

# Dungeon Plungin

## LIBRO DE MONSTRUOS INICIALES

Game Masterless Dungeon Crawling  
Version 3.4.8

Escrito por:: Beto Francischinelli, Bobby Wallen, Shaun Austin, PJ  
Pieterrek

© 2007-2008 Oversoul Games

### **Especial gracias a los Testeadores.**

Amy Greenhill  
Michael Greenhill  
Dan Matheson  
Jerry Hawthorne  
Dewayne Agin  
Jamie Shea

**¡Sin ellos esto no habría sido posible!**

# Indice

Ratas.....	3
Lobos.....	3
Arañas.....	3
Serpientes.....	4
Trasgos Dagueros.....	4
Trasgos Lanceros.....	4
Trasgos Espias.....	4
Orcos.....	5
Trols.....	5
Calavera en Llamas.....	5
Zombie.....	5
Esqueleto.....	6
Fantasmas.....	6
Momia.....	6
Vampiros.....	6
Liches.....	7
Lanceros de la Umbra.....	7
Guerreros de la Umbra.....	7
Brujos.....	8
Diablillos.....	8
Gremlins.....	8
Demonios.....	8
Bandidos Kobold.....	9
Honderos Kobold.....	9
Brujos Kobold.....	9
Gargolas.....	9
Minotauros.....	10
Cubos Gelatinosos.....	10
Ogros.....	10
Hombres Lobos.....	10
Elementales de Aire.....	11
Elementales de Agua.....	11
Elementales de Fuego.....	11
Elementales de Tierra.....	11
Dragones Rojo.....	12
Dragones Azules.....	12
Sumario de Leyes.....	13

# MONSTRUOS

En este libro se enumeran algunos de los monstruos que podrían encontrarse en las Aventuras de Dungeon Plungin'. Muestra sus características, leyes y poderes, específicamente para cada tipo de monstruo. También da la cantidad de ORO y EXP que se obtiene al derrotar a ese monstruo, así como una descripción física del mismo.

## ANIMALES



### Ratas

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
3	4	1	3	1	4	4	2	0	4

**Ley:** Combativo, Manada

**Ataque:** Dientes y Garras (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Las ratas son sólo una molestia. Son pequeñas, astutas y pueden meterse por lugares inimaginables. Sus dientes y afiladas garras pueden causar graves daños si no se tiene cuidado. Las ratas pueden ser encontradas en cualquier lugar, aunque sobre todo en entornos oscuros y húmedos, cerca de la basura arrojada por los demás.



### Lobos

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
6	4	1	5	1	5	5	2	0	5

**Ley:** Combativo, Implacable

**Ataque:** Dientes y Garras (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los lobos son rápidos y fuertes. Son grandes caninos salvajes. El color de su piel suele ser marrón, rojo, gris, blanco, y negro. Los lobos tienen grandes dientes afilados y garras igualmente mortales. Son leales a la manada y siempre cazan a su presa y la combaten hasta la muerte.



### Arañas

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
3	3	1	3	1	3	4	2	0	4

**Ley:** Especial, Implacable

**Ataque:** Si esta adyacente a un Héroe, intentara Morder con un ATQ cuerpo a cuerpo. Si hay al menos un objetivo atrapado en una telaraña, lo atacara cuerpo a cuerpo. De lo contrario tira en la siguiente Tabla.

1-3 Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Un ataque con éxito envenenara al objetivo. Haz un 1 ATQ cada turno sin DEF hasta que sea curado.

4-6 Telaraña (ATQ de Alcance 3 contra DES). Un ataque con éxito atrapa al objetivo en la red, solo puede realizar un tipo de Acción, Escapar: RES (1).

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Las arañas de las que estamos hablando aquí, son grandes monstruos venenosos de ocho patas. Echan sus redes para atrapar a sus presas y suelen tener bastante éxito, teniendo en cuenta que es una trampa ya conocida. Las Arañas suelen habitar en las zonas menos frecuentadas de cuevas y mazmorras.



### Serpientes

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
5	5	1	3	1	4	4	2	0	5

**Ley:** Especial, Implacable

**Ataque:** Mueve hacia el objetivo mas cercano y tira en la siguiente Tabla.

1-4 Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Un ataque con éxito envenenara al objetivo. Haz un 1 ATQ cada turno sin DEF hasta que sea curado.

