria y Sabiduría de su habilidad especial de Canto Hipnótico. Los Keledones pueden cantar sin de forma indefinida: el único modo de detenerles es destruyéndoles.

¿Decoración hogareña de dudoso gusto? Piénsatelo dos veces.

Ker (plural Keres – pero una es más que suficiente)

Ker

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Las Keres (sing. *Ker*) son crueles demonesas con alas de murciélago, garras afiladas como cuchillas y colmillos puntiagudos que buscan alimentarse de la energía vital de sus víctimas, devorando sus mismísimas almas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m. (72 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +7

Daño: 1d6 (garras y colmillos)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Temible, Drenar Energía Vital (mordisco*), Resistencia a la Magia, Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 135, Sabiduría 160.

** Las víctimas que mueran por el Drenar Energía Vital del Ker no podrán ser resucitadas por ningún poder (incluyendo la Intervención Divina), ya que su alma es arrebatada por el Ker y enviada directamente al Hades en el mismo momento de su muerte.*

Conocimiento Adicional: Normalmente a las Keres se las puede encontrar cerca de las entradas al Inframundo. La mayor parte del tiempo, sus acciones se ven guiadas por su propia malignidad y apetito pero al igual que las Furias Menores, las Keres a veces actúan como agentes del castigo divino, llevando a cabo su tarea con la inmisericorde eficiencia de un asesino profesional.

Klaatakaa'rr

Taxonomía: Gente

Descripción: Crueles depredadores humanoides con piel negra como el cuero y grandes alas de murciélago, que viven en las meridionales montañas de Caribdis.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. volando)

Iniciativa: 15

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +6

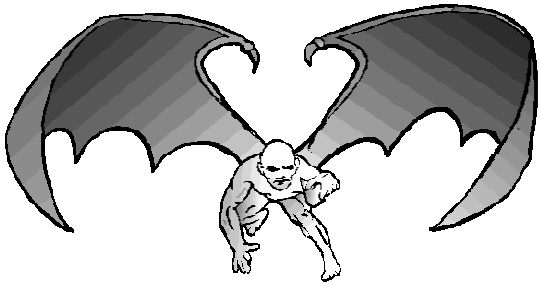
Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +7), Presa (Fortaleza 16), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Nota: Uno de sus trucos favoritos es apresar a su víctima, volar tan alto como les es posible cargando con ella (hasta 18 m. en un asalto) y después dejar caer al desafortunado desde las alturas, resultando en 6d6 de daño. La única opción para la víctima es intentar «apresar por detrás» a la criatura (utilizando las reglas normales de Lucha).

Klaatakaa'rr Púrpura: Son los líderes de la raza Klaatakaa'rr, fácilmente identificables por su color púrpura oscuro y complexión corporal más fuerte. Son **Mortales**, **Sagaces** y tienen **Resistencia a la Magia**, lo que les otorga una Iniciativa 17, Melé +7, PGs Totales 16, Detección +4, Evasión +8, Fortaleza Mística +6.

Recompensas: Gloria 60 (80 y 20 Sabiduría si son Púrpuras).



¡Cuidaaado con el Klaatakaa 'rr!

L

Lagártido

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides reptilianos carnívoros emparentados con los Trogloditas, pero con una astucia, agilidad y vigor mayor así como con poderes de regeneración.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 16 (18 con escudo)

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Regeneración (1 PG / asalto), Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 70 (75 con escudo), Sabiduría 10.

Un retorcido Lagártido armado con espada y escudo

No te dejes embaucar por el bello aspecto de este Lamassu

Lamassu

Taxonomía: Monstruo

Descripción: A los Lamassu, leones alados gigantes con rostro humano, siempre se les encuentra como guardianes de tumbas perdidas o templos en ruinas de la hace mucho tiempo extinta civilización Hazariana, que una vez gobernó la Tierra del Sol. Un Lamassu puede permanecer inmóvil durante horas, pareciendo exactamente (y a menudo confundidos por) enormes estatuas. A los Lamassu se les suele emparentar con las Esfinges aunque, al contrario que ellas, no tienen la capacidad del habla.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m. (144 m. volando)

Iniciativa: 20

Melé: +9

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 24, Melé +13), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 420, Sabiduría 30.

Una Lamia lista para devorar a su próxima víctima

Lamia

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una monstruosidad ofidia con la parte superior del cuerpo de una mujer y la inferior de una serpiente gigante… y con predilección por la carne humana. Normalmente suelen habitar ruinas del desierto y necrópolis perdidas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 21

Melé: +6

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (constricción), Temible, Presa (Fortaleza = 16), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Veneno (aguijón, causes parálisis), Poderes Psíquicos (Don Psíquico 4, Fuerza Mística 16, 16 Puntos de Poder), Regeneración (1 PG / asalto), Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 250

Conocimiento Adicional: Las Lamias son las descendientes de una reina hechicera del Este que fue maldita por los dioses por su lujuriosa depravación.

Langostos

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estas criaturas, también conocidas como Hombres Langosta, parecen langostas con cabeza humana del tamaño de un hombre. No poseen la capacidad del lenguaje y se comunican entre ellos con las pinzas, utilizando un complejo e indescifrable lenguaje de signos. Los verdaderos orígenes de los Langostos se desconocen por completo aunque seguramente sean más o menos mágicos, teniendo en consideración su extraña e híbrida anatomía.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4

Daño: Especial *

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

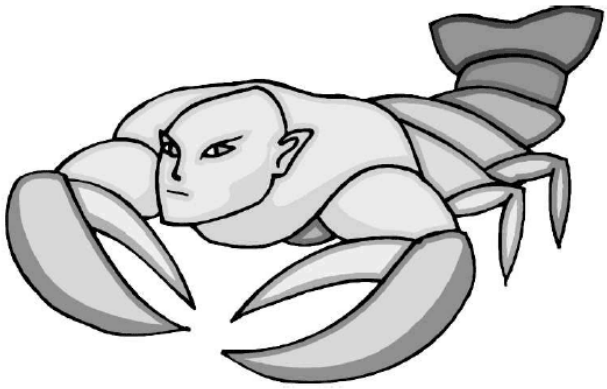
Detección / Evasión: 0 / 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Anfibio, Daño Aplastante (después de Presa), Presa (Fortaleza 20, las pinzas de los Langostos son tan poderosas que les da la fuerza apresadora de una criatura Grande), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

** El Langostos sólo puede dañar a sus enemigos con sus pinzas, haciendo uso de su habilidad de Daño Aplastante (para 1d6 puntos de daño), que requiere primero un ataque de Presa con éxito.*

Recompensas: Gloria 140, Sabiduría 30. Su Fortaleza de Presa aumentada les da un bonificador a la Gloria de +5.



Cuidado con las pinzas del Langostos (sin mencionar su habilidad especial Llenar Espacio)

Un juvenil Lar mostrando su Cornucopia

Lar

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Lares (sing. Lar) son espíritus benignos que protegen las granjas, viñedos, olivares y lugares similares. Se parecen a pequeños y bellos muchachos, que portan un canasta o cuerno lleno de comida, su Cornucopia. Recompensan a la gente religiosa, trabajadora y seria, pero castigan a la inmoral, loca e irrespetuosa. Lo saben todo sobre el área donde viven, pues son unos pequeños cotillas que lo lían todo. Los Lares son los enemigos naturales de los Lémures (ver abajo).

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 13,5 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a *

Daño: n/a ‘

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

’ Un lar no tiene una forma efectiva de ataque físico a menos que cambie de forma (ver abajo).

Habilidad Única: Los Lares también tienen los poderes de cambiar de forma a cualquier bestia Pequeña o Grande; prefieren cambiar en animales de granja como toros, carneros o perros guardianes para luchar. Esta transformación le llevará un asalto de combate y concede al Lar todas las características y habilidades de la criatura escogida.

Cornucopia: Todos los Lares llevan una canasta o cuerno de la abundancia, una cornucopia. Cada día, este objeto mágico puede crear suficiente vino, pan, queso, fruta y aceitunas para alimentar hasta a seis personas. Si se roba la cornucopia o el Lar es asesinado, ésta se volverá maldita, y todo lo que produzca estará envenenado.

Recompensas: Ninguna. Además, el que mate a un Lar sufrirá una pérdida permanente de 1d6 puntos de Suerte.

Lechuza Oráculo

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Lechuzas blancas y sagradas relacionadas con la diosa Atenea. Tienen el don del lenguaje y Visión Divina.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Ladina

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 19

Melé: Nunca lucha

Daño: n/a

Clase de Defensa: 25

PGs Totales: 4

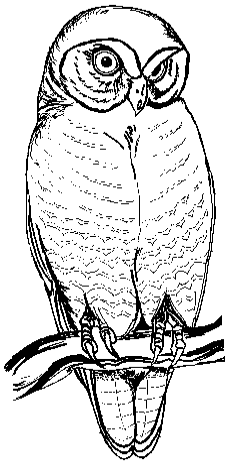
Detección / Evasión: +10 / +16

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Habilidad Única: Una vez al día, se puede pedir a una Lechuza Oráculo un augurio sobre una pregunta específica. La predicción del pájaro tomará forma de Visión Divina (como el Prodigio Divino de Magnitud II) que responderá, al personaje que le rogó, normalmente de forma enigmática.

Recompensas: Matar a una Lechuza Oráculo no otorga ninguna Gloria o Sabiduría pero provoca la pérdida permanente de 1d6 puntos de Suerte.



Las Lechuzas Oráculo pueden ser así de presumidas

Lémur

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Lémures son espíritus malvados que moran en soledad en lugares desolados. Parecen granujas demacrados y deformes. Son deshonestos, avariciosos y cobardes, y les gusta robar o molestar a los viajeros que cruzan "sus" tierras. Son jugadores compulsivos y tramposos. Los Lémures odian a los Lares y ansían a las Ninfas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 13,5 m.

Iniciativa: 15

Melé: +3

Daño: 1d3 (uñas afiladas) + Drenar Energía Vital

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Presa (12), Drenar Energía Vital (mordisco, 1d6), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Saco de Robos: Todos los Lémures portan un saco mágico de robos. Si el Lémur se encuentra a 9 m. de un contenedor que no esté sujeto por otro ser, puede transferir mágicamente uno objeto de ese contenedor a su saco. Si un personaje intenta recuperar un objeto específico del saco, hay una probabilidad de 10% de que el objeto se pierda permanentemente. Esta posibilidad se incrementa a 20% si el saco se le ha robado a un Lémur que aún existe. Sólo una Intervención Divina puede hacer retornar objetos perdidos en un saco de robos de un Lémur.

Recompensas: Gloria 17, Sabiduría 120.

Un Lémur ladrón escabulléndose

León

León Común

Taxonomía: Bestia

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 24 m. (96 m. cuando va al galope)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Galopar, Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (16), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 60.

León Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un león del tamaño de un rinoceronte.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 36 m. (144 m. cuando va al galope)

Iniciativa: 19

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 14

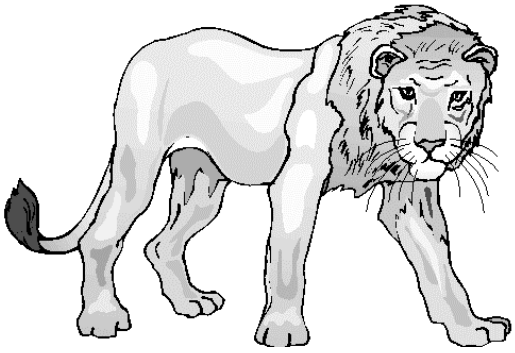
PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 25, Melé +11), Galopar, Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 280, Sabiduría 10.



¿León normal o Gigante? Tú decides.

León Mágico

Taxonomía: Monstruo

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. cuando va al galope)

Iniciativa: 21

Melé: +7

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 23

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +12

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 23, Melé +9), Galopar, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 250, Sabiduría 50.

Un Majestuoso León Mágico, Rey de Narnios

León Marino

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Justo lo que el nombre sugiere.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 10.

Un León Marino rampante

Un feroz guerrero Leónido Cargando a la Batalla

Leónido

Taxonomía: Gente

Descripción: Orgullosos humanoides con cabeza de león que habitan regiones salvajes y montañosas. Los Leónidos son más nobles y honorables que la mayoría de los otros hombres bestia; son feroces enemigos de Hombres Hiena y Licanos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: +5

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +7), Arma de Proyectil (jabalinas, alcance 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 10.

Leucrota

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un enorme y diabólico depredador similar a una hiena con predilección por la carne humana. Tiene la habilidad de hablar e imitar voces humanas…

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 20

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras y mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (16), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Leucrota son muy buenos imitando voces humanas – no sólo voces en general, también la voz de individuos específicos, lo que unido a su excepcional sigilo, les permite acechar y atrapar a sus presas de formas variadas y diabólicas. Los personajes que escuchen a un Leucrota imitando la voz de alguien que conozcan serán engañados por la imitación vocálica del monstruo si no tienen éxito en una tirada de detección con un número objetivo de 20.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 20.

Un diabólico Leucrota esperando a sus próximas víctimas

Un salvaje merodeador Lican cargando a la batalla

Lican

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides carnívoros con cabeza de lobo con inclinación por los ataques por sorpresa y el saqueo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

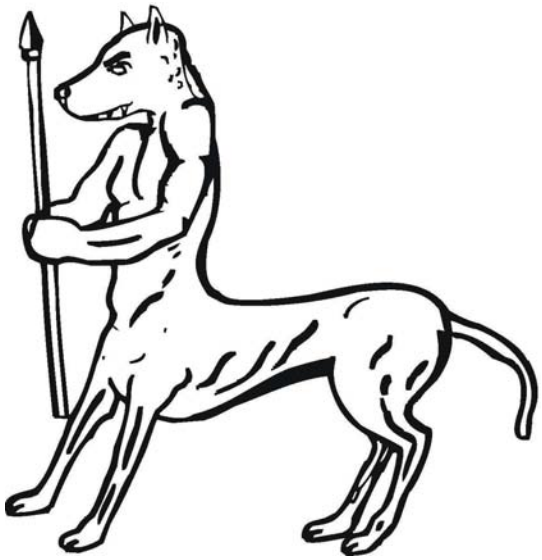
PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo).



Un vil (y toscamente dibujado) Licocentauro

Licocentauro

Taxonomía: Gente

Descripción: Híbrido estéril y muy raro de Centauro y Lican, estas viles criaturas carecen de la excepcional vitalidad y vigor de los verdaderos Centauros. Por alguna misteriosa razón, los Licocentauros no tienen pezuñas sino pies de lobo, haciéndoles más sigilosos que los Centauros. Ya que estas criaturas siempre son el resultado de la violación de una Centáuride por los Licanos, los Centauros siempre matarán a los Licocentauros en cuanto estén a la vista.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. cuando va al galope)

Iniciativa: 14

Melé: +3

Ataque a Distancia: +2 (sin penalización mientras se están moviendo)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Galopar, Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (16), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 45.

Lobo

Lobo Bicéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Lobos de dos cabezas, que la mayoría de los eruditos y aventureros creen que son la progenie híbrida de un Cerbero y un lobo. En el mundo de Mythika, grupos enteros de estos deformes depredadores infestan algunas partes de las Montañas de Tánatar (conocidas por ser el hogar de muchos monstruos extraños).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras & dientes)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +7 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Galopar, Cabezas Múltiples (2); Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 80, Sabiduría 10.

Lobo Común

Taxonomía: Bestia

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 12

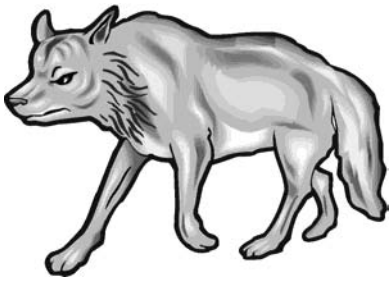
PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Galopar, Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 30.



Un Lobo Hiperbóreo acechante

Lobo Hiperbóreo

Taxonomía: Bestia

Descripción: También conocidos como Lobos Terribles, estos depredadores son más fuertes y fieros que sus primos comunes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +4

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +6), Galopar, Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 40.

Un Lobo Bicéfalo contemplando el clásico dilema de una bifurcación en el camino

Notas y Comentarios a la Edición 2007

¡Hombres Bestia Desatados!

Licanos, Leónidos, Tragos, Hombres Hiena, Acteones, Hombres Oso, Hombres Jabalí, Cabezas de Perro… Los humanoides con cabeza de Bestia fueron el nicho ecológico más concurrido de la casa de fieras de M&M. La columna dedicada al *Compendio de Criaturas* de la famosa revista Grifo estuvo invadida con regularidad por nuevas razas o subrazas de híbridos bestiales, que más o menos cayeron en dos categoría principales: «*clones*» y «*mutantes*».

Los Clones fueron variantes poco inspiradas y bastante injustificadas de Hombres Bestia ya existentes, con exactamente las mismas características con un +1 aquí y un -1 allá para darles variedad. Lo mejor es que la mayoría de estas criaturas «carne de lanza» hayan sido olvidadas – a excepción, por supuesto, de los imponentes Orícteros (sí: hombres armadillo, ver Pág. 127).

Los Mutantes también fueron variantes de las razas de Hombres Bestia ya existentes, pero añadiéndoles una habilidad adicional (y a menudo extraña): Licanos bicéfalos, Hombres Jabalí con Regeneración, Acteones alados, Hombres Oso de pelaje blanco y aliento helado – ¿lo coges…?

¡Híbridos también Desatados!

Otro tipo de criatura típicamente M&Mesco fue el híbrido: una mezcla entre dos especies de criaturas existentes. Sin saberlo muchos jugadores de M&M, algunos de estos seres extraños (como el Ictiocentauro descrito en la Pág. 92) fueron rescatados de material mitológico 'real'. Otros, como el Licocentauro descrito en esta misma página simplemente fue la extravagante creación de Mazes Masters que intentaba «dar una sorpresa» a sus jugadores con su «creatividad».

De la Página de Cartas de la Revista Grifo

Hidra Marina: Aparte de su entorno natural, ¿qué diferencia hay entre una Hidra Marina y una Hidra normal? ¿O tendríamos que llamarlas ahora Hidras de Tierra? ¿Por qué no os pusisteis y nos disteis la Hidra de las Cavernas, la Hidra de las Montañas, la Hidra de los Bosques y la Hidra de Jardín?

Hija de Aracne: Por supuesto que tales estereotipos sexistas y flagrantes (sin mencionar las alusiones enfermizamente Freudianas) daña seriamente la imagen de los fans de M&M como personas responsables y psicológicamente equilibradas, ¡pero afrontémoslo, esas nenas seguro que le darán un sentido más enredado a la telaraña!

Hijos de Cécrope: ¡Espera un momento! ¡Los orígenes de estas criaturas no tienen nada que ver con el verdadero mito de Cécrope! ¿Soy el único que se ha fijado? ¿O es que a nadie le importa?

Hijos de Dagón: Hombres pez con nombre imaginativo.

Horror Capricórnico: Adoro a los Horrores Capricórnicos. Mis jugadores se estaban quejando de la falta de nuevas criaturas la última noche, hasta que aniquilé al grupo con dos Horrores Capricórnicos. ¿Queríais criaturas nuevas? Ya os daré yo nuevas.

M

La Monstruosa Mantícora, Devoradora de Hombres

Mantícora

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El cuerpo de un león gigante, la cabeza de un humano barbudo y la cola de un escorpión gigante. Feroz, cruel y con predilección por la carne humana.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 23

Melé: +9

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +8 / +10 (+12 si es Alada)

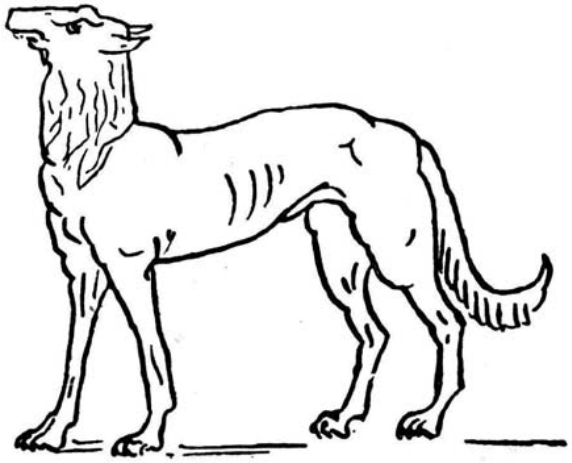
Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 27, Melé +13), Temible, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Veneno (aguijón, causa la muerte en 1d6 asaltos), Sentidos Agudizados, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Algunas Mantícoras son Aladas.

Recompensas: Gloria 500 (+20 si es Alada), Sabiduría 40.

Conocimiento Adicional: Procedentes originalmente de la lejana Tierra del Sol en el Este, estos terribles monstruos ahora infestan las Montañas de Tánatar.



Mastín de Zeus

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un perro mágico rastreador con cabeza de grifo y pelaje dorado, tan grande como un oso. Los Mastines de Zeus tienen reputación de capturar siempre a sus presas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m. (144 m. al galope)

Iniciativa: 19

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 23

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +10 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +11), Galopar, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 420, Sabiduría 50.

Conocimiento Adicional: Como su nombre indica, los Mastines de Zeus son utilizados a veces por el Rey de los Dioses para rastrear y cazar a otras criaturas mágicas, especialmente las que son famosas por ser inapresables. Siempre sirven a una tarea específica y nunca se les encuentra como "monstruos errantes".

Mastín Espectral

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Estos malvados Espíritus se aparecen como la sombra negra y fantasmagórica de un sabueso de ojos llameantes. Sólo se les puede encontrar de noche, en algunas partes desoladas de Hiperbórea, dando caza a desafortunados peregrinos…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 17

Melé: n/a

Daño: 1d6 (Drenar Energía Vital)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Temible, Galopar, Etéreo, Drenar Energía Vital *, Resistencia a la Magia, Sin Mente, Sexto Sentido, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural.

** Su habilidad de Drenar Energía Vital es su único modo de causar daño físico a sus oponentes. En términos de juego, este ataque debe tratarse en todos los aspectos como un ataque de Toque, incluso aunque el Mastín Espectral parezca "morder" a su víctima (lo que es incapaz de hacer, ya que es etéreo).*

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 180.

Conocimiento Adicional: Aquellos raros eruditos que han tenido la oportunidad de estudiarlos (y sobrevivir) creen que los Mastines Espectrales son Espíritus Hambrientos que fueron liberados por el norte del mundo por alguna deidad furiosa.

Una Mortal Medusa Psíquica flotando por los alrededores

Medusa Psíquica

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Parecen medusas normales… hasta que te percatas de sus rasgos humanos en la parte superior de sus cabezas. Estas criaturas de lo más extraño originalmente fueron creadas hace siglos como “armas vivientes” de los magos científicos Atlantes. Aún se las puede encontrar en pequeños grupos, acechando en las profundidades del gran océano occidental.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 13,5 m.

Iniciativa: 16

Melé: n/a *

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Acuática, Resistencia a la Magia, Drenar Energía Vital (toque), Poderes Psíquicos (Don Psíquico 3, Fuerza Mística 15, 12 Puntos de Poder), Sexto Sentido, Acechante (18), Agilidad Sobrenatural.

** La única forma de ataque físico de la criatura es su toque de Drenar Energía Vital aunque la Medusa Psíquica normalmente prefiere utilizar Ataques Psíquicos a distancia para debilitar a sus presas antes de golpearlas.*

Recompensas: Gloria 42, Sabiduría 250.

Megalópode

Taxonomía: Gente (*no* Monstruo)

Descripción: Los Megalópodos (sing. *megalópode*) son tímidos y normalmente pacíficos hombres simio con enormes pies, que habitan las frías regiones montañosas. Los aventureros los confunden muchas veces con los Abominatoles (ver Pág. 4) y crecen siendo muy cautelosos de los hombres. Sólo atacarán si se sienten amenazados o si temen por la seguridad de sus crías.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +3

Ataque a Distancia: +1

Daño: 2d6 (maza)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +0

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 20), Arma de Proyectil (arrojan rocas, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Matar a estas tímidas y pacíficas criaturas sólo otorga la mitad de la Gloria habitual (50 por individuo).

Un asustadizo Megalópode marchándose

Merión

Taxonomía: Gente

Descripción: Estas criaturas parecen Tritones con cabeza de león (o Leones Marinos semihumanoides, según los mires – aunque mejor ver *Conocimiento Adicional* abajo).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Acuática, Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +5), Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas : Gloria 75, Sabiduría 10.

