

LEX DAEMONIUM

De como son los demonios, visión global, su sociedad.

Mente colmena: todos los demonios son en esencia una misma cosa, una unidad, pero como diría un gestaltista, el todo es más que la mera suma de las partes. Podría verse ese todo como una entidad superior, un dios. En todo caso, su magia emana de ese todo. Además les confiere una gran capacidad de intercomunicación. Comparten no sólo información, sino también magia, energía y otras cosas. Es como su propia red local. Por lo tanto, la suma de todos los demonios de un mismo plano crea un todo superior, y ese todo tiene capacidades especiales. Los demonios hechiceros beben el poder de esa red. Los que saben hablar se comunican a través de esa red.

Jerarquía: los demonios obedecen una estricta jerarquía. Si bien son un todo, alguien marca los planes y qué debe hacerse. Y para ello los mejores cualificados deben ser los que marquen los planes magistrales. Normalmente serán los más poderosos. Así, si un grupo de demonios se forma casualmente, el líder será el más poderoso –normalmente el nivel marca esto-, siempre y cuando no sea un adoquín (un demonio de sólo combate o un demonio-animal). Y como es de esperar, siendo un todo, aquí no hay ni rebeldes, ni desafíos al poder, ni discusiones al respecto.

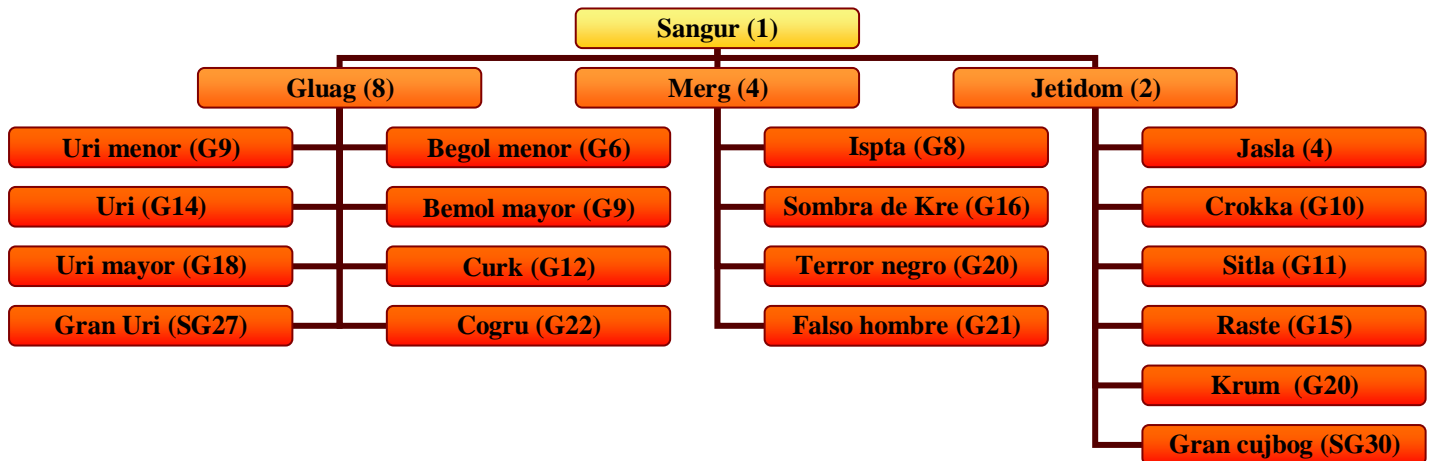
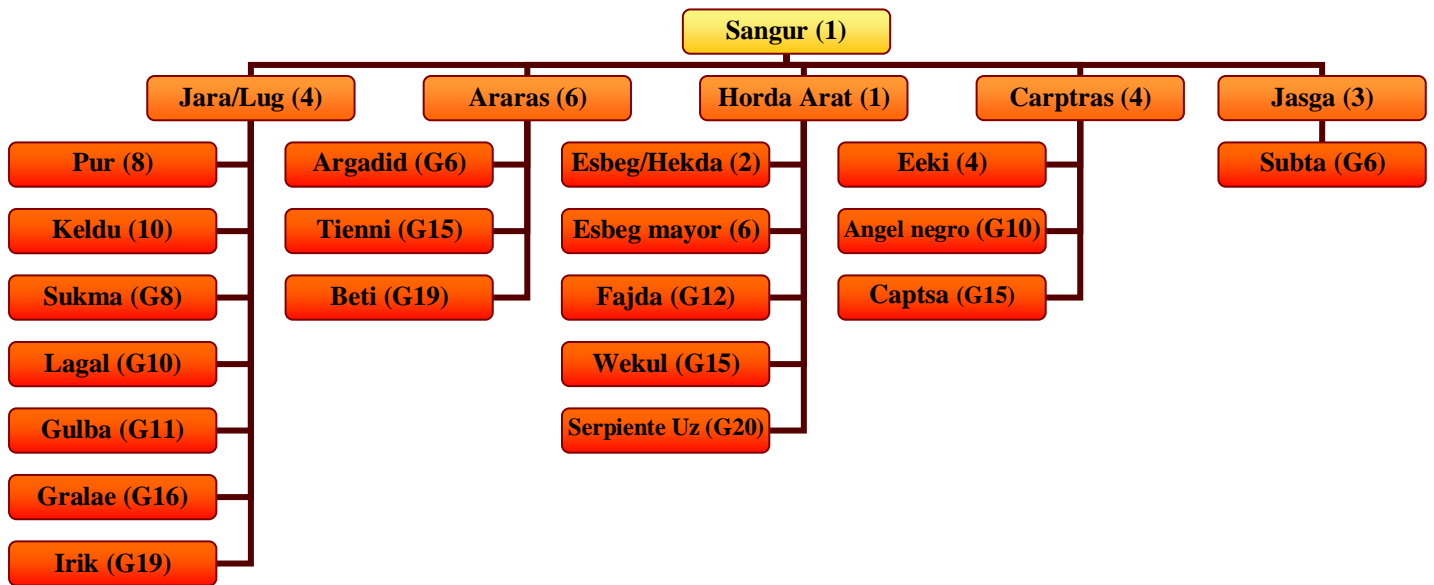
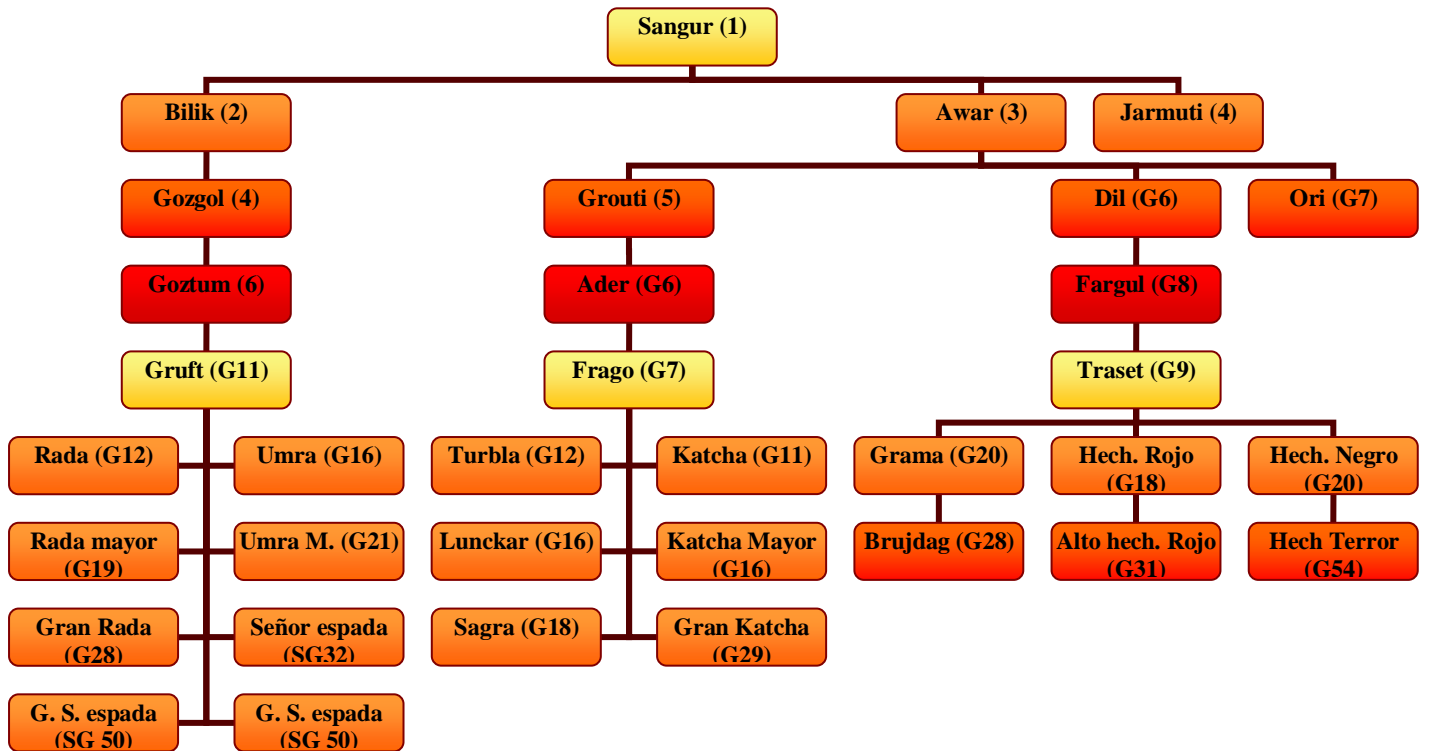
Invasores de planos: los demonios son una plaga invasora, pero en vez de invadir reinos o regiones –esto es poca cosa-, invaden otros planos. Tienen una gran afinidad con todo lo que sea planar, y facilidad para detectar fisuras planares (el abuso de magia/tecnología produce estas fisuras; los demonios son criaturas mágicas en su naturaleza). Por ahí entran y cuando lo hacen, su objetivo es siempre el mismo. Destruir, invadir, conquistar. Este proceso es ordenado, sus primeras oleadas exploran el mundo y recaban información del mismo, las siguientes establecen cabezas de puente desde las que realizar, una vez consolidados, asaltos más serios. Para ellos es como crear un nuevo hormiguero, pero sólo habrá un hormiguero por plano o mundo. Si saltas al mundo demonio desde el que atacan tu mundo, lo más probable es que no sea el mundo demonio origen, sino otro más en el reguero de mundos asaltados. Erradicar la plaga de raíz es una tarea descomunal, de dioses.

