

DUNGEONS & DRAGONS®

MONSTRUOS & CRIATURAS



GUÍA DEL JOVEN AVENTURERO

DUNGEONS & DRAGONS®

MONSTRUOS Y CRIATURAS

Guía del joven aventurero

ESCRITA POR JIM ZUB

CON STACY KING Y ANDREW WHEELER

minotauro



CONTENIDO

Introducción.....	1	BOSQUES, MONTAÑAS Y OTROS TERRENOS	23
CAVERNAS Y LUGARES OSCUROS	3	Centauro.....	24
Contemplador.....	4	Bestia trémula.....	26
Osgo.....	6	Oso lechuza.....	28
Carroñero reptante.....	8	Duende.....	30
Flumph.....	10	Ent.....	32
Goblin.....	12	Unicornio.....	34
Azotamientos.....	14	ENCUENTRO Unicornio	37
Micónido.....	16	GIGANTES	39
ENCUENTRO La colonia de micónidos.....	19	Gigante de las colinas.....	40
MONSTRUO LEGENDARIO Demogorgon	20	Gigante de piedra.....	42
		Gigante de escarcha.....	44
		ENCUENTRO Gigante de escarcha.....	47
		Gigante de fuego.....	48
		GIGANTE LEGENDARIO Duque Zalto	50
		Gigante de las nubes.....	52
		Gigante de las tormentas	54





PÁRAMOS, PANTANOS Y CEMENTERIOS 57

Banshee..... 58

Esqueleto..... 60

ENCUENTRO Esqueleto 63

VAMPIROS..... 65

Lord Vampiro 66

Engendro vampírico 68

VAMPIRO LEGENDARIO
Conde Strahd
Von Zarovich..... 70

RÍOS, LAGOS Y OCÉANOS..... 73

Aboleth..... 74

Dragón tortuga..... 76

Merrow..... 78

PICOS MONTAÑOSOS Y CIELO ABIERTO..... 81

Grifo 82

Pegaso..... 84

DRAGONES 87

Dragón blanco..... 88

Dragón verde 90

ENCUENTRO
Dragón verde 93

Dragón negro..... 94

Dragón azul..... 96

Dragón rojo..... 98

DRAGÓN LEGENDARIO
tiamat, la Reina de los
Dragones Malvados 100

Utiliza los monstruos
para contar tus propias
historias..... 103







CAVERNAS Y LUGARES OSCUROS



Algo se mueve en el interior de la tierra, bajo tus pies.

Criaturas de todas las formas y tamaños moran entre la tierra, la piedra y el barro. Hay amplios túneles que conectan con cavernas serpenteantes, por donde fluyen ríos que nunca han visto la luz del sol. En lugares como la Infraoscuridad se pueden encontrar reinos enteros de criaturas inteligentes.

Algunos de estos espacios subterráneos son fríos y del techo caen gotas de humedad condensada. Otros son cálidos y empañados, con delgadas paredes de roca como única protección contra las corrientes de magma ardiente que brotan de un núcleo fundido. Estos mundos subterráneos son lugares oscuros y peligrosos, donde aguardan tesoros ocultos y una antorcha es la única fuente de luz. ¿Estás listo para empezar a explorar?



CONTEMPLADOR



PODERES ESPECIALES Los contempladores tienen un gran ojo en el centro de sus cuerpos redondos y diez extraños tallos oculares. Cada tallo ocular tiene un rayo mágico que disparan a los aventureros cuando se enfadan.

TELEQUINESIA

El rayo de este ojo puede retenerte o moverte a otros lugares.

ENERVACIÓN

El conjunto de este ojo causa un gran daño.

LENTITUD

Si te alcanza el rayo de este ojo, entonces te moverás muy lentamente, como si intentaras correr bajo el agua.

MIEDO

Si resultas afectado por este conjuro, saldrás corriendo presa de un miedo incontrolable.

PARALIZACIÓN

Si te impacta el rayo de este ojo, serás incapaz de moverte durante un minuto. Cuenta a sesenta... y reza para que tengas tiempo de salir corriendo después.

HECHIZO

Si resultas afectado por el conjuro de este ojo, crearás que el contemplador es tu amigo y harás lo que te diga.

DESINTEGRACIÓN

El rayo de este ojo reduce a polvo todo lo que alcanza.