5-6 Constricción (ATQ Cuerpo a Cuerpo contra DES). Un éxito también atrapa al objetivo, solo puede realizar un tipo de Acción, Escapar: RES (1). Este ataque produce 1 de daño por asalto cada vez que se realice.

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Las serpientes son reptiles, furtivas y elegantes, pueden engullir con facilidad a un trago de un bocado. Tienden a vivir en sitios, donde sea fácil encontrar pequeñas presas. (Los tragos no son los bocados más sabrosos o fáciles de atrapar, si se compara con ratas o pájaros). Las serpientes tienen una mordedura venenosa, pero también pueden enroscarse alrededor de su presa y asfixiarla.

## PIELES VERDE



### Tragos Dagueros

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
4	3	1	3	1	4	4	3	2	4

**Ley:** Combativo, Manada

**Ataque:** Daga (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los tragos son pequeñas criaturas de piel verde y aunque no son tan fuertes como sus primos más grandes, los Orcos, si son más inteligentes e igual de crueles. Habitan en lugares abandonados que otras razas evitan, pero lo suficientemente cerca de la civilización para poder atacarla ocasionalmente. No es raro encontrarlos en pueblos abandonados aunque prefieren cuevas tanto naturales como hechas por el hombre. Los dagueros son la carne de cañón del ejército de pieles verdes y llevan cuchillos o espadas pequeñas como arma principal.



### Tragos Lanceros

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
4	3	1	3	1	4	4	3	2	4

**Ley:** Combativo, Manada

**Ataque:** Lanza (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Puede atacar diagonalmente.

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los tragos lanceros, utilizan lanzas para hostigar al enemigo y mantenerlos ocupados, mientras que otros pieles verdes hacen el trabajo sucio. Los tragos lanceros rara vez se encuentran en primera línea ya que son muy cobardes.



### Tragos Espías

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
4	4	0	3	1	5	4	3	4	6

**Ley:** Tirador, Cercano

**Ataque:** Arco Pequeño (ATQ Alcance 6)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los tragos espías utilizan arcos para alcanzar sus objetivos desde lejos. Llevan capas oscuras que les hacen difíciles de detectar y que también les ofrecen cierta protección en combate. Los espías son astutos tragos que pueden actuar con otros o en su propio grupo.



### Orcos

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
7	6	1	3	1	6	4	4	10	6

**Ley:** Combativo, Cercano

**Ataque:** Espada (ATQ Cuerpo a Cuerpo).

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los orcos son una raza brutal y salvaje de humanoides de piel verde. Se deleitan en la guerra y la violencia. Les falta parte de la inteligencia superior de otras razas, pero son astutos e inteligentes en la búsqueda de nuevas formas de provocar el Caos. Pueden construir sus propias aldeas y ciudades pero prefieren conquistar las de sus vecinos. Al igual que los trasgos, también pueden ser encontrados en hábitats abandonados.



### Trols

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
10	9	1	3	1	4	3	2	12	7

**Ley:** Paciente/Combativo, Vengativo

**Ataque:** Porra Gigante (ATQ Cuerpo a Cuerpo). El efecto del ataque se aplica a la casilla objetivo y una adyacente.

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los Trols son los más grandes de los Piel Verdes. Sin embargo, su piel de roca no siempre muestra el pigmento verde y generalmente son de color gris claro. Los trols son muy estúpidos, por lo que necesita que alguien les ayude a comenzar la batalla. Suele ser amigo de los trasgos que lo utilizan como el matón del grupo.

## NO MUERTOS



### Calavera en Llamas

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
4	2	2	4	1	2	6	2	0	4

**Ley:** Combativo, Implacable

**Ataque:** Mordisco (ATQ cuerpo a cuerpo). Puede atacar en diagonal. Un éxito se quemará al objetivo. Hacer un ATQ 1 cada Turno contra DEF 1 hasta que las llamas se apaguen. Las llamas se apagan cuando el ATQ falle.

**Poderes:** **Volar** - El monstruo es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos

**Descripción:** - Las Calaveras Voladoras son cabezas de hueso humanoides animadas, rodeadas de fuego mágico. Originalmente eran una forma de asustar a la gente, alejándola de las reuniones Nigrománticas, el hechizo es tan simple que tiene muchas encarnaciones diferentes y es fácil de mantener. Las calaveras en llamas arden con un fuego real y son extremadamente rápidas volando. Estas criaturas odian a los vivos, son desagradables y continuarán atacando hasta que sean derrotadas.