Conducta: los demonios carecen de empatía absolutamente. Son impasibles ante el sufrimiento ajeno. Emocionalmente son nulos la mayoría, y los que no, lo son sólo para utilizar las emociones de otros con algún fin. No aman, no temen, pero sí odian, a todo lo que no sea demonio y esté vivo. Pueden sacrificarse por el todo si es necesario, y lo harán sin dudar. Pueden huir, pero lo harán porque es la mejor opción, nunca por pánico o miedo, algo que como he mencionado, desconocen.

Alimentación: tienen una tasa de eficiencia energética altísima. Se pueden alimentar de cerebros, si son de especímenes inteligentes les nutre más, si es el cerebro de un hechicero es un alimento de primera y exquisito para ellos, debido a su alto contenido energético (hablamos de magia, no olvidemos que los demonios son criaturas eminentemente mágicas). Además, a través de su red pueden compartir energía también, por lo que pueden estar mucho tiempo sin comer o beber. Algunos demonios, sobre todo los animales, se pueden nutrir de cualquier materia orgánica.

Reproducción: cualquier demonio puede clonarse en forma de unas pequeñas babosas de escaso tamaño (los sangures). Esta babosa es una especie de parásito vampírico con la capacidad de adormecer a sus víctimas, a las que luego mata lentamente, absorbiendo todos sus fluidos. La víctima debe estar viva. Después entra en un estado larval y crece, convirtiéndose en un pequeño demonio. El tipo de demonio depende más de la víctima y su poder, que del demonio que produjo la babosa. El pequeño demonio es de un tipo conocido, pero todavía puede seguir metamorfoseándose en algo mayor, devorando cerebros de calidad. En el esquema de la página siguiente se puede ver cómo evolucionan. Cuando se encuentra otro plano apto para ser invadido, una vez que se considera ha llegado el momento, con cabezas de puente seguras al otro lado, decenas de miles de demonios se juntan en la puerta o fisura a ese mundo, se unen y crean una especie de gran montaña de carne que recuerda en su forma a una pirámide. Esta pirámide se podría considerar la hormiga reina, y su defensa y supervivencia se toma muy en serio. Es escoltada por otros tantos miles de demonios, y suele ser el asalto final al desgraciado mundo víctima.

