

## combate

Los lizh prefieren utilizar sus aptitudes psiónicas por sorpresa, pero pueden defenderse físicamente si es necesario. Si ve que está en el bando perdedor de un enfrentamiento, un lizh utilizará sus capacidades psiónicas para retirarse al interior de las rocas cercanas.

**Psiónica (St):** a voluntad: *fundirse con la piedra*; 3/día: *muro de piedra, pasamiento*; 1/día: *de la carne a la piedra* (CD 18), *esfera de roca\** (CD 17). Nivel de lanzador 6°. Las CD de las salvaciones están basadas en Carisma.

\* Nuevo conjuro descrito en este libro.

**Quedar inmóvil (Ex):** un lizh puede permanecer tan quieto que parece ser una estatua. Un observador debe tener éxito en una prueba de Avistar (CD 20) para darse cuenta de que en realidad es una criatura viva.

**Habilidades:** \*Un lizh recibe un bonificador +8 racial en las pruebas de Esconderse cuando se oculta contra un fondo de piedra trabajada.

## Mor (gigante encorvado)

Gigante Grande (tierra)

**Dados de golpe:** 12d8+60 (114 pg)

**Iniciativa:** +0

**Velocidad:** 30' en cota de piedra\* (6 casillas), base 40', Ec 5'

**Clase de armadura:** 23 (-1 tamaño, +9 natural, +5 cota de piedra), toque 9, desprevenido 23

**Ataque base/Pres:** +9/+20

**Ataque:** martillo de guerra enorme +15 cuerpo a cuerpo (2d8+10/×3)

**Ataque completo:** martillo de guerra enorme +15/10 cuerpo a cuerpo (2d8+10/×3)

**Espacio/Alcance:** 10'/10'

**Ataques especiales:** alarido de los túneles, aptitudes sortílegas

**Cualidades especiales:** arma descomunal, fuerza desplegada, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra

**Salvaciones:** Fort +13, Ref +4, Vol +7

**Características:** Fue 25, Des 10, Con 20, Int 16, Sab 17, Car 17

**Habilidades:** Avistar +18, Escapismo +15, Esconderse +14 [+10 si está desplegado], Escuchar +18, Tregar +22, Uso de cuerdas +0 (+2 para ataduras)

**Dotes:** Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, Hendedura, Reflejos de combate

**Entorno:** subterráneo

**Organización:** solitario, pareja, banda (3-5), partida (6-9 más 35% no combatientes), grupo de caza (6-9 más 1 anciano), o tribu (21-30 más 35% no combatientes más 1-3 ancianos y 3-6 osos terribles).

**Valor de desafío:** 11

**Tesoro:** estándar

**Alineamiento:** a menudo neutral

**Avance:** por clase de personaje

**Ajuste de nivel:** +5

\* La cota de piedra se describe en el Capítulo 5.

*Del pálido color de los muertos, este humanoide gigantesco y retorcido sería enorme de no ser por su postura dolorosamente encorvada y comprimida.*

Los mor son gigantes de hombros hundidos, que a lo largo de eones de forzosa vida subterránea se han convertido en una raza jorobaza y encogida de supervivientes desesperados. Debido a su postura encogida, los mor a veces son llamados "gigantes encorvados".

Un mor casi siempre permanece en cuclillas. Sus piernas son más bestiales que humanoides, con unas rodillas que se doblan hacia atrás, como las de un chacal. Su espalda encorvada y sus rodillas dobladas hacen que apoye los nudillos en el suelo al moverse. La piel de un mor es de un blanco albino, y lo mismo sucede con su pelo, que suele dejar largo hasta los hombros. Sus ojos son pozos de negrura del doble del tamaño habitual para una criatura de su talla. Un gigante encorvado normalmente lleva una corta camisa y faldón de cota de piedra, aunque prefiere dejar sus pies desnudos. La mayoría de los mor llevan anillos y amuletos de piedras muy pulidas, y decoran su cuerpo con grabados que escarifican sobre su piel.

Los mor normalmente llevan sacos que transportan sobre el hombro. La bolsa de un mor medio contiene comida, 1d4+1 cabezas de lanza de roca, 3d4 objetos mundanos, una pequeña cantidad de dinero (no más de 10d10 monedas) y un instrumento musical tallado en piedra. Las pertenencias de un gigante encorvado suelen ser simples (cuando no claramente primitivas), labradas en piedra pero bien trabajadas y mantenidas.

Los mor hablan común, infracomún y gigante.

## combate

Los mor utilizan armas y aptitudes sortílegas en lugar de arrojar rocas, ya que esto es complicado en reducidos y sinuosos pasadizos. Mientras está encorvado, un mor es incapaz de utilizar todas sus aptitudes físicas y sortílegas. Sin embargo, cuando está en un espacio de al menos 20' de alto, puede desplegar su encogida figura, aumentando drásticamente su alcance, así como su moral en general, y pudiendo acceder a sus poderes innatos.

**Alarido de los túneles (Sb):** una vez por día, un mor puede lanzar un alarido dentro de cualquier espacio cerrado de roca o tierra natural (como un túnel de tierra o un edificio de piedra). Su alarido llena de energía sónica un cono de 60'. Cualquier criatura dentro de esta zona queda aturdida durante 1 asalto, ensordecida durante 4d6 asaltos y sufre 10d6 puntos de daño. Un TS de Fortaleza a CD 21 niega los efectos de sordera