### Zombie

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
6	4	1	3	1	6	4	2	2	5

**Ley:** Combativo, Cercano

**Ataque:** Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Un ataque con éxito envenenará al objetivo. Haz un 1 ATQ cada turno sin DEF hasta que sea curado.

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los zombis son los muertos recientes, levantados de sus tumbas por un Nigromante o Lich. Odian a los vivos y generalmente están podridos y llenos de enfermedades. Su mordedura generalmente transmite enfermedades y envenena a la víctima. Los zombis no hacen grupos con otros seres, salvo otros no-muertos o su Amo.



### Esqueleto

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
6	5	2	3	1	4	4	3	5	5

**Ley:** Combativo, Cercano

**Ataque:** Espada (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** **Esqueletico** – *Los ataques a distancia tienen un -2.*

**Descripción:** - Los esqueletos son viejos cadáveres, levantados de sus tumbas por un Nigromante o un Lich. Odian a los vivos y disfrutan liberándolos de su carne. Sus cuerpos esqueléticos los hace difíciles alcanzar por armas a distancias, que a menudo los atraviesan sin producir daños. Los Esqueletos no hacen grupos con otros seres, salvo otros no-muertos o su Amo.



### fantasmas

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
3	1	3	3	1	4	1	1	40	3

**Ley:** Paciente/Combativo Vengativo

**Ataque:** Asustar (ATQ Cuerpo a Cuerpo contra ING)

**Poderes:** **Etereo** - *El monstruo es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos.*

**Insustancial** - *Todos los ataques contra la criatura son de un solo dado como máximo.*

**Descripción:** - Los fantasmas son restos espectrales de los muertos que son invocados por un Nigromante o Lich. Tienden a ser un poco soñadores y se olvidan del mundo real, pero si los enfureces te asustaran hasta la muerte. Los fantasmas se pueden encontrar en cualquier lugar y en todas partes.



### Momía

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
12	12	2	3	1	8	6	4	50	10

**Ley:** Combativo, Atraído – Usuario de Magia

**Ataque:** Estrangular (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** **Esqueletico** – *Los ataques a distancia tienen un -2.*

**Descripción:** - Las Momias son muertos conservados, levantadas de sus tumbas por un Nigromante o Lich. Ciertas civilizaciones usan estas técnicas de conservación, para detener la podredumbre y la decadencia de sus muertos. Cuando se levantan estos muertos son particularmente fuertes y resistentes. Odian a los vivos con pasión y les irrita el flujo mágico, de modo particular odian usuarios de la magia. Las momias prefieren la compañía de otros no-muertos.



### Vampiros

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
13	11	2	5	1	9	8	6	65	10

**Ley:** Combativo, Implacable

**Ataque:** Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Un éxito hará que la víctima reduzca su ATQ y DEF en 3 pero no por debajo de 1.

**Poderes:** **Volar** - *El monstruo es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos.*

**Descripción:** - Los vampiros son una raza que aumenta su número, convirtiendo a humanos en vampiros. Nadie sabe cómo se produjo el primer vampiro o incluso si todavía está vivo. Los vampiros a menudo viven como si fueran nobles humanos y disfrutan de la decadencia y el lujo que esta ofrece. Al ser un tipo de no-muertos, los vampiros pueden controlar muertos vivientes menores y a veces dejan su vida de riquezas para alzarse como soberano de una horda de no muertos.

## Liches



ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
14	14	12	4	2	10	10	10	100	15

**Ley:** Especial, Cercano

**Ataque:** Si esta adyacente a un héroe usa Baston Mortal para combatir cuerpo a cuerpo, de lo contrario tira en la tabla para realizar un ataque y se mueve hacia el objetivo para atacar cuerpo a cuerpo y se aleja del objetivo para hacer un ataque a distancia.

1-3 Hechizo de Drenaje - (MAG Alcance 2). Cualquier éxito sin bloquear también agregará VIDA al Lich hasta un máximo de 2 puntos.