Como crecen y evolucionan los demonios



Características de los demonios

D	Tipo y características (Ataque/s – Defensa (Armadura) – Fuerza – Vida – Capacidades Especiales)	Nivel
1	Sanguijuela – Sangur: 2 Mordisco, 10 (0), F1, 10PV, Vampiro, Veneno (N4, tranquilizante), Crisálida, No CG	1
2	Araña – Araras: 15 Pico, 14 (1), F3, 50PV, Veneno (N8, D10as.), Tela 40PD, Horda (10), No CG	6*
3	Araña – Argadid: 9 Mordisco, 14+5 Esquivar (2), F4, 65PV, Veneno (N1), Iniciativa	G6
4	Araña – Tienni: 18 Mordisco, 16 (3), F8, 100PV, Veneno (N8), Sangre Ácida (d10), Regeneración, Visión 360°	G15
5	Araña – Beti: 2x18 Garra, 14 (6), F9, 200PV, Muro insectos (40PD)	G19
6	Serpiente – Horda de Arat: 15 Mordisco, 13+4 Esquivar (1), F3, 65PV, Veneno (N4, D10PV/as.), Horda (10), No CG	6*
7	Serpiente – Esbeg: 8 Mordisco, 13 (1), F2, 50PV, 45% Vel., Salto (4m.), Cavar (6m.), Emboscar, No CG	2
8	Serpiente – Hekda: 6 Mordisco, 12 (1), F2, 50PV, Veneno (N4, D10 as.), No CG	2
9	Serpiente – Esbeg mayor: 17 Mordisco, 14 (1), F3, 65PV, 70% Vel., Salto (6m.), Cavar (8m.), Veneno, No CG	6
10	Gusano – Fajda: 17 Cuerno, 12+7 Esquivar (1), F6, 130PV, 40% Vel., Silencio, Cavar (5m./as.), Emboscar	G12
11	Gusano – Wekul: 18 Garra, 14 Garra, 16+7 Esquivar (1), F8, 130PV, 60% Vel., Iniciativa	G15
12	Serpiente – Serpiente Uz: 18 Garra, 15 Garra, 16 (1), F10, 130PV, Niebla (10mR -5), Sangre Ácida (d10), Regeneración, Visión 360°, Sonar, Nadar (50m.)	G20
13	Diablillo – Awar: 6 Mordisco, 13+3 Esquivar (1), F2, 40PV, Dardos (10m. D10), Deslumbra (1as./at.), Paralizante (2as. -D10), Desconcertante (1as.), No CG	3
14	Diablillo – Merg: 9 Daga, 13+4 Esquivar (1), F2, 40PV, Acechar, Adormecer (-D10 d10, 10 dormido), Emociones (1/as.), No CG	4
15	Cosa (disco) – Ori: 9 Electricidad (100m), 14 Mordisco, 14 (1), F4, 65PV	G7
16	Guerrero humanoide – Bilik: 11 Espada, 12+6 Escudo (1), F3, 40 PV, 30% Vel., No CG	2
17	Guerrero humanoide – Gozgol: 15 Maza, 13+6 Escudo (3), F4, 65PV, 30% Vel., No CG	4
18	Guerrero humanoide – Goztum: 18 Maza, 14+8 Escudo (3), F5, 65PV, 30% Vel., No CG	6
19	Guerrero humanoide – Gruft: 18 Maza, 12+8 Escudo (1), F6, 75PV, 65% Vel., Inmune CR X (variable)	G11
20	Guerrero humanoide – Rada: 18 Espada, 13+10 Escudo (4), F7, 130PV, 70% Vel., Curación menor (1as. at., 10pv), Paralizante (2as. -10)	G12
21	Guerrero humanoide – Rada mayor: 18 Espada, 14+10 Escudo (4), F9, 150PV, 75% Vel., Curación menor (1as. at., 10pv), Paralizante (2as. -10), Inmune CR X (variable)	G19