DORMIR

El rayo de este ojo hace que te sientas tan cansado que te duermes estés donde estés. Sin almohada, ni manta. ¡A dormir!

PETRIFICACIÓN

Un impacto del rayo de este ojo basta para convertir a cualquier ser vivo en piedra.

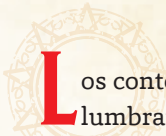
MUERTE

¡Uy!



CONO DE ANTIMAGIA

Allá donde mira este ojo, la magia no funciona. Los clérigos, magos y brujos tienen que apartarse de él.



Los contempladores son extravagantes criaturas flotantes con ojos deslumbrantes que lanzan conjuros malvados. ¿Esa masa amorfa es la cabeza o el cuerpo? ¿Esos tallos oculares que le salen de arriba son el pelo o las extremidades? No hay respuestas sencillas. Lo único que necesitas saber es que un contemplador es un monstruo flotante terrorífico. Y que si uno de esos ojos mira hacia ti, estás en apuros.

Los contempladores son criaturas celosas y furiosas. Tienen tan mal genio que ni siquiera se llevan bien entre ellos (lo cual es bueno, porque si encontraras a más de uno a la vez, seguramente sería tu perdición).

GUARIDA Los contempladores suelen vivir en lugares remotos como cuevas o ruinas abandonadas. Algunos incluso se construyen las guaridas desintegrando la roca con rayos oculares para crear túneles altos en los que poder flotar por encima de sus presas y sembrar el caos. El lecho de la guarida de un contemplador suele estar cubierto de tesoros y de equipo de aventureros desafortunados a los que no se les ocurrió mirar hacia arriba al entrar.

TAMAÑO Algunos contempladores son pequeños como una pelota. Los más viejos pueden ser gigantes, con un diámetro de hasta más de tres metros.



QUÉ HACER

Combate la magia con magia. Si en tu grupo hay lanzadores de conjuros, haz que lancen conjuros de protección sobre los guerreros para protegerlos de los rayos de los ojos del contemplador.

Distrae al contemplador todo lo posible. Intenta que tenga muchas cosas distintas para mirar, de modo que no te vea a ti.

¡Acércate! Los contempladores son más peligrosos cuando están lejos porque pueden lanzar los rayos de sus ojos a todo el grupo de aventureros.

QUÉ NO HACER

No ignores la sensación de que alguien te observa. Aunque estés solo, sentir la mirada de alguien es señal de que puede haber un contemplador cerca.

¡No te quedes quieto mucho tiempo! Mantenerte firme puede ser una buena táctica de combate contra algunos monstruos, pero no contra los contempladores. Si esos ojos se fijan en ti, no es un buen augurio.

OSGO

1



PODERES ESPECIALES

FUERZA BRUTA

Las armas cuerpo a cuerpo infligen daño adicional cuando las empuñan estos feroces guerreros.

CORAZÓN DE HRUGKEK

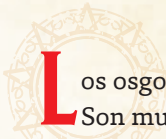
Este poder formidable lleva el nombre de un dios osgo. Los cabecillas osgos pueden utilizarlo para ignorar ataques que traten de hechizar, aterrar, paralizar, envenenar o aturdir.

ATAQUE SORPRESA

Una violenta descarga de energía permite a un osgo infligir todavía más daño en su primer ataque si logra sorprenderte; esto incrementa su nivel de peligro.

TAMAÑO Los osgos son un poco más altos que los humanos, con hombros anchos y extremidades musculosas. Sus brazos anormalmente largos les dan un alcance especial para ataques cuerpo a cuerpo.





Los osgos son guerreros fieros nacidos para combatir y sembrar el caos. Son mucho más grandes que sus primos los goblins (véase pág. 12), y son propensos a intimidar y a dominar a otras criaturas. Pueden luchar por alguien si les prometen suficiente oro y perspectivas de carnicería para satisfacer sus instintos bárbaros. Sin embargo, incluso un osgo bien pagado es un aliado poco fiable. Están recubiertos por un grueso pelaje, que refuerzan con armadura de piel. Prefieren armas brutales como el lucero del alba, una maza con pinchos.

