

BESTIAS & COLOSOS



minotauro

DUNGEONS & DRAGONS®

BESTIAS & COLOSOS

Guía del joven aventurero

ESCRITA POR JIM ZUB

CON STACY KING Y ANDREW WHEELER

minotauro



CONTENIDO

Introducción	1	Drow.....	24
MINÚSCULAS Y PEQUEÑAS	3	Gnoll	26
Ratas craneales	4	Hobgoblin	28
Semiliche	6	Medusa	30
SEMILICHE LEGENDARIO		ENCUENTRO Medusa	33
Acererak	8	Orco	34
Pseudodragón	10	Sahuagin	36
ENCUENTRO Pseudodragón	13	Troll.....	38
Velocista.....	14	Yuan-ti.....	40
MEDIANAS	17	LICÁNTROPOS	43
Armadura animada.....	18	Hombre oso.....	44
Caballero de la muerte	20	Hombre jabalí.....	46
CABALLERO DE LA MUERTE		Hombre rata	48
LEGENDARIO		ENCUENTRO Hombre rata	51
Lord Soth	22	Hombre tigre	52
		Hombre lobo	54





GRANDES Y ENORMES... 57

Flor cadavérica 58

Lobo terrible 60

Girallon 62

Minotauro 64

Ogro 66

Oni 68

Esfinge 70

ENCUENTRO Esfinge 73

ESFINGE LEGENDARIA

Reina Luluah 74

Mole sombría 76

DRAGONES METÁLICOS..... 79

Dragón de oropel 80

Dragón de bronce 82

Dragón de cobre 84

ENCUENTRO Dragón de cobre ... 87

Dragón plateado 88

Dragón dorado 90

DRAGÓN LEGENDARIO

**Bahamut,
el dragón de platino** 92

GARGANTUESCAS 95

Gusano púrpura 96

Roc 98

Tarasca 100

Utiliza las bestias para contar
tus propias historias 103





INTRODUCCIÓN

Las bestias son intrigantes. Los colosos son aterradores. Ambos pueden hacer que las historias pasen a ser sorprendentes y memorables.

Este libro ofrece un recorrido por algunos de los monstruos más pequeños y más grandes del mundo de DUNGEONS & DRAGONS. Aprenderás de dónde vienen, cómo se comportan y leerás consejos para vencer sus peligros.

Lee este libro de principio a fin, o ábrelo por cualquier página, déjate llevar por las ilustraciones... ¡y que empiece la aventura! Cuanto más leas, más fácil te resultará crear tus historias llenas de grandes aventuras y enfrentamientos contra bestias minúsculas o muy poderosas.

¿Te llevaran tus viajes a acabar con criaturas colosales y crearás así un legado del que se hablará durante generaciones, o acabarás arruinado, muerto y olvidado? Todo depende de ti. DUNGEONS & DRAGONS consiste en crear nuevas historias y aquí es donde empieza la tuya.

¡Diviértete!

NIVELES DE PELIGRO



Cada perfil de monstruo incluye un número que indica el nivel de peligro de esa criatura. Un **0** significa que es inofensivo, un **1** indica que es una amenaza razonable para un aventurero principiante, y así sucesivamente. Un **5** indica una criatura increíblemente peligrosa, y para intentar derrotarla hace falta un grupo de aventureros experimentados.

Además, hay criaturas **épicas** que no se pueden definir con un número. Solo deberían intentar enfrentarse a estas criaturas héroes legendarios equipados con poderosas armas mágicas y capaces de lanzar conjuros espectaculares.





MINÚSCULOS Y PEQUEÑOS

De la misma manera que no se debe juzgar un libro por su cubierta, un aventurero inteligente no debería cometer el error de juzgar a una criatura por su tamaño. Los monstruos enormes pueden llegar a dar mucho miedo, pero algunos pequeños pueden ser más peligrosos. Los temidos semiliches cuentan con grandes poderes sobrenaturales contenidos en un cráneo. Infravalorar la velocidad en combate de un velocista puede llegar a convertirse en un error del que no da tiempo a arrepentirse.

Los monstruos minúsculos y pequeños plantean desafíos únicos. El tamaño hace que sea más complicado atacarlos con armas o conjuros. También tienden a actuar en grandes grupos que pueden llegar a superar a sus adversarios en poco tiempo. Una rata craneal es una molestia. Cien ratas craneales se convierten en un problema muy grave. ¿Todo listo para cazar unos bichos?



RATAS CRANEALES



PODERES DE ENJAMBRE Un enjambre de ratas craneales puede comunicarse telepáticamente y tener consciencia propia como criatura independiente y unificada. Estos enjambres tienen poderes psíquicos limitados que actúan de manera similar a los conjuros, lo que les permite comprender idiomas, detectar pensamientos, crear confusión y dar órdenes simples.

TAMAÑO Las ratas craneales tienen el tamaño de una zapatilla, en un rango que va desde una de bebé hasta las enormes que usan los jugadores profesionales de baloncesto. Un enjambre de ratas craneales está formado por un total de hasta trescientas ratas. Los enjambres hacen honor a su nombre: son grupos muy numerosos de ratas que corren juntas y al mismo tiempo, conformando una oleada peluda de chillidos y destrucción. Un enjambre de ratas craneales puede llegar a cubrir por completo a un ser humano.