22	Guerrero humanoide – Gran Rada: 22 Espada, 16+10 Escudo (6), F12, 165PV, 75% Vel., Curación menor (1as. at., 10pv), Paralizante (2as. -10), Vuelo	G28
23	Guerrero humanoide – Umra: 22 Mandoble ó 18 Espada, 18+10 Escudo (6), F8, 130PV, 70% Vel.	G16
24	Guerrero humanoide – Umra mayor: 22 Mandoble o 18 Espada, 18+10 Escudo (6), F10, 130PV, 70% Vel, Vapor (D20PV), Deslumbrante (2 as. At.), Vuelo	G21
25	Guerrero humanoide – Señor de la espada: 22 Mandoble, 18 Mandoble, 15 (6), F16, 260PV, 70% Vel., Paraliza (2as. -10), SuperGrande	SG32
26	Guerrero humanoide – Gran señor de la espada: 24 Mandoble, 20 Mandoble, 15 Látigo, 17 (6), F25, 260PV, 85% Vel., Sangre Ácida (d10), Oscuridad (2mR), Inmune CR PE y CO, Regeneración, Paraliza (4as. -10), Vuelo, SuperGrande	SG50
27	Humanoide raro – Jarmuti: 8 Daga, 14+4 Esquivar (0), F2, 65PV, Sombra (10mR), Fantasma, No CG	4
28	Humanoide raro – Grouti: 17 Maza, 13+6 Escudo (1), F4, 65PV, 70% Vel., Salto (6m.), Emboscar, No CG	5
29	Humanoide raro – Asder: 18 Lanza, 14+6 Escudo (1), F5, 65PV, Niebla (5mR -5), Polvo (5mR -5), Silencio, Emboscar	G6
30	Humanoide raro – Frago: 14 Mordisco, 14 (0), F5, 60PV, 60% Vel., Veneno (N4), Cavar (6m./as.), Silencio, Emboscar, Dormir (-D10 d10 as.)	G7
31	Humanoide raro – Lunckar: 24 Lanza, 16+3 Esquivar (1), F8, 130PV, 75% Vel., Iniciativa	G16
32	Humanoide raro – Sagra: 6x10 Látigo (dirigibles a tres blancos), 18 (1), F5, 100PV, Curación (2 at. o D20PV.), Inmune CR AP	G18
33	Humanoide raro – Hechicero rojo: 2x15 Fuego (100 m), 17 (6), F3, 65PV, Congelante (movimiento -d10 d10), Paralizante (2as. -10), Curación menor (1as. at., 10pv)	G18
34	Humanoide raro –Hechicero negro: 2x15 Rayo Negro (100 m., roba D100PV y de forma temporal una habilidad o poder de la víctima), 17 (6), F3, 65PV, Curación menor (1as. at., 10pv), Telequinesis (4/as.)	G20
35	Humanoide raro – Alto Hech. Rojo: 3x15 Fuego, 17 (6), F3, 130PV, Telaraña (80PD), Regeneración, Curación (3D10PV, d6 at.), Calor (1-5PV), Vuelo rápido	G31
36	Humanoide raro – Hech. Terror: 2x18 Fuego, 2x15 Electricidad, 20 (6), F3, 260PV, Curación mayor (6D10PV, 2D6 at.), Regeneración, Telaraña (40PD), Inmune CR AP, Vuelo	G54
37	Humano+Reptil – Fargul: 12 Fuego, 13+5 (Escudo mágico), F4, 65PV, 30% Vel, Magia (fuego, defensa)	G8
38	Humano+Reptil – Traset: 2xAtaque emociones, 13 (1), F3, 65PV, Habilidad manual, Acechar	G9
39	Humano+Reptil – Grama: 2x15 Garra, 15 (4), F6, 130PV, 85% Vel., Fantasma, Reg., Magia (nigromancia)	G20

