

ECOLOGÍA: si alguna vez una bestia desplazadora se aparea con una bestia de confusión, el resultado muy probablemente sea una bestia de confusioplazamiento (una criatura felina con la cola-garrote de la bestia de confusión y el poder de la bestia desplazadora), o una bestia confuzadora (otra criatura felina con los tentáculos de la bestia desplazadora y el poder de la bestia de confusión). Por supuesto, hay otras combinaciones posibles, pero es mejor dejar que sean los sabios quienes reflexionen sobre ellas.

DESPOJOS:

Medicinal: los tentáculos de una bestia desplazadora están cubiertos de afiladas púas, y se pueden utilizar para fabricar armas.

Componentes de conjuro: con su pelo se puede lanzar *imagen espejada*.

Piel y trofeos: la piel de una bestia desplazadora se puede utilizar para una *capa de desplazamiento*.

Tesoro: D.

Otros: ninguno.



Bestia nívea

DESCRIPCIÓN: una bestia nívea es una gran criatura humanoide con pelaje blanco, garras afiladas y cuernos. Estas bestias poseen musculosos brazos y unas piernas acostumbradas a viajar y cazar en climas árticos. Sin embargo, no tienen pipas de fumar hechas con mazorcas de maíz, ni sus narices son de botón ni sus ojos están hechos de dedazos de carbón.

COMBATE Y ESTRATEGIAS: las bestias níveas esperan a que aparezca su presa para entonces abalanzarse sobre ellas con terrible ferocidad. Pueden esconderse entre la nieve, sorprendiendo a sus oponente cinco de cada diez veces (5 en d10) siempre que puedan esconderse con anterioridad bajo un montón de nieve. Las bestias níveas son inmunes a los ataques basados en el frío y poseen un excelente sentido del olfato.

Las bestias níveas no tienen por qué detectar necesariamente a las criaturas invisibles, pero podrán percibir automáticamente a cualquiera que intente esconderse en la nieve, además de ser inmunes a la ceguera provocada por las nevadas.

La bestia nívea típica tiene una puntuación de Fuerza de 19, lo cual les confiere a sus garras un bonificador de +3 al impactar y de +7 al daño.

HÁBITAT/SOCIEDAD:

las bestias níveas son carnívoros que cazan en páramos congelados. Atacarán a cualquier criatura viva si están lo suficientemente hambrientas. Y las bestias níveas siempre tienen gusa. Los ejemplares que no son solitarios pueden ser encontradas en núcleos familiares de dos o tres miembros (una pareja o una pareja con una cría). A las bestias níveas les gusta que sus comidas estén bien curaditas, así que dejan a sus víctimas inconscientes o muertas colgando cabeza abajo en su cueva durante 2-12 horas antes de comérselas.

ECOLOGÍA: los eruditos sostienen la teoría de que las bestias níveas descienden de los monos de las nieves, y puede que sean una forma evolucionada de estos.

Nadie está seguro de dónde encajan en esa imagen ni su enorme tamaño ni sus afilados cuernos.

DESPOJOS:

Medicinal: se dice que el polvo de cuerno de bestia nívea cura los dolores de cabeza causados por comer helado demasiado deprisa.

Componentes de conjuro: ninguno.

Piel y trofeos: las pieles de bestia nívea se pueden utilizar en la elaboración de ropajes de invierno susceptibles de ser encantados.

Tesoro: incidental.

Otros: las pieles de bestia nívea son muy calentitas y valen treinta piezas de oro la unidad.

Bestia rugiente

DESCRIPCIÓN: las bestias rugientes son criaturas con forma de león, aunque además poseen unos afilados cuernos y un tronco increíblemente desarrollado. Tienen cinco pies de altura en la cruz y pueden partir por la mitad a un hombre usando solo las garras de sus patas delanteras.

COMBATE Y ESTRATEGIAS: el gruñido de una bestia rugiente paraliza a cualquier criatura con menos de un (1) Dado de Golpe con los mismos efectos que *miedo*; y también lo hará con quienes tengan de uno a cuatro Dados de Golpe, aunque estos sí tienen derecho a intentar

Bestia nívea

También: hominidus frostis hostis

Hackfactor: 12

Valor en P.D.E.: 420

Clima/terreno: cualquiera ártico

Frecuencia: rara

Organización: familias

Ciclo de actividad: cualquiera

Dieta: carnívoro

Inteligencia: semiinteligente (2-4)

Alineamiento: caótico malvado

Nº en que aparece: 1-3

Tamaño: E (13+ pies de alto)

Movimiento: 12

Aptitud psiónica: ninguna

Modos ataque/defensa: ninguno/ninguno

Moral: desafiante (17)

Clase de armadura: 4

Nº de ataques: 3

Daño por ataque: 1-4 + 7/1-4 + 7/2-8

Ataques especiales: sorprende 5 de cada 10 veces

Defensas especiales: inmune al frío

Resistencia a la magia: estándar

Dados de golpe: 7