Conocimiento Adicional: A pesar de las teorías de algunos estúpidos naturalistas, estos seres no son híbridos de Sirénidas y Leones Marinos, sino una raza completamente independiente, que puede o no estar relacionada con los Leónidos. Los Meriones tienen buenas relaciones con los Tritones dentro de lo razonable aunque los hay más salvajes y también hay unos pocos que viven sólo en ciertos puntos específicos del fondo del mar (al que los Tritones normalmente se refieren como el "Territorio Merión")

¿Híbrido de Tritón y León Marino? Bueno, piénsatelo otra vez…

¡Enfréntate al Minotauro!

Minotauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico y brutal monstruo humanoide con cabeza de toro; Normalmente vive en laberintos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +6

Daño: 1d6 (gran hacha)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 16), Resistencia a la Magia, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 170, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: Por alguna razón desconocida, cada Minotauro tiene su propia apariencia única. Algunos de ellos tienen el cuerpo de un humano, mientras que otros están cubiertos de un pelaje del mismo color que su cabeza bovina, algunos tienen pezuñas en lugar de pies (¡e incluso pezuñas en lugar de manos!), etc. Además, la raza de los Minotauros ha engendrado varias y extrañas subespecies.

Variantes de Minotauros

Abajo se detallan varias razas y subespecies especiales de Minotauros.

Albinotauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una rara raza de Minotauros albinos con la piel blanca y los ojos rojos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +6

Daño: 1d6 (gran hacha)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 16), Resistencia a la Magia, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 180, Sabiduría 30.

Un Albinotauro completamente blanco

Esqueletauro

Taxonomía: Animado

Descripción: El esqueleto no muerto de un Minotauro, animado por el inmundo poder de la nigromancia Estigia.

Tamaño : Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +4

Daño: 1d6 (hacha)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +6), Temible, Resistencia a la Magia, Sin Mente.

Recompensas: Gloria 55, Sabiduría 40.

Eunucotauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Eunucotauros son a los Minotauros lo que los bueyes a los toros. En ocasiones se les puede encontrar como guardia personal de decadentes potentados de las tierras del este. Su castración suele hacerles más grandes y también les hace perder parte de su rabia y sed de sangre natural, haciéndoles más fáciles de controlar y coaccionar que los Minotauros completamente dotados. A sus amos les gusta equiparles con corazas de bronce ornamentadas (lo que probablemente no es un consuelo).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +4

Daño: 1d6 (gran hacha)

Clase de Defensa: 17 (con coraza)

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +6), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 16), Resistencia a la Magia, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 160 (con coraza), Sabiduría 30.

Nota: Su condición especial también hace a los Eunucotauros completamente inmunes al poder de *Seducción de la Naturaleza* de las Ninfas (lo que probablemente tampoco es un consuelo).

Gemetauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un Minotauro Bicéfalo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: +6

Daño: 1d6 (gran hacha)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +3 / +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +8), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (16), Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (dos), Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 190, Sabiduría 40.

Un Gemetauro doblemente furioso

¡No me importa que ya tuvieras una ilustración de un Gemetauro! ¡¡¡Soy… el gemelo Gemetauro!!!

Gorgotauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un enorme Minotauro con pezuñas en lugar de manos (lo que impide que puedan utilizar armas). Los Gorgotauros también carecen de la capacidad del habla. Se les puede encontrar principalmente en las partes Orientales de Mythika, teniendo su origen en la Tierra del Sol.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +8

Daño: 2d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +12), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza 20), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: Algunos eruditos creen que los Gorgotauros son los ancestros originales de la raza entera de los Minotauros. Según esta teoría, los primeros Minotauros "normales" fueron híbridos humano-Gorgotauro – lo que, dicho sea de paso, podría explicar por qué las características de los Minotauros son tan variadas (manos o pezuñas, cuerpo peludo o con piel humana, etc.).

Enfréntate al Gorgotauro

Guardianes Silenciosos

Taxonomía: Animado

Descripción: Estos Minotauros Dorados no muertos actúan como guardianes sin mente de las sagradas tumbas de su raza (ver *Tumbas de los Urok*). Fueron creados durante la Era de la Magia mediante el uso de los antiguos (y ahora olvidados) rituales Urok. Atacan apresando a aquellos que se atreven a adentrarse en las tumbas Urok (excepto a los Minotauros Dorados), aplastando a los intrusos hasta la muerte en su poderoso abrazo del oso.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: Ver Abajo

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

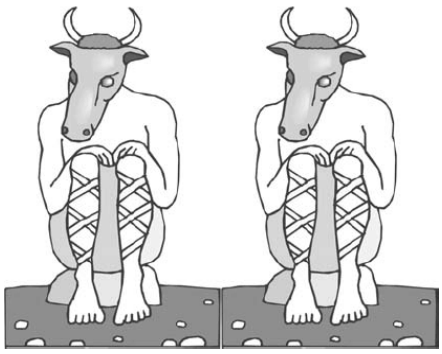
Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (1d6, abrazo del oso), Presa (16), Resistencia a la Magia, Sin Mente, Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Nota: La única forma de ataque de un Guardián Silencioso es su Presa, seguida de Daño Aplastante.

Recompensas: Gloria 100, Sabiduría 30.

Un Impostauro astutamente disfrazado



Impostauro

Taxonomía: Especial

Descripción: No son verdaderos Minotauros, sino toscos humanos y bandidos que se enmascaran para parecer Minotauros (gracias a sus convincentes mascaras cornudas) para aterrorizar la región y satisfacer sus propios impulsos bestiales – bajo su máscara…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Corriente

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: 1d6 (maza u otra arma)

Clase de Defensa: 14 (yelmo minotauro)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Presa (Fortaleza = 16).

Recompensas: Gloria 25.

Las Tumbas de los Urok

Las tumbas secretas de los Uroks se encuentran localizadas en cavernas ocultas, en algún lugar de las Montañas de Tánatar; de hecho hay tumbas colectivas, repletas de los viejos huesos Urok.

Cuando un Minotauro Dorado muere, es tarea sagrada de los Uroks llevar el cadáver de su hermano a estas tumbas, para evitar su 'profanación' (decapitación, etc.) por parte de los humanos – como ocurrió muchas veces durante el gran genocidio de su raza (ver *Conocimiento de Maze Master* del MT7).

Los alrededores de las Tumbas de los Urok están protegidas bajo la atenta mirada de Minotauros Dorados guerreros, quienes lo consideran una tarea sagrada y no vacilarán en matar a intrusos potenciales a la vista para preservar el último refugio de sus hermanos caídos y ancestros largo tiempo muertos.

Megatauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico y brutal monstruo humanoide con cabeza de toro; Normalmente vive en laberintos.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +8

Daño: 2d6 (gran hacha)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 36

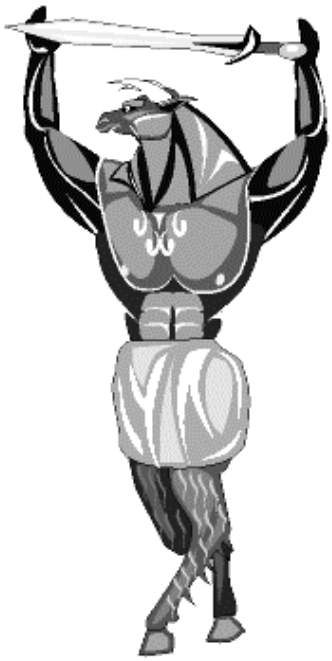
Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +12), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 20), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 30.

Un musculoso y poderoso Megatauro



Minotauro Danzante elegantemente dispuesto para matar

Minotauro Danzante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Minotauros Danzantes son Minotauros asombrosamente ágiles con diestras patas como las de los sátiros. Al contrario que la mayor parte de los otros Minotauros, los Minotauros Danzantes prefieren usar espadas de una mano en lugar de grandes hachas o ataques sin armas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +7

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +9), Resistencia a la Magia, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 30.

Un bestial Minotauro de Bronce

Minotauro de Bronce

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Minotauros de Bronce no están hechos de metal pero su piel parece de bronce; son más resistentes (aunque menos atentos) que sus primos más comunes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (gran hacha)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 16), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 170, Sabiduría 30.

Minotauro de Plata

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Minotauros de Plata tienen un distintivo tono de piel gris plateado y un cuerpo muy atlético. Son asombrosamente rápidos al moverse y al curarse.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 18

Melé: +6

Daño: 1d6 (gran hacha)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +2 / +6

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +8), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (16), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Regeneración (1 PG por asalto), Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 210, Sabiduría 40.

Un Minotauro de Plata, listo para un esprint

Minotauro Dorado

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Minotauros Dorados tienen un distintivo tono de piel dorado y son tan nobles y honorables como los Minotauros normales son brutales y bestiales.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +4

Daño: 1d6 (hacha)

Clase de Defensa: 15 (17 con coraza)

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +6), Presa (Fortaleza 16), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Conocimiento Adicional: Los Minotauros Dorados podrían ser los últimos restos de una poderosa raza que poco a poco degeneró en los monstruosos Minotauros. Otra teoría los convierte en los descendientes de un rey olvidado que fue transformado en un humanoide con cabeza de toro por alguna disgustada deidad.

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 30.

Un orgulloso y noble Minotauro Dorado

Minotauro Estigio

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Esta extraña raza de Minotauro procede del Imperio Estigio; tiene una tonalidad de piel negra (así como cuernos negros), lo que le otorga unos inquietantes poderes para ocultarse en las sombras. Nacido, engendrado y criado en total oscuridad, los Minotauros Estigios están totalmente ciegos aunque este hándicap se compensa con sus por otro lado increíbles Sentidos Agudizados – lo que también les permite actuar a la perfección en oscuridad total, donde son más peligrosos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +6

Daño: 1d6

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Camuflaje (sombras, 18), Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 16), Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 190, Sabiduría 30.

Notas: La ceguera del Minotauro Estigio le hace completamente inmune a los efectos de los poderes elementales de Aura de Helios y Manto de Sombras (ver *Compañero de M&M*, Pág. 19) y otras formas de magia que afecten al sentido de la vista (como los Mantos de la Amalgama y las Sombras – ver *Minotauro* n°4, Pág. 30-31). También ten en cuenta que las criaturas con Sentidos Agudizados son inmunes a los poderes de Ilusiones y Enmascarar de los Hechiceros (*Manual del Jugador*, Pág. 32-33).

Un Minotauro Rojo, listo para exhalar fuego

Minotauro Rojo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una raza muy rara mutada mágicamente, también conocidos como *Pirotauros*, tienen un distintivo tono rojizo y el poder de exhalar fuego.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +6

Daño: 1d6 (gran hacha)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (fuego, alcance 6 m.), Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Daño Aplastante, Presa (16), Resistencia a la Magia, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 210, Sabiduría 50.

Psicotauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un Minotauro con poderes psíquicos de confusión y ocultación. ¡Cuidado!

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +4

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 16

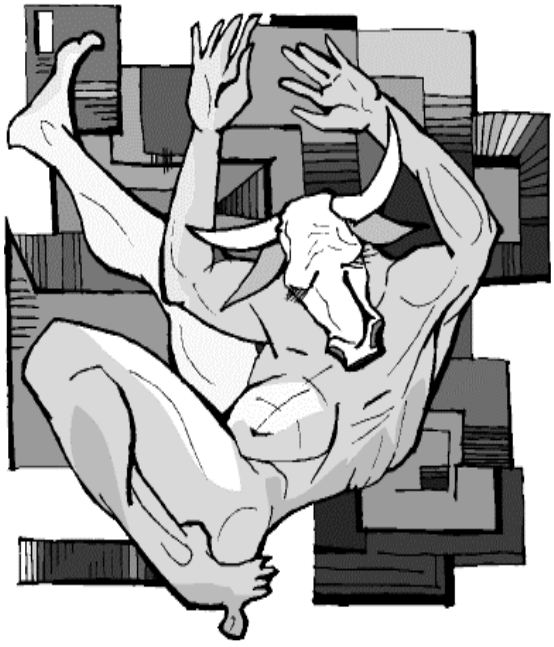
PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +8 / +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +6), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 16), Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 4, Fuerza Mística 16, Puntos de Poder 16), Sexto Sentido, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 230, Sabiduría 240.



Cuidado con el poder de confusión del Psicotauro

Minotón

Taxonomía: Animado

Descripción: Un enorme y animado minotauro de bronce.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +8

Daño: 2d6 (puños de metal)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 36

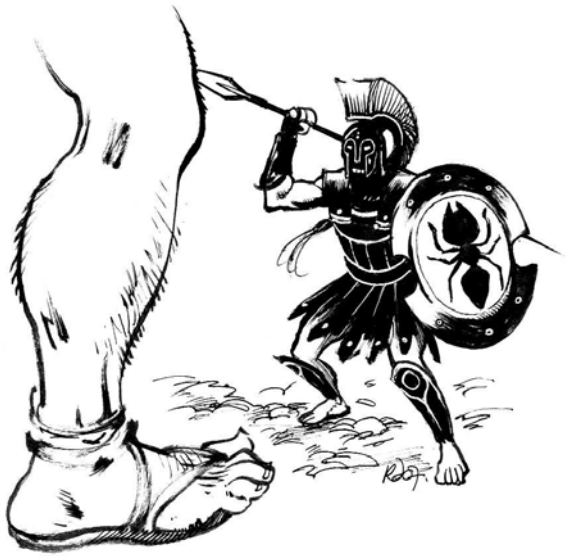
Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +12), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 20), Invulnerabilidad, Sin Mente, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 200, Sabiduría 30.

El Minotón: Metálico & Monstruoso



Un intrépido Mirmidón enfrentándose a su rival humano

Mirmidón

Taxonomía: Gente

Descripción: Guerreros diminutos (30 cms. de altura) cuyo nombre significa 'pueblo hormiga'. Siempre portan corazas superduras y yelmos fabricados con un material negro y quitinoso y luchan con lanzas envenenadas.

Tamaño: Diminuta

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 9 m.

Iniciativa: 15

Melé: +5

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1 pt (armas)

Clase de Defensa: 20 (yelmo, escudo & coraza)

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Arma de Proyectil (lanza, 6 m.), Veneno (en lanza; el efecto varía), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 8.

Una pútrida Momia

Momia

Taxonomía: Animado

Descripción: Cadáveres del Reino del Desierto conservados de forma especial y reanimados por la inmunda nigromancia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: n/a

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Drenar Energía Vital (ataque de toque), Sin Mente, Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

Nota: El único ataque de la momia es su Drenar Energía Vital.

Notas: Algunas Momias tienen una apariencia tan horripilante (con gusanos brotando de sus cuencas vacías, etc.) que cuentan como criaturas Temibles (aumentando su puntuación de Iniciativa a 14 y su Clase de Defensa a 16).

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 40. Las Temibles se valoran en 75 Gloria y 50 Sabiduría.

Mórid

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Las Móridas parecen criaturas similares a hipocampos etéreos de 1,2 m. de alto con la cabeza de una bella mujer y una voz hipnótica.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m. (72 m. navegando)

Iniciativa: 19

Melé: +4

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Acuática, Navegar, Etéreo, Drenar Energía Vital, Veloz como el Rayo, Sexto Sentido, Acechante (24), Canto Hipnótico (30 m., salvación vs 17*).

El único ataque físico de los Móridas es su toque de Drenar Energía Vital. Siendo etéreas, estas criaturas no pueden ser dañadas por armas normales.

Conocimiento Adicional: Según la mayoría de las leyendas submarinas, las Móridas son espíritus de Nereidas muertas que durante su vida incurrieron en la ira divina de Poseidón y ahora están condenadas a vagar por los abismos en busca de víctimas que hipnotizar y vampirizar. Otras historias dicen que son espíritus malditos de Sirénidas que fueron infieles a sus maridos – aunque obviamente parece ser propaganda de los Tritones.

Recompensas: Gloria 24, Sabiduría 140.

Etéreas, Hipnotizadoras & Peligrosas

Mórloc

Taxonomía: Gente

Descripción: Los Mórlocs son Derros degenerados que carecen del conocimiento técnico y la agudeza de su raza progenitora. Físicamente parecen Derros albinos, hinchados y peludos – una combinación no muy atractiva.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 13,5 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d3 (mazas o pequeñas jabalinas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 4

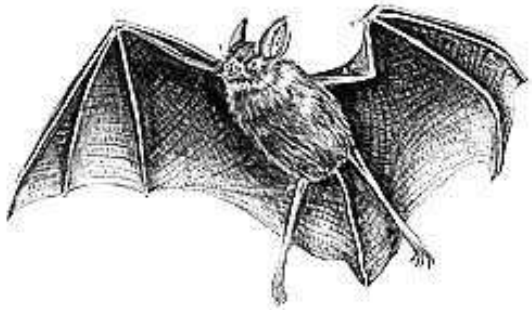
Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Arma de Proyectil, (jabalinas, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 5.

Un Mórloc dibujado por un misterioso ilustrador de dentro de 20 años en el futuro



¡Jodida mierda! ¡Como si las arañas gigantes no fueran suficientes!

Murciélago Gigante

Taxonomía: Bestia (no Monstruo)

Descripción: Un murciélago sobrealimentado con el cuerpo del tamaño de un hombre (¡más su correspondiente envergadura de alas!).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 14

Melé: +3

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Sentidos Agudizados, Agilidad Sobrenatural (solo cuando vuelan), Alada.

Recompensas: Gloria 35.

Un duelo a muerte entre dos poderosos campeones de los Muscusii y los Rabdosianos

Muscus & Rabdosiano

Muscus

Taxonomía: Gente

Descripción: Los Muscusii, una raza en miniatura de ratones humanoides, son los enemigos jurados de los Rabdosianos, están muy orgullosos de su empinada ciudad de Mus, y son devotos de Atenea. Su guerra sin fin contra el pueblo rana nace de la rivalidad entre sus patrones divinos.

Tamaño: Diminuta

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 9 m. (3 m. excavando)

Iniciativa: 14

Melé: +1

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1 pt (armas diminutas)

Clase de Defensa: 14 (18 con yelmo y escudo)

PGs Totales: 2

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Arma de Proyectil (jabalina 6 m.), Acechante (22), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 4 (5 con yelmo y escudo).

Rabdosiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Los Rabdosianos, una diminuta raza de ranas humanoides, son los feroces enemigos de los Muscusii el pueblo ratón, están muy orgullosos de su ciudad pantanosa de Rhana, y son devotos de Poseidón. Su interminable guerra contra el pueblo ratón nace de la rivalidad entre sus patrones divinos.

Tamaño: Diminuta

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 9 m. (incluso en terreno difícil o en el agua)

Iniciativa: 13

Melé: +3

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1 pt (armas diminutas)

Clase de Defensa: 14 (18 con escudo & yelmo)

PGs Totales: 3

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Arma de Proyectil (jabalinas, alcance 6 m.), Veneno (en jabalinas, causa parálisis), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 5 (6 con yelmo y escudo).

N-O

Un altivo Noble Atlante

Noble Atlante

Taxonomía: Gente

Descripción: Crueles prehumanos señores de Atlantis, expertos en el arte de la guerra y la hechicería mental. Se asemejan a apuestos (aunque altivos) humanos de ojos dorados.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: +4

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 14 (18 con yelmo & coraza)

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Poder 20), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 210. Los Nobles Atlantes con yelmos y corazas suman +5 a Gloria. Ten en cuenta que estas piezas de equipo fueron fabricadas con una aleación especial de los Atlantes que les permite utilizar sus poderes de Hechicería sin ningún impedimento.

Esclavo de Guerra Atlante

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanos que fueron convertidos en guerreros sin mente por las artes oscuras de los Atlantes. Normalmente cada Noble Atlante va acompañado por una escolta personal de entre 4-6 Esclavos de Guerra.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 18 (con yelmo, escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Sin Mente, Arma de Proyectil (jabalinas).

Notas: Los Esclavos de Guerra Atlantes son fanáticamente leales a sus amos y siempre lucharán hasta la muerte.

Recompensas: Gloria 45.

Un Esclavo de Guerra Atlante Sin Mente

Una Nube Carnívora grande, fea y malvada

Nube Carnívora

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un extraño hongo flotante que parece una nube blanca y esponjosa hasta que despliega sus zarpas desgarradoras y abre su enorme mandíbula llena de colmillos. Las Nubes Carnívoras viven en el cielo y sólo pueden atacar a criaturas aéreas (o aventureros transportados por el aire).

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m. (volando)

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6 (garras & mandíbula)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Camuflaje (como nube, 14), Sin Mente, Acechante (10).

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 10.

Otra Nube Carnívora grande, fea y malvada

Comentarios & Notas a la Edición 2007

Variantes de Minotauros

Aparte de las redundantes hordas de Hombres Bestia, una de las características típicas del siempre creciente bestiario de M&M fue su desordenada proporción de extrañas variantes de Minotauros.

Esta extraña tendencia empezó con los Megatauros y Quinotauros en el venerable suplemento de *Men & Monsters*… no, de hecho, ya comenzó con el Minotón, que ya formaba parte (como el 'Minatón') del libro de Reglas Original de M&M.

Sea como sea, la tendencia se extendió rápidamente por los escenarios, suplementos y (por supuesto) la columna dedicada al *Compendio de Criaturas* de la revista *Grifo* como un virus mutando y engendrando grotescas criaturas tales como el Rinotauro de un cuerno, el diminuto Minitauro o el inducido a la locura Esquizotauro…

De la Página de Cartas de la Revista Grifo

Impostauros: ¿De verdad tenemos que sufrir esto?

Ingenio Derros: Al menos no cogimos el Autómata de Combate Gigante Derros…

Keledones Cantores: Gramolas vivientes de la Edad del Bronce.

Keres: Como si la Ira Divina, los Curetes y las Furias Menores no fuesen suficiente…

Klaatakaa'rr: ¿Y cómo se supone que se pronuncia esto en mitad de un combate? Después de una docena de intentos, al final mis jugadores se han dado por vencidos y han decidido llamarles 'chimpancés voladores'.

Lamassu: ¡Vuestra versión del Lamassu apenas tiene que ver con la mítica criatura Babilonia del mismo nombre! Como Babilonio, no puedo apoyaros pues me siento insultado y mi único curso de acción honorable será arrojar la múltiple maldición de Marduk y Tiamat sobre vosotros y vuestros descendientes (durante 1d6+1 generaciones), a menos que os retractéis rápidamente publicando mi brillante Gestas Babilonias JdR.

Lares: ¿Qué sentido tiene? Se supone que los personajes de M&M deben ser héroes, o al menos aventureros, no granjeros… ¡¡¡Esto no es *Ganaderos & Guadañas*!!!

Lechuzas Oráculo: ¡Uuuh! ¿Quieres decir que ellas pueden ver el fuuutuuuro? ¡Uuuh!

Obsidiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Los Obsidianos son humanoides de origen mágico cuya piel parece bronce negro – y por ello a menudo se les confunde con Animados. Viven en profundas cavernas bajo tierra y son los enemigos jurados de los Derros, quienes una vez esclavizaron a toda su raza.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +4

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d6 (lanza)

Clase de Defensa: 21 (con yelmo y escudo)

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +6), Resistencia a la Magia, Arma de Proyectil (jabalinas, alcance 36 m.), Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 30.

Un bárbaro Ogro morador de las cavernas

Un hoplita Obsidiano posando para nuestro ilustrador

Ogro

Taxonomía: Gente

Descripción: Salvajes antropófagos habitantes de las cavernas; parecen humanos primitivos excepto por su gran tamaño, y dientes caninos que parecen colmillos… Son los mortales enemigos de los Hombres Salvajes y a menudo realizan incursiones a sus guaridas para capturar a sus mujeres y niños.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con maza a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 30 (35 por los que lleven escudos o 40 por los que lleven mazas a dos manos).

Conocimiento Adicional: Los Ogros adoran a una monstruosa diosa de la oscuridad y el frenesí conocida como Górgora (la cual, en lengua Ogra, se traduce más o menos como “la Gran Madre Devoradora”). Cada caverna de Ogros tiene su propia estatua de Górgora, ante la cual los miembros de la tribu descuartizan y devoran (no necesariamente en ese orden) a las víctimas del sacrificio.

¡Cuidaos de los extraños Monstruos con Poderes Psíquicos!

Ojo Flotante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una gran (90 cm. de diámetro) espera flotante con un único ojo central y muchos otros más pequeños en pedúnculos – dotados de poderes psíquicos. Los Ojos Flotantes son entidades malignas que se divierten manipulando y dominando a los humanos y otras Gentes utilizando sus poderosas habilidades psíquicas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 13,5 m. (flotando)

Iniciativa: 16

Melé: n/a

Daño: n/a

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, 20 Puntos de Poder), Sexto Sentido, Piel Dura.

