

El Bestiario del Dragón

Por Gregory W. Detwiler
Ilustraciones de James Holloway

Algunas de las más horribles ramas del árbol familiar del dragón.

Wurm de los pantanos

CLIMA/TERRENO: *Subártico/Lagos (guivre);
Templado y subtropical/ Pantanos
(knucker)*

FRECUENCIA: *Raro*

ORGANIZACION: *Solitario*

CICLO ACTIVIDAD: *Cualquiera*

DIETA: *Carnívoro*

INTELIGENCIA: *Baja (5-7)*

TESORO: *G*

ALINEAMIENTO: *Neutral malvado*

NUM. APARICION: *1 (10% de 2)*

CATEGORIA ARMADURA: *4*

MOVIMIENTO: *9, nad 15*

DADOS DE GOLPE: *8*

GACO: *13*

NUM. ATAQUES: *1 o 2*

DAÑO/ATAQUE: *4-16 o 4-16/2-16*

ATAQUES ESPECIALES: *Arma de aliento,
constricción, sorpresa*

DEFENSAS ESPECIALES: *Medio daño de
ataques basados en el fuego (guivre)
o en el hielo (knucker)*

RESISTENCIA A LA MAGIA: *No*

TAMAÑO: *Gg (10-13 m largo)*

MORAL: *Estable (12)*

VALOR PE: *5.000*

Los wyrms de los pantanos son enormes reptiles sin patas que están distantemente relacionados con los dragones; también parecen estar relacionados con las serpientes constrictoras. Sus cuerpos son serpentinos, pero sus cabezas completamente dragoniles. Los wyrms de los pantanos aparecen en dos especies similares pero distintas: el knucker y el guivre, nombres que les fueron dados antes de que se comprobara que estaban tan estrechamente relacionados. El knucker, de color oliváceo, prefiere los climas cálidos, mientras que al guivre, de color verde pálido, le encantan los fríos. Pueden respirar agua o aire con la misma facilidad.

Combate: El método de caza preferido





del wyrm de los pantanos es permanecer tendido apenas sumergido en agua lodosa (puede ver perfectamente a través de ella), luego agarrar cualquier cosa que se acerque a beber. Esta táctica le proporciona una bonificación de +2 a la sorpresa. Un wyrm de los pantanos lucha usando una combinación de mordisco-constricción. Si puede morder con éxito a un oponente, entonces intenta envolver con su cuerpo al enemigo (lo cual requiere otra tirada de ataque). Un golpe con éxito significa que la víctima ha sido atrapada por el wyrm de los pantanos y puede ser aplastada a partir del siguiente round; la víctima puede ser también mordida con un +4 a la tirada de ataque del wyrm de los pantanos, sin que la víctima gane ninguna bonificación por Destreza o escudo, una vez por round a partir de entonces. Cada wyrm posee también un arma de aliento: un cono de diez metros, 1,5 de ancho en la base y 5 en su otro extremo. El arma de aliento causa 4-40 pg de daño (la mitad si se supera una tirada de salvación contra arma de aliento). El guivre (sorprendentemente) lanza un aliento de fuego, y el knucker de hielo. En general, el arma de aliento se reserva para emergencias o para oponentes evidentemente peligrosos, puesto que sólo puede ser usada tres veces al día. Un wyrm de los pantanos recibirá también sólo la mitad de daño de las formas de

ataque similares a su arma de aliento (es decir, fuego y calor para el guivre, y hielo y frío para el knucker).

Hábitat/Sociedad: Los wyrms de los pantanos construyen sus hogares en remotas áreas de páramos, en pequeños y tranquilos lagos llamados o bien «agujeros de knucker» o «charcas de guivre», según su ocupante. La temperatura del agua se ve fuertemente afectada por una secreción mágica de las escamas del wyrm de los pantanos. Las charcas de guivre están siempre humeantemente calientes, derritiendo la nieve y el hielo a su alrededor como manantiales de agua caliente, mientras que los agujeros de knucker son helados y están rodeados de bruma, y a veces completamente helados, matando toda la vegetación a su alrededor. Las aguas estancadas de estos lagos son venenosas para todo el mundo excepto para los wyrms de los pantanos y otros reptiles, gracias a esa secreción; aquellos que beban estas aguas deben superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 1-4 pg de daño por round durante 1-6 rounds.

