



## GARGOYLES

**T**odas las culturas hablan de estatuas de piedra que cobran vida, que por los días adornan fachadas y que por la noche salen a volar. Por una vez, los mitos son reales. Las gargoyles son un pueblo orgulloso y guerrero que hunde sus raíces en las mitologías más antiguas. Sus orígenes son desconocidos, pero tendrían algo que ver con el plano primordial de piedra, como sus primas, las monstruosas gárgolas.

### CLANES Y ALIANZAS FORTALECIDAS

Las gargoyles, sin embargo, tienen un comportamiento civilizado y suelen realizar pactos con otros pueblos, a fin de conseguir protección mutua. Por un lado, las gargoyles ofrecen su enorme poderío físico y militar, ya que son formidables guerreros, y a cambio, sus aliados cuidan de sus formas diurnas, ya que cuando rompe el sol, se convierten en estatuas de piedra y quedan bajo merced de sus enemigos hasta que cae de nuevo la noche.

Las gargoyles establecen clanes, que se convierten en la familia de sus integrantes. Estos clanes suelen estar dirigidos por la gargoyle que es mejor guerrera, o tiene una personalidad arrolladora. Son fieles al clan y pondrán su propia seguridad en juego tanto protegerlo como a las razas que hayan establecido los lazos de protección con ellos.

### ROBUSTOS COMO LA PIEDRA

Las gárgolas poseen un metabolismo único y ciertas características especiales. Para empezar, envejecen a un ritmo lento y son capaces de vivir entre 250 y 300 años, si es que la batalla no los reclama antes. Necesitan ingerir enormes cantidades de comida y disfrutan con ello, siendo una comilona uno de sus deleites.

Además, no hay dos gargoyles físicamente iguales. Si es cierto que parece que de padres a hijos parece que se heredan ciertos caracteres físicos, pero por lo demás, hay gárgolas altas, bajas, con la piel gris, marrón, verde o negra. Las hay gordas, altas, con rostros humanos o facciones monstruosas. Con cola, sin cola, con alas de murciélago, con alas membranosas adheridas a sus brazos... Incluso se habla de gargoyles de regiones remotas con plumas en cuerpo y otras que carecen de piernas y tienen en su lugar un gran cuerpo de serpiente.

### ATRIBUTOS GARGOYLES

**Mejora de Característica.** Las gargoyles poseen una gran fortaleza y relacionadas con la misma piedra y roca, así que sus características físicas naturales predominan sobre las mentales. Suman +2 a la Constitución y +1 a la Fuerza para reflejar su dominio en el cuerpo a cuerpo y su gran resistencia.

**Alineamiento.** Las gargoyles son unas criaturas por lo general honorables y protectoras. Forman clanes alrededor de un líder, normalmente el mejor guerrero. Además, en el pasado hicieron pactos y amistad con otras razas, protegiéndose mutuamente. Así, las gargoyles suelen ser legales. Existen algunos espíritus libres que van en solitario, pero son minoritarios.





**Tamaño.** Adoptan una enorme riqueza de aspectos, pero siempre son de tamaño mediano. Las hay que superan los dos metros de altura, pero también las hay más pequeñas, de metro y medio. Sus cuerpos poseen una gran densidad, tal vez un recuerdo de su piedra primigenia, así que suelen pesar el doble que un humano de su tamaño.

**Velocidad.** La velocidad base de las gargoyle es de 30 pies. Además, poseen unas correosas alas que suelen adoptar forma de murciélago, pero sólo pueden planear con ellas. Su funcionamiento se explica más adelante.

**Alas Planeadoras.** Tienen alas, pero no pueden volar con ellas, sino planear. Para poder remontar el vuelo deben arrojar desde una altura mínima de 30 pies. Mientras planean se considera que están bajo el efecto de una Caída de Pluma y descienden 60 pies por asalto y no reciben daño al caer. Sin embargo, superando una Prueba de Acrobacias CD 15 (puede cambiar dependiendo de factores externos) pueden mantenerse el aire y cambiar de dirección aprovechando las corrientes de aire. Si fallan la tirada, caerán 60 pies normalmente y sólo podrán controlar la dirección en la que lo hacen.

**Visión en la Oscuridad.** Las Gargoyle son criaturas de la noche y pueden ver en completa oscuridad a una distancia de 60 pies como si estuvieran a la luz del día.

**Sueño de Piedra.** Esta especie se convierten en estatuas de piedra mientras el sol brille en el cielo, para retomar su cuerpo de carne cuando cae el sol y se hace de noche. Mientras están convertidas en piedra son indistinguibles de una estatua de roca normal y corriente. Esta forma de piedra les deja indefensos y pueden sufrir daños normalmente, incluso morir si son destruidas, pero también aceleran su curación enormemente.

Una gargoyle que despierte de su sueño de piedra lo hace como si hubiera disfrutado de un descanso largo, recupera todos sus puntos de golpe y recursos de clase, recupera todos sus dados de golpe y, además, se cura de todos los venenos y enfermedades comunes que pudiera estar sufriendo cuando se transformó en estatua.

**Singularidad Gargoyle.** Pueden adoptar multitud de formas y tamaños y esta variedad se traslada también a ciertos rasgos personales. Algunos tienen grandes cuernos, otros tienen la piel más gruesa, algunos tienen una larga cola, otros tienen armas naturales especialmente efectivas... Escoge una, y sólo una, de las siguientes características para hacer única a tu gargoyle:

- **Cola.** Tu gargoyle tiene una cola prensil. Puedes usarla para hacer un ataque de golpe usando tu Fuerza que hace 1d6 de daño contundente. Además, puedes sostener objetos mundanos con ella, pero no llevar a cabo acciones complejas. Podrías sostener una antorcha, pero no usar unas herramientas de ladrón con ellas.
- **Piel de Piedra.** La piel de tu gargoyle es especialmente dura, como si no terminara de dejar la forma de piedra del todo. Adquieres un +2 a la CA por Armadura Natural.
- **Armas Naturales.** Los colmillos y las garras de tu gargoyle son mortales. Puedes usarlos para hacer ataques que hagan 1d4. Para las garras puedes usar tanto la Fuerza como la Destreza. Para el mordisco, únicamente la Fuerza, pero haces 1d6 de daño.
- **Sombra de la Noche.** Eres especialmente sigiloso y sabes emplear las sombras para tomar a tus adversarios por sorpresa. Como criatura de la noche, tienes ventaja en todas las pruebas de Sigilo para esconderte, siempre que lo hagas en una zona de luz tenue u oscuridad total.
- **Huesos Ligeros.** Eres particularmente ligero, como si tus huesos no pesaran. Trepas, vuelas y te mueves con rapidez. Eres competente con las pruebas de Atletismo y Acrobacias. Si escoges esta característica no puedes medir más de metro sesenta.
- **A Cuatro Patas.** Puedes correr a cuatro patas, lo que te proporciona 10 pies adicionales a tu movimiento base. Además, podrás usar tu acción adicional para Correr.