Los Ojos Flotantes no pueden infligir daño físico a sus víctimas. Su única forma de ataque son sus Poderes Psíquicos.

Recompensas: Gloria 38, Sabiduría 230.

Conocimiento Adicional: Estas extrañas criaturas vienen de otro mundo (llamado Gaxia) – cómo y por qué llegaron a Mythika sigue siendo un misterio.

Onocentauro

Taxonomía: Gente

Descripción: Los Onocentauros son a los burros lo que los centauros a los caballos. Son cobardes, tercos, perezosos y lascivos (además de algo estúpidos). Los Onocentauros pueden reconocerse fácilmente por sus ridículas colas y su estúpida expresión de autosatisfacción (y por sus orejas de burro).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Cobarde

Astucia: Estúpida

Mística: Inepta

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 10

Melé: 0

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Los Onocentauros no poseen habilidades especiales *per se*, pero son muy buenos haciéndose los tontos, a menudo comportándose (literalmente) como perfectos burros.

Recompensas: ¿Lo dices en serio?

Una Onocentauro jamona y atolondrada desplegando su encanto rural sin igual

El corte de pelo mohicano se ha vuelto muy popular entre los merodeadores Orcos

Orcoi

Taxonomía: Gente

Descripción: Los Orcos (sing. Orcoi) son humanoides bárbaros y brutales que usan Jabalíes Gigantes como monturas. Vagan en grupos liderados por sus sanguinarios señores de la guerra y se enzarzan con júbilo en actos de saqueo, pillaje, lujuriosa destrucción y matanzas en masa. Son los enemigos jurados de las Amazonas Hiperbóreas, que odian a los 'cabalgacerdos' con una ardiente pasión.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (16 con escudo y yelmo).

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 20 (30 con escudo y yelmo).

Ver Pág. 94 para las características de los Jabalíes Gigantes.

Ondina

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Las Ondinas son espíritus elementales del agua que moran en cascadas (cada cascada normalmente tiene su propia ondina residente). Las Ondinas están relacionadas con las Náyades igual que las Hamadríades (ver Pág. 73 o *Minotauro* nº 3, Pág. 31-32) lo están con las Dríades – e igual que las Hamadríades, las Ondinas no pueden abandonar su entorno natural. Están hechas de agua viviente aunque a veces toman una forma semihumana muy hermosa para interactuar con los mortales. Las Ondinas suelen ser seres muy asustadizos aunque algunas son algo curiosas y juguetonas; son espíritus pacíficos y benevolentes – siempre que sus aguas no sean perturbadas por las acciones de los hombres u otras criaturas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m. (sólo en agua)

Iniciativa: 18

Melé: n/a *

Daño: n/a *

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +8 / +12

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Acuática, Camuflaje (en agua, 24), Etéreo, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural.

Las Ondinas también pueden utilizar los mismos **Dones de la Naturaleza** que las Náyades, con un bonificador al Encanto Odílico igual a la suma de su Astucia y Mística (+5), una Fuerza Mística de 17 y 20 Puntos de Poder.

Recompensas: Tendría que darte vergüenza preguntarlo.

** Como todos los otros seres Etéreos, las Ondinas no pueden realizar (ni se les puede herir con) ataques físicos. Su única forma de ataque son sus Dones de la Naturaleza.*

Orícter

Taxonomía: Gente

Descripción: Robustos hombres armadillo de 1,5 metros de alto con un largo hocico, grandes orejas y temperamento irascible. Viven en comunidades tribales en las frondosas sabanas del continente meridional de Midia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14 (16 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (14), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 30.

Conocimiento Adicional: Una vez una orgullosa raza de guerreros, los Orícteros ahora viven como carroñeros a la sombra de su Gloria perdida hace mucho tiempo… ¡pero un día, el Gran Héroe Orícter se alzará y restaurará la grandeza de Gran Imperio Armadillo!

Este valiente guerrero Orícter sería mucho más amenazador si estuviera armado de forma apropiada, por supuesto

Oso

Gran Oso Hiperbóreo

Taxonomía: Bestia

Descripción: A estos mastodónticos osos blancos se les puede encontrar en Hiperbórea, cerca del Mar Helado. Son más astutos que otros osos (y su pelaje blanco puro también les da un aura extraña).

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +10), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (F = 20), Sentidos Agudizados, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 130.

Oso de las Cavernas

Taxonomía: Bestia

Descripción: Un oso colosal que habita en las cavernas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +4 / 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (F = 20), Sentidos Agudizados, Acechante (10), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 110.

Un amenazador Oso de las Cavernas

Oso Pardo

Taxonomía: Bestia

Descripción: Oso común de los bosques y montañas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 14

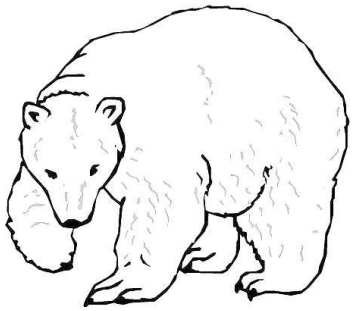
PGs Totales: 18

Detección / Evasión: +4 / 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (F = 20), Sentidos Agudizados, Acechante (10), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 90.



Ursus Hyperborealis Albus

P-Q

Pegaso

Taxonomía: Bestia

Descripción: El clásico caballo alado de leyenda.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m. (96 m. volando)

Iniciativa: 20

Melé: +5

Daño: 1d6 (pezuñas & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +8 / +14

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Cargar o Picado a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +7), Galopar, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Matar a un Pegaso no otorgará ninguna Gloria ni Sabiduría. Capturarlo, no obstante, concederá 105 Gloria y 40 Sabiduría.

Pegatauro

Taxonomía: Gente

Descripción: También conocidos como *Pegatauros*: una raza de Centauros alados que viven en las partes más remotas de las Montañas de Tánatar. Sus orígenes permanecen en misterio y suelen ser muy precavidos con los «seres terrestres» (incluyendo a los Centauros).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope o volando)

Iniciativa: 14

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +6

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Galopar, Certera, Arma de Proyectil (arcos o jabalinas), Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 10.

El Arduo Arte de la Arquería Aérea

¡Contemplad… al Peritón!

Peritón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Viles y aberrantes criaturas que parecen ser un cruce entre un águila y un ciervo (sí, incluyendo la cornamenta), con (atención) una sombra totalmente humana.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m. (72 m. volando)

Iniciativa: 14

Melé: +3

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +6

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 10.

Conocimiento Adicional: Hay, por supuesto, muchas teorías descabelladas acerca de los orígenes de estas extrañas y deformes criaturas – pero M&M se enorgullece de revelar la Verdad: los Peritones fueron creados como un chiste por un dios que se aburría (y que prefiere permanecer en el anonimato).

Perro Alquenio

Taxonomía: Animado

Descripción: Perros guardianes de metal animados mágicamente fabricados por el dios Hefesto para proteger palacios, fortalezas, templos y cámaras del tesoro de sus mayores devotos. Estas maravillas normalmente vienen en pares: uno fabricado en plata y otro fabricado en oro.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4

Daño: 1d6 (mandíbula de metal)

Clase de Defensa: 17

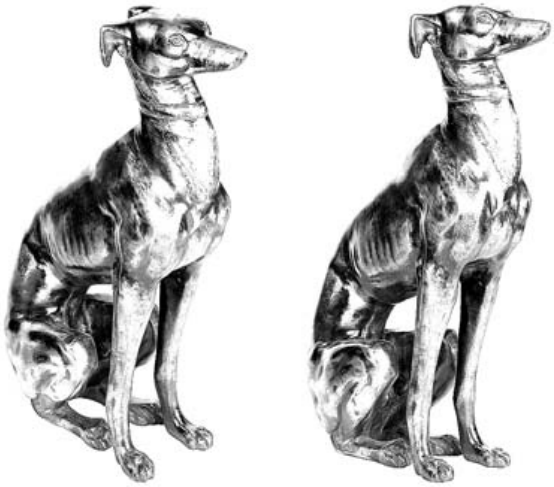
PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4 / +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Sin Mente, Armadura Natural, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 70, Sabiduría 50.



Perro Demonio

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un enorme sabueso negro con alas similares a las de un murciélago. A estas criaturas se las suele encontrar al servicio de malvados Hechiceros que los han Cautivado y los utilizan como guardianes, monturas, cazadores o asesinos.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m. (108 m. volando)

Iniciativa: 16

Melé: +8

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +10 / +6

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Temible, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Alada.

Recompensas: Gloria 380, Sabiduría 50.

Pez Asesino

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estos peces carnívoros de 1,8 metros de largo moran en las profundas aguas del Océano Occidental. A menudo salen de caza en grupos de 1-6 individuos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m. (108 m. navegando)

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (dientes afilados)

Clase de Defensa: 14

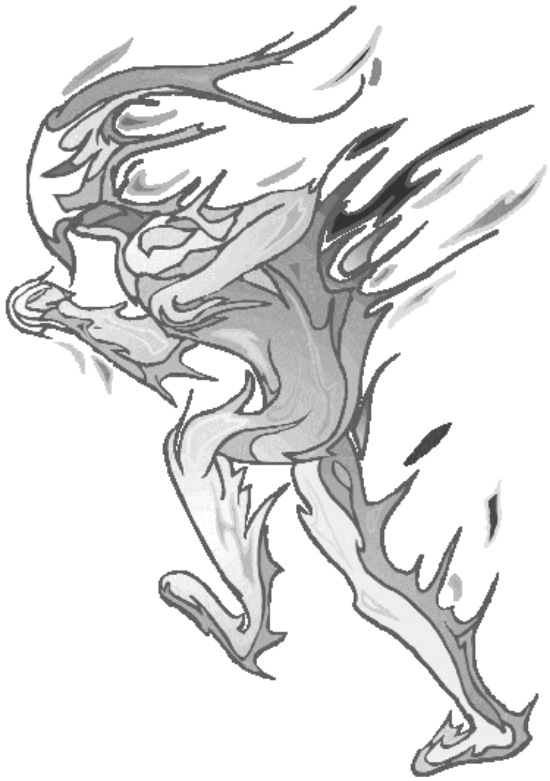
PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Acuática, Navegar, Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (12), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 100.



El famoso Pez Asesino Crestado del Mar Occidental

Piroide

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Piroides son poderosos espíritus de fuego que parecen enormes seres humanoides de llamas vivientes. Obviamente están relacionados con los Flamoides (*Compendio de Criaturas*, Pág. 63) aunque son mucho más peligrosos (sin mencionar que son bastante más grandes), pues representan la salvaje y destructiva esencia del fuego. Se dice que nacen de meteoros estrellados (lo que, afortunadamente, los hace bastante raros).

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 22

Melé: n/a*

Daño: especial *

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 30

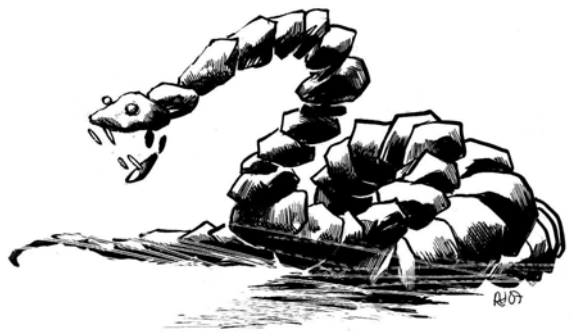
Detección / Evasión: +2 / +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (fuego, alcance 9 m, daño 2d6), Temible, Etéreo, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 250, Sabiduría140.

** Como todos los otros seres Etéreos, los Piroides no pueden realizar (ni se les puede herir con) ataques físicos. Su única forma de ataque es su Arma de Aliento.*



Una Pitón de las Rocas (que requiere algo de ensamblaje)

Pitón de las Rocas

Taxonomía: Animado

Descripción: Una enorme serpiente constrictora hecha de piedras interconectadas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 *

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (constricción), Presa (con el cuerpo, Fortaleza = 20), Invulnerabilidad, Sin Mente, Vigor Sobrenatural.

** La Pitón de las Rocas sólo puede infligir daño a sus víctimas con su habilidad de Daño Aplastante.*

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 30.

Pterodáctilo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un dinosaurio alado.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 108 m. volando

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (pico & garras)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10), Presa (20), Piel Dura, Alada.

Recompensas: Gloria 160.

¡Un Pterodáctilo sobrevolando!

Una grácil Mujer Abeja

Pueblo Abeja

Taxonomía: Gente

Descripción: Diminutos (15 cms de alto) humanoides alados que combaten con lanzas en miniatura. Tienen buenas relaciones con Silvanios, Dríades, Sátiros y otros seres de los bosques.

Tamaño: Diminuta

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 12 m (en combate), 48 m. (movimiento total)

Iniciativa: 19

Melé: +3 (+5 con lanza a dos manos)

Ataque a Distancia: +5

Daño: 1pt (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 2

Detección / Evasión: +4 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Certera, Arma de Proyectil (lanza en miniatura, alcance 6 m.), Acechante (22), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 7.

Pueblo Arena

Taxonomía: Gente

Descripción: Una antigua raza de malvados humanoides con cuerpos demacrados con arena incrustada y una extraña cabeza parecida a la de un koala; habitan antiguas ruinas perdidas y dispersas en las profundidades sepultadas bajo la arena del Reino del Desierto. Son archienemigos de los Orícteros: al parecer, el Pueblo Arena una vez gobernó un poderoso Imperio del Desierto, que fue destruido por los implacables ataques de los bárbaros con cabeza de armadillo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Acechante (14), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 25.

Un miembro del misterioso Pueblo Arena

Un amenazador miembro del Pueblo Escorpión

Pueblo Escorpión

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos monstruosos semihumanos son a los escorpiones lo que los centauros a los caballos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 17

Melé: +4

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15 (19 con escudo & yelmo)

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2 / +6

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Veneno (aguijón, muerte en 1d6 asaltos de combate), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 65 (75 con escudo y yelmo).

Pueblo Pantano

Taxonomía: Gente

Descripción: También llamado *tritónido*, este pacífico humanoide anfibio de ojos saltones y piel escamosa, vive en pequeñas comunidades que habitan los pantanos. Son los enemigos jurados de los Lagártidos y los Troglodítas, aquellos que una vez llegaron de sus guaridas subterráneas para saquear sus pueblos del pantano – ambas especies de reptil encuentran muy sabrosa la carne y los huevos de los tritónidos. Los Pueblo Pantano no son hostiles con los humanos aunque han crecido evitándoles durante los últimos siglos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +1

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (daga o lanza)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Arma de Proyectil (jabalinas, alcance 36 m.), Acechante (16), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30.

Un tímido espécimen de Pueblo Pantano

Una Temible Quimera

Quimera

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un monstruo terrorífico con tres cabezas diferentes: león, cabra (o carnero) y dragón. Su cola termina en un aguijón venenoso (o, a veces, en una cabeza de serpiente venenosa). Las Quimeras son uno de los monstruos más peligrosos de todo el mundo de *Mazes & Minotaurs*.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 25

Melé: +9

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +12

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (cabeza de dragón, fuego, 9 m. de alcance), Cargar a la Batalla (Iniciativa 29, Melé +13), Temible, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (tres; la cabeza de serpiente en algunas colas de Quimera *no* cuenta como cabeza adicional, dada su peculiar posición), Veneno (aguijón o cabeza de serpiente en la cola; parálisis), Regeneración (2 PGs por asalto), Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural. Algunas son Aladas (144 m. volando, Evasión +14).

Recompensas: Gloria 740 (760 si es Alada), Sabiduría 100.

¡El Terror de las Profundidades: el Quinotauro!

Quinotauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una fornida criatura parecida a un tritón ¡con la cabeza (y el temperamento) de un toro gigante!

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m. nadando

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (maza enorme)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Acuática, Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza = 20), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 260, Sabiduría 30.

Nota Pedante: Un hecho poco conocido por los entusiastas de M&M es que el marino Quinotauro es, de hecho, una criatura legendaria 'real', relacionada aparentemente con una muy oscura y oculta tradición de la dinastía Merovingia. En concreto cómo los tritones con cabeza de toro suelen verse asociados con los primeros reyes de Francia.

R

Así que era aquí donde se escondía la Rata Gigante…

Rata Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Ratas del tamaño de un Rinoceronte.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 13

Melé: +5

Daño: 2d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: +8 / +6

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Sentidos Agudizados, Acechante (16), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 160.

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, alcance 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Conocimiento Adicional: Los Ratianos adoran a una maligna deidad conocida como Pestia, la Gran Madre Rata, quien les ha prometido que heredarán el mundo después de la Caída del Hombre. Según algunas leyendas, los ancestros de los Ratianos fueron humanos degenerados que realizaron un monstruoso pacto con Pestia para poder sobrevivir a una terrible plaga…

Un desaliñado Ratiano esperando para emboscar

Rinoceronte

Rinoceronte Común

Taxonomía: Bestia

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (cuerno)

Clase de Defensa: 16

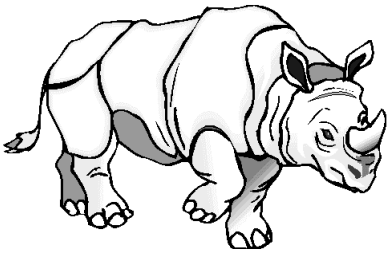
PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10), Armadura Natural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 80.



Un Rinoceronte a punto de cargar

Rinoceronte Hiperbóreo

Este Rinoceronte blanco y lanudo puede encontrarse en las regiones más salvajes de Hiperbórea. Los Bárbaros locales a veces los cazan como prueba definitiva de fuerza y coraje. Los Rinocerontes Hiperbóreos tienen exactamente las mismas características de juego que los rinocerontes comunes.

El Rinoceronte Hiperbóreo (aka « El Gran Lanudo »)

Un Rinotauro a la espera del combate

Rinotauro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un enorme bruto con cabeza de rinoceronte.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +8

Daño: 2d6 (maza enorme)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +12), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Presa (Fortaleza 20), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 320, Sabiduría 30.

Roc

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico pájaro gigante de leyenda.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 144 m. volando

Iniciativa: 13

Melé: +8

Daño: 3d6 (pico & garras)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Proyectiles Aplastantes (piedras que deja caer), Presa (con garras, Fortaleza 24), Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Alada.

Recompensas: Gloria 750, Sabiduría 30.

Conociendo al Roc

Un brutal y Bicéfalo Rugog

Rugog

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes (2,70 m. de alto) humanoides de dos cabezas de piel gruesa y enfermizamente verdes. Normalmente viven en cavernas de las montañas, dando caza a alguna oveja perdida, pastores incautos o aventureros que pasaban por allí.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4

Daño: 2d6 (maza enorme)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +1 / 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Presa (20), Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (2), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 220, Sabiduría 40.

Conocimiento Adicional: Estos inmundos brutos bicéfalos claramente portan la tentación del Caos Primordial. Por lo general se cree que fueron la progenie mutada e híbrida de la unión de hembras Ogro y Gigantes Bicéfalos.

Sabueso de Estigia

Taxonomía: Animado

Descripción: Enormes perros no muertos de piedra «criados» por los nigromantes de Estigia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope)

Iniciativa: 18

Melé: +4

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 15

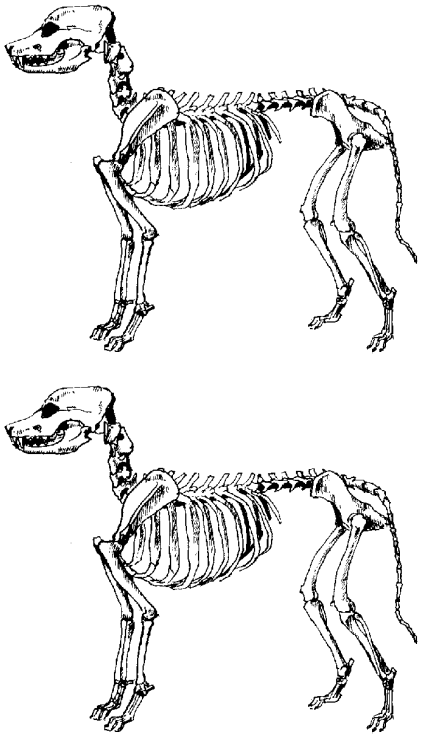
PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4

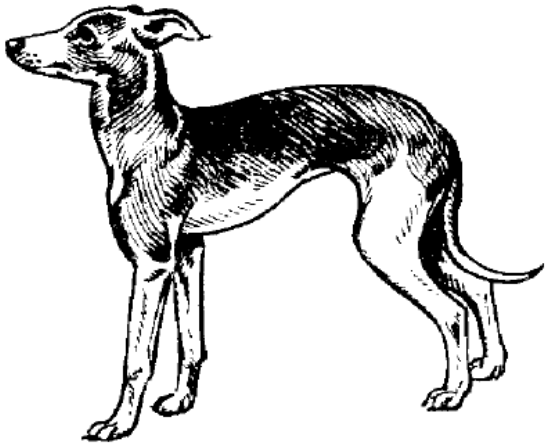
Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +6), Temible, Galopar, Veloz como el Rayo, Sin Mente, Sentidos Agudizados.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 20.



Sabuesos de Estigia: malos hasta la médula



Sabueso Gris de Ártemis

Taxonomía: Bestia

Descripción: Perros de caza excepcionalmente inteligentes, a los que se les considera muy valiosos por Nobles, Cazadores y devotos de Ártemis. Como su nombre implica, están consagrados a la Diosa de la Caza.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 20

Melé: +5

Daño: 1d3 (dentellada)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Galopar, Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Matar a un Sabueso de Ártemis no otorga Gloria, Sabiduría o Experiencia.

Las Salamandras son famosas por su fogoso temperamento

Salamandra

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Estos espíritus elementales del fuego (que no deben confundirse con los Flamoides) moran en los vastos pozos de fuego líquido que arden cerca del centro de la Tierra pero a veces se les puede encontrar guardando lugares mágicos vinculados con el elemento del fuego. Parecen seres semihumanoides con una piel de un naranja llameante, una cabeza cornuda y la parte inferior del cuerpo de una serpiente.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 20

Melé: +7

Daño: 1d6 (garras y púas llameantes)

Clase de Defensa: 25

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (Fuego, alcance 6 m., daño 1d6), Presa (con cola, Fortaleza = 16), Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Regeneración (1 PG por asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 150, Sabiduría 160.

Sátiro

Taxonomía: Gente

Descripción: El clásico híbrido hombre cabra de mitos y leyendas y de caliente temperamento. A los Sátiros jóvenes se les llama *faunos*, mientras que a los más viejos se les llama *silenos*. No existen las hembras Sátiro – por la misma razón que no existen las Ninfas macho.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 18

Melé: +1

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4 / +10

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 16), Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (honda 45 m., o jabalina 36 m.), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 55, Sabiduría 10.

Un Sátiro intentando atraer Ninfas

Variantes de Sátiros

Calibán

Taxonomía: Gente

Descripción: También conocidos como Sátiros Oscuros, estas criaturas tienen la misma apariencia general que los verdaderos Sátiros, con rasgos faciales más toscos y expresión hosca. Carecen de su exuberancia natural y su deseo de pasarlo bien. En su lugar, los Calibanes demuestran tener un temperamento vil y cruel, deleitándose en lo bestial y brutal.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 19

Melé: +3

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +10

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 16), Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (hondas, jabalinas, etc.), Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 70, Sabiduría 10.

Un brutal Calibán

Una pareja de Semisátiros borrachos haciendo el tonto

Fauno

Taxonomía: Gente (Sátiro)

Descripción: Niños Sátiro.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 18

Melé: n/a *

Daño: n/a *

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +4 / +10

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Matar a un Fauno no otorga Gloria.

** Los Faunos nunca combaten y siempre intentarán alejarse de los problemas si se ven amenazados.*

Semisátiro

Los Semisátiros son el estéril (aunque muy lujurioso) resultado de la unión entre Sátiros y hembras humanas. Parecen Sátiros sin cuernos – aunque carecen de la excepcional rapidez y agilidad de sus padres. Tienen las mismas características de juego que los Silenos (ver abajo).

Un llamativo Sileno

Sileno

Taxonomía: Gente (Sátiro)

Descripción: Los Silenos son Sátiros viejos que han crecido rodeados de una vida de festejos desenfrenados.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 12

Melé: 0

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 25, Sabiduría 10.