40	Humano+ Reptil – Brujdag: Sin ataque, 18 (0+x), F4, 130PV, Plaga, Magia (3 hechizos/as., fuego, dolor, destrucción, transporte, defensa)	G28
41	Humano+animal – Katcha: 2x15 Maza, 13 (4), F6, 130PV, 75% Vel., Paralizante (2as. -10)	G11
42	Humano+animal – Katcha mayor: 18 Maza, 15 Maza, 14 (5), F8, 130PV, 85% Vel., Paralizante (2as.-10)	G16
43	Humano+animal – Gran Katcha: 22 Maza, 15 Maza, 15 (6), F14, 130PV, 85% Vel., Paralizante (2as. -10), Curación (3D10PV, d6 at.)	G29
44	Perro – Gluag: 18 Garra, 15 Garra, 15 (3), Sangre Ácida (D10), F4, 100PV	8
45	Perro – Uri menor: 18 Mandoble/Hacha2M, 15 (2), F5, 130PV, 60% Vel., Saltar (6m.)	G9
46	Perro – Uri: 18 Espada/Hacha, 16+8 Escudo (3), F7, 130PV, 75% Vel. Vuelo torpe	G14
47	Perro – Uri mayor: 18 Mandoble/Hacha2M, 16+8 Escudo (4), F9, 130PV, 75% Vel., Curación (3d10PV, d6 at.), Regeneración, Emboscar, Vuelo	G18
48	Perro – Gran Uri: 18 Mandoble/Hacha2M, 16+8 Escudo (5), F11, 200PV, 85% Vel., Regeneración, Curación (3d10PV, d6at.), Vuelo rápido, SuperGrande	SG27
49	Perro+cocodrilo – Begol menor: 20 Mordisco, 12 (1), F5, 130PV, Iniciativa	G6
51	Perro+cocodrilo – Begol mayor: 24 Mordisco, 14 (1), F7, 130PV, Iniciativa	G9
50	Cocodrilo alado– Curk: 18 Mordisco, 17 (2), F6, 75PV, Sonar, Iniciativa, Vuelo	G12
52	Cocodrilo – Cogru: 18 Mordisco, 15 Mordisco, 17 (3), F11, 130PV, Polvo 5mR (-5), Cavar (12m/as.), Sonar	G22
53	Topo – Carptras: 15 Mordisco, 13 (1), F3, 40PV, Cavar 16m/as., No CG	4
54	Cosa (balón) – Eeki: 2xD20 Gas (2m.), 14 (1), F2, 40PV, 30% Vel., Vuelo lento, No CG	4
55	Ave (murciélago) – Angel Negro: 18 Mordisco, 16 (4), F5, 100PV, Veneno (N4 d10 as.), Vuelo, Sigilo	G10
56	Ave (cuervo) – Captsa: 8 Pico, Vapor (3d20, 3/6/10), 17 (1), F5, 130PV, Vuelo muy rápido	G15
57	Puercoespín – Jasla: 15 Garra, Dardo (10m., 3D10PV), 14 (1), F3, 65PV, No CG	4
58	Masa informe – Jetidom: 12 Mordisco, 12 (0), F3, 35PV, 50% Vel., Salto (2m.), Emboscar, No CG	2
59	Masa informe – Crokka: 15 Golpe, 13 (5), F6, 100PV, Inmune a todo menos CR AP	G10
60	Masa informe – Sitla: 18 Mordisco, 18 (4), F7, 90PV, 60% Vel.	G11
61	Masa informe – Raste: 2x12 Mordisco, 2x12 Garra, 14+5 Esquivar (3), F9, 130PV, 85% Vel., Sonar, Polvo (5mR -5)	G15
62	Masa informe – Krum: 26 Martillo2M, 13 (4), F11, 130PV, Sangre ácida (d5PV), Teletransporte	G20
63	Masa informe – Gran Cujbog: 2x15 Tentáculos, 22 Mordisco, 14 (0), F16, 260PV, Ataque Paralizante (2 as. -10), Inmune CR AP y FR, SuperGrande	SG30
64	Fuego – Dil: 2x12 Fuego (3m.), 2x6 Fuego (6m.), 18 (0), F3, 65PV, 40% Vel., Curación (d6 as. at., 3d10PV), Inmune CR FU, Sensible agua/frío	G6
65	Insecto – Jarb: 14 Lanza, 14+5 Esquivar (1), F3, 65PV, 30% Vel., Vuelo muy rápido, No CG	4
66	Insecto – Lug: 15 Aguijón, 14+3 Esquivar (1), F3, 65PV, 30% Vel., Vuelo, No CG	4
67	Insecto – Pur: 22 Pico, 15 (1), F5, 65PV, Telaraña (40PD), Regeneración, Vuelo, Vuelo estático, No CG	8
68	Insecto – Keldu: 2x2d10 Dardos, 16 (1), F5, 70PV, 2xDormir (-d10 d10), Vuelo, Vuelo estático, No CG	10
69	Insecto – Sukma: 18 Aguijón, 14+9 Esquivar (1), F5, 65PV, 90% Vel., Iniciativa, Vuelo muy rápido	G8
70	Insecto – Lagal: 18 Aguijón, 13 (3), F6, 130PV, Veneno (N4 -d10 actividad/as.), Vuelo	G10
71	Insecto – Gulba: 18 Cimitarra, 15 Cimitarra, 16 (2), F7, 130PV, 50% Vel.	G11
72	Insecto+felino – Gralae: 2x15 Garra, 15 (3), F8, 130PV, Sonar, Niebla (5mR -5), Deslumbrante (1as. at)	G16
73	Insecto+felino – Irik: 18 Mordisco, 20+3 Esquivar (0), F6, 100PV, Vuelo muy rápido	G19
74	Felino – Turbla: 18 garra, 15 Garra, 16+7 Esquivar (1), F6, 80PV, 75% Vel., Curación (3D10PV, D6), Iniciativa	G12
75	Metamorfo – Ispta: 15 Mordisco, 11 (0), F5, 65PV, Babas (10m./as.), Veneno (N1), Adormecer (d10 -d10), Paralizar (2as. -10), Emboscar, Metamorfo	G8
77	Metamorfo – Sombra de Kre: 18 Daga, 14+5 Esquivar (1), F5, 85PV, 75% Vel., Adormecer (d10 -d10), Silencio, Niebla (5mR -5), Emboscar, Regeneración, Astuto, Metamorfo, Vuelo rápido	G16
76	Metamorfo –Terror negro: 15 Daga, 13+7 Esquivar (1), F6, 65PV, Teletransporte, Telequinesia, Telepatía débil, Empatía, Control Emociones, Silencio, Regeneración, Clarividencia, Fantasma, Metamorfo	G20
78	Metamorfo – Falso hombre: ??? T? (?) F? ??PV. Metamorfo. ???	G21
79	Sapo – Jasga: 15 Escupir (Veneno N4 2D10PV), 13 (0), F2, 60PV, No CG	3
80	Pez – Subta: 17 Mordisco, 13 (1), F5, 60PV, Saltar (6m.), Nadar (100m./as.)	G6