4-5 Hechizo Niebla de Muerte - (MAG de Alcance 4) afecta a un área de 2x2

6 Baston Mortal - (ATQ cuerpo a cuerpo)

**Poderes:** *Esqueletico* – Los ataques a distancia tienen un -2.

**Descripción:** - Los Liches son hechiceros muy poderosos que han logrado unir su intelecto a su cuerpo físico. Siempre y cuando sean capaces de mantener sus hechizos sobre su cuerpo animado tras la muerte, consiguen una especie de inmortalidad. La superación de la muerte misma, tiende a dar Liches un sentido de la justicia excesivamente altivo que no es un buen augurio para los que les rodean. Son lo suficientemente potentes como para reinar sobre muertos vivientes menores y conducir vastas hordas de criaturas.

## UMBRA



### Lanceros de la Umbra

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
9	7	2	3	1	6	4	6	15	7

**Ley:** Combativo, Manada

**Ataque:** Lanza (ATQ Cuerpo a Cuerpo). Puede atacar diagonalmente.

**Poderes:** *Abatimiento Defensivo*- el monstruo puede añadir MAG a su DEF.

**Descripción:** - Estos Lanceros provienen de la Umbra, una tierra maldita dominada por Reyes demonios en conflicto entre sí. Todas las criaturas Umbra están contaminadas de alguna manera y los Lanceros de la Umbra tienen una defensa mágica que les rodea. Esta defensa es conocida como un abatimiento defensivo, ya que mirar la Umbra produce tristeza en tu interior. Los Lanceros de la Umbra generalmente escoltan a los Héroes y Campeones de la Umbra en sus incursiones de reclutamiento en tierras cercanas. De vez en cuando, los esbirros de la Umbra encuentran una manera de mantenerse en otras tierras y causar verdaderos estragos.



### Guerreros de la Umbra

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
13	9	4	3	2	8	6	7	25	10

**Ley:** Combativo, Cercano

**Ataque:** Espada (ATQ Cuerpo a Cuerpo).

**Poderes:** *Abatimiento Defensivo* - el monstruo puede añadir MAG a su DEF.

**Descripción:** - Los Guerreros de la Umbra son los héroes de los militares de la Umbra. Normalmente, son apoyados por los Lanceros de la Umbra y también poseen el poder del Abatimiento Defensiva. Nunca veras a un soldado de la Umbra feliz ... Los Guerreros de la Umbra son excepcionalmente buenos en el combate y se enorgullecen de la cantidad de enemigos que han matado.



### Brujos

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
7	8	13	3	2	8	3	6	18	9

**Ley:** Especial - Vengativo

**Ataque:** Si esta adyacente a un héroe usa Baston de Mana para combatir cuerpo a cuerpo, de lo contrario tira en la tabla para realizar un ataque y se mueve hacia el objetivo para atacar cuerpo a cuerpo y se aleja del objetivo para hacer un ataque a distancia

1-5 Hechizo Marchitar, (MAG Alcance 3 contra RES). Un éxito marchita al objetivo. Reduce su ATQ y DEF en 3 hasta en un mínimo de 1.

6 Baston de Mana (MAG Ataque cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los brujos aparecen de vez en cuando. En la mayoría de los casos, siguen las incursiones de reclutamiento de la Umbra y son obviamente usuarios de la magia de la Umbra, pero en la actualidad, aparecen casi en cualquier sitio. Un usuario de la magia puede ser tentado por el mal y si son demasiados egoístas y codiciosos, se alejan de todo lo honrado y bueno.



### Diablillos

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
3	3	2	3	1	4	4	4	10	4

**Ley:** Combativo, Manada

**Ataque:** Jab (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los diablillos son más pequeños y más débiles que los demonios y que sus primos los Gremlins. De color rojo brillante, se lanzan en manadas sobre sus adversarios, esperando que su número baste para eliminarlos. Por separado suelen ser rivales fáciles, en manadas una tortura.



### Gremlins

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
5	5	2	3	1	5	4	5	10	5

**Ley:** Combativo, Cercano

**Ataque:** Jab (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los Gremlins son más pequeños y más débiles que los demonios. De color rojo brillante, se las arreglan para permanecer ocultos e inadvertidos. A menudo, se moverán sigilosamente hasta que estés distraído y te apuñalaran por la espalda. Gracias a Dios que no pueden volar como sus primos más grandes.



### Demonios

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
8	8	6	3	1	6	4	6	25	8

**Ley:** Combativo Vengativo

**Ataque:** Tridente (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** **Volar** - El monstruo es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos.

**Descripción:** - Los demonios son el primer nivel como especie, donde muestran su capacidad. Toman conciencia de su entorno y de sí mismo. Son inteligentes y tratan de reunir a su alrededor secuaces menores para protegerse, mientras crecen en poder. Tienen la piel gris oscuro rojizo, cuernos y alas.