Un joven Fauno

Selenita

Taxonomía: Gente

Descripción: Altivos humanoides de piel plateada provenientes de la Luna, cuyos ancestros fueron exiliados a la Tierra después de una guerra civil lunar. Los Selenitas moran en las profundidades de cavernas subterráneas, ocultándose de la luz del sol que odian y temen. Están muy decididos a encontrar el modo de regresar a la Luna y derrocar la Oligarquía Lunar.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +4

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +6), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 70, Sabiduría 30.

Un amenazador guerrero Selenita

¡Cuidaos de la Ira de los Señores de Estigia!

Señor de Estigia

Taxonomía: Gente

Descripción: Nigromante del oculto imperio de Estigia (al sur de Midia) que prolongó su vida a través de la práctica de hechicería oscura.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 18

Melé: +6

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 16 (20 con yelmo y coraza)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Puntos de Poder 20), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

Nota: A un Señor de Estigia siempre le acompañarán 2d6 Esqueletos y 1d3 Sabuesos de Estigia.

Recompensas: Gloria 120 (+10 si se le equipa con yelmo & coraza), Sabiduría 270.

Señor de la Carroña (Dwimmerlaik)

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Peligrosos, malignos y muy poderosos no muertos que habitan las profundidades más oscuras del Gran Bosque Hiperbóreo. Parecen esqueletos humanos cuyas cuencas vacías estuviesen llenas de una diabólica luz verdosa. Usan poderes psíquicos para dar caza a sus presas humanas y suelen utilizar *Espectros* (ver Pág. 59) como sus siervos y centinelas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 17

Melé: n/a

Daño: 1d6 (toque)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Temible, Drenar Energía Vital * (toque), Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico +6, Fuerza Mística 18, Puntos de Poder 24), Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 540.

Conocimiento Adicional: Los Señores de la Carroña (o Dwimmerlaiks) son los restos no muertos de los reyes hechiceros de posiblemente una raza prehumana largo tiempo olvidada que presentó batalla a los Reyes Gigantes (ver abajo) durante la Era Mítica. Como se menciona arriba, son los responsables de la creación de los Espectros, que regresaron a la no vida por los inmundos poderes de drenaje de energía vital de los Dwimmerlaiks.

** Los humanos que mueren por el Drenar Energía Vital de un Dwimmerlaik se convierten automáticamente en Espectros (ver Pág. 59). En cuanto son reanimados los Espectros se convierten en entes Esclavizados por el Dwimmerlaik que los creó; estos esclavos no muertos no cuentan para el número máximo de seres Esclavizados del Señor de la Carroña.*

Serpiente Alada

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estas enormes criaturas (tamaño rinoceronte) parecen dragones alados de dos patas de color verde grisáceo. En Mythika, habitan las cimas más altas de las Montañas Opar.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m. (108 m. volando)

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +6

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 19, Melé +11), Armadura Natural, Sentidos Agudizados, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 10.

Nota: Las Serpientes Aladas pueden utilizarse, de hecho, como monturas por personajes lo suficientemente talentosos (o realmente estúpidos) para cazarlas – o Esclavizadas y utilizadas de este modo por un Hechicero, especialmente debido a la carencia de Resistencia a la Magia de la mayoría de las criaturas draconianas.

Montar Serpiente Alada 101: olvidad esto…

La ilustración del Dwimmerlaik se tomó del Wikimedia Commons, puesta a libre disposición bajo la licencia GNU.

Serpiente Estigia

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Serpientes gigantes anormalmente inteligentes y resistentes a la magia.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 14

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco & cola)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 30

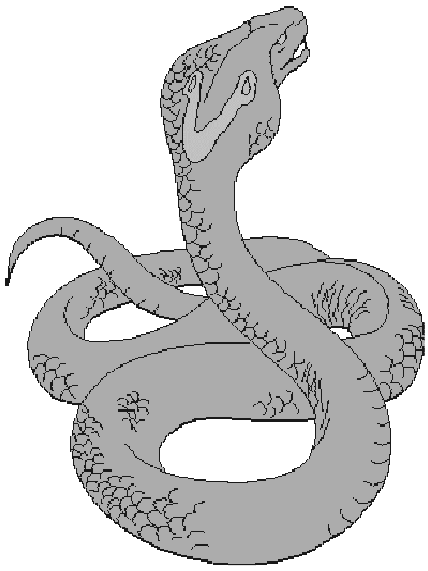
Detección / Evasión: +8 / +6

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 20), Daño Aplastante (constricción), Resistencia a la Magia, Veneno (mordisco, muerte en 1d6 asaltos), Regeneración (2 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 440, Sabiduría 50.

Conocimiento Adicional: Las Serpientes de Estigia son criadas en el Imperio Estigio por sacerdotes del oscuro (aunque extremadamente malévolo) dios serpiente Sethos. Se las utiliza como guardianas de los templos de Sethos.



Una Serpiente de Estigia reptando

¿Las espadas curvas son mejores contra las Serpientes Gigantes?

Serpiente Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Las Serpientes Gigantes pueden agruparse en dos categorías principales: constrictoras y venenosas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 15

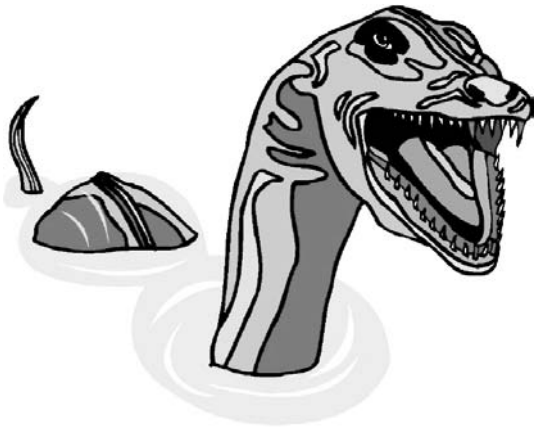
PGs Totales: 24

Detección/Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 20), Daño Aplastante (constricción) o Veneno (mordisco, muerte en 1d6 asaltos), Regeneración (2 PG/asalto), Sexto Sentido, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 260, Sabiduría 20.



¡Sorpresa! ¡Es la Serpiente Marina!

Serpiente Marina

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Monstruo marino clásico de leyenda.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +8

Daño: 3d6 (mordisco & cuerpo)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Acuática, Daño Aplastante (constricción), Temible, Presa (Fortaleza 24), Resistencia a la Magia, Regeneración (3 PG / asalto), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 850, Sabiduría 50.

Habilidad Única: Las Serpientes Marinas son tan grandes que pueden dañar un barco topando y aplastando su casco. Cada asalto, la criatura puede elegir perder sus otros ataques para infligir 1d6 puntos de daño a la Estructura de un barco. Este ataque tiene lugar en la puntuación de Iniciativa normal y no requiere ninguna tirada de ataque. Sólo puede evitarse si el capitán de la nave realiza una tirada de Evadir Peligros (añadiendo el bonificador de Fortuna de la nave, si lo hay) contra un número objetivo de 15. Esta habilidad añade +20 al Rango de Amenaza básico de la criatura (para un bonificador final a la Gloria de +100, ya contabilizado en la recompensa de arriba).

Shaalud

Taxonomía: Monstruo

Descripción: También conocidos como Gusanos del Desierto, estos titánicos gusanos carnívoros cavan hondo bajo las arenas de las profundidades del desierto, emergiendo a menudo a la superficie para desatar el caos y la destrucción…

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Preternatural

Movimiento: 36 m. (reptando)

Iniciativa: 14

Melé: +8

Daño: 3d6 (colmillos)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: +4 / +2

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Camuflaje (desierto), Daño Aplastante (constricción; requiere ataque con éxito de Presa), Temible, Presa (con cuerpo, F = 24), Resistencia a la Magia, Sin Mente, Regeneración (3 PG/asalto), Sexto Sentido, Acechante (12, en el desierto), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 1100, Sabiduría 70.

Conocimiento Adicional: Los Shaalud no son sólo “animales gigantescos”; aunque son Sin Mente, poseen una innegable aura de mística majestad e incluso se les trata como a seres divinos entre algunas tribus nómadas del desierto y Hombres Bestia.

Shabti

Taxonomía: Animado

Descripción: Estos Animados de arcilla parecen estatuas toscas de soldados Khettim; se les encuentra a menudo en antiguas tumbas, guardando el tesoro y cadáver de poderosos nobles muertos, como se describe en la revista *Minotauro 5* (Pág. 7) en pelotones de 3-8 'hombres'.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

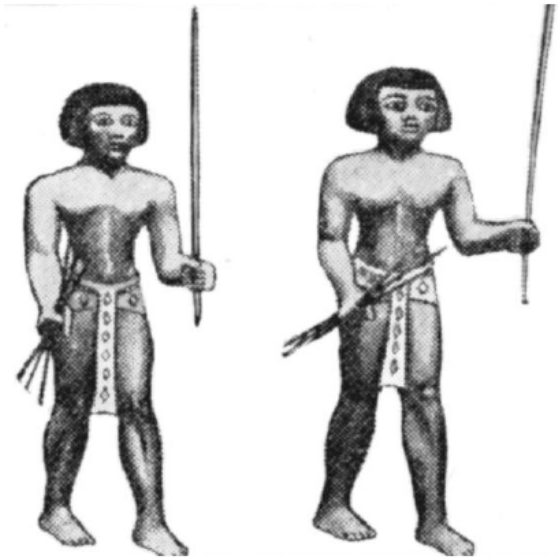
Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Sin Mente, Piel Dura, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 40.

Un Arquero Silvanio bajo la senda de la guerra



Silvanio

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides de corta estatura (1,5 m.) con rasgos élficos; viven en pequeñas aldeas de árboles ocultas en lo más profundo de los bosques y tienen un trato amistoso con Dríades, Sátiros y la mayoría de las bestias de los bosques. Los Silvanios visten prendas de color verde que fabrican y les vuelve mucho más difíciles de localizar cuando se esconden entre los árboles. Su esperanza de vida es al menos 4 veces más larga que la de los humanos (300 años más o menos) y nunca parecen envejecer cuando alcanzan la adolescencia. Todos los Silvanios son adoradores devotos de Ártemis, la diosa de la caza, los bosques y la luna.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 19

Melé: +1

Ataque a Distancia: +5

Daño: 1d6 (daga o lanza)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Camuflaje (24, entre los árboles), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Certera, Arma de Proyectil (arco, 90 m.), Regeneración (1 PG / asalto), Sentidos Agudizados, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 90, Sabiduría 40.

La clásica Sirena con cabeza de mujer y cuerpo de ave (¿¿¿Cómo es que las confunden con las Sirénidas???)

Sirena

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Las Sirenas son los clásicos pájaros con cabeza de mujer de la leyenda, con sus bien conocidos poderes de Canto Hipnótico.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 54 m. (volando)

Iniciativa: 15

Melé: +3

Daño: 1d3 (garras)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Canto Hipnótico (18 m., salvación vs 15*), Alada.

Recompensas: Gloria 26, Sabiduría 50.

Conocimiento Adicional: Por alguna enigmática razón, a las Sirenas a menudo se las confunde con otras criaturas míticas, como las Sirénidas (que también tienen poderes de Canto Hipnótico), las Arpías (a las que se las describe en algunas fuentes como pájaros con cabeza de mujer – ver Pág. 16-17, no obstante) o incluso con Keledones Cantores (quienes, de hecho, son Animados modelados a posteriori como las Sirenas reales).

** Cuando varias Sirenas cantan juntas, cada Sirena adicional añade +1 al número objetivo de la tirada de salvación de Fortaleza Mística de la víctima, hasta un máximo de 20 (por seis Sirenas).*

Comentarios & Notas a la Edición 2007

De la Página de Cartas de la Revista Grifo

Megalópodos: Esta criatura es una versión apenas disfrazada de un Bigfoot – con un estúpido nombre que le hace sonar a Griego para hacerlo «más M&M». ¿Qué será lo siguiente? ¿El Monstruo del Lokos Nessos?

Minotauro Danzante: Al menos no hicimos una subespecie de Minotauro zapateador…

Minotauro Dorado: ¡Es la hostia! ¡Debería incluirse una clase de personaje jugable!

Mórlocs: ¿Me pregunto dónde estarán los Elois?

Muscusii & Rabdosianos: ¿Ratones? ¿Ranas? ¿Quién necesita puntuaciones de combate cuando lo único que tienes que hacer es aplastar a esas malditas bestezuelas bajo tu sandalia?

Nube Carnívora: ¿Tu gente estaba fumándose algo cuando diseñaron los nuevos monstruos?

Ojo Flotante: ¿Ojos esféricos gigantes que flotan? ¡Venga ya, tíos! ¿Cómo esperáis que se tomen en serio a estas absurdas criaturas?

Orcos: Aparte de usar Jabalíes Gigantes como monturas, estoy bastante seguro de que habéis cogido estas criaturas de alguna novela inglesa de fantasía poco conocida que recuerdo haber leído hace varios años – aunque no puedo decir su título. ¿Le resulta familiar a alguien?

Psicotauro: ¡Guau, al final M&M entró en la Era Psicodélica! Quizás ahora deberíais cambiar el nombre de vuestra compañía por *Legendary Simulation Designs* (LSD).

Sagitario: Deberíais publicar una clase de personaje jugador Sagitario, con exactamente las mismas características que la clase de Centauro, pero con Habilidad (en lugar de Fortaleza) como requisito primario.

Sátiros (I): ¿¿¿Por qué no puedo llevar un Sátiro??? ¡Definitivamente debéis publicar una clase de personaje Sátiro!

Sátiros (II): Si no hay hembras de Sátiro y los Semisátiros son estériles, ¿qué hacen estas criaturas para perpetuar sus especies?

Sátiros (III): Sólo pregunta a las Dríades.

Sátiros (IV): Bueno, de hecho existió una clase de Sátiro que fue publicada hace algunos años en un suplemento no oficial de M&M llamado *Madness & Misdeeds*. En él también había material muy cuidado sobre Ménades, cultos Dionisíacos, venenos y otros temas 'prohibidos'

Silvanios (I): ¿¿¿Elfos Griegos???

Silvanios (II): ¡Los Silvanios molan! ¡Me encantan los Silvanios! ¡Definitivamente deberíais publicar una clase de personaje Silvanio!

Variantes de Minotauros: Me pregunto si esta estúpida tendencia terminará algún día. Es decir, ¿¿¿Qué será lo siguiente??? ¿Congotauros? ¿Seudotauros? ¿Semi-no-tauros? ¿(malsonancia borrada)otauros?

Sirénida

Taxonomía: Gente

Descripción: La clásica criatura femenina con cola de pez de los mitos y leyendas (no confundirse con las Sirenas).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. navegando)

Iniciativa: 18

Melé: +1

Daño: ninguno *

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4 / +10

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Acuática, Navegar, Veloz como el Rayo, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Canto Hipnótico (alcance 18 m., salvación vs 15**).

Recompensas: Ninguna. Matar a una Sirénida no otorga ningún tipo de Gloria ni Sabiduría, pero seguramente provocará la ira vengativa de Tritones.

** Las Sirénidas nunca luchan, usando su encanto sobrenatural para acechar e hipnotizar a sus víctimas. Si se enfrentan con un oponente no receptivo (o agresivo), normalmente Navegarán lejos del problema o, si es realmente necesario, llamará a unos pocos Tritones furiosos para que acudan en su ayuda.*

*** Cuando varias Sirénidas cantan juntas, cada Sirénida adicional añade +1 al número objetivo de la tirada de salvación de Fortaleza Mística de su víctima, hasta un máximo de 20 (por seis Sirénidas).*

¡Hasta a las Sombras se las puede coger por sorpresa!

Una encantadora Sirénida

Sombra

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Etéreo espíritu de la oscuridad que absorbe la vida y que parece la sombra de un humano.

Tamaño: Mediana (dos dimensiones)

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: n/a

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Camuflaje (como sombra, 26), Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Como a todos los seres Etéreos, a las Sombras no se les puede dañar con armas mundanas; sólo les puede dañar con magia. Su único ataque físico es su toque de Drenar Energía Vital.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 140.

Stublings

Taxonomía: Gente

Descripción: También conocidos como Gnomos de Tierra, se dice que estos achaparrados (90 cms.), realmente feos aunque muy inteligentes humanoides fueron creados por Khnum, el dios ceramista con cabeza de carnero – no como criaturas adultas sino como modelos toscos de los que eventualmente llegarían a ser los humanos. A los Stublings se les puede encontrar en los reinos subterráneos del Valle de Khet, donde viven en pequeñas y aisladas colonias. Son seres pacíficos (aunque muy cauteloso); no se ven como guerreros, sino como artesanos – su habilidad como alfareros es realmente famosa en todo el Reino del Desierto. Normalmente sólo se asocian con humanos para frustrar los retorcidos planes de sus enemigos – entre los que se incluyen a los Anubios así como los Hombres Serpiente y el Pueblo Escorpión. Aparte de su habilidad como alfareros, los hombres tocón también son famosos por su desorbitado amor por las bebidas alcohólicas (y un Stubling borracho puede ser tan insoportable como un Sátiro borracho…)

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 13,5 m.

Iniciativa: 13

Melé: 0

Daño: 1d3 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

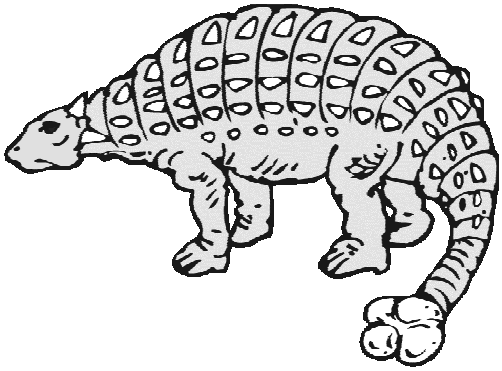
Detección / Evasión: +6

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 8, Sabiduría 30.

T



Aproximarse a una Tarasca desde la retaguardia no es una sabia elección

Tarasca

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Esta criatura abominable e indomable se parece mucho a un Anquilosaurio.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +10

Daño: 3d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 23

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +16), Cola Aplastante (ver abajo), Temible, Invulnerabilidad, Regeneración (3 PG / asalto), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 1000, Sabiduría 40.

Nota: La *Cola Aplastante* de la Tarasca funciona exactamente igual que un *Proyectil Aplastante*, excepto que el ataque tiene lugar durante la fase de melé y sólo puede utilizarse contra un oponente cuerpo a cuerpo.

Telquine

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estas revoltosas criaturas retozan en los mares cerca de islas deshabitadas, causando estragos y confusión con sus poderes que afectan al temporal. Parecen criaturas híbridas con cabeza de perro y aletas de delfín.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13 (15 en el agua)

Melé: n/a*

Daño: n/a *

Clase de Defensa: 14 (16 en el agua)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 (+8 Evasión en el agua)

Fortaleza Mística: +8

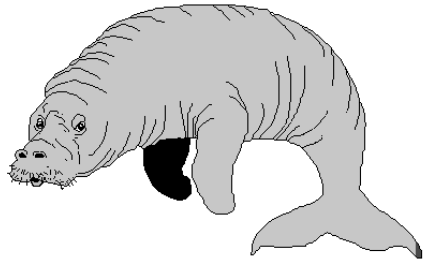
Habilidades Especiales: Anfibio, Resistencia a la Magia, Agilidad Sobrenatural (en el agua).

Habilidad Única: Los Telquines pueden utilizar los poderes de un Elementalista, con el Aire como su elemento primario (y único). Tienen una Maestría de 5, una Fuerza Mística de 17 y 20 Puntos de Poder. Esta habilidad única añade +80 a su recompensa básica de Gloria y +200 a su recompensa de Sabiduría.

* *Al carecer de armas naturales así como de manos para asir armas de melé, los Telquines simplemente son incapaces de luchar en combate cuerpo a cuerpo.*

Conocimiento Adicional: Los Telquines fueron una vez poderosos Elementalistas cuya hubris enfureció a los Dioses, quienes les transformaron en su actual forma. De algún modo han conseguido conservar su inteligencia así como una pequeña parte de sus poderes mágicos.

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 230.



¿Qué estás mirando? ¿Te parezco gracioso? ¡Veremos si te sigues riendo cuando mis colegas Tequines y yo sumerjamos vuestro barco con nuestros poderes elementales!

Un furioso Tétrax

Tétrax

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Tétrax, humanoides que parecen monos de cuatro brazos con una piel gris quitinosa, habitan ruinas remotas situadas en las profundidades de las junglas de Caribdis. Son depredadores brutales con un fuerte gusto por la carne humana.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +5

Daño: 1d6 (brazos)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: 0 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +7), Daño Aplastante (como el abrazo del oso), Brazos Extra (2), Presa (Fortaleza 16 o 20), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 10.

Nota: Los Tétrax son tan fuertes que sus puños causan el mismo daño que las armas (sin daño temporal). Sus cuatro brazos también le dan varias ventajas en combate (ver *Brazos Extra* abajo).

Tiranosaurio

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Feroces dinosaurios carnívoros.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 16

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Temible, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 500, Sabiduría 10.

Nueva Habilidad Especial: Brazos Extra

Cada par de brazos extra da a la criatura un ataqué cuerpo a cuerpo adicional por asalto de combate. Así, una criatura con cuatro brazos tendrá dos ataques de melé por asalto contra oponentes con la misma categoría de Tamaño.

Estos dos ataques pueden realizarse contra oponentes diferentes o contra el mismo (haciendo dos tiradas de Melé simultáneas y, si es necesario, dos tiradas de daño).

Cada par de brazos extra también añade +4 a la Fortaleza efectiva de la criatura para Presas o le permite mantener la presa de un oponente inmovilizado mientras ataca con sus brazos libres.

Las Criaturas con esta habilidad especial añaden 10 a su Rango de Amenaza por cada par de brazos extra.

Godzilos el Tiranosaurio Rex (no está a escala)

Un repugnante Tirodón buscando presas…

Tirodón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Este monstruoso y cruel pez carnívoro mora en las profundidades del Mar de Umbria. Sus escamas son de un distintivo y enfermizo color azulado – de ahí su nombre. ¡Es un depredador Veloz como el Rayo, inmisericorde y despiadado sin excepción! La única buena noticia es que los Tirodones suelen ser solitarios.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 36 m. (144 m. navegando)

Iniciativa: 20

Melé: +9

Daño: 2d6 (dientes enormes)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +8

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Acuática, Cargar a la Batalla (Iniciativa 24, Melé +13), Navegar, Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 300.

Titán de Madera

Taxonomía: Animado

Descripción: Enormes árboles animados por la magia.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (ramas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +10), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (Fortaleza 24), Sin Mente, Regeneración (2 PG / asalto), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Conocimiento Adicional: La mayor parte de los Titanes de Madera son creaciones temporales de las Dríades (a través de sus Dones mágicos) aunque algunos de ellos también existen como criaturas permanentes. Algunas historias antiguas llaman a estos seres los Centinelas o la Madera o, de una manera mucho más poética, los Guardianes Inmortales del Bosque Eterno.

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 30.

Un Titán de Madera regresa a la vida

¿Quién necesita gracilidad y majestuosidad cuando tienen un +10 al bonificador de Ataque por Carga e Invulnerabilidad?

Titán de Piedra

Taxonomía: Animado

Descripción: No son Titanes de verdad, sino golems de piedra enormes animados por la magia.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (brazos de piedra)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10), Presa (Fortaleza = 20), Invulnerabilidad, Sin Mente, Vigor Sobrenatural, Arrollar

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 30.

Titaniano

Taxonomía: Gente

Descripción: Grandes humanoides (3 m. de alto) que afirman descender de los verdaderos Titanes, quienes tenían un vigor, fortaleza y longevidad (300 años) sobrehumanas. Los Titanianos viven en fortalezas ocultas en las montañas o en islas remotas, lejos de la civilización. Odian a la humanidad aunque temen a las deidades Olímpicas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Ataque a Distancia: +3

Daño: 2d6 (armas)

Clase de Defensa: 15 (17 con escudo)

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +10) Presa (Fortaleza = 20), Resistencia a la Magia, Arma de Proyectil (jabalinas, alcance 60 m.), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 150, Sabiduría 40. Los que van con escudo valen su Gloria +10.

Un Titánico Titaniano

Titán Marino

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Estos gigantescos engendros del Caos Primordial de piel verde son los últimos supervivientes de la raza que se opuso a los dioses Olímpicos durante la Guerra de los Titanes.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +10

Daño: 3d6

Clase de Defensa: 25

PGs Totales: 60

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Anfibio, Cargar a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +16), Daño Aplastante (después de Presa), Proyectiles Aplastantes (piedras, etc.), Temible, Presa (Fortaleza = 24), Invulnerabilidad, Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

* *Estos efectos los causa su actual esclavitud a Poseidón.*

Recompensas: Gloria 1250, Sabiduría 40.