Los aventureros se toparán con ratas cuando recorran ruinas, mazmorras y guaridas subterráneas. Pero lo normal es que no se trate de ratas con cerebros brillantes y al aire libre que les permiten usar poderes telepáticos. Estas criaturas antinaturales se crean cuando las ratas sufren el bombardeo psíquico de un azotamentes. Se puede consultar *Monstruos & Criaturas* para obtener más información de estas aberraciones telepáticas. Los cerebros ancianos que controlan las colonias de azotamentes usan a estos roedores mejorados como espías, que se infiltran en los asentamientos de la superficie para luego transmitir todo lo que ven y oyen a sus perversos amos subterráneos.

Una rata craneal en solitario es igual de lista y peligrosa que una rata normal. No obstante, cuando forman un enjambre, las ratas se enlazan telepáticamente, lo que aumenta su inteligencia y su nivel de peligro. Ya sea en solitario o en enjambres, las ratas craneales están protegidas por un velo cerebral que bloquea todos los intentos de leer sus pensamientos o de sentir sus emociones. También pueden emitir un tenue resplandor con la luz que emana de sus pequeños cerebros palpitantes.

GUARIDA Las ratas craneales se encuentran casi siempre bajo tierra, dentro o cerca de las guaridas de los azotamentes. Cuando llevan a cabo misiones de espionaje en asentamientos humanos, se refugian en los mismos lugares que las ratas normales: graneros, alcantarillas y otros lugares oscuros y pequeños.

QUÉ HACER

Estate pendiente del resplandor. Las ratas craneales emiten un resplandor tenue que se ve en las zonas oscuras.

Sepáralas. Las ratas craneales que actúan en solitario son mucho menos peligrosas que un enjambre.

QUÉ NO HACER

No atrapes a ninguna. Si el cerebro anciano azotamentes está al alcance, verá y oír cualquier cosa que ocurra cerca de la rata craneal. Hacer planes frente a un espía telepático es muy mala idea.

SEMILICHE



CAPACIDADES ARCANAS Aunque los semiliches ya no pueden lanzar conjuros, aún conservan muchos poderes mágicos. Su aullido espeluznante puede atemorizar, incluso matar a sus oponentes. También pueden drenar la fuerza vital de las criaturas cercanas y usar dicha energía para sanar sus heridas, así como lanzar sus restos polvorientos para cegar a sus enemigos. Son inmunes a muchos tipos de daño, como el veneno y los ataques psíquicos y también resistentes a las armas mágicas.

TAMAÑO Un semiliche es un cráneo enjorado con el tamaño y la forma de la criatura que fue en vida. La mayoría son lo bastante pequeños como para caber en dos manos adultas, aunque tocar uno no es muy buena idea.





Para intentar engañar a la muerte, un gran mago puede llevar a cabo rituales infames para atar su alma a un objeto mágico llamado filacteria, que transforma a dicho mago en una criatura no muerta llamada liche. Para mantener su forma física, deben sacrificar almas a la filacteria con asiduidad. Si no consiguen hacerlo, sus huesos acaban convertidos en polvo y solo queda un cráneo.

Un semiliche, que es como se llama esta criatura, ya no puede lanzar los poderosos conjuros que conocía anteriormente, pero sigue siendo un enemigo mortífero. Sus guaridas son criptas complejas protegidas por monstruos y trampas. Dentro de esas catacumbas repugnantes, el semiliche usa poderes arcanos que le permiten crear terremotos, bloquear ataques mágicos e impedir la sanación. Mientras la filacteria siga existiendo, el semiliche no puede ser destruido por completo, ya que recuperará su forma varios días después. Peor aún, si el semiliche tiene éxito a la hora de alimentar la filacteria, aunque solo sea con un alma, su cuerpo se regenerará y, con él, ¡también lo hará el poder mágico de la criatura!

GUARIDA Un semiliche habita en una tumba laberíntica protegida por monstruos, trampas y guardas mágicas. Su cráneo y el polvo de sus huesos estarán habitualmente en el interior, en la parte más segura, y también guardará escondidos con minuciosidad sus tesoros y la filacteria.

QUÉ HACER

Destruye su filacteria. Este objeto mágico suele tener la forma de una pequeña caja o amuleto con sellos argénteos en su interior. Encontrar y destruir este artefacto es la única manera de detener a un semiliche de una vez por todas.

QUÉ NO HACER

No uses Expulsar muertos vivientes. Este poder de clérigo puede acabar con las criaturas no muertas normales, pero los semiliches son inmunes.

No te tapes los oídos. El aullido maligno de un semiliche no se puede detener con elementos físicos.

**SEMILICHE
LEGENDARIO**

ACERERAK

5



TAMAÑO Acererak tiene forma de cráneo de adulto decorado con valiosas gemas mágicas. Las gemas que tiene en las cuencas de los ojos son del tamaño de una pelota de golf, mientras que las que tiene en los dientes son tan grandes como la punta de un dedo.