Grande: reduce el crítico un rango, resiste uno de aturdimiento. Por defecto todos son grandes, salvo que diga otra cosa.

No CG: no criatura grande; Supergrande: reduce el crítico dos rangos. Resiste dos de aturdimiento.

Metamorfo: puede adoptar cualquier forma, incluso una inorgánica.

Esquivar/Escudo: sólo aplicable contra un ataque por asalto.

Breve descripción de cada tipo

D	Tipo y descripción
1	Sangur: Mide unos siete centímetros. Parece una sanguijuela. Ataca a sus víctimas a traición, sorbiendo su vida sin que se dé cuenta (si no supera la TR al veneno tranquilizante). Luego crea una crisálida y se transforma en un demonio superior. Es relevante el tipo y poder de la víctima, pues define que tipo de demonio será.
2	Araras: Un Grupo de 10 demonios parecidos a arañas de unos 70 cms. de diámetro. Entre todas tejen una tela de araña muy difícil de ver (40PD/araña). Atacan en grupo, envenenando a la víctima y usando su cuerpo para criar arañas más o menos normales... No se conocen muy bien. Invocarlas equivale a llamar un N20.
3	Argadid: Una especie de araña carnosa, de un metro de diámetro. Ataca con su telaraña hasta que su enemigo no puede defenderse y luego lo envenena una y otra vez hasta matarlo. Se mueve con rapidez.
4	Tienni: Extremadamente desagradable: Ojos de insecto y cuerpo de araña, rojo intenso y de metro y medio de largo. Ojo peduncular en el centro del cuerpo, lo que impide que lo sorprendan. Boca con saliva tóxica (N8).
5	Beti: Cuerpo de araña de piel coriácea, con el torso erguido, dos garras y muy mala leche. No es un genio, pero se defiende. Cuando está aturdido, y una vez o dos al día, puede soltar un muro que hace pasar TR. No puede atacar hasta que lo quita.
6	Horda de Arat: No es un demonio, sino un grupo de 10 criaturas de medio metro de alto, semejantes a serpientes rojas con patas traseras y con una boca Muy grande. Rápidos. Veneno sanguíneo N4, D10 PV/as. hasta matar. Si la víctima sobrevive, queda Inmunizada. Invocarlas equivale a llamar a un N20.
7	Esbeg: Parece una serpiente de medio metro. Suele cavar y saltar para atacar a sus víctimas en el cuello o en los ojos (sin -5 si le sale la maniobra). No es venenoso.
8	Hekda: Parece una serpiente de color negro, de un metro de largo y ojos de un rojo intenso. A pesar de su aspecto, es inteligente.
9	Esbeg mayor: Ejemplar adulto de Esbeg. Mide un metro, y a pesar de no ser criatura grande, sí es venenoso.
10	Fajda: Un gusano de tres metros de largo, con una musculosa cola acabada en un cuerno. Ataca semienterrado, esperando a que se acerque la víctima. Muy rápido y silencioso, pudiendo a veces atacar y huir antes de que sus blancos reaccionen.
11	Wekul: Una especie de gusano de dos metros de largo, de piel blanca y gomosa, que se pone de pie sobre su parte posterior para atacar a sus víctimas. Dos extremidades acabadas en garras, con las que despedaza su comida en trocitos (boca muy pequeña). Muy Rápido.
12	Serpiente Uz: Similar a una serpiente de color negro intenso. Unos seis metros de largo. Genera una niebla que aprovecha para atacar a sus víctimas. Un ojo peduncular que usa para espiar debajo del agua. También usa el sonido para "ver". Se cura rápidamente de las heridas. Nada muy rápidamente. Ataca con dos garras delanteras.
13	Awar: Típico aspecto de diablillo. No es criatura grande, y suele acompañar a otros demonios más peligrosos. Sin embargo, es un bicho muy molesto...
14	Merg: Aspecto de diablillo, de cuarenta centímetros de alto. Este traicionero y astuto ser siempre ataca a traición, usando sus poderes de emociones y dormir. Muy Bueno acechando.
15	Ori: 9 Un disco carnoso de color rojizo, que siempre trata de alejarse volando de sus víctimas, a las que ataca con rayos eléctricos.
16	Bilik: Su mejor baza es su ridículo aspecto. Parece la caricatura de un guerrero de sesenta cms. de alto. Pero sus armas son reales.
17	Gozgol: Metro y medio de tamaño, aspecto humanoide, pero con una expresión demasiado cruel para ser humana. Es un guerrero con armadura, maza y escudo. Escasa inteligencia e imaginación.
18	Goztum: Metro ochenta, es un Gozgol adulto.
19	Gruft: Un peligroso guerrero demonio. Aspecto humanoide, armado con maza y escudo. Las bandas de color de su cuerpo indican a qué tipo de ataque es invulnerable: Azul CR AP, Rojo CR CO, Verde CR PE,...
20	Rada: Dos metros de altura, coraza y un gran escudo. Aspecto humanoide, con la piel marrón verdosa y bastante hediondo. Tropa de choque.
21	Rada mayor: Muy similar al rada: Dos metros de altura, coraza y un gran escudo. Aspecto humanoide. Tropa de choque. Inmune a ciertos ataques. Su color varía e indica a qué tipo de ataque es invulnerable: Azul CR AP, Rojo CR CO, Verde CR PE,...
22	Gran Rada: Un comandante Rada. A las características del rada, se le añaden dos enormes alas plumosas, que le crecen al llegar a su potencial máximo. Peligrosos con las espada.
23	Umra: Humanoide, Azul oscuro, de unos dos metros de Alto. La piel semeja metal y lleva en las manos un enorme mandoble o bien espada y escudo.
24	Umra mayor: Humanoide, Azul oscuro con franjas blancas en los costados, y alas emplumadas. Unos dos metros de Alto. La piel semeja metal, y lleva en las manos un enorme mandoble ó Espada y Escudo. También puede lanzar un gas muy caliente y Ataque deslumbrante.
25	Señor de la espada: 30 Mandoble, 22 Mandoble, 15 (6), 260PV, 70% Vel., Paraliza (2as. -10), SuperGrande.
26	Gran señor de la espada: Un gigante de unos 7 metros de altura. Aspecto de lagarto vagamente humano, color pardo, con armadura de placas. Dos enormes mandobles, uno en cada mano. Un largo tentáculo sale del cuello. Alas correosas.
27	Jarmuti: Un metro de tamaño, parecería un niño travieso, de no ser por su malvada mirada. Excelente espía o alborotador.

