

Iceguard

CLIMA/TERRENO: Ártico

FRECUENCIA: Raro

ORGANIZACION: No

CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera

DIETA: Ninguna

INTELIGENCIA: Semi-inteligente (2-4)

TESORO: No

ALINEAMIENTO: Caótico Malvado



NUM. APARICION: Variable

CATEGORIA DE ARMADURA: 6

MOVIMIENTO: 9

DADOS DE GOLPE: 2-8

GAC0 (Según DG): 2: 16 / 3-4: 15 / 5-6: 13 / 7: 11 / 8: 10

NUM. ATAQUES: 2

DAÑO/ATAQUES: 1d6

ATAQUES ESPECIALES: Ver abajo

DEFENSAS ESPECIALES: Ver abajo

RESISTENCIA A LA MAGIA: Ver abajo

TAMAÑO: M-G (1'50 - 2 M.)

MORAL: Mágica (15-16)

VALOR PE (Según DG): 2: 50 / 3: 140 / 4: 200 / 5: 300 / 6: 460 / 7: 1200 / 8: 2100

Los iceguards son grandes bloques de hielo animados usados normalmente como guardianes.

Combate: Los iceguards atacan con sus dos extremidades equivalentes a dos armas cortantes. A partir de 3 DG, pueden lanzar el conjuro "Lluvia de hielo", el cual causa los mismos efectos que "Manos ardientes". Pueden lanzarlo tantas veces al día como dados de golpe por encima de 2. Así, un Iceguard de nivel 6, podrá lanzarlo 4 veces al día. Los iceguards de 7 y 8 DG son inmunes a cualquier arma, ya que regeneran inmediatamente los trozos de hielo perdidos. Sólo pueden ser destruidos por fuentes de calor. Todos los iceguards gana un bonificador de +2 en sus tiradas de sorpresa debido a su facilidad para pasar desapercibidos en los parajes helados que forman su hábitat. También son inmunes a los conjuros de frío y a los de control mental. Sin embargo, los ataques con fuego les causa el doble de daño. Las armas cortantes y penetradoras solo hacen la mitad de daño. Los iceguards de 6 dados de golpe tienen un 5% de inmunidad a la magia, los de 7 dados un 10% y los de 8 un 15%.

Habitat/sociedad: Los iceguards permanecen quietos en el sitio donde los han colocado hasta que descubren la presencia de seres vivos. Entonces se agrupan y atacan hasta que matan a todos los miembros del grupo, persiguiendo si fuera necesario a los que escapan. Esto lo hacen por su carácter malvado, ya que no se alimentan de carne, solo de hielo. Tampoco les afecta el paso del tiempo y pueden pasar años, incluso siglos sin moverse. Después del combate vuelven al lugar que les han encomendado guardar o, si no han sido creados mágicamente, se quedan en el mismo sitio muy quietos esperando que aparezca otro grupo. Por eso, cuando un explorador en un paramo helado encuentra restos de un combate, pero no ve la huellas de ninguna criatura, es casi seguro que un iceguards detrás suyo está a punto de atacarle por sorpresa. Sólo pueden existir y subsistir en un ambiente helado.

Ecología: Nade, salvo los magos poderosos, saben a ciencia cierta que son o de donde vienen. Pueden estar creados mágicamente, o ser habitantes de algún plano intermedio en el cruce del plano del agua con el plano del aire o, quién sabe.

Úncubo

CLIMA/TERRENO: Subterráneo
FRECUENCIA: Muy raro
ORGANIZACION: Solitario
CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera
DIETA: Carnívoro
INTELIGENCIA: Media (8-10)
TESORO: B
ALINEAMIENTO: Caótico malvado

NUM. APARICION: 1-3
CATEGORIA DE ARMADURA: 2 / 5
MOVIMIENTO: Levitando (6)
DADOS DE GOLPE: 7
GAC0: 12
NUM. ATAQUES: 4
DAÑO/ATAQUES: 1d4+2
ATAQUES ESPECIALES: No
DEFENSAS ESPECIALES: No
RESISTENCIA A LA MAGIA: 25%
TAMAÑO: M
MORAL: Elite (13-14)
VALOR PE: 1.500

Un úncubo es una esfera de carne de, aproximadamente, un metro de diámetro recubierta de rígidas escamas. De ella nacen 4 brazos, 2 a cada lado, en forma de cruz. Cada brazo posee una garra formada por cuatro dedos, también distribuidos en forma de cruz, con los que desgarran la carne y la absorbe para alimentarse, ya que carece de boca. El úncubo se desplaza levitando, por lo que puede sortear sin dificultad cualquier tipo de terreno y trampas (sin activarlas), incluso pozos o charcos. Un úncubo se parece lejanamente a un Contemplador, por lo que puede ser confundido con uno de ellos causando el lógico pánico, ya que un contemplador es mucho más peligroso que un úncubo. También puede suceder lo contrario, especialmente si el aventurero solo ha visto úncubos a lo largo de sus aventuras.

Combate: Las escamas que recubren la esfera central del úncubo le proporciona una CA de 2, sin embargo, los brazos al no estar protegidos tienen una CA de 5. El ojo central del úncubo no tiene ningún poder específico y, en combate, le es totalmente inútil, ya que se guía por un sentido parecido al olfato que tiene la palma de cada una de sus garras. Gracias a él puede seguir peleando con el ojo cegado sin ninguna penalización. Sin embargo si pierde todos los brazos el úncubo se retirará automáticamente independientemente del estado del combate o de su moral. Se considera que un úncubo pierde un brazo cuando en él recibe 10 o más puntos de daño de un solo golpe con un arma cortante.

Habitat/Sociedad: El úncubo prefiere vivir solo, o en compañía de dos o tres úncubos a lo sumo si la zona es lo suficientemente grande, en las profundidades de las cuevas. Su vivienda siempre está desierta ya que ellos mismos se encargan de acabar con cualquier criatura que también la habite. También Son muy agresivos atacando al instante a cualquier criatura que detecten aunque si el grupo es demasiado poderoso optar por retirarse en busca de la protección de su caverna o de la ayuda de sus compañeros. Los úncubos tienen una rudimentaria telepatía entre ellos que nunca usan excepto para pedir auxilio. En ese caso, sus compañeros se emboscarán y atacarán por sorpresa al grupo si persiguen al úncubo.

Ecología:

Los úncubos pueden vivir miles de años y, en ningún momento, abandonarán su cueva, prefiriendo morir en ella antes que dejarla.