## KOBOLDS



### Bandidos Kobold

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
2	3	1	4	1	4	3	3	0	3

**Ley:** Combativo Manada

**Ataque:** Daga (ATQ Cuerpo a Cuerpo) y Daga (ATQ Cuerpo a Cuerpo-1)

**Poderes:** *Arma doble* - El monstruo puede atacar dos veces (ver Ataque).

**Descripción:** - Los Kobolds son pequeños humanoides con cara de perro. Viven juntos en cuevas o en pueblos abandonados, aunque se conoce de pequeños grupos de asaltadores que combaten junta a otras razas, de forma temporal. Por regla general todos los Kobolds son asquerosos y peligrosos, pero los Bandidos Kobolds son los peores de todos. Se entrenan duro para usar con soltura dos dagas en combate y a menudo abruman a sus enemigos con gran cantidad de ataques.



### Honderos Kobold

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
2	3	1	4	1	4	3	3	2	4

**Ley:** Tirador, Manada

**Ataque:** Honda (ATQ Alcance 4)

**Poderes:** *Ninguno*.

**Descripción:** - Los honderos Kobold tienen poca munición, así que son muy eficientes en su uso. A igual que los Bandidos Kobolds son realmente desagradables y peligrosos. Son muy astutos y disparan sobre cualquier objetivo que ya este ocupado. A los honderos Kobolds les gusta acercarse y combatir cuerpo a cuerpo, pero aún así se mantienen a distancia para poder concentrar su fuego.



### Brujos Kobold

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
2	3	5	4	1	4	3	5	5	5

**Ley:** Especial Manada

**Ataque:** Tira en la tabla y avanza hacia el objetivo para hacer ataques cuerpo a cuerpo y se aleja del objetivo para ataques a distancia.

1-4 Hechizo Viaje Mágico (MAG Alcance 4 contra RES). Un éxito hará que el objetivo pierda una de sus acciones el siguiente turno.

5-6 Calavera Blanca (Ataque MAG cuerpo a cuerpo).

**Poderes:** *Ninguno*.

**Descripción:** - Los Brujos Kobold tienden a ser un poco más maduros que sus hermanos guerreros, pero siguen siendo igual de astutos y atacará cualquier objetivo que ya este ocupado. Son conocidos por utilizar el hechizo de viaje mágico que, además de fastidiar al objetivo, también le hace parecer más estúpido.

## CRATURAS



### Gargolas

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
6	7	2	6	1	5	3	4	0	6

**Ley:** Combativo Manada

**Ataque:** Golpear (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** *Volar* - La gárgola es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos.

**Forma de piedra** - Cuando aparecen, la Gárgola está en forma de piedra y recibe una bonificación de +2 a DEF hasta que realice su primera acción

**Ataque sorpresa** - Si se ataca en el mismo turno que deja en el que desactiva la forma

de piedra, la Gárgola gana un +1 a ATQ.

**Descripción:** - Las gárgolas son estatuas de piedra aladas, que han sido animadas para proteger templos del malignos y torres mágicas. Son bastante comunes las estatuas que se parecen a las auténticas gárgolas, por lo que pueden sorprender a sus objetivos. Asesinos despiadados, su aspecto recuerda los demonios.



### Minotauros

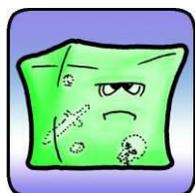
ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
9	8	1	3	1	6	4	3	10	7

**Ley:** Combativo, Cercano

**Ataque:** Comear (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los Minotauros son grandes toros con aspecto humanoides que son excelentes matones a sueldo. Son extremadamente poderosos para su tamaño, aunque no muy inteligentes. Son nómadas y se vagan por la tierra en grandes grupos. Cuando están en una manada tienden a ser dóciles a menos que se les provoque, sin embargo cuando están fuera de ella son extremadamente violentos y malhumorados.



### Cubos Gelatinosos

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
6	7	1	2	1	4	3	2	20	5

**Ley:** Combativo Manada

**Ataque:** Pegajoso (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Limo - Si el monstruo niega con éxito cualquier ATQ entonces el héroe pierde una acción siguiente turno.