Los Tres Titanes Marinos

Los Titanes Marinos seguramente son las criaturas más poderosas y mortíferas del bestiario de M&M. Los aventureros que sean tan desafortunados como para toparse con una de estas criaturas pueden estar seguros de que hallarán un rápido final, a menos que puedan contar con algún tipo de asistencia divina, poderosos objetos míticos y unas tiradas de dados extremadamente afortunadas…

Por suerte para los aventureros, actualmente sólo quedan tres de estos seres con vida y todos ellos se encuentran cautivos en las profundidades de cavernas subacuáticas, bajo la atenta mirada de los sirvientes de Poseidón.

Los tres Titanes Marinos se llamaban Dagón, Kraken y Ktolos. Debido a que hasta sus adoradores temían pronunciar sus nombres, también se les ha dado una colección de sobrenombres coloridos, tales como Padre de los Profundos (Dagón), la Furia del Abismo (Kraken) y el que Sueña Abajo (Ktolos). El conocimiento antiguo también suele asociar a estos seres con lugares completamente desconocidos, como la Ciudad Condenada de Sarnathos o la Isla Sumergida de Heryl.

Los Titanes Marinos fueron vencidos y esclavizados por Poseidón, que en ocasiones libera a uno de ellos para que durante unas pocas horas desaten una demostración de su devastadora ira divina. Dirigidos por una furia ciega y primaria, los Titanes Marinos ejecutan tristemente estas tareas destructivas antes de regresar a las cavernas en las que el Rey del Mar los mantiene prisioneros y donde caen en un profundo sopor, soñando con el día en que fueran liberados para desatar la destrucción en el mundo una vez más…

Una de las dos aventuras incluidas en el MT1, Una Oscura Alianza (Pág. 24), está directamente relacionada con el antiguo culto de los Titanes Marinos – y la posible liberación de uno de ellos, Dagón. Ver también la Caja de Pandora de dicho MT para más detalles sobre las temibles Tablillas de los Titanes Marinos (Pág. 17).

El Poderoso Titán Marino se alza… (Mmmh, ¿por qué tengo esta sensación de déjà-vu?)

Toro

Toro Común

Taxonomía: Bestia

Descripción: Toro normal o auroch salvaje.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m. (54 m. corriendo)

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Arrollar.

Recompensas: Gloria 40.

Toro Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un toro del tamaño de un elefante.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 12

Melé: +8

Daño: 3d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +14), Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 400, Sabiduría 10.

Un intrépido héroe forcejeando con un toro mágico blanco

Toro Mágico

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Todos los toros mágicos son blancos.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m. (72 m. corriendo)

Iniciativa: 16

Melé: +6

Daño: 2d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 21

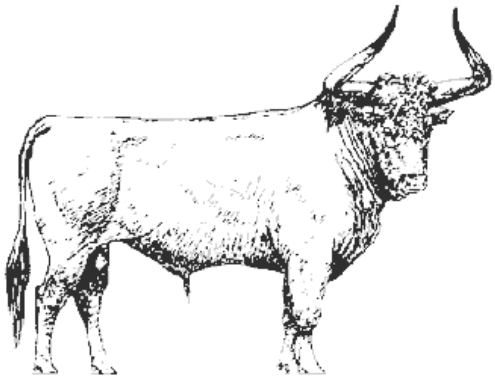
PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0 / +4

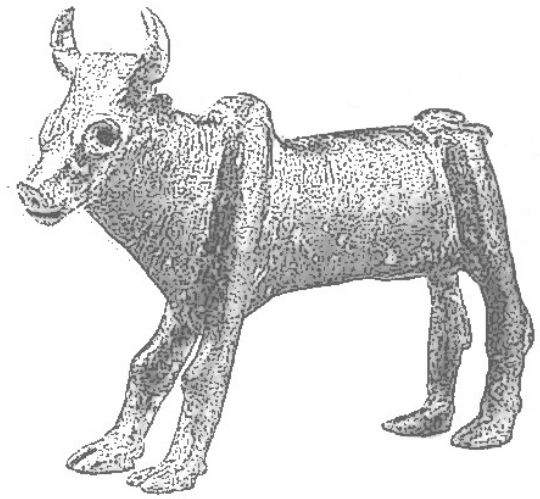
Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +10), Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 320, Sabiduría 40.



El Toro para todo



Toro de Bronce

Taxonomía: Animado

Descripción: Un enorme toro animado de metal.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Variantes: Para aumentar su potencia de fuego, los Toros de Bronce pueden personalizarse con un Arma de Aliento (fuego, 9 m. de alcance) o/y con más armadura con Invulnerabilidad (CDE 21).

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 20. Arma de Aliento añade 40 de Gloria y 20 de Sabiduría, mientras que Invulnerabilidad añade 20 de Gloria y 10 de Sabiduría.

Conocimiento Adicional: Los Toros de Bronce (probablemente) fueron construidos por antiguos magos ingenieros (quizás los mismos tíos responsables de las Aves de Bronce) como los equivalentes a tanques blindados de la edad del bronce – o quizás para utilizarlos en decadentes juegos de combate en el pozo como el oponente definitivo de una corrida.

Torocentauro

Taxonomía: Gente

Descripción: Los Torocentauros son a los toros lo que los centauros a los caballos. Son mucho más robustos que los Centauros y su cabeza humana, torso y brazos son mucho más grandes que las de un hombre mortal. Al igual que los toros, no son muy brillantes y se enfurecen con rapidez (¡evitad las túnicas y mantos rojos!). Contrariamente a la creencia popular (y a pesar de lo que su nombre da a entender), los Torocentauros (que se hacen llamar entre ellos *Taurogs*) no son híbridos de Centauro sino una especie distinta.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6 (maza enorme o hacha de piedra)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 60, Sabiduría 10.

Un poderoso Torocentauro con su hacha de piedra hecha a mano

Trago

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia; algunos rumores afirman que el primer Trago fue el resultado de la unión entre un Sátiro loco y una cabra.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13 (17 con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 30 (+5 para los que llevan escudo o coraza).

Conocimiento Adicional: Algunos Tragos han sido deformados por la mancha del Caos y desarrollan extrañas mutaciones dando como resultado cosas tales como una Agilidad Sobrenatural, una Piel Dura, una rapidez Veloz como el Rayo o incluso Dos Cabezas.

El Chupacabras… esto, es decir, el Tragóstomo

Un incursor Trago sediento de sangre

Tragóstomo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Esta criatura mutilacabras y bebedora de sangre es el enemigo jurado de los Tragos y los Sátiros. Parece un cuadrúpedo encorvado con una piel gris verrugosa y ardientes ojos rojos.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 21

Melé: +7

Daño: 1d3 (mordisco) + Drenar Energía Vital

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 10

Detección / Evasión: +12

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Galopar, Drenar Energía Vital (mordisco), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 46, Sabiduría 60.

Un acechante y vigilante Tríclope

Tríclope

Taxonomía: Gente

Descripción: Primitivos y musculosos humanoides con tres ojos, largos cabellos y piel gris azulada. Los Tríclopes viven en las profundidades de cavernas subterráneas y son los enemigos jurados de Derros, Lagártidos y Trogloditas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Resistencia a la Magia, Armas de Proyectil (jabalina, 36 m.), Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 30.

Conocimiento Adicional: Estos extraños seres vinieron a la existencia hace milenios, cuando unas mujeres de una extinta tribu de humanos cavernícolas comenzaron a cruzarse con Cíclopes Menores. Esta herencia mezclada es el origen del tercer ojo de los Tríclopes, su Piel Dura, Resistencia a la Magia y su Vigor Sobrenatural.

Tritón

Taxonomía: Gente

Descripción: Los compañeros masculinos clásicos de las Sirénidas; son más feos y más propensos al combate que sus contrapartidas femeninas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. navegando)

Iniciativa: 18

Melé: +3

Daño: 1d6 (tridente)

Clase de Defensa: 17 (19 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +2 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Acuática, Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +5), Navegar, Veloz como el Rayo, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 60, Sabiduría 10.

Un poderoso líder Tritón

Un amenazador Troglodita

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides reptilianos y carnívoros que moran en las profundidades de cavernas subterráneas. Son lentos en inteligencia debido a su sangre fría. Los Trogloditas son fieros enemigos de Hombres Salvajes y el Pueblo Pantano; a menudo se les encuentra al servicio de Lagártidos, sus primos más ágiles e inteligentes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20.

Trólido

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes humanoides de piel azul famosos por su inmensa fuerza, estupidez brutal y monstruosa resistencia. Viven en profundas cavernas situadas en las montañas del norte de Hiperbórea. Los Bárbaros locales simplemente les llaman *troll*s.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (+8 con maza a dos manos)

Daño: 2d6

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10 o +12 con arma a dos manos), Daño Aplastante (después de Presa), Presa (Fortaleza 20), Resistencia a la Magia, Regeneración (2 PG / asalto), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 280, Sabiduría 40. Aquellos que porten mazas a dos manos valen 320 de Gloria.

¡Cuidaos de los Trólidos sonrientes!

Un enigmático Ubasti

U

Ubasti

Ubasti Común

Taxonomía: Gente

Descripción: Hombres Gato del Reino del Desierto; Los Ubastis, un pueblo orgulloso y civilizado una vez, perdieron mucha de su antigua gloria, al volverse decadentes y sanguinarios; Son tan crueles como juguetones.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 19

Melé: +3

Daño: 1d6 (garras o espada)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (18), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50.

Ubasti de Sangre Noble

Taxonomía: Gente

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Daño: 1d6 (garras o espada)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 30.

Ubasti de Sangre Real

Taxonomía: Gente

Descripción: Unos pocos Ubastis de Sangre Real actúan como despóticos líderes de su raza; son más fuertes que sus súbditos y han conservado parte del conocimiento mágico de sus ancestros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 21

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras o espada)

Clase de Defensa: 16

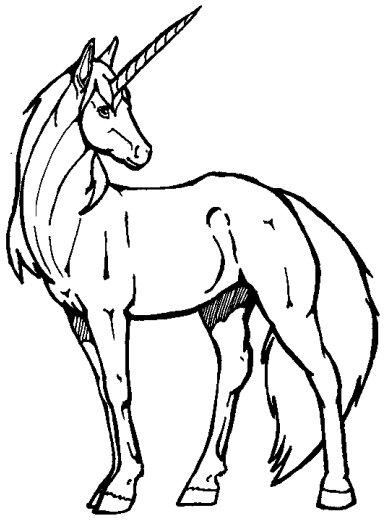
PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Puntos de Poder 20), Sentidos Agudizados, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 230.



Un Unicornio pacífico y noble

Unicornio

Malacornio

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un Unicornio malvado y maldito con una enfermiza y distintiva apariencia sarnosa y una extraña y escalofriante aura de miedo y malestar. El cuerno del Malacornio no cura sino que drena la energía vital…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope)

Iniciativa: 20

Melé: +5

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +12

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +7), Galopar, Drenar Energía Vital (con cuerno, tratar como ataque de toque), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 230, Sabiduría 60.

Conocimiento Adicional: Los Malacornios fueron una vez Unicornios, que fueron irremediablemente corrompidos por la exposición de algún tipo de inmunda nigromancia, probablemente como resultado de los oscuros experimentos de un Señor de Estigia.

Unicornio Clásico

Taxonomía: Bestia

Descripción: El clásico caballo de leyenda con un cuerno. Los Unicornios son criaturas asustadizas a las que sólo las mujeres vírgenes pueden acercarse o domar. La mayoría de los Unicornios tienen la piel blanca aunque las excepciones existen.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope)

Iniciativa: 18

Melé: +1

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 8

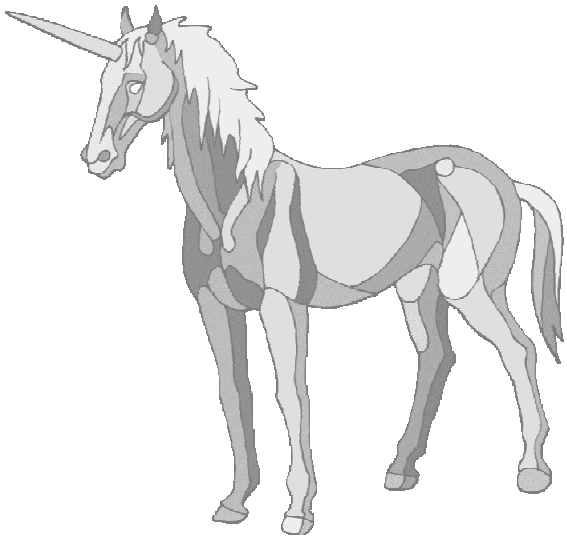
Detección / Evasión: +12

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Galopar, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Habilidad Única: Un Unicornio puede curar a cualquier criatura viva que toque con su cuerno. El individuo recupera inmediatamente todos sus PG perdidos.

Recompensas: Cualquiera que mate a un Unicornio *no* recibe Gloria o Sabiduría alguna y recibe una maldición especial que le hace perder 1d6 puntos de Suerte.



Cuidado con el toque del Malacornio

Un Unicornio volador igualmente noble (aunque un poco más impetuoso)

Unicornio Volador

Taxonomía: Bestia

Descripción: Las leyendas dicen que estas bestias fabulosas son cruces unicornio-pegaso. Aparte de sus características físicas obvias (exacto – *alas*), esta rara especie aérea tiene un temperamento más fiero que el del unicornio clásico.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope o volando)

Iniciativa: 19

Melé: +3

Daño: 1d6 (pezuñas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +12 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +5), Galopar, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Arrollar, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Habilidad Única: Un Unicornio Volador puede curar a cualquier criatura viva que toque con su cuerno. El individuo recupera inmediatamente todos sus PG perdidos.

Recompensas: Cualquiera que mate a un Unicornio Volador *no* recibe Gloria o Sabiduría alguna y recibe una maldición especial que le hace perder 1d6 puntos de Suerte.

Z

Zorba

Taxonomía: Gente

Descripción: Una raza de feos enanos antropófagos, con barbas rojas y piel rojiza. Los Zorbas habitan las Montañas del Helicón al este de Síbaris, dando caza a Hombres Salvajes y algún aventurero ocasional.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 19

Melé: +3

Ataque a Distancia: +5

Daño: 1d3 (lanzas) + Veneno

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 4

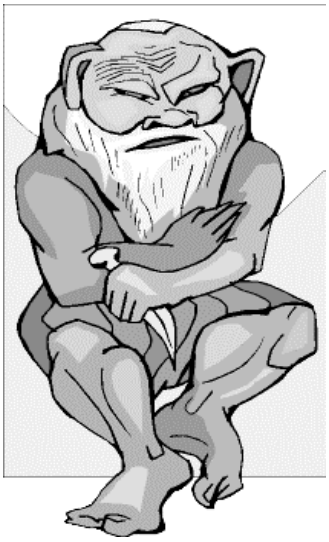
Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Certera, Arma de Proyectil (lanza pequeña, 18 m.), Veneno (parálisis; en lanzas), Sentidos Agudizados, Acechante (16), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Conocimiento Adicional: Los Zorbas se deleitan atormentando y torturando a sus prisioneros antes de comérselos. Algunos de ellos han sido esclavizados por los decadentes nobles de Síbaris para utilizarlos como espías y asesinos.



Un taimado, traicionero y difamador Zorba

Zorro

Los zorros son famosos por su excepcional astucia y su sigilosa forma de actuar. Algunos son de hecho animales mágicos amparados por la protección de Hermes y Ártemis.

Zorro Común

Taxonomía: Bestia

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 19

Melé: +3

Daño: 1d3 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Galopar, Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 10.

Una Sacerdotisa confraternizando con un Zorro Mágico

Zorro Hiperbóreo

Taxonomía: Bestia

Descripción: Zorros blancos de los bosques del norte de Hiperbórea, ligeramente más grandes, feroces y duros que otros zorros. Su pelaje blanco como la nieve es muy apreciado por los vanidosos nobles de Síbaris.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 20

Melé: +5

Daño: 1d3 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Camuflaje (pelaje blanco como la nieve, 24), Galopar, Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 13.

Zorro Mágico

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Los Zorros Mágicos parecen zorros normales pero, al contrario que la mayoría de los otros animales mágicos, se les ha concedido el don de la palabra.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 20

Melé: +3

Daño: 1d3 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 23

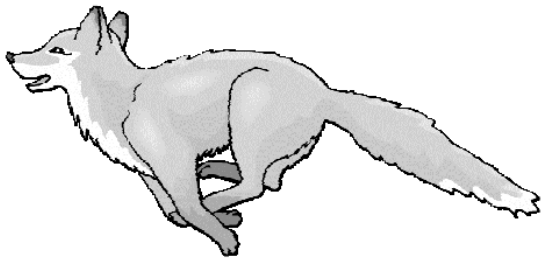
PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +14

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Galopar, Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (22), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 42, Sabiduría 50.



Zorro Teumesio

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un monstruoso zorro del tamaño de un oso famoso por ser imposible de cazar. Les encanta provocar estragos y terror en remotas áreas rurales, realizando matanzas de rebaños enteros de ovejas (sin mencionar a los desafortunados pastores y sus perros) e incluso algunas veces atacan hogares aislados por la noche. Es una criatura muy cruel, mucho más astuta que la mayoría de los monstruos de tamaño Grande.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m. (144 m. al galope)

Iniciativa: 21

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +14 / +14

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Galopar, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 400, Sabiduría 40.

Notas y Comentarios a la Edición 2007

De la Página de Cartas de la Revista Grifo

Sirénida: ¡Las Sirénidas son tan bonitas! ¿Por qué no puedo llevar una Sirénida? ¿Y por qué a sus compañeros masculinos se les ha llamado Tritones, y no Sirénidos?

Tarasca: Durante mis vacaciones en Francia, descubrí que una de los santas locales capturó y subyugó a una Tarasca con tan sólo el cinturón de su vestido. ¿Dónde hay reglas para esto? Lo que me lleva a mi siguiente pregunta: ¿cuándo publicarán reglas para jugar Sacerdotes Cristianos en M&M? Mis amigos y yo estamos deseando convertir el mundo entero de Mythika a la Única y Verdadera Fe.

Telquine: ¡Una criatura brillante! Deberíais publicar una clase de personaje Telquine, con los mismos poderes que los Elementalistas (aunque con un bonificador a nadar mucho más alto).

Tétrax: ¿Cuatro brazos? ¿En combate? ¿Hay planes para crear una clase de personaje Tétrax?

Titaniano: ¡Los Titanianos molan! ¡Me encantan los Titanianos! ¿No debería publicar vuestra revista una clase de personaje jugador Titaniano que permita a los jugadores tener las ventajas de las nuevas reglas de Armas Enormes del *Manual del Jugador*?

Tragóstomos: ¡Después del Bigfoot, el Chupacabras! ¿Qué será lo siguiente? ¿Pequeños hombres de color gris en platillos volantes?

Tríclopes: Mmm… Entiendo que esto nos convierte a los seres humanos normales en… ¿bíclopes?

Tritones: ¡Los tritones molan! ¡Me encantan los Tritones! Definitivamente deberíais publicar una clase de personaje jugador Tritón (*Nota del Editor 2007: de hecho la hay*)

Trólido: Primero los Orcos, después esto… Vale, al menos no les habéis llamado Trolos, Troloi o yo que sé. Por favor, ahorraros a los Hóbbitos.

Ubasti: ¡Los Ubasti molan! ¡Me encantan los Ubasti! ¡Definitivamente deberíais publicar una clase de personaje jugador Ubasti dándole todas las ventajas de las clases de Cazador y Ladrón, con mejores habilidades de combate (y poderes de hechicería también)

Malacornio: ¿Unicornios Corruptos que drenan la vida? Bueno, al menos no hicimos variantes Bicéfalas o con Aliento de Fuego (*Nota del Editor 2007: Unas cuantos números después de que esta carta fuera publicada, la columna del Compendio de Criaturas publicó siete variantes poco usuales de Unicornio, incluyendo un Pirocornio con aliento de fuego*).

Zorbas: ¿Zorbas? ¿La gente de LGS está llevando algún tipo de *'competición secreta y absurda de nombres Griegos'* o algo así? ¿Qué será lo siguiente? ¿Un gigantesco protoplasma viviente llamado Musaka?

Zorro: ¿¿ Zorros?? Sinceramente, ¿qué utilidad tiene detallar las estadísticas de los zorros?? ¿De verdad no veis que incitará a los Cazadores a realizar cacerías de Zorros como una modo barato de conseguir puntos de Experiencia?

APÉNDICE 1
CREACIÓN DE CRIATURAS

Cómo Crear Tu Propio Bestiario Mítico, por **Olivier Legrand** (2009)

Creación de Criaturas 101

El sistema de construcción de criaturas de M&M del capítulo II de la *Guía del Maze Master* se realizó teniendo en cuenta varias ideas básicas, algunas de las cuales puede que no sean inmediatamente evidentes para jugadores y Maze Masters – los componentes básicos y ocultos del sistema, si lo prefieres. Uno de los propósitos de este artículo es discutir estos trabajos internos e ideas asumidas implícitamente en explícito detalle, de forma que los Maze Masters que deseen crear sus propias criaturas puedan utilizar el sistema con su potencial completo.

Concepto

El primer paso para la creación de una criatura es, por supuesto, sacar a relucir un concepto interesante – ¡y no hay ningún sistema para esto! Asumiendo que no estás adaptando una criatura de un libro, película o fuente ficticia, aquí tendrás que confiar en tu propia creatividad.

Un método que funciona bastante bien para la vieja escuela y en juegos en los que nunca-se-tienen-demasiados-monstruos como M&M es empezar desde un dibujo – ya sea mental o una imagen física. De hecho, muchas criaturas del ingente bestiario de M&M se crearon de esta manera, empezando desde el dibujo. Muchas de las criaturas marinas descritas en la primera publicación de *Minotauro Trimestral* son ejemplos perfectos de este método; seres tales como el Hexápodo o el Hogrebos comenzaron su vida como ilustraciones sin nombre y sin definición y simplemente se construyeron de cero para adecuarse a lo que mostraba o sugería el dibujo (sí, así es como nos las ingeniamos para encontrar dibujos tan precisos de criaturas tan improbables).

Preguntas Básicas

Asumiendo que tengas un concepto bastante claro en mente, el principio de una criatura para *M&M* se descompone en cuatro preguntas básicas:

1. ¿Cuál es el **Tamaño** de la criatura: Diminuta, Pequeña, Mediana, Grande o Gigantesca?

2. ¿Cuál es la **Taxonomía** de la criatura: Gente, Bestia, Monstruo, Animado o Espíritu?

3. ¿Cuáles son los rangos de **Ferocidad**, **Astucia** y **Mística** de la criatura?

4. ¿Cuáles son las **Habilidades Especiales** de la criatura?

El resto tan sólo serán los cálculos, tal y como se detallan en la *Guía del Maze Master* (Pág. 15-16).

- Mmm, veamos qué tenemos aquí…

La Cuestión del Tamaño

El Tamaño es la característica más fácil de decidir. Las cinco categorías de Tamaño que se utilizan en las reglas (Diminuta, Pequeña, Mediana, Grande, Gigantesca) están muy bien definidas, lo que te permitirá elegir la categoría apropiada fácilmente, utilizando las siguientes guías:

Diminuta: Pueblo Abeja, Mirmidones, Muscus, Rabdosianos, ratas, escorpiones, y muchas aves.

Pequeña: Derros, Lares, Lémures, Mórlocs, Ratianos, Faunos, Sirenas; gatos, perros pequeños, pájaros enormes.

Mediana: Hombres, la mayoría de los Hombres Bestia, Centauros, Tritones, Minotauros, Arpías; sabuesos, lobos, leones, caballos.

Grande: Coloso de Bronce, Cerbero, Quimera, Jabalíes Gigantes; osos, toros, rinocerontes.

Gigantesca: Gigantes y Cíclopes Gigantescos, Dragones, Hidras, Estatuas Titánicas; elefantes, ballenas.