A los osgos les gustan las emboscadas, y son sorprendentemente sigilosos para el tamaño que tienen. A menudo se los encuentra en compañía de goblins, a los que tienen esclavizados o dominados por fuerza bruta (aunque a veces se unen para luchar a las órdenes de un guerrero particularmente fuerte). A pesar de su apariencia feroz, los osgos son cobardes, que abandonan a los compañeros heridos y huyen cuando el combate va mal y las cosas se giran en su contra. Un osgo herido no tiene reparos en traicionar a sus aliados si así puede salvar su propio pellejo.

GUARIDA Al igual que los goblins, los osgos se inclinan por lugares lúgubres como cuevas, minas abandonadas y viejas mazmorras. Algunos simplemente invaden guaridas de goblins y se apoderan de ellas. A veces se encuentran partidas de guerra recorriendo terrenos rocosos o cualquier zona donde se puedan encontrar tesoros o riquezas de algún tipo.

QUÉ HACER

Mantén la distancia. Los brazos largos de los osgos les dan ventaja en cuerpo a cuerpo, así que se recomienda utilizar ataques a distancia siempre que sea posible.

Haz prisioneros. Los osgos traicionarán a su tribu y a sus aliados si así pueden sobrevivir.

QUÉ NO HACER

No ignores a sus compañeros goblins. Estas criaturas son más pequeñas y pueden ser menos peligrosas en el uno contra uno, pero una horda de goblins supone un riesgo incluso para los aventureros más veteranos.

No bajes la guardia. Los osgos son conocidos por su sigilo, y les encanta atacar cuando menos te lo esperas. ¡Tienes que estar siempre alerta!

CARROÑERO REPTANTE



PODERES ESPECIALES

SENTIDO DEL OLFATO

Los carroñeros reptantes tienen un olfato increíble, que les permite detectar a su presa desde muy lejos. Esto hace que sea muy difícil hacerles ataques furtivos.

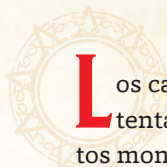


ESCALADA

Sus numerosas patas les permiten trepar como una araña, recorriendo terrenos difíciles e incluso moverse boca abajo.

VENENO

Sus tentáculos llevan un veneno que te puede paralizar. Cuando han inmovilizado a su víctima, la guardan y la dejan morir y pudrirse, hasta que está lo suficientemente viscosa como para convertirse en su próximo banquete.



Los carroñeros reptantes son como orugas gigantes, con docenas de tentáculos y una boca rechinante llena de dientes como cuchillos. Estos monstruos tan desagradables se alimentan de carne podrida y huesos babosos, y siempre están buscando su siguiente comida.

A los carroñeros reptantes les atraen las criaturas muertas. Siguen el hedor de la muerte como hienas reptantes. Son depredadores pacientes, que recurren a los engaños para llenar sus estómagos hambrientos. Los aventureros desprevenidos se enfrentan al riesgo de ser atrapados y envenenados por uno de sus múltiples tentáculos o de recibir una mordida de sus dientes afilados.

GUARIDA Los carroñeros reptantes moran en cuevas, alcantarillas, mazmorras y zonas pantanosas. Es decir, en cualquier lugar que sea oscuro y mohoso. Su intenso olfato a veces los conduce hasta cementerios o campos de batalla. En las esquinas oscuras de sus guaridas puedes encontrar los cuerpos de sus víctimas, paralizados o en putrefacción, guardados como embutidos en la despensa.

TAMAÑO Un carroñero reptante adulto es tres veces más largo que la altura de un humano medio, y tiene una altura de casi dos metros. A veces se levantan sobre sus patas de atrás durante el combate, y entonces son mucho más altos. ¡Ve con cuidado!



QUÉ HACER

Prepárate para curar heridas venenosas. Los miembros del equipo con poderes curativos, como clérigos y druidas, deberían prepararse para ayudar si alguien recibe un ataque de uno de sus tentáculos venenosos.

Limpia las armas después del combate. Los carroñeros reptantes pueden oler restos de sangre a kilómetros de distancia.

QUÉ NO HACER

No hagas mucho ruido al moverte bajo tierra. Estos depredadores insaciables te seguirán durante horas para conseguir un bocado.

No olvides mirar hacia arriba. Los carroñeros reptantes pueden moverse por el techo con la misma facilidad que por el suelo, y les encanta sorprender a sus víctimas desde arriba.