Convertirse en un semiliche no siempre resulta ser el amargo final de un liche. Cuando lo hacen por voluntad propia, puede llegar a considerarse el siguiente paso de una evolución siniestra, una que libera al lanzador de conjuros de las restricciones de su forma física al tiempo que mantiene la chispa de su consciencia original. Acererak es uno de los pocos que han tenido éxito al usar esta transformación para sus malvados fines.

Acererak, un mago poderoso e investigador de ciencias ocultas, abandonó su forma física para viajar por otros planos de existencia. Colecciona artefactos arcanos y los guarda en tumbas llenas de trampas. Estas elaboradas mazmorras están diseñadas para atraer a aventureros poderosos gracias a sus grandes recompensas. La mayoría de estos héroes fracasa de manera horrible, debido a los dispositivos malintencionados y los monstruos malignos con los que se encuentran. Luego, Acererak atrapa sus almas en su filacteria y alimenta su poder mágico.

La leyenda de Acererak inspiró a otros a seguir un camino similar, aunque no siempre con éxito. Al semiliche no le interesan mucho los aprendices. Se dedica a burlarse de los aventureros que se atreven a entrar en sus violentas criptas. Su intención es seguir evolucionando y adquirir la poderosa y aterradora forma de archiliche. Aún está por ver si conseguirá tener éxito en esa lóbrega tarea.

GUARIDA Acererak tiene muchas guaridas desperdigadas por el plano físico y más allá. Cada una de ellas alberga un gran tesoro, pero también grandes peligros. La más famosa es la Tumba de la Aniquilación, un complejo muy profundo construido en la isla de Chult. La ubicación de la verdadera guarida de Acererak, donde oculta su valiosa filacteria, sigue siendo un misterio.

GEMAS DE ALMA Antes de quedarse sin cuerpo, Acererak colocó gemas mágicas en las cuencas de sus ojos y en los dientes de su cráneo. Estas gemas pueden capturar las almas de sus oponentes y atraparlas en el interior de dichas piedras relucientes. Las víctimas de las gemas de alma solo pueden liberarse al destruir las gemas antes de que transcurran veinticuatro horas desde su encierro. De lo contrario, la filacteria de Acererak devora el alma atrapada y esta deja de existir.

PSEUDODRAGÓN



FAMILIARES DRACÓNICOS Algunos pseudodragones ansían conseguir un vínculo con un lanzador de conjuros y convertirse en lo que se denomina familiar. Este vínculo permite al lanzador de conjuros compartir la resistencia mágica del pseudodragón cuando están a tres metros y comunicarse telepáticamente hasta una distancia de un kilómetro y medio. No obstante, los pseudodragones mantienen su libre albedrío aunque estén vinculados. No titubearán a la hora de romperlo y abandonar a un compañero que los trate mal.

TAMAÑO Los pseudodragones tienen el tamaño de un loro grande y pesan algo menos que un gato casero. Son lo bastante pequeños como para posarse en tu hombro, si no te importa arriesgarte a recibir los arañazos de sus garras afiladas.





Imagina un dragón aterrador encogido hasta alcanzar el tamaño de un osito de peluche. Eso es un pseudodragón. Estas bestias diminutas, con escamas marrones y rojas, alas cuarteadas y cuernos rugosos, pueden llegar a asustar a los aventureros que los confundan con sus primos más grandes y aterradores.

A pesar de su tamaño, los pseudodragones no están indefensos. Sus gruesas escamas les ayudan a resistir la magia y sus sentidos aguzados evitan que sean sorprendidos. Cuando se les ataca, los pseudodragones se defienden con dientes afilados y un aguijón aún más afilado que cuenta con un veneno capaz de dejar inconscientes a sus enemigos durante una hora.

Los pseudodragones cuentan con una telepatía limitada que les permite comunicar ideas simples, imágenes y emociones a las criaturas que utilizan el lenguaje en un radio de treinta metros. Además, suelen vocalizar su estado de ánimo con ruidos animales: ronronean para mostrar felicidad y sisean cuando se sienten sorprendidos. Estas juguetonas criaturas son muy apreciadas como compañeros, sobre todo por los usuarios de la magia.

GUARIDA Los pseudodragones prefieren vivir en lugares aislados y silenciosos. Pueden encontrarse en los huecos de los árboles y en pequeñas cuevas, o en los rincones más silenciosos de la biblioteca de un lanzador de conjuros.

QUÉ HACER

Haz ofrendas de amistad. En ocasiones, puedes ganarte la confianza de estas criaturas exigentes regalando comida o tesoros.

Escucha lo que no se dice. Pueden intentar comunicarse contigo mediante emociones o imágenes, así que estate atento a los mensajes telepáticos.

QUÉ NO HACER

No dependas de la magia. La piel escamosa de un pseudodragón les hace resistentes a los conjuros y a otros efectos mágicos.

No des por hecho su amistad. Si tienes la suerte de conseguir un vínculo con uno, asegúrate de tratarlo bien. Abandonarán sin pensárselo a cualquiera que los manipule o los maltrate.