Al estar muy bien definidas, en una escala de cinco grados, algunas criaturas parecerán caer en dos categorías de Tamaño: algunos Monstruos fantásticos, por ejemplo, pueden ser «más enormes que Grandes» sin llegar a ser verdaderamente Gigantescos. Para enfrentarse con tales casos de «problemas de Tamaño», los Maze Masters tendrán que utilizar su propio juicio. Si no te ves capaz de elegir entre 2 categorías de Tamaño, simplemente diseña dos versiones de la criatura (como por ejemplo una versión Grande y otra Gigantesca), comprueba los números resultantes y haz tu elección basándote en cuánto tiempo quieres que les dure a tus aventureros. Ten en cuenta que el Tamaño es una de las características más importantes de una criatura; entre otras cosas, éste es el factor principal que determina cuánto daño puede realizar y también tiene gran repercusión en lo bien que luchará y el daño que podrá soportar.

Como puedes ver en los ejemplos de arriba, cada categoría de Tamaño es bastante amplia; la categoría Mediana, por ejemplo, abarca cualquier cosa desde un perro grande a un león o caballo.

Y hablado de caballos, existe un ejemplo típico de «problema de Tamaño» que surgió durante el diseño de las reglas de M&M; por un lado, el sentido común dictaba un Tamaño Grande para ellos, pues son criaturas mucho más grandes y fuertes que los hombres (el término 'medio' para criaturas de tamaño Mediano) y no son mucho más pequeños o fuertes, dicen, que los toros, que son animales claramente Grandes… no obstante, esta elección haría a los caballos demasiado fuertes en términos de juego así que se decidió expandir la categoría de Tamaño Mediano tanto como fuera posible, para incluir caballos en su punto más alto (y colocar a los toros en el punto más bajo de la categoría Grande).

Este problema de Tamaño no se resolvió con datos zoológicos o cálculos del mundo real sino con lo que podemos llamar «lógica de juego»: los caballos se hicieron de tamaño Mediano porque se les podía matar con uno o dos golpes o flechas, como en los libros y películas de las que M&M coge su inspiración. Esta decisión también hizo que la clase de personaje Centauro se clasificara como seres de tamaño Mediano y no ganaran las ventajas asociadas con el Tamaño Grande. En un juego como *M&M*, la diversión, simplicidad y género literario siempre tendrá preferencia sobre hechos científicos o realismo táctico.

La Importancia de la Taxonomía

Aunque no parezca totalmente evidente, la categoría de la criatura (Bestia, Gente, Monstruo, Espíritu o Animado) tiene gran impacto en la distribución de su perfil y habilidades. Las diferencias entre estas cinco categorías deberían ser bastante obvias para cualquiera en cuanto a la descripción o parte narrativa a las que conciernen, aunque los Maze Masters que quieren crear sus propias criaturas deberían considerar también qué significan en realidad estas distinciones, en términos técnicos de juego.

Cada clase de criatura tiene una serie de restricciones y beneficios especiales inherentes a su categoría. Como se explicó en las reglas, la Taxonomía de la criatura puede tener impacto directo en su valor de Gloria, Sabiduría o Experiencia: Las Bestias valen el doble de Gloria en puntos de Experiencia para Cazadores, los Monstruos doblan su Gloria, lo que les convierte en los oponentes predilectos de todos los Guerreros, los Espíritus doblan su Sabiduría, siendo rivales predilectos de todos los Magos.

Pero existen sutiles restricciones y privilegios que no se mencionan explícitamente en la *Guía del Maze Master* y se han considerado al diseñar varias de las criaturas descritas en el *Compendio de Criaturas* o en las publicaciones de *Minotauro.* Hasta ahora, estas Leyes No Escritas de Diseño de Criaturas fueron uno de los secretos mejor guardados de LGS y son reveladas aquí por primera vez, en toda su Exclusiva y Mítica Gloria – oh, perdón, me emocioné… Las siguientes secciones detallan los elementos básicos ocultos de la creación de criaturas para cada una de las Taxonomías utilizadas en las reglas: Bestias, Gentes, Monstruos, Espíritus o Animados. Cada una de estas secciones también incluyen un Ejemplo detallado que muestra cómo se llevan a la práctica estos principios de diseño.

-¿TORO con Aliento de Fuego? ¡Me tomas el pelo! ¿¿Qué pasa con las Hab. Especiales restringidas a Bestias??

Bestias

Bestias, No Monstruos

Las Bestias son sólo animales comunes – aquellos que de hecho existen en el mundo real, como los lobos, caballos o leones.

La única excepción a esta regla listada en el *Compendio de Criaturas* son las pocas variantes de especies de animales naturales más fuertes, como el Murciélago Gigante (que «sólo» es de tamaño humano) y el Lobo Hiperbóreo y los tipos variados de caballos fantásticos, como el Caballo Mágico, el Pegaso, el Unicornio e incluso el Caballo Marino.

Aunque uno podría preguntarse por qué al Murciélago Gigante no se le dio la categoría de Monstruo (quizás tuviese que ver con evitar que jugadores abusivos ganasen enormes cantidades de Gloria dando caza a hordas de Murciélagos Gigantes o quizás la persona que diseño esta criatura cree que existen murciélagos de tamaño humano en el mundo real…), el razonamiento detrás de la «excepción equina» se puede deducir fácilmente: Pegasos, Unicornios y otros caballos fantásticos son, como los verdaderos Caballos, sobre todo «criaturas nobles» y por tanto no podrían etiquetarse como Monstruos lógicamente, incluso en el sentido más amplio de la palabra. También debería tenerse en cuenta que la categorización de estas criaturas como Bestias en lugar de Monstruos es una distinción puramente simbólica o semántica, ya que matarlas no otorga ninguna Gloria en absoluto, como se deja constancia en sus respectivas entradas del *Compendio de Criaturas.*

Con la excepción de las monturas fantásticas mencionadas, la mayoría de las Bestias son criaturas naturales y mundanas. Esto, claro, tiene incidencia en sus rangos de Ferocidad, Astucia y Mística (ver abajo) y también las impide tener habilidades verdaderamente sobrenaturales, como Arma de aliento, Temible, Etéreo, Invulnerabilidad, Drenar Energía Vital, Resistencia a la Magia, Sin Mente, Cabezas Múltiples, Petrificación, Poderes Psíquicos, Regeneración, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural o Canto Hipnótico.

De nuevo, los caballos fantásticos son una excepción proverbial aquí; tanto los Pegasos como los Unicornios tienen las habilidades de Sexto Sentido y Vigor Sobrenatural.

Ferocidad

Un rápido vistazo a varias Bestias descritas en el *Compendio* nos demuestra que la mayoría de las Bestias (como Osos Pardos, Jabalíes Salvajes, Toros, Elefantes, Caballos, Carneros, Ciervos y Lobos) están definidas como Agresivas (+1), y sólo unos pocos casos excepcionales (Osos de las Cavernas, Leones, Rinocerontes, Lobos Hiperbóreos…) son Peligrosas (+2)… y *ninguna Bestia* es Mortal (+3). Esto no se debe a un descuido sino a una elección de diseño deliberada, la idea de dejar los rangos más altos de Ferocidad para Monstruos y otras criaturas míticas.

En M&M, la mayoría de los animales salvajes tienen un rango de Ferocidad de Agresiva (+1); al principio, puede parecer sorprendente pero recordemos que aquí el género literario y el espíritu aventurero tienen preferencia al realismo o zoología. Los Lobos reales, por ejemplo, probablemente son más peligrosos que en M&M – pero en un JdR de aventuras de la vieja escuela, los lobos (y la mayor parte de los animales salvajes) *deberían ser* amenazas de menor nivel, al menos en comparación con oponentes más fantásticos que podrán encontrar los aventureros de forma regular.

Esta línea de razonamiento deberá tenerse en cuenta cuando decidamos poner nuevas Bestias en el juego… y si no estás de acuerdo, bueno, disfruta, pues las reglas de creación de criaturas de M&M se diseñaron para ser tan flexibles y adaptables como fuera posible. Si, por ejemplo, quieres que tus lobos sean una amenaza más significativa para tus aventureros de bajo nivel, simplemente aumenta la Ferocidad un rango, de Agresiva (+1) a Peligrosa (+2); esto le dará a la Bestia mejor Melé, Iniciativa más alta y 4 PGs más, convirtiéndola en un ser mucho más fuerte.

Astucia

La Astucia NO significa inteligencia por lo que, sí, en un juego como M&M, algunos animales normales *pueden* definirse como Sagaces (+2). Como ya se dijo, la mayoría de las Bestias tendrán un nivel de Astucia Corriente o Alerta (+1) e incluso a las más Astutas no se las podrá calificar como Ladinas (+3). Como para la Ferocidad, el grado supremo de Astucia debería ser el privilegio de Gentes y otras criaturas sobrenaturales. La forma más fácil de medir la Astucia de una Bestia será comparándola con otras Bestias. Bestias con Astucia Corriente son Osos, Jabalíes, Toros y Ciervos. Bestias más Alerta son Águilas, Elefantes, Caballos y Lobos y el único animal natural Sagaz es el Zorro. Todas las demás Bestias Sagaces son caballos fantásticos (Unicornios, Pegasos, Caballos Mágicos).

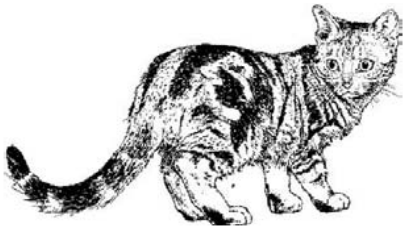
Mística

Como las Bestias son animales mundanos, su Mística siempre será Normal (0). Las monturas fantásticas son, una vez más, un caso excepcional, precisamente por su naturaleza fantástica: los Caballos Marinos son Extraños (+1), los Unicornios Preternaturales (+2) y los Pegasos realmente Ultraterrenos (+3).

Habilidades Especiales

Como se apuntó arriba, las Bestias normalmente no poseen hab. especiales que reflejen algún tipo de cualidad mágica o sobrenatural. Las hab. especiales típicas para las Bestias incluyen Acuática, Cargar a la Batalla, Galopar, Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante, Piel Dura, Arrollar, Agilidad Sobrenatural y (para animales voladores) Alada. Otras posibilidades (más raras) incluyen Camuflaje, Daño Aplastante, Enredar, Presa, Armadura Natural o Veneno.

Ejemplo de Creación de Bestia: Gatos



Concepto: Gatos caseros ordinarios. No estoy seguro de que realmente necesitemos estadísticas para ellos, pero, ey, ayudará a ilustrar cómo funciona el sistema.

Tamaño: Los Gatos son criaturas Pequeñas.

Ferocidad: A pesar de lo que alguna gente podría llegar a creer, los gatos no son criaturas Pacíficas ni Peligrosas y por tanto caen en el rango normal de Ferocidad Agresiva de las Bestias.

Astucia: ¿Los Gatos son Alerta como los Lobos y Caballos o Sagaces como los Zorros? Como me encantan los gatos y, a menudo, se les describe así en la ficción, decido hacerles Sagaces. Esto les dará una buena puntuación de Iniciativa y Detección/Evasión inicial, lo que tiene sentido.

Mística: Haré oídos sordos de la gente que cree que los gatos son altamente sensibles a los seres del otro mundo. Para todos los que mantienen esa postura enigmática y pretenciosa, diré que los gatos son sólo gatos y tendrán que contentarse con una Mística Normal. Como he dicho, si realmente quieres, podrías dar a los gatos negros una Mística Extraña (+1).

Habilidades Especiales: Echando un ojo a la lista de la Guía del Maze Master, encontramos varias habilidades especiales que parecen adaptarse al concepto de gato perfectamente: Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante y, por supuesto, Agilidad Sobrenatural. Sabemos que algunos son realmente buenos como Trepamuros pero la respuesta es no.

Gato

Taxonomía: Bestia

Descripción: Un gato casero común.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 19

Melé: +3

Daño: 1d3 (mordisco y garras)

Clase de Defensa: 14

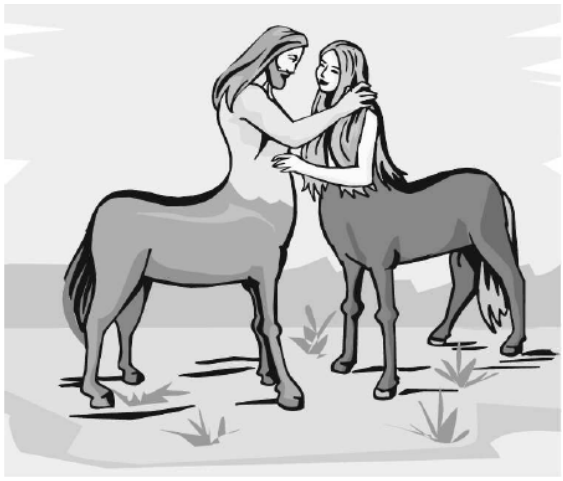
PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Sentidos Agudizados, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Estás de coña.



- Hola nena, ¿te gustaría dar un paseo?

Gentes

Gentes, No Monstruos

La distinción entre Gentes y Monstruos se basa principalmente (aunque no exclusivamente) en características sociales y biológicas.

Al contrario que la mayoría de los Monstruos, las Gentes suelen vivir en grupos y normalmente tienen algún tipo de sociedad o cultura, desde las brutales y casi ferales costumbres de la mayoría de los Hombres Bestia hasta las decadentes civilizaciones de Atlantes o Derros. Las Gentes son casi siempre humanoides (como reflejan las variadas tribus de Hombres Bestias) o en parte humanoides (Centauros, Tritones, etc.).

Ya que un tamaño enorme suele percibirse como evidencia de verdadera monstruosidad, la mayoría de las Gentes son de tamaño Mediano o menor. Los seres Gigantescos nunca pueden categorizarse como Gentes; así las criaturas de tamaño gigante siempre son Monstruos, Bestias o Animados. Las Gentes Grandes existen pero son un poco raras, ya que a la mayoría de los humanoides o semihumanoides Grandes normalmente se les califica como Monstruos (o los humanos les perciben como tales, lo que tiene bastante importancia por la misma razón): las únicas Gentes Grandes listadas en el *Compendio de Criaturas* son Torocentauros, Cíclopes Menores, Megalópodes y Titanianos. La decisión de que estos seres fuesen Gentes en vez de Monstruos se basó sobre todo en su actitud y forma de ser general más que en sus características físicas, apariencia o habilidades: viven en grupos, parecen tener una especie de sociedad o cultura, etc. Dicho esto, la línea que separa Gentes Grandes de Monstruos puede ser bastante delgada, como ocurre con los Hombres Tigre de Katai.

Ferocidad

El rango de Ferocidad de una Gente puede contener muchos factores diferentes, que incluye salvajismo innato, fuerza física y, por supuesto, habilidad en armas – aunque los Maze Masters siempre tendrían que tener en cuenta que se supone que las Gentes, como las Bestias, son menos peligrosas (al menos físicamente) que criaturas realmente sobrenaturales. Siempre existen las excepciones, por supuesto, pero en el fondo, las Gentes representan un rango de amenaza más bajo que los Monstruos, Espíritus y los Animados más poderosos.

La Ferocidad de las 70 Gentes diferentes descritas en las entradas del *Compendio de Criaturas* pueden separarse como sigue: a aproximadamente el 20% de ellas se las define como Pacíficas (0), otro 20% como Peligrosas (+2), una *única* (Señor de Estigia) como Mortal (+3)… y todas las demás (más o menos un 60%) como Agresivas (+1).

Una Ferocidad Agresiva (+1) muestra el nivel estándar de la mayoría de las Gentes combativas, lo que incluye a casi todos los Hombres Bestia (Hombres Jabalí, Cinoscéfalos, Licanos, Tragos, etc.), semihumanos mitológicos (Centauros y Tritones) y 'cuasihombres' (Arimaspios, Esclavos de Guerra Atlantes, Hombres Degenerados, Hombres Salvajes, etc.)

Las Gentes Pacíficas (0) tienen una cultura genuinamente pacífica y no violenta (Icarios, Silvanios, Pueblo Pantano, Cárapax, Aparecidos…) o una naturaleza indolente, sensual o juguetona (Sátiros, Delfines, Centáurides, Sirénidas…). Ya que la Ferocidad afecta directamente en los PG Totales, la mayoría de las criaturas tienen unos PGs Totales bajos (4 u 8 con Vigor Sobrenatural) y normalmente se les puede denominar como «no combatientes», lo que NO necesariamente les hace indefensos o desarmados (los Silvanios, por ejemplo, son bastante buenos abatiendo indeseables intrusos desde sus escondrijos).

Así pues, ¿Qué es lo que tienen las Gentes Peligrosas que sus primos más comunes carecen? Echando una ojeada a las entradas del *Compendio,* veremos que a estas Gentes Peligrosas se las puede clasificar en cuatro categorías principales:

a) Seres definidos como una versión 'especial' o 'campeón' de una Gente más general (Centauros Quironios, Sagitarios, Ubasti de Sangre Real).

b) Seres inherentemente más Peligrosos que la mayoría de las Gentes por tener una fuerza o agilidad superior (Leónidos, Lagártidos, Ogros, Trogloditas).

c) Seres que bien podrían tener la categoría de Monstruos pero que no lo son (como los Cíclopes Menores, Klaatakaa'rr) – 'cuasimonstruos', si quieres.

d) Seres que tienen una verdadera cultura guerrera y una tradición de habilidad marcial (opuesta a una cultura tribal y una tradición de salvajismo y violencia): esta categoría incluye a los Nobles Atlantes, Hombres Halcón, Mirmidones, Obsidianos, Titanianos.

Los Maze Masters siempre deberían tener en cuenta estas categorías al diseñar una nueva Gente; si tu Gente es combativa pero no puede incluirse realmente en una de las cuatro categorías especiales listadas arriba, entonces probablemente deberías colocar su Ferocidad al rango normal de Agresiva (+1).

También recuerda que el rango de Ferocidad de una criatura tiene gran influencia en sus PGs Totales y esto es especialmente importante en el caso de los seres de tamaño Mediano: dependiendo de su Ferocidad, una criatura Mediana tendrá un total de 4 PGs (Pacífica), 8 (Agresiva), 12 (Peligrosa) o 16 (Mortal), con un +4 adicional con la habilidad de Vigor Sobrenatural. Estos valores se pueden comparar con los PGs Básicos de los guerreros: 12 a nivel 1, 16 a nivel 2, etc. En otras palabras, un único guerrero de nivel 1 suele ser más peligroso en combate que una único Hombre Bestia… lo que es una de las razones por las que a las Gentes normalmente se las suela encontrar *en grupos*.

Soy Gente, ¡y estoy orgulloso de ello!

Mientras que la fuerza de un Monstruo suele estar ligada con su tamaño monstruoso o habilidades especiales, la fuerza de las Gentes suele consistir en su número. La famosa excepción a la regla son Gentes con Poderes Psíquicos; incluso un único Señor de Estigia o Noble Atlante puede crear un montón de problemas para un grupo de nivel bajo, sobre todo si el Maze Master juega de acuerdo a su Astucia Ladina, lo que nos enlaza maravillosamente al siguiente punto…

Astucia

La Astucia de las Gentes es un factor mucho más variable que la Ferocidad o la Mística; ésta recorre todos los rangos posibles, de Corriente (0) a Ladina (+3), sin limitación o restricción particular. La forma más simple de medir el rango de Astucia de una nueva Gente es compararla con la Astucia de Gentes existentes. Aquí hay unos pocos ejemplos típicos de cada rango, cogidos del *Compendio de Criaturas*:

Corriente (0): Hombres Simio, Esclavos de Guerra Atlantes, Hombres Oso, Hombres Jabalí, Torocentauros, Brutauros, Cíclopes Menores, Hombres Degenerados, Mórlocs, Ogros, Orcos, Hijos de Dagón, Tríclopes, Trogloditas, Hombres Salvajes, etc.

Alerta (+1): Acteones, Centauros, Cinoscéfalos, Hombres Hiena, Leónidos, Licanos, Mirmidones, Obsidianos, Pueblo Arena, Pueblo Pantano, Titanianos, Tragos, Tritones, etc.

Sagaz (+2): Pueblo Abeja, Cárapax, Centauros Quironios y Sagitarios, Dicotomianos, Delfines, Aparecidos, Hombres Halcón e Icarios, Lagártidos, Sirénidas, Sátiros y sus tipos, Selenitas, Ubasti Común, Zorbas, etc.

Ladina (+3): Anubios, Nobles Atlantes, Derros, Ratianos, Hombres Serpiente, Acechantes Silenciosos, Señores de Estigia, Silvanios y Ubasti de Sangre Noble o Real.

Los Maze Masters también deberían tener en cuenta lo que implican estas características en términos de juego: la Astucia modifica la puntuación de Iniciativa y los bonificadores de Detección/Evasión. Es decir, la Astucia de un ser afecta a su habilidad para impactar primero en combate y también determina cuán difícil será sorprenderle, engañarle o emboscarle. La Astucia también influye en el uso de ciertas hab. especiales de una criatura, como Arma de Proyectil y Acechante, que son bastante comunes entre las Gentes. Además, si miras los ejemplos de arriba, deducirás lo siguiente:

a) Las Gentes que se describen como poco perceptivas, brutales o simplemente como estúpidas tienen Astucia Corriente (0), mientras que las Gentes que destacan por tener una mente despierta, ingenio, sabiduría o un intelecto superior son Sagaces (+2); las Gentes que parecen caer en algún punto entre estas dos categorías tienen (lógicamente) un rango de Astucia de Alerta (+1).

b) Con excepción de los Silvanios, a todas las Gentes Ladinas se las describe como absolutamente viles y depravadas. Muchas de ellas (Anubios, Nobles Atlantes, Derros, Hombres Serpiente, Señores de Estigia y Ubasti Noble) pertenecen (o descienden de) decadentes civilizaciones prehumanas. En otras palabras, una Astucia Ladina suele ser signo de una mente vil y cruel o una herencia antigua y corrupta.

Mística

Las Gentes suelen encontrarse en la parte más baja del espectro de la Mística: la mayoría de ellas tienen una Mística Normal (0) o Extraña (+1), dependiendo de cuán, en fin, «extrañas» son. La mayor excepción a esta regla son las Gentes con Habilidades Psíquicas, tales como los Anubios, Nobles Atlantes, Hombres Serpiente, Señores de Estigia o Ubasti de Sangre Real que tienen todos una Mística Preternatural (+2).

Así, en lo referente a las Gentes, Poderes Psíquicos y una Mística Preternatural parecen ir de la mano – lo que es bastante lógico (si es que la lógica se puede aplicar a tales seres). Como se dijo, el *Compendio* incluye un par de excepciones: los Selenitas (que tienen una Mística Preternatural pero carecen de Poderes Psíquicos) y los Aparecidos (que tienen Poderes Psíquicos pero tan sólo una Mística Extraña), dos Gentes que, curiosamente, tienen su origen en un mundo diferente (la Luna para los Selenitas y otro plano de existencia para los Aparecidos).

Ninguna de las Gentes puede tener una Mística Ultraterrena (+3): este rango supremo normalmente está restringido a la mayor parte de los Espíritus más poderosos y a algunos Monstruos (así como a aquellos Pegasos remendados – otro caso de imperturbable favoritismo por los caballos fantásticos).

Habilidades Especiales

Por regla general, las Gentes normalmente no tienen acceso a la mayor parte de las habilidades más espectaculares (o realmente *monstruosas*) tales como Arma de Aliento, Invulnerabilidad o Petrificación. Siempre son posibles las excepciones pero en la mayor parte de los casos suele bastar con dejar a la criatura fuera de la categoría de ente y meterla en otra clase (normalmente Monstruo).

Las habilidades típicas para las Gentes incluyen Acuática o Anfibio, Cargar a la Batalla, Presa, Veloz como el Rayo, Armas de Proyectil y Certera, Sentidos Agudizados, Acechante, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural y Alada. Otras posibilidades, menos comunes, incluyen Sexto Sentido, Poderes Psíquicos, Regeneración, etc.

Por último, debe tenerse en cuenta que no importa lo estúpidas o incapaces de prestar atención que sean, pues las criaturas categorizadas como Gentes nunca podrán ser Sin Mente: son, por definición, seres sensitivos con la capacidad de aprender, adaptarse y (en muchos casos) hablar su propio lenguaje.

Ejemplo de Creación de Gente: Hombre Tortuga

Concepto: O sea que necesitamos una criatura más para el *Bestiario Mítico* y todo lo que tenemos en el almacén es la ilustración de arriba. Una raza de Hombres Tortuga podría ser una población interesante (aunque algo exótica) para una Isla Misteriosa o actuar como guardianes de algún antiguo tesoro olvidado.

Tamaño: Incluso aunque su caparazón les haría muy fuertes y pesados, los Hombres Tortuga son de tamaño humano y por tanto se les califica como criaturas de tamaño Mediano.