Como los dragones, los wyrms de los pantanos prefieren vivir solitarios, y se reúnen sólo en primavera para aparearse, aunque raras veces, si alguna, luchan entre sí por ello. Tanto machos como hembras de

ambas especies coleccionan acumulaciones de tesoro, que muestran a todos los demás wyrms visitantes. Los wyrms con mayor cantidad de tesoro en sus acumulaciones son los primeros en la elección de los miembros disponibles del otro sexo con finalidades de apareamiento, lo cual ha llevado a muchos sabios a suponer que los dragones acumulan tesoro por razones similares (aunque esto no es particularmente cierto). Esta parece ser la única razón de que se molesten en coleccionar tesoro, puesto que nunca lo utilizan para negociar, ni siquiera para ganar aliados o salvar sus vidas. Los wyrms de los pantanos dan a luz 1-4 crías tres meses después del apareamiento.

Los wyrms de los pantanos sólo hablan un lenguaje muy tosco (apodado *wyrmic*), reservando el poder de sus cerebros a descubrir formas más hábiles de capturar sus presas. Lucharán ferozmente contra todas las demás criaturas grandes excepto ellos mismos, incluidos dragones, a fin de conseguir más tesoro.

Ecología: Los wyrms de los pantanos son feroces carnívoros, que viven de cualesquiera criaturas que se acerquen a sus charcas. A menudo se deslizan en las masas de agua cercanas, incluidos océanos, para cazar comida (la mayoría de los animales aprenden pronto a evitar los venenosos lagos que habitan estas criaturas). Unos pocos prefieren vivir cerca de las áreas civilizadas poco defendidas, o al menos aquellos que están cerca de ríos que conducen a estos lugares, para asegurarse una abundancia de presas humanas y humanoides y de los animales domésticos asociados con ellas. Al contrario que los dragones, los wyrms de los pantanos comen frecuentemente, destruyendo toda la vida salvaje, y a veces son considerados un problema más grande que algunos dragones propiamente dichos.

Los wyrms de los pantanos ocupan la cima de su cadena alimentaria local, pero destruyen activamente la ecología alrededor de sus lagos y saquean la vida salvaje cercana. Los aventureros y los monstruos grandes son sus únicos auténticos enemigos, pero la mayoría de los wyrms de los pantanos viven allá donde no hay gran cantidad de enemigos. Se rumorea que algunas partes de sus cuerpos tienen numerosos usos, en particular las muchas glándulas debajo de sus escamas que desprenden la secreción que afecta sus aguas.

Vermilind

CLIMA/TERRENO: *Variable (ver texto)*

FRECUENCIA: *Muy raro*
ORGANIZACION: *Solitario*
CICLO ACTIVIDAD: *Cualquiera*
DIETA: *Carnívoro*
INTELIGENCIA: *Baja (5-7)*
TESORO: *B*
ALINEAMIENTO: *Variable, pero siempre malvado*
NUM. APARICION: *1 (20% de 2)*
CATEGORIA ARMADURA: *Variable (ver texto)*
MOVIMIENTO: *12*
DADOS DE GOLPE: *5*
GACO: *15*
NUM. ATAQUES: *3*
DAÑO/ATAQUE: *1-8/1-6/1-12*
ATAQUES ESPECIALES: *Arma de aliento*
DEFENSAS ESPECIALES: *Immune a los ataques similares a los del arma de aliento*
RESISTENCIA A LA MAGIA: *No*
TAMAÑO: *E (6 m largo)*
MORAL: *Estable (11)*
VALOR PE: *650*

