

Una vez terminado el cuerpo, el creador debe animarlo mediante un ritual mágico. Se necesita una semana para completar este ritual. El creador debe trabajar al menos 8 horas diarias en el bosque, en completa soledad. Cualquier interrupción por parte de una criatura sintiente anula la magia. Si el creador está tejiendo personalmente el cuerpo, este proceso y el ritual pueden tener lugar al mismo tiempo.

Cuando el creador no esté trabajando activamente en el ritual, debe descansar, y no puede realizar otras actividades, excepto comer, dormir o hablar. Dejar de trabajar un solo día invalidará el proceso, y será necesario empezar de nuevo; si bien se pueden volver a usar el mismo maniquí y el mismo bosque.

El último día del ritual, el creador debe lanzar personalmente los conjuros *controlar plantas*, *transformar madera* y *engendrar bogun* (ver a continuación). Si el creador lo prefiere, estos conjuros pueden provenir de fuentes externas, como rollos de pergamino, en vez de estar preparados de antemano.

ENGENDRAR BOGUN

Conjuración (Creación)

Nivel: Drd 1

Componentes: V, S, M, PX

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Efecto: constructo Menudo

Duración: instantánea

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite dotar de vida a un pequeño maniquí que hayas creado a partir de materia vegetal. Este es el conjuro final del proceso para la creación de un bogun. Consulta la descripción del bogun para obtener más detalles.

Componente material: el maniquí que se transformará en bogun.
Coste PX: 25 PX.



Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', RD 10/+1, telepatía

Salvaciones: Fort +8, Ref +8, Vol +10

Características: Fue 23, Des 12, Con 20, Int 15, Sab 12, Car 11

Habilidades: Avistar +12, Escuchar +12, Intimidar +9, Saltar +11, Supervivencia +10

Dotes: Ataque poderoso (A), Derribo mejorado, Desarme mejorado, Embestida mejorada, Pericia (A), Soltura con un arma (gran clava), Voluntad de hierro

Terreno/Clima: desierto o montaña/cualquiera

Organización: solitario, pareja, banda (3-6), partida de guerra (7-12) o tribu (20-80)

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: neutral maligno (normalmente)

Avance: según clase de personaje

Los bráxat son violentos cazadores nocturnos que acechan en las regiones montañosas y desérticas. Estos peligrosos y malvados humanoides cazan exclusivamente seres inteligentes, y encuentran gran placer en torturarlos, matarlos y comérselos. Su afición a la carne humana puede llevarlos a adentrarse en tierras civilizadas, donde las presas son abundantes y fáciles de cazar.

Un bráxat es un humanoide grande, bípedo, con aspecto de lagarto, que al llegar a su estatura adulta (15') destaca sobre muchos gigantes. Sus rasgos son una combinación de los de un rinoceronte y los de un escarabajo con púas. Tienen la parte superior de la cabeza y la espalda revestidas de placas gruesas, cubiertas de cuernos, y un solo y enorme cuerno sobresale de entre sus orificios nasales.

Los bráxat no respetan la ley ni la autoridad, y no temen a nadie. Su increíble fuerza y sus aptitudes psiónicas y de reducción de daño los hacen casi imparables; no es extraño que una sola partida de estos seres aniquile varios asentamientos humanoides en el transcurso de un solo año.

Ocasionalmente, algunos supervivientes a las incursiones de los bráxat se agrupan y tratan de cazar a las criaturas, pero es raro que consigan su venganza. Se sabe que hay aventureros experimentados que cazan bráxat por deporte, midiendo su experiencia e inteligencia con la astucia en bruto y las aptitudes psiónicas de la criatura. Como estos cazadores han descubierto (para su consternación), los bráxat son bastante competentes protegiéndose con mortales trampas y emboscadas. La mayor parte de estas cacerías acaban con la victoria de los bráxat, pero de vez en cuando alguna tiene éxito, y los cazado-

BRÁXAT

Humanoide monstruoso Grande

Dados de golpe: 10d8+50 (95 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 30'

CA: 18 (-1 tamaño, +1 Des, +8 natural), toque 10, desprevenido 17

Ataques: gran clava Enorme +16/+11 c/c y cornada +10 c/c

Daño: gran clava Enorme 2d6+9, cornada 1d8+3

Frente/Alcance: 5 × 5'/10'

Ataques especiales: arma de aliento, explosión mental, poderes psiónicos, aptitudes sortilégas