Ferocidad: Ni Pacífica ni tampoco Peligrosa, a los Hombres Tortuga les daremos el rango Agresiva normal para las Gentes.

Astucia: Dada su apariencia, podemos asumir con seguridad que los Hombres Tortuga son bastante lentos y que no son particularmente despiertos, lo que les da una Astucia Corriente.

Mística: Definitivamente Extraño (en fin, miradles).

Habilidades Especiales: Su caparazón obviamente es una forma de Armadura Natural. Tras una rápida síntesis de la lista, también seleccionamos Anfibio, Presa, Vigor Sobrenatural y (sólo para hacerles un poco más especiales) Resistencia a la Magia.

Hombre Tortuga

Taxonomía : Gente

Descripción: Ver arriba.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Anfibio, Presa (Fortaleza 16), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas : Gloria 45, Sabiduría 30.

Monstruos

Monstruosidad Definida

Los Monstruos son, bueno, Monstruos – tienden a ser seres únicos, aberrantes e «imposibles» con desarraigo completo de cosas como vida social, credibilidad biológica o consistencia ecológica propia.

Nadie sabe cómo llegaron a la vida exactamente pero ciertamente no «nacen» como lo hacen los seres naturales: hasta donde los mismísimos Dioses saben, no existen hembras de Minotauros, Gorgonas macho o época de apareamiento para las Quimeras. Si tus «Monstruos» viven en comunidades, paren y hacen crecer a sus crías, entonces lo más probable es que no sean Monstruos, sino Gentes.

El tamaño es un componente esencial de la monstruosidad. Ya que el concepto de *monstruo* está ligado con la idea de una amenaza física directa hacia los humanos y otros seres de tamaño humano, los Monstruos Diminutos prácticamente son inexistentes y los Monstruos Pequeños son extremadamente raros: el *Compendio* lista sólo cuatro Monstruos Pequeños (Ojos Flotantes, Sirenas, Tragóstomos y, sí, Zorros Mágicos) y tan sólo un único Monstruo Diminuto (Estirges). Al contrario, muchos Monstruos tienen tamaño Grande o incluso Gigantesco.

Como se detalla más abajo, ser un Monstruo también incide directamente en los rangos de Ferocidad, Astucia y Mística de la criatura.

Ferocidad

La Ferocidad de un Monstruo siempre debería ser al menos Agresiva (+1) e incluso preferiblemente Peligrosa (+2), si no Mortal (+3). Aproximadamente el 50% de los Monstruos listados en el *Compendio de Criaturas* se califican como criaturas Peligrosas (+2). La otra mitad se distribuyen como sigue: Pacífica 2%, Agresiva 14%, Mortal 34%. En otras palabras, la Ferocidad de los Monstruos inherentemente es muy alta, siendo los Monstruos Peligrosos y Mortales los más comunes.

También debería tenerse en cuenta que los dos únicos «Monstruos Pacíficos» listados en el *Compendio* son casos especiales: Los Telquines son criaturas muy especiales a las que se etiquetó como Monstruos en vez de como Gentes debido principalmente a su muy especial origen (maldición divina, ya sabes); y (como esperabas…) las Babosas Gigantes, cuyo rango de Pacífica refleja obviamente su extremado, bueno, *ababosamiento* más que una especie de inclinación hacia la no violencia.

Monstruos & Tamaño: lo siento, ¡nada de Bebés Quimera!

Y Minotauros Enanos TAMPOCO.

Cuando diseñemos un Monstruo nuevo, no debemos dudar en hacerle Peligroso o incluso Mortal. Es lo que los Monstruos son, al fin y al cabo. Ten en cuenta que la Ferocidad de una criatura, como su Tamaño, tiene un impacto directo sobre sus Puntos de Golpe Totales. Esta es una de las razones por las que a montones de Monstruos clásicos de tamaño Mediano como Gorgonas o Minotauros se les dio una Ferocidad Mortal: no sólo les hizo muy letales en combate directo sino que les dio la cantidad máxima de PGs Totales para su Tamaño, concediéndoles un grado de resistencia y vitalidad realmente monstruoso.

Astucia

Aunque muchos Monstruos siguen el estereotipo de «criatura grande, malvada e idiota», muchos otros suelen tener una nivel de Astucia alto. El *Compendio de Criaturas* lista muy pocos Monstruos Sagaces (+2), lo que incluye a muchas criaturas tomadas de (o inspiradas por) el mito y la leyenda (Basiliscos, Quimeras, Fómoros, Gorgonas, Arpías, Lamias, Leucrotas, Mantícoras, Fénixes, Sirenas…), así como algunos feroces depredadores gigantes (Ratas Gigantes, Serpientes de Estigia) o seres famosos por su malignidad total (Malacornio, Tragóstomos).

Los Monstruos Ladinos (+3) son muy raros aunque sin duda existen – el *Compendio* lista varios ejemplos de tales criaturas, todas conocidas por su propensión al engaño, la tentación o a acechar a sus víctimas u oponentes: Asiba, Hijas de Aracne, Ojos Flotantes, Esfinges, Telquines y (de nuevo…) Zorros Mágicos.

Mística

Puesto que la Mística está relacionada en parte con cuán raro es el aspecto de la criatura o cuán antinatural es, la mayoría de los Monstruos tendrán un rango Extraño (+1) de Mística.

Alrededor del 55% de los Monstruos del *Compendio de Criaturas* son Extraños. Los demás se reparten por igual entre el rango Normal (0) y Preternatural (+2).

Existe, como es habitual, una excepción proverbial: el Fénix, el único Monstruo del *Compendio* agraciado con una Mística verdaderamente Ultraterrena (+3), aunque esto obviamente refleja la naturaleza única de su existencia mítica (e incluso mística).

Un análisis más detallado de la distribución de rangos de la Mística entre los muchos Monstruos descritos en el *Compendio* nos conduce a algunos resultados interesantes, que podemos resumir como sigue:

a) La Mística de un Monstruo siempre deberá ser Extraña (+1), a menos que haya una buena razón para degradarla a Normal (0) o mejorarla hasta Preternatural (+2), como se detalla abajo.

b) Los Monstruos que simplemente son versiones gigantes de animales comunes (Jabalíes Gigantes, Toros Gigantes, Arañas de las Cavernas, etc.) deberían tener una Mística Normal (0).

Esto también se aplica a dinosaurios (Pterodáctilos, Tiranosaurios), cuasidinosaurios (Gigantosaurios) e insectos monstruosos (como los Estirges, que son, después de todo, una especie de mosquitos gigantes).

Este razonamiento también puede hacerse extensible a los Gigantes (¡la «versión gigante» de los humanos!), así como a los que siguen siendo totalmente humanoides – cualquier otra desviación anatómica seria del modelo humanoide (como el único ojo de los Cíclopes Gigantescos o las dos cabezas de los Gigantes… Bicéfalos) será suficiente para aumentar la Mística del ser a Extraño (+1). Las excepciones siempre son posibles: el *Compendio* incluye unos pocos Monstruos con Mística Normal que no podríamos integrarles en la categoría (b) descrita arriba: Abominatol, Hombres Tigre de Katai, Horror de Pantano, Nube Carnívora y Trólido.

Unos buenos argumentos para conceder a un Monstruo una Mística Preternatural (+2) en lugar de Extraño (+1) incluyen los siguientes:

- Tener la habilidad Petrificación (Basiliscos, Cocatrices, Fómoros, Gorgonas).

- Tener Cabezas Múltiples de diferente tipo (Quimera).

- Ser un reptil con Cabezas Múltiples (Hidras).

- Tener Tamaño Grande, el cuerpo de un felino cuadrúpedo *y* una cabeza de aspecto humano (Esfinge, Lamassu).

- Tener la parte superior del cuerpo de humana y la inferior de un reptil (Hijos de Cécrope, Lamia).

- Parecer un mal sueño de un taxidermista demente (Mantícora, Peritón, Quimera).

- Tener apariencia inenarrable y nombre Lovecraftiano (Aberración Reptante, Cosa de Siete Mandíbulas).

- Tener Poderes Psíquicos – un don raro para Monstruos (Lamia, Ojo Flotante, Psicotauro).

- Tener poderes mágicos únicos sobre los elementos (Fómoros, Telquines).

- Ser una versión caótica, retorcida y maligna de una benevolente Bestia fantástica (Malacornio).

- Ser un Monstruo sagrado o relacionado con una deidad (Águila Olímpica, Serpiente de Estigia).

- Tener ojos por todo su cuerpo (Argusoide).

- Ser una variante de un Monstruo que ya existe, con una Mística más alta como su única *razón de ser* (Albinotauro).

Estas directrices sólo afectan a los Monstruos, y sólo son, bueno, directrices; las excepciones y los casos especiales siempre son posibles (como los Catoblepas, el único Monstruo del *Compendio* con la habilidad de Petrificación pero sólo una Mística de Extraño (+1).

Ejemplo de Creación de Monstruo: Monstruo del Lago

Concepto: Supongamos que queremos diseñar un gran monstruo de lago inspirado en Nessie y otras criaturas legendarias similares. También decidimos que, al contrario que Nessie, nuestro Monstruo del Lago será perfectamente capaz de abandonar su lago y andar sobre la tierra (para ver las caras que ponen los jugadores cuando esto ocurra en mitad de la partida).

Tamaño: Obviamente es un Monstruo Gigantesco.

Ferocidad: Como la mayoría de los Monstruos, la Ferocidad de esta criatura se encontrará entre Peligrosa y Mortal. Como somos incapaces de imaginárnosla en la mente, echaremos un ojo a una criatura razonablemente similar en el *Compendio de Criaturas* y encontramos que la Serpiente Marina es Peligrosa; como no existen ninguna razón por la que podamos suponer que los Monstruos de Lago deberían ser inherentemente más mortales que sus primos marinos, nos decidimos por Peligrosa.

Astucia: Decidimos hacer a nuestra criatura Alerta, como la Serpiente Marina.

Mística: Aquí, de nuevo, no existe una razón para desviarnos de la plantilla de Serpiente Marina así que nuestro Monstruo del Lago será Extraño.

Habilidades Especiales: Consultando la lista de la *Guía del Maze Master*, elegimos las siguientes habilidades especiales – claramente obvias – para nuestro Monstruo del Lago: Anfibio, Temible, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido (lo que la hará una criatura más difícil de engañar), Vigor Sobrenatural, Regeneración, Piel Dura, Arrollar (puesto que, al contrario que la Serpiente Marina, nuestro Monstruo del Lago puede caminar por el suelo).

Monstruo del Lago

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Monstruo de lago anfibio con cuatro patas.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 15

Melé: +8

Daño: 3d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 50

Detección/Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Anfibio, Temible, Resistencia a la Magia, Regeneración (3 PGs/asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Arrollar.

Recompensas: Gloria 850, Sabiduría 60.

- Ey, Sr. Aedo, ¿sabías que tengo Resistencia a la Magia?

Habilidades Especiales

Como se mencionó arriba, los Monstruos tienen acceso a la mayor parte de las habilidades especiales más espectaculares (o atroces) como Arma de Aliento, Temible, Invulnerabilidad, Cabezas Múltiples o Petrificación.

La mayoría de los Monstruos suelen ser difíciles de matar; Vigor Sobrenatural, una habilidad muy común en los Monstruos, les da PGs adicionales y les hace inmunes a los venenos (lo siento, tíos, ¡no os van a valer esos trucos baratos de 'flecha envenenada' contra mi Quimera!) e incluso para aquellos que no disfrutan de una Invulnerabilidad total, normalmente habrá alguna otra habilidad que les hará más duros de pelar, como Piel Dura, Armadura Natural o Regeneración.

Muchos Monstruos también tienen Resistencia a la Magia, lo que les da una buena Fortaleza Mística para defenderse contra los ataques o trucos de la mayoría de los magos; No obstante, debería tenerse en cuenta que la mayoría de los Monstruos siguen siendo más vulnerables (o 'menos impenetrables') a los efectos de la magia que a los efectos del combate directo. Esta es una de las razones por las que la mayor parte de los grupos de aventureros de *Mazes & Minotaurs* incluyen al menos un mago: no importa cuán resistentes o valerosos sean tus guerreros, llegará el día en que un certero rayo de Ira Divina o un oportuno Esclavitud de un hechicero salvarán el día…

Espíritus

La Naturaleza de los Espíritus

Los Espíritus son seres de otro mundo inherentemente preternaturales que tienen una fuerte conexión con alguna fuerza cósmica – sea la divinidad, la naturaleza, el destino, el caos o la muerte. A pesar de lo que el término «Espíritu» puede implicar para algunos lectores, no todos los Espíritus son seres etéreos e incorpóreos: mientras que algunos *son* Etéreos (como Cacodemonios, Carontes, Eolianos, Flamoides y, por supuesto, Fantasmas), muchos de los Espíritus detallados en el *Compendio de Criaturas* tienen un cuerpo o, al menos, una envoltura corporal tangible. Ejemplos de estos «Espíritus encarnados» incluyen a las Alseides, Brujas, Curetes, Empusas, Furias, Keres, Lares, Lémures, etc.

Los Espíritus vienen en todas las formas y estilos

También debe tenerse en cuenta que el ser un Espíritu no impide que la criatura sea Sin Mente – de hecho, muchos Espíritus poseen esta habilidad especial que, en su caso, suele reflejar su ausencia de emociones, libre albedrío o personalidad más que su falta de determinación o procesos mentales.

Por alguna arcana razón mítica, los Espíritus suelen ser de Tamaño Mediano; el *Compendio de Criaturas* tan sólo lista tres Espíritus Pequeños (Lares, Lechuzas Oráculo y Lémures) y dos Grandes (Dioses Sombra y Estiquios); podemos deducir de esto que no existen ni Espíritus de Tamaño Gigantesco ni Diminuto (y no, los Dioses NO son Espíritus Gigantescos; son Deidades, algo completamente diferente).

Como se detalla abajo, los Espíritus suelen tener un rango de Mística alta y normalmente son las únicas criaturas que pueden alcanzar el nivel de Mística supremo de Ultraterreno. Su Ferocidad y Astucia varía mucho y pueden alzar los niveles supremos de Mortal o Ladina.

Ferocidad

El rango de Ferocidad de un Espíritu puede interpretarse de muchas maneras – como una medida normal de su habilidad combativa o más como un reflejo místico de su persistencia e implacabilidad. El rango de Ferocidad de un Espíritu puede recorrer la gama completa desde Pacífico (0) a Mortal (+3); de hecho, el *Compendio de Criaturas* lista más Espíritus Peligrosos o incluso Mortales que Agresivos o Pacíficos:

Pacífica (0): Fantasmas, Lares, Lechuzas Oráculo.

Agresiva (+1): Alseides, Eolianos, Fantasmas, Lémures.

Peligrosa (+2): Carontes, Dioses Sombra, Empusas, Estiquios, Fantasmas, Flamoides, Sombras.

Mortal (+3): Brujas, Cacodemonios, Curetes, Furias, Keres, Salamandras.

En términos de juego la Ferocidad pierde parte de su importancia para Espíritus Etéreos (y otros seres Etéreos) ya que estos seres normalmente no pueden realizar ataques físicos (de ahí que no tengan una puntuación de Melé efectiva); no obstante aún sigue siendo una característica importante incluso para estas criaturas incorpóreas ya que también afecta a sus PGs Totales así como a su Iniciativa.

Astucia

Los Espíritus siempre deberían estar al menos Alerta (+1) y pueden ser fácilmente Sagaces (+2) o incluso Ladinos (+3). Los siguientes ejemplos pueden ayudar a los Maze Masters a valorar el rango de Astucia de sus propias creaciones Espirituales:

Alerta (+1): Carontes, Curetes, Dioses Sombra, Eolianos, Estiquios, Fantasmas, Flamoides, Furias.

Sagaz (+2): Alseides, Fantasmas, Keres, Lares, Lémures, Sombras.

Ladina (+3): Brujas, Fantasmas, Cacodemonios, Lechuzas Oráculo.

Mística

Naturalmente la Mística es el fuerte los Espíritus. La Mística de un Espíritu debería ser Preternatural (+2) o Ultraterrena (+3), dependiendo de su nivel de poder global, como muestran los siguientes ejemplos:

Preternatural (+2): Brujas, Alseides, Carontes, Empusas, Estiquios, Fantasmas, Lares, Lémures.

Ultraterreno (+3): Cacodemonios, Curetes, Dioses Sombra, Eolianos, Flamoides, Furias, Keres, Lechuzas Oráculo, Salamandras, Sombras.

Habilidades Especiales

Algunas habilidades especiales son obligatorias para los Espíritus. Todos los Espíritus tienen Resistencia a la Magia y o son Etéreos o (si poseen cuerpo) tienen Vigor Sobrenatural.

Además de estos beneficios automáticos, los Espíritus tienen acceso a una amplia mayoría de otras habilidades, que incluyen (aunque no están limitados a ellas) Temible, Invulnerabilidad, Drenar Energía Vital, Veloz como el Rayo, Sin Mente, Poderes Psíquicos, Regeneración, Sexto Sentido y Acechante.

¿Qué hace el Hombre Verde aquí?
Compruébalo en la página siguiente…

Ejemplo de Creación de Espíritu: El Hombre Verde

Concepto: Después de leer un libro fascinante sobre *El Hombre Verde* (ya sabéis, esas extrañas y perturbadoras esculturas de caras frondosas que surgieron en algunas iglesias medievales), decido que un "Hombre Verde" sería un interesante tipo de Espíritu para M&M – sería un Espíritu del bosque, humanoide hecho de vegetación viva, no necesariamente malvado aunque implacable con los que dañan el bosque o profanan su sagrado dominio.

Tamaño: Mediana (aproximadamente del tamaño de un hombre).

Ferocidad: El Hombre Verde es un Espíritu Peligroso (+2) – "tan peligroso como el bosque en sí mismo".

Astucia: El Hombre Verde es un Espíritu sabio y astuto aunque no es dado a realizar crueles tretas; Le daré un rango de Astucia de Sagaz (+2).

Mística: ¿Preternatural o Ultraterreno? Como el Hombre Verde parece ser un Espíritu muy terrenal, decido reducir su rango (aunque aún sea muy alto) a Preternatural (+2).

Habilidades Especiales: Como el Hombre Verde es un Espíritu y tiene cuerpo físico, automáticamente tendrá Resistencia a la Magia así como Vigor Sobrenatural. Desde el principio, tomo algunas decisiones obvias para mi guardián del bosque: Camuflaje (en la hierba), Regeneración, Sentidos Agudizados, Sexto Sentido y Acechante. Una Agilidad Sobrenatural también podría ir bien al concepto de un "cuerpo hecho de hojas"; también quiero darle el poder para atrapar a sus oponentes con enredaderas vegetales – algo como la habilidad Enredar lo representaría perfectamente. Por último, decido conferir a mi Hombre Verde de Invulnerabilidad, enfatizando su enlace con las fuerzas primordiales de la vida.

.

El Hombre Verde

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Ver arriba.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 24

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +12 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Camuflaje, Enredar (3 m., Fortaleza 16), Invulnerabilidad, Resistencia a la Magia, Regeneración (1 PG por asalto), Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 130, Sabiduría 120.

Animados

Artificial & Antinatural

Los Animados son criaturas animadas artificialmente; en su mayor parte son construcciones mecánicas o estatuas que se les infundió vida con magia aunque esta categoría de criaturas también incluye a algunas formas de vida vegetales, minerales o completamente antinaturales, como las Enredaderas de Tántalo y Pitones de las Rocas, así como varios tipos de no muertos animados por la nigromancia (Esqueleto, Sabueso de Estigia, Momia, etc.). Los Animados se muestran en todas las formas posibles: humanoide, cuadrúpedo, con forma de ave, insectoide, serpentino, aracnoide… Asimismo, pueden ser de cualquier Tamaño desde Pequeños hasta Gigantescos; no obstante la mayoría serán Medianos o Grandes.

Los Animados son, por definición, criaturas Sin Mente. La única excepción listada en el *Compendio* es la Alga de Ataque vegetal; que esta excepción sea una equivocación o una característica única queda a discreción del Maze Master. Debido a su carencia de mente y naturaleza artificial, los Animados suelen comportarse de un modo bastante uniforme y repetitivo, lo que les hace muy diferentes de otras criaturas: su capacidad de tomar decisiones es prácticamente inexistente y de hecho a menudo existen para un único y muy específico propósito del que nunca se desviarán de forma voluntaria. No obstante, ten en cuenta que las criaturas Sin Mente son inmunes a las 'tretas astutas', como se detalla en el artículo del *MT 4 Treta o Amenaza*.

Ferocidad

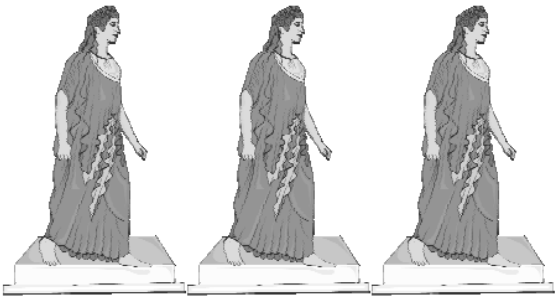
La Ferocidad de un Animado puede ser cualquiera desde Pacífica (Keledón Cantor) a Mortal (Guerrero de Hierro). En definitiva, dependerá del propósito para el que fue creado el Animado. Animados realmente Mortales son raros (sólo se listan tres en el *Compendio de Criaturas*: Guerreros de Hierro, Minotones y Estatuas Titánicas); la mayoría de los Animados preparados para el combate serán Agresivos (+1) o Peligrosos (+2), dependiendo de cómo de resistentes, implacables y difíciles de vencer quieras que sean.

Astucia

Al ser Sin Mente, los Animados son incapaces de improvisar, aprender de sus experiencias, resolver pistas o utilizar tácticas complejas. La Astucia suele ser el punto débil (o quizás la "pieza perdida") de los Animados. Todos los Animados deberían tener una Astucia Corriente, como le corresponde a una criatura Sin Mente, a menos que sus acciones estén controladas *directamente* por un agente interno o externo, en cuyo caso su Astucia será la del agente operador (como es el caso del Armamento Derros).

Mística

La Mística, como la Astucia, está muy bien definida para los Animados. Casi todos los Animados descritos en el *Compendio de Criaturas* tienen una Mística Extraña, excepto los tres casos especiales detallados abajo. Así que, en otras palabras, ser una criatura artificial es suficiente para ser Extraño (+1), pero no lo suficiente para ser Preternatural (+2) o incluso Ultraterreno (+3), lo que normalmente denotaría algún tipo de habilidad psíquica superior o un vínculo con alguna fuerza mística superior y desconocida.



Un trío de Mujeres Trituradoras comenzando a animarse

Las tres excepciones descritas en el *Compendio* son las Algas de Ataque (el único Animado con un rango de Mística Normal), las Momias y las Estatuas Titánicas (que ambas tienen una Mística Preternatural) y la Cabeza Trágica Flotante (el único Animado con Mística Ultraterrena). Cada una de estas excepciones son de hecho un caso especial, con una buena razón para no tener la Mística habitual: al contrario que todos los demás Animados, las Algas de Ataque parecen formas de vida naturales y no animadas por algún tipo de magia (al contrario, por ejemplo, que las Enredaderas de Tántalo); las Momias son, en fin, criaturas realmente *místicas* (bueno, al menos más que otros Animados no muertos, que son poco menos que huesos andantes) y la Cabeza Trágica Flotante es, esto… una Cabeza Trágica Flotante. Respecto a la Estatua Titánica, preguntad a Hefesto – quizás los Animados cogidos de las películas de Ray Harryhausen siempre tengan un tratamiento especial.

Habilidades Especiales

Ser Sin Mente les hace completamente inmunes a la Hechicería, Magia Poética y poderes similares… pero hay que tener en cuenta que ningún Animado (excepto la muy anómala Cabeza Trágica Flotante) descrito en el *Compendio* tiene Resistencia a la Magia, presumiblemente porque una criatura animada por la magia no puede ser inherentemente resistente a sus efectos (ser Sin Mente es una cosa totalmente diferente). Esta falta de Mente también parece incompatible con Poderes Psíquicos y habilidades perceptivas como Sentidos Agudizados o Sexto Sentido. Otras habilidades muy místicas como Drenar Energía Vital o Etéreo también parecen estar fuera de su alcance (aunque, ey, nunca se sabe - ¿qué tal unos hologramas vampíricos de la Edad del Bronce?).

