

CLIMA/TERRENO	Cualquiera
FRECUENCIA	Muy raro
ORGANIZACIÓN	Manada
CICLO ACTIVIDAD	Nocturna
DIETA	No
INTELIGENCIA	No
TESORO	No
ALINEAMIENTO	Neutral

NUM. APARICION	1-10 (1d10)
CATEGORIA DE ARMADURA	2
MOVIMIENTO	24
DADOS DE GOLPE	6
GAC0	13
NUM. ATAQUES	2
DAÑO/ATAQUE	1d10-1d10
ATAQUES ESPECIALES	Miedo
DEFENSAS ESPECIALES	No
RESISTENCIA A LA MAGIA	Ver abajo
TAMAÑO	M (1,2 – 2 m)
MORAL	Especial
VALOR P.E.	1.400



Descripción: “En una época remota quizá fue un ser auténtico, de carne y hueso. Perduraba, en líneas generales, la estructura corporal de su especie, pero se diría que un pervertido nigromante lo había resucitado de entre los muertos sin lograrlo más que en parte. Ninguna pelambre embellecía su piel fría y descarnada, si es que aquella capa era en realidad la epidermis: más bien podría compararse a los despojos animados de una fiera sacrificada y despellejada por un cazador. Aunque lo separaban varios metros del fantasma, el soldado olfateó el hedor que desprendía. [...] Era la pestilencia de lo putrefacto.”

Richard A. Knaak
La Leyenda de Huma

Combate: Los lobos espectrales siempre atacan en manadas. Conservan algo de su instinto animal en alguna parte de su subconsciente, de manera que procurarán rodear a sus víctimas como hacen los verdaderos lobos. De todas formas, eso no les proporciona ninguna ventaja aparte de la táctica, puesto que el repugnante olor que desprenden hace que resulte imposible que pasen desapercibidos.

Los lobos espectrales son tan rápidos que pueden morder dos veces en un mismo round, causando 1d10 puntos de daño cada vez. Luchan hasta la muerte o hasta que son expulsados por un sacerdote como si fueran momias.

El aullido del lobo espectral causa verdaderos estragos. El sonido es tan de ultratumba, tan antinatural, que todo aquel que lo oiga debe superar una tirada de salvación contra paralización o quedar paralizado de puro terror durante 1d4 rounds, siendo incapaz de hacer nada más. Un lobo espectral puede aullar tres veces en una noche.

Como la mayoría de los muertos vivientes, los lobos espectrales son inmunes a los hechizos de *sueño*, *hechizo*, *retener*, *muerte mágica*, los basados en frío y los venenos. Los frascos de agua bendita les causan 2d6 puntos de golpe, como si fuera ácido.

Hábitat/Sociedad: Los lobos espectrales son muertos vivientes convocados para una tarea específica: una búsqueda. Esto es así porque estas criaturas aún poseen los extraordinarios sentidos de los animales que fueron en vida, aguzados aún más por la magia. Son excelentes rastreadores.

Sólo tienen un inconveniente: la luz del sol les hace moverse y actuar a la mitad de sus capacidades. Pero, una vez se pone el sol, se convierten en perseguidores infatigables, que no tienen otra cosa en mente (literalmente) que hallar a su presa. Al no necesitar comer o dormir, resultan ser excelentes sirvientes.

El nigromante o sacerdote que convoca estos monstruos —que será de nivel 10 o superior—, descubrirá que puede ver a través de sus cuencas oculares vacías y hablar usando su garganta. Las criaturas actúan totalmente a las órdenes de quien las convoca, convirtiéndose en una extensión de la voluntad de su amo.

Ecología: Los lobos espectrales no son creaciones naturales, y por tanto no tienen ningún papel en la naturaleza.