**Descripción:** - Los Cubos Gelatinosos son criaturas lentas y casi transparentes. Ellos absorben de forma increíble plantas, basura y carroña, es el servicio de recogida de basura del mundo. Pueden recoger materiales inorgánicos los cuales sólo pueden ser recuperados cuando se les mata. Los Cubos Gelatinosos pueden vivir en paz con otras razas, pero no son muy inteligentes y atacará a cualquier raza con la que no este familiarizado.



### Ogros

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
7	7	1	3	1	6	4	2	8	6

**Ley:** Paciente/Combativo Vengativo

**Ataque:** Garrote (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Ninguno.

**Descripción:** - Los Ogros son grandes humanoides extremadamente duros y agresivos. Viven en grupos familiares, pero en ocasiones los machos jóvenes se marchan y pasan el rato con otras razas que los acepten, por lo general actúan como matones. Los Ogros son inherentemente perezosos y no hacen muy buenas guardias.



### Hombres Lobos

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
10	7	4	4	1	6	5	4	0	8

**Ley:** Combativo Manada

**Ataque:** Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** Perdición de Plata – Cuando es atacado con plata -2 a la DEF

**Descripción:** - Los hombres lobo viven entre los humanos y tratan de ocultar su capacidad de cambiar de forma. No tienen características que los distinguen de los demás cuando están en forma humana. Los hombres lobo pueden cambiar cuando son amenazados o enojados. Los hombres lobo también cambian por las noches de luna llena, donde deben alimentarse en forma de lobo. Si son descubiertos por lo general son asesinados, es por ello que tantos hombres lobo terminan con razas oscuras.

# ELEMENTALES

## Elementales de Aire



ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
4	4	2	6	1	5	4	4	0	5

**Ley:** Combativo, Manada

**Ataque:** Refaga (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** *Etereo* - El monstruo es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos.

**Descripción:** - Los Elementales de Aire son seres mágicos surgidos desde el aire, convocados normalmente por un practicante de la magia. si su invocador muere o si se las arreglan para escapar, tienden a seguir al siguiente ser que encuentren, como si fuera una mascota y haciendo su voluntad.

## Elementales de Agua



ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
4	4	2	3	1	6	1	4	1	4

**Ley:** Combativo, Manada

**Ataque:** Ahogar (ATQ Cuerpo a Cuerpo contra RES).

**Poderes:** *Perdicion Fuego* – Cuando es atacado con Fuego -2 a la DEF

**Descripción:** - Los Elementales de Agua son seres mágicos surgidos desde el agua, convocados normalmente por un practicante de la magia. si su invocador muere o si se las arreglan para escapar, tienden a buscar un sitio donde descansar. Pisar a un elemental de agua no es agradable, además de acabar con los calcetines mojados, se suelen vengar con violencia.

## Elementales de Fuego



ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
3	1	2	6	1	5	1	1	0	3

**Ley:** Combativo, Frenetico

**Ataque:** Infierno (ATQ Cuerpo a Cuerpo contra DES).

**Poderes:** *Perdicion Agua* – Cuando es atacado con agua o hielo -2 a la DEF

*Insustancial* - Todos los ataques contra la criatura son de un solo dado como maximo.

**Descripción:** - Los Elementales de Fuego son seres mágicos surgidos desde el fuego, convocados normalmente por un practicante de la magia en forma de llamas, antorchas o cualquier otra forma de fuego. Si su invocador muere o si se las arreglan para escapar, comienzan a vagar produciendo todo el daño que pueda hasta que son destruidos.

## Elementales de Tierra



ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
6	6	2	3	1	6	2	1	30	5

**Ley:** Combativo, Cercano

**Ataque:** Avalancha (ATQ Cuerpo a Cuerpo)

**Poderes:** *Ninguno*.

**Descripción:** - Los Elementales de Tierra son seres mágicos surgidos desde la tierra, convocados normalmente por un practicante de la magia. Son sólo vagamente humanoides y si su invocador muere o si se las arreglan para escapar, tienden a seguir al siguiente ser que encuentren, como si fuera una mascota y acudiendo en su defensa si fuera necesario.

# DRAGONES



## Dragones Rojo

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
13	13	6	6	2	8	6	6	50	12

**Ley:** Especial, Vengativo

**Ataque:** Tira en la tabla para realizar un ataque y se mueve hacia el objetivo para atacar cuerpo a cuerpo y se aleja del objetivo para hacer un ataque a distancia.