No obstante como lado positivo, muchos Animados tienen Vigor Sobrenatural, reflejando un nivel superior de energía mágica o mecánica. Otras habilidades apropiadas para Animados incluyen Armadura Natural o incluso Invulnerabilidad.

La Trágica Excepción Flotante

La extravagante e inescrutable Cabeza Trágica Flotante (*Compendio de Criaturas* Pág. 26) parece representar la excepción viviente (¿?) a varias de las observaciones presentadas en este artículo sobre Animados. Con una Astucia Ladina, Mística Ultraterrena, Sexto Sentido y Resistencia a la Magia, la Cabeza Trágica Flotante claramente se salta todas las reglas existentes de diseño de Animados. De hecho, puede que alguien se pregunte si esta estrambótica criatura es realmente un Animado (o incluso una criatura); por lo que sabemos de ella, la Cabeza Trágica Flotante podría ser un *vehículo* o construcción controlada por un agente externo extradimensional (y si esto fuera cierto, recuerda que lo leíste aquí primero).

Ejemplo de Creación de Animado: La Mujer Trituradora

Concepto: Imagina la estatua de una bella mujer, que te acogiera en sus hermosos brazos de bronce… y que de repente te triturara sin piedad hasta la muerte en su irrompible abrazo. Esta idea de criatura se inspiró en un famoso relato corto de Prosper Mérimée llamado *La Vénus d'Ille*. Tal ser podría ser el autor de un delito muy interesante en un escenario estilo novela policíaca en una habitación cerrada; alternativamente, una legión entera de Mujeres Trituradoras avanzando hacia los aventureros al mismo paso mecánico con sus brazos completamente abiertos y una expresión triste e inalterable en sus esculpidos rostros también podría crear una escena de pesadilla (y algo Freudiana) para un escenario más orientado hacia el combate.

Tamaño: Mediana.

Ferocidad: Al principio, quería hacer que la Mujer Trituradora fuese absolutamente Mortal pero tiene más sentido que sea 'sólo' Peligrosa, estando a la par que los Hombres de Midas y las Cariátides Vivientes, más que como máquinas de matar definitivas como Guerreros de Hierro o Minotones.

Astucia: Corriente, como todos los Animados.

Mística: Extraño, como la vasta mayoría de Animados.

Habilidades Especiales: Sin Mente y Vigor Sobrenatural parecen bastante obligatorias. El modo de ataque de la Mujer Trituradora también requiere Presa y Daño Aplastante. Su piel de bronce le concederá Armadura Natural.

Mujer Trituradora

Taxonomía: Animado

Descripción: Ver arriba.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4

Daño: 1d6 (Daño Aplastante)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Daño Aplastante, Presa (Fortaleza = 16), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 70, Sabiduría 20.

Nota: La Presa y el posterior Daño Aplastante son las únicas formas de ataque de la Mujer Trituradora.

Esto concluye nuestra exploración del Fino Arte de Creación de Criaturas. ¡Divertíos realizando vuestras propias monstruosidades!

Oliver Legrand (2009)

APÉNDICE 2
DONDE HABITA LO SALVAJE

Criaturas M&M por Hábitat, por **Colin Chapman**, con ayuda de **Lyzi Shadow** & **Olivier Legrand**

*Las siguientes páginas listan los hábitats más comunes para varias criaturas del vasto bestiario de **Mazes & Minotaurs.** No obstante, esto tan sólo es una guía; un Maze Master debería sentirse libre de situar cualquier criatura en cualquier lugar que elija, especialmente si esto hace que la aventura sea más interesante para los jugadores (y más desafiante para los aventureros). Cada criatura está listada con su correspondiente número de página del **Compendio de Criaturas** – y/o, en el caso de varias criaturas nuevas en números pasados del **Minotauro**, con la letra M seguida de la publicación y el número de página. Este artículo también os dará una excusa excelente para reimprimir algunas de las maravillosas ilustraciones de nuestro amigo Croquefer del **Compendio de Criaturas**.*

Áreas Rurales

Águila Común 8
Caballo Común 24
Carnero Común 29
Ciervo Común 41
Gato 169 o M6-29
Humano 91-91
Impostauro 113
Lar 99
Lémur 100
Toro Común 157
Zorro Común 165

Ártico

Águila Común 8
Albinotauro 110
Dragón de hielo 54 o M4-42
Gran Oso Hiperbóreo 127
Hijos de Ymir 79 o M6-25
Lobo Común 104
Lobo Hiperbóreo 105
Rinoceronte Hiperbóreo 138
Zorro Común 165

Bastiones Estigios

Archidemonio, Tipo I (Balotauro) 13 o M3-34
Archidemonio, Tipo II (Dracodemonio) 13 o M3-34
Archidemonio, Tipo III (Tánator) 14 o M3-35
Archidemonio, Tipo IV (Avernamazonas) 14 o M3-35
Empusa (de noche) 55
Esqueletauro 111 o M7-46
Esqueleto 60
Hipodragón 80
Malacornio 163
Minotauro Estigio 116 o M7-46
Sabueso de Estigia 140
Señor de Estigia 144
Serpiente Estigia 146
Sombra 150

Bosques

Acteón 7
Águila Común 8
Araña Gigantesca 11
Arpía Clásica 17 o M3-31
Bruja 23
Calibán 142
Catoblepas 31
Centauro Silvanio 36 o M3-33
Ciervo Común 41
Ciervo Mágico 41
Cinoscéfalo 42
Cocatriz 42
Enkidu (Tierra del Sol) M8-21
Enredadera de Tántalo 56
Espectro (Hiperbórea) 59 o M6-26
Estiquio 61
Fauno 142
Gigante Bicéfalo 66
Gigante Común 67
Hamadríade 73 o M3-31
Hombre Jabalí 84
Hombre Verde 176 o M6-36
Humano 90-91
Impostauro 113
Jabalí de la Destrucción 94
Jabalí Gigante 94
Jabalí Mágico 94
Jabalí Mágico Gigante 95
Jabalí Salvaje 95
Lican 103
Lobo Común 104
Lobo Hiperbóreo 105
Minotauro 109
Mirmidón 118
Orcoi 126
Oso Pardo 128
Peritón 129
Pueblo Abeja 133
Quimera 135
Sátiro 141
Semisátiro 142
Señor de la Carroña *(Dwimmerlaik)* (Hiperbórea) 145 o M6-26
Sileno 143
Silvanio 148
Titán de Madera 154
Trago 159
Tragóstomo 159
Unicornio Clásico 163
Zorro Común 165
Zorro Hiperbóreo 165
Zorro Mágico 165
Zorro Teumesio 166 o M2-31

Cielo

Águila Común 8
Águila Gigante 8
Ave de Ares 19
Ave de Bronce 19
Dragón 53
Eoliano 57
Grifo 70
Grifón 70
Hombre Halcón 83
Murciélago Gigante 120
Nube Carnívora 123
Unicornio Volador 164

Cielo (cont.)

Buitre Tricéfalo 23
Fénix 62
Hipogrifo 80
Icario 92
Keledón Cantor 95
Ker 96
Klaatakaa'rr 96
Lamassu 97
Lechuza Oráculo 99
Mantícora 106
Pegaso 128
Pegatauro 129
Peritón 129
Pterodáctilo 132
Roc 139
Shedu (Tierra del Sol) M8-23
Sirena 149

Cuevas

Albinotauro 110
Araña de las Cavernas 11
Araña Gigantesca 11
Argusoide 15
Arpía 16
Bruja 23
Cocatriz 42
Empusa (durante el día) 55
Gemetauro 111
Gigante Bicéfalo 66
Gigante Común 67
Gorgona 68
Hija de Aracne 77
Hombre Oso 84
Hombre Salvaje 85
Minotauro 109
Minotauro Danzante 114
Minotauro de Bronce 115
Minotauro de Plata 115
Minotauro Rojo 117
Murciélago Gigante 120
Ogro 124
Oso de las Cavernas 127
Oso Pardo 128
Psicotauro 117
Rata Gigante 137
Ratiano 137
Titán de Piedra 155
Troglodita 161

Desiertos

Águila Común 8
Águila Gigante 8
Anubio (Reino del Desierto) 10
Árbol Sangriento 12 o M5-38
Asiba (Reino del Desierto) 18
Basilisco 22
Buitre Tricéfalo 23
Camello 27 o M5-38
Campeón Anakita (Tierra del Sol) 32 o M3-36
Cocatriz 42
Demonio de Arena 48 o M5-40
Demonio de la Sed 49 o M5-40
Demonio Espejismo 49 o M5-39
Escorpión Gigante 58
Esfinge (Reino del Desierto) 59
Esqueleto (con Anubios) 60
Fénix 62
Gorgotauro (Tierra del Sol) 112
Hombre Hiena (Midia) 83
Horror Encapuchado 88
Humano 90-91
Leónido (Midia) 102
Leucrota (Midia) 102
Minotauro Dorado (Tierra del Sol) 116
Minotauro Rojo 117
Pueblo Arena (Reino del Desierto) 133
Pueblo Escorpión 134
Rata Gigante 137
Serpiente Gigante 146
Shaalud 147 o M5-41
Ubasti (Reino del Desierto) 162
Zorro Común 165

El Inframundo

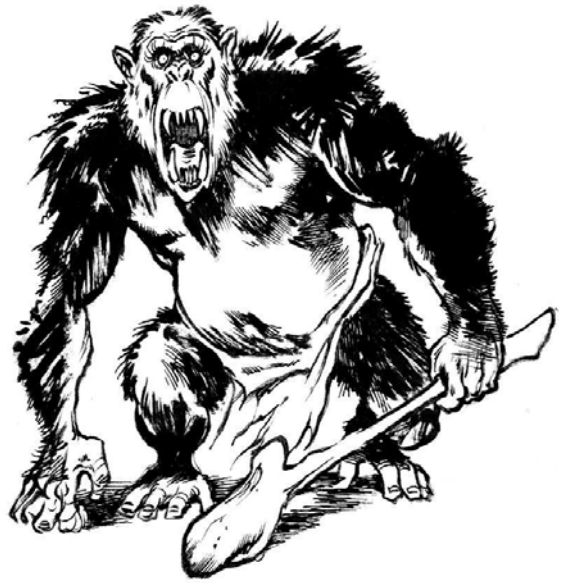
Argusoide 15
Cacodemonio 26
Caronte 30
Cerberión 38 o M2-29
Cerbero 37
Empusa 55
Fantasma 62
Gorgona 68
Ker 96
Mastín del Orco 38 o M2-30
Sombra 150

Entorno Urbano

Autómata (palacios) 18
Caballo Común 24
Coloso de Bronce (palacios) 44
Fantasma 62
Gato 169 o M6-29
Guerrero de Hierro (palacios) 72
Humano 90-91
Lamassu (palacios, Tierra del Sol) 97
Rata Gigante (alcantarillas) 137
Ratiano (alcantarillas) 137
Shedu (palacios, Tierra del Sol) M8-23

Islas Remotas

Argusoide 15
Arquero Mecánico 17
Autómata 18
Ave de Bronce 19
Caballo de Bronce 25
Cabeza Trágica Flotante 26
Carnero Dorado 30
Catoblepas 31
Cíclope Gigantesco 40
Coloso de Bronce 44
Dragón 53
Escarabajo Argénteo 58
Estatua Titánica 60
Fénix 62
Gigante Bicéfalo 66
Gigante Común 67
Gorgona 68
Guerrero de Hierro 72
Hombre Tortuga 172 o M6-32
Humano 90-91
Keledón Cantor 95
Minotón 118
Mujer Trituradora 177 o M6-37
Muscus (cerca de Rabdosianos) 121
Quimera 135
Rhabdosiano (cerca de Muscusii) 121
Roc 139
Sirena 149
Titán de Piedra 155
Titaniano 155
Toro de Bronce 158



Junglas

Águila Común 8
Araña Gigantesca 11
Catoblepas 31
Cocatriz 42
Elefante 55
Enredadera de Tántalo 56
Estiquio 61
Hombre Salvaje 85
Hombre Simio 86
Hombre Tigre de Katai 86
Humano 90-91
Infierfante 93
Leónido 102
Pterodáctilo 132
Serpiente Gigante 146
Tarasca 152
Tétrax 153
Tiranosaurio 153

Laberintos

Albinotauro 110
Argusoide 15
Arquero Mecánico 17
Autómata 18
Carnero Dorado 30
Coloso de Bronce 44
Toro de Bronce 158
Estatua Titánica 60
Gemetauro 111
Gorgotauro 112
Guerrero de Hierro 72
Megatauro 114
Minotauro 109
Minotauro Danzante 114
Minotauro de Bronce 115
Minotauro de Plata 115
Minotauro Rojo 117
Minotón 118
Mujer Trituradora 177 o M6-37
Pitón de las Rocas 132
Psicotauro 117
Rata Gigante 137
Shabti (Reino del Desierto) 148 o M5-41
Titán de Piedra 155

Llanuras

Águila Gigante 8
Arimaspio (Este de las Montañas de Tánatar) 16
Bestia Aberrante 22
Brutauro 33
Buitre Tricéfalo 23
Caballo Común 24
Caballo Mágico 24
Carnero Común 29
Carnero Gigante 29
Carnero Mágico 29
Catoblepas 31
Centáuride 34

Llanuras (cont.)

Centauro 33
Centauro Quironio 34
Centauro Silvanio 36 o M3-33
Cinoscéfalo 42
Dios Sombra 52
Elefante (Tierra del Sol) 55
Equinio 57
Humano 90-91
Impostauro 113
Lémur 100
León Común 100
León Gigante 100
León Mágico 101
Leónido 102
Lican 103
Licocentauro 104
Lobo Común 104
Mastín Espectral 107 o M2-31
Minotauro Dorado (Arcadia) 116
Mirmidón 118
Onocentauro 125
Orícter (Midia) 127
Pegaso 128
Rinoceronte Común 138
Rinotauro 138
Sagitario 35
Satitauro 37
Toro Común 157
Toro Gigante 157
Toro Mágico 157
Torocentauro 158
Zorro Común 165
Zorro Mágico 165

Mar

Acechador Abisal 6 o M1-32
Alga de Ataque 9
Caballo Marino 25
Cangrejo Gigante 27
Delfín 48
Fómoros 63
Gorgona Marina 69 o M1-37
Gran Pulpo 69 o M1-35
Hexápodo 74 o M1-32
Hidra Marina 75
Hijo de Dagón 78
Hogrebos (Umbria) 81 o M1-33
Horror Marino 89
Humano (costa / tripulación de barco) 90-91
Ictiocentauro 92
Ictiosátiro 93 o M1-33
Langostos 98 o M1-34
León Marino 101
Medusa Psíquica 108 o M1-36
Merión 109 o M1-35
Mórid 119 o M1-36
Pez Asesino 131 o M1-34
Quinotauro 136
Serpiente Marina 147
Sirena (costa) 149
Sirénida 150
Telquine 152
Tirodón 154 o M1-37
Titán Marino 156 o M1-38
Tritón 160

Marismas

Bafarón 21
Fantasma 62
Hidra Cantora 74 o M4-42
Hidra Clásica 75
Hidra Serpentina 76 o M3-32
Humano 90-91
Pueblo Pantano 135
Rata Gigante 137
Serpiente Gigante 146

Montañas

Abominatol (Hiperbórea) 5
Águila Gigante 8
Bestia Aberrante 22
Bruja 23
Carnero Común 29
Carnero Gigante 29
Carnero Mágico 29
Dios Sombra 52
Draconiano (Montañas de Tánatar) 52 o M4-41
Dragón de Piedra (Montañas del Helicón) 54 o M4-43
Fénix 62
Gigante Bicéfalo 66
Gigante Común 67
Gigante de las Montañas 67
Gorgona (Montañas del Helicón) 68
Gorgotauro (Montañas del Helicón) 112
Grifo (Montañas de Tánatar) 70
Grifón (Montañas de Tánatar) 70
Gusano de Hielo (nieve) 72
Hijos de Ymir (Hiperbórea) 79 o M6-25
Hipogrifo (Montañas de Tánatar) 80
Hombre Degenerado (Montañas del Helicón) 82
Hombre Halcón 83
Hombre Salvaje 85
Hombres Azules (Huesos de la Guerra) 87 o M6-25
Horror Encapuchado 88
Humano 90-91
Icario 92
Impostauro (cerca de asentamientos) 113
Klaatakaa'rr (Caribdis) 96
Lémur 100
Leónido 102
Lican 103
Lobo Común 104
Lobo Bicéfalo (Montañas de Tánatar) 104
Lobo Hiperbóreo 105
Mantícora (Montañas de Tánatar) 106
Megalópode (nieve) 109
Minotauro 109
Minotauro de Bronce 115
Minotauro Dorado (Montañas del Helicón) 116
Minotauro Rojo (cerca de volcanes) 118
Nictogrifo (Montañas de Tánatar) 71
Ogro 124
Oso Pardo 128
Pegaso 128
Pegatauro (Montañas de Tánatar) 129
Pirohidra (cerca de volcanes) 76
Pitón de las Rocas 132
Quimera 135
Roc 139
Rugog 140
Serpiente Alada 146 o M4-43
Titán de Piedra 155
Titaniano 155
Trólido (Hiperbórea) 162
Unicornio Volador 164
Zorba (Montañas del Helicón) 165
Zorro Común 165
Zorro Mágico 165

Mundo Subterráneo

Acechante Negro 6
Acechante Silencioso 7
Albinotauro 110
Araña Gigantesca 11
Argusoide 15
Arquero Mecánico 17
Autómata 18
Babosa Gigante 21
Cacodemonio (cerca de volcanes) 26
Cárapax 28
Cíclope Menor (cerca de volcanes) 40
Coloso de Bronce 44
Cosa de Siete Mandíbulas 44
Dáctilo (Tierra del Sol) 47 o M8-54
Derros 50
Empusa 55
Engendro Lunar 56
Escarabajo Argénteo 58
Estatua Titánica 60
Flamoide (cerca de forjas de Cíclopes Menores) 63
Gigantosaurio 68
Gorgona 68
Grotesco 71
Guerrero de Hierro 72
Hija de Aracne 77
Horror Capricórnico 87
Hombre Serpiente 85
Ingenio Derros 51
Ker 96
Lagártido 97
Minotauro 109
Minotauro Danzante 114
Minotauro de Bronce 115
Minotauro de Plata 115
Minotauro Rojo (cerca de volcanes) 118
Minotón 118
Mórloc 120
Mujer Trituradora 177 o M6-37
Obsidiano 124
Ojo Flotante 125
Pirohidra (cerca de volcanes) 76
Piroide (cerca de volcanes) 131 o M8-55
Pitón de las Rocas 132
Psicotauro 117
Rata Gigante 137
Ratiano 137
Salamandra (cerca de magma) 141
Selenita 143
Shabti (Reino del Desierto) 148 o M5-41
Sombra 150
Stublings (Reino del Desierto) 151 o M5-42
Titán de Piedra 155
Toro de Bronce 158
Tríclope 120
Troglodita 161

Pantanos

Águila Común 8
Araña Gigantesca 11
Bafarón 21
Bruja 23
Cocatriz 42
Enredadera de Tántalo 56
Estiquio 61
Estirge 61
Fantasma 62
Hidra Cantora 74 o M4-42
Hidra Clásica 75
Hidra Serpentina 76 o M3-32
Horror de Pantano 88
Horror Encapuchado 88
Ker 96
Pueblo Pantano 135
Rata Gigante 137
Serpiente Gigante 146

Puesto Avanzado Atlante

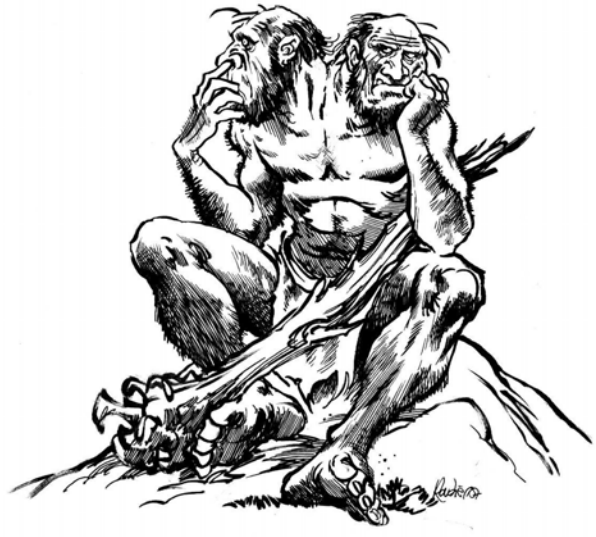
Coloso de Bronce 44
Esclavo de Guerra Atlante 122
Hombre de Midas 82
Noble Atlante 122

Ríos / Lagos

Cocodrilo (Reino del Desierto) 43 o M5-39
Hijos de Sobek (Reino del Desierto) 78 o M5-42
Hipopótamo (Reino del Desierto) 81 o M5-41
Monstruo del Lago 174 o M6-34
Ondina (Cascadas) 126 o M8-55

Ruinas

Acechante Silencioso 7
Albinotauro 110
Alseide 9
Aparecido 10
Araña Gigantesca 11
Argusoide 15
Arpía 16
Arpía Clásica 17 o M3-31
Babosa Gigante 21
Bruja 23
Cabeza Trágica Flotante 26
Cacodemonio 26
Cariátide Viviente 28
Cocatriz 42
Coloso de Bronce 44
Cosa de Siete Mandíbulas 44
Dicotomiano 51
Empusa (durante el día) 55
Escorpión Gigante 58
Esfinge (Reino del Desierto) 59
Estatua Titánica 60
Fantasma 62
Gemetauro 111
Genio (Tierra del Sol) 65 o M8-53
Gigante Bicéfalo 66
Gigante Común 67
Gorgona 68
Guerrero de Hierro 72
Hija de Aracne 77
Hijo de Cécrope 77
Horror Encapuchado 88
Lamassu (Tierra del Sol) 97
Lamia 98
Lémur 100
Mastín Espectral 107 o M2-31
Megatauro 114
Minotauro 109
Minotauro Danzante 114
Minotauro de Bronce 115
Minotauro de Plata 115
Minotón 118
Momia (Reino del Desierto) 119
Mujer Trituradora 177 o M6-37
Murciélago Gigante 120
Ojo Flotante 125
Pitón de las Rocas 132
Psicotauro 117
Pueblo Arena (Reino del Desierto) 133
Quimera 135
Rata Gigante 137
Shabti (Reino del Desierto) 148 o M5-41
Shedu (Tierra del Sol) M8-23
Sombra 150
Tétrax (jungla de Caribdis) 153
Titán de Piedra 155



Templos & Lugares Sagrados

Águila Olímpica 8
Ave de Ares (Ares) 19
Carnero Dorado 30
Coloso de Bronce 44
Curete (Zeus) 45
Estatua Titánica 60
Guerrero de Hierro 72
Humano 90-91
Keledón Cantor 95
Lechuza Oráculo 99
Mastín de Zeus 107 o M2-30
Perro Alquenio (Hefesto) 130 o M2-28
Sabueso Gris de Ártemis (Ártemis) 140 o M2-28
Salamandra (Fuego Elemental) 141
Serpiente Estigia (Sethos) 146
Shabti (Reino del Desierto) 148 o M5-41

Tumbas

Acechante Silencioso 7
Araña Gigantesca 11
Argusoide 15
Autómata 18
Babosa Gigante 21
Bruja 23
Cariátide Viviente 28
Coloso de Bronce 44
Empusa 55
Escorpión Gigante 58
Esqueleto 60
Estatua Titánica 60
Fantasma 62
Gorgona 68
Guardianes Silenciosos (Tumbas Urok) 113 o M7-45
Guerrero de Hierro 72
Hija de Aracne 77
Hijo de Cécrope 77
Horror Encapuchado 88
Lamassu (Tierra del Sol) 97
Lamia 98
Lémur 100
Minotauro Estigio (Estigia) 116 o M7-46
Minotón 118
Momia (Reino del Desierto, Estigia) 119
Mujer Trituradora 177 o M6-37
Murciélago Gigante 120
Ojo Flotante 125
Pitón de las Rocas 132
Rata Gigante 137
Ratiano 137
Sabueso de Estigia (Estigia) 140
Señor de Estigia (Estigia) 144
Señor de la Carroña (*Dwimmerlaik*) 145
(Hiperbórea) M6-26
Serpiente Estigia (Estigia) 146
Shabti (Reino del Desierto) 148 o M5-41
Shedu (Tierra del Sol) M8-23
Sombra 150
Titán de Piedra 155