28	Grouti: Humanoide de metro ochenta, con unas piernas exageradamente desarrolladas. Muy ágil. Le encanta saltar para emboscar o sorprender a sus víctimas.
29	Asder: Humanoide de dos metros, muy delgado y de colores pardos y oscuros. Aspecto enfermizo. Muy bueno emboscando.
30	Frago: Humanoide de metro y medio, alargado y con las manos en forma de palas, con las que excava muy rápidamente. Le gusta emboscar a sus víctimas, dormir las y envenenarlas.
31	Lunckar: Aspecto desgarrado, piel rojiza y muy delgado, casi en los huesos. Un brazo mucho más desarrollado que el otro, acabado en una peligrosa pezuña-lanza. Más rápido de lo que parece.
32	Sagra: Figura Humanoide, pero con seis finos y largos tentáculos, resistentes y que funcionan como un látigo (sin pifia). Piel fina pero elástica. Color blanquecino.
33	Hechicero rojo: Semejante a un humano muerto hace unos meses, viste con túnicas rojas. Rayos, ataques paralizantes y un escudo mágico que les protege MUY bien. (Brilla ligeramente cuando recibe un impacto).
34	Hechicero negro: Aspecto similar al Hechicero Rojo, sólo que visten de negro. Extraños rayos que roban la vitalidad y habilidades de las víctimas y que asumen durante un corto periodo de tiempo. (Efectos impredecibles).
35	Alto Hech. Rojo: Humanoide, carne roja y tumefacta. Siempre vestidos con hábitos rojos. Muy rápido volando (hechizo). Está caliente, y el mero contacto (lucha) causa daño. Habilidades curativas y defensivas (escudo mágico).
36	