1-2 Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo )

3 Aliento de Fuego (ATQ alcance 4)

4 Golpe de Cola (ATQ Cuerpo a Cuerpo).

5 Batir de Alas (ATQ alcance 2)

6 Rugido Magico (MAG alcance 8), El objetivo usa RES en lugar de DEF. Un exito causa que el objetivo pierda todas sus acciones el proximo turno

**Poderes:** **Volar** - *El monstruo es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos.*

**Doble Ataque** - *Tira dos veces en la tabla de ataque y aplica ambos resultados.*

**Descripción:** - Los dragones son grandes monstruos reptiles con alas y un poderoso aliento. Los dragones rojos son los más arrogantes y crueles de su raza. Usan su ataque de aliento de fuego para cocinar a sus victimas, antes de devorarlas. Son seres solitarios, aunque en su arrogancia, permitirá que otras razas le adoren y les lleven ofrendas.



## Dragones Azules

ATQ	DEF	MAG	MOV	VIDA	RES	DES	ING	ORO	EXP
12	12	7	6	2	7	6	5	50	11

**Ley:** Especial, Vengativo

**Ataque:** Tira en la tabla para realizar un ataque y se mueve hacia el objetivo para atacar cuerpo a cuerpo y se aleja del objetivo para hacer un ataque a distancia.

1-2 Mordisco (ATQ Cuerpo a Cuerpo )

3 Aliento de Hielo (ATQ alcance 3) . Aparte del daño, si tiene exito, pierdes tu proxima accion.

4 Golpe de Cola (ATQ Cuerpo a Cuerpo).

5 Batir de Alas (ATQ alcance 2)

6 Ventisca (MAG alcance loseta), Si el ataque tiene exito, todos los personajes en la loseta deben tirar RES sino tienen exito perderan su proximo turno.

**Poderes:** **Volar** - *El monstruo es capaz de pasar a través, pero no ocupar, casillas ya ocupadas por otros personajes, objetos u obstáculos.*

**Doble Ataque** - *Tira dos veces en la tabla de ataque y aplica ambos resultados.*

**Descripción:** - Los dragones azules son los más vanidoso y territoriales de su raza. Usan su ataque de aliento de Hielo para congelar a sus victimas y destruirlas a placer. Son seres solitarios, aunque en su vanidad les hace acercarse a otras razas para que le adoren, elogien y les lleven ofrendas.

## Sumario de Leyes

### Rol:

**Combativo** – Se acerca al objetivo preferido hasta hacerle un ataque cuerpo a cuerpo; Los monstruos bajo esta ley siempre perseguirá al objetivo y usara Empujón. Esta es la ley básica para la mayoría de monstruos.

**Tirador** – Se mueve hacia la casilla más lejana posible, donde todavía está a alcance para atacar a su blanco preferido.

**Especial** – Algunos Monstruos tienen patrones de ataque complejos. Sus acciones cambian de acuerdo a algunas circunstancias, o requerimientos, al comienzo del Turno del Monstruos, tira en la tabla para encontrar la descripción que determina su acción, y mueve lo acorde a ello.

**Paciente** – No actúa a no ser que se le provoque, se le dañe o sea objetivo de algo, una vez sucede su Ley cambia por otra diferente.

### Objetivos Preferidos:

**Cercano** – Este es el mas común para los monstruos; Ataca al mas cercano.

**Empeñado** – Siempre ataca al mismo objetivo al que ataco anteriormente. Normalmente el el primer objetivo mas cercano.

**Atraído por (una características o concepto):** – El objetivo mas cercano con el valor más alto/bajo de una característica (Baja VIDA, Alta MAG, Baja DEF, etc) o concepto (Elfo, Escuela Mágica de Luz, etc).

**Manada** – Ataca a un Héroe que ya tenga adyacente otro Monstruo. Algunos Monstruos especifican si debe ser otro monstruo de alguna raza (por ejemplo Manada de Lobos) o cualquier monstruo.

**Frenetico** – Elije al azar un personaje al que atacar cada vez.

**Tonto** – Los jugadores deciden a que Héroe ataca el monstruo.

**Vengativo** – El objetivo sera el ultimo héroe que golpeo al monstruo.

**Implacable** – El monstruo dejara su loseta y perseguirá al Héroe por toda la mazmorra, no importa cuantas losetas haya de distancia, a menos que sea bloqueado por una puerta.