El vermlind es una forma deficiente de dragón malvado, que puede nacer de un dragón negro, azul, verde, rojo o blanco. Esto puede deberse a una maldición de los dioses o simplemente a un modo de la naturaleza de asegurarse que la población de auténticos dragones no crece demasiado. De cualquier forma, el vermlind, aunque formidable, no es tan peligroso como un dragón regular. Se parece a un dragón con dos patas, más bien como un wyvern, pero sin alas ni el aguijón venenoso del wyrm. El vermlind posee una cabeza típicamente dragonil y un cuello largo, pero su cuerpo tiene la forma del de un enorme pájaro con escamas. Su color y otros detalles de su apariencia son similares a los de sus padres.

Combate: El vermlind tiene tres ataques físicos: un mordisco (1-8 pg), un ataque con las garras (1-6 pg; sólo puede efectuar un ataque con las garras, puesto que el vermlind necesita una pata para sostenerse), y un golpe con la cola (1-12 pg). Ningún vermlind puede lanzar conjuros, pero pueden heredar el arma de aliento de sus padres, con sólo la mitad de sus dimensiones físicas de su forma habitual y 5d8 pg de daño (la mitad superando una tirada de salvación contra armas de aliento). El ataque con el aliento puede usarse tres veces al día. Todos los vermlinds son inmunes también a las formas de ataque similares a las de su arma de aliento (por ejemplo, el fuego y el calor de



las crías vermlinds de los dragones rojos). Como defensa final, su categoría de armadura es igual a la base de sus padres dragones.

Hábitat/Sociedad: Los vermlinds son el resultado de los fracasos en el apareamiento de una pareja de dragones (aparece uno cada cien nacimientos), y como tales son rápidamente expulsados de la guarida de sus padres. El ochenta por ciento de las veces sólo es encontrado un vermlind; de otro modo, son gemelos. Puesto que son expulsados irrevocablemente de la sociedad dragonil, los vermlinds son unas criaturas extremadamente depravadas, egoístas y amargadas que buscan vengarse del mundo. Los gemelos son completamente leales el uno al otro, puesto que cada uno es la única criatura en el mundo que proporciona compañía al otro. Si uno resulta muerto o herido, el otro ataca sin pensar ni un momento en su propia vida (Moral 20). Hablan sólo la lengua natural de sus padres, pero raras veces hablan antes o en vez de atacar. Los vermlinds no tienen auténtica sociedad, e incluso se desprecian los unos a los otros a menos que sean gemelos.

Ecología: El vermlind no tiene ninguna técnica de caza innata, y ha de aprender por el método de tanteo. (Aunque los dragones

saben cómo matar a sus presas por instinto en vez de ser enseñados por sus padres, la carencia de alas y miembros delanteros del vermlind hace este conocimiento inútil para ellos.) Todos los métodos de caza de los vermlinds son en esencia variantes de la emboscada: ocultarse en la maleza densa o el bosque, aguardar detrás de peñascos, permanecer sumergido en agua lodosa o enterrarse en la arena o la nieve (según los padres y el entorno del vermlind). Los vermlinds comen cualquier cosa que puedan atrapar, y casi siempre están hambrientos, un estado que no hace más que añadirse a su en general mala disposición. No valoran el tesoro como tal, como hacen sus padres, pero a menudo dejan los despojos de una caza anterior como cebo para las presas inteligentes.

Aunque peligrosos, los vermlinds son a menudo depuestos de la cima de su cadena alimentaria local por otros predadores aún más peligrosos. Los dragones que no pertenecen a su línea paterna los matarán sin pensárselo dos veces, aunque sin devorar sus cuerpos; otros poderosos monstruos los consideran una presa interesante, y los aventureros reducen regularmente su número. Los hechiceros todavía tienen que hallar un uso para alguna parte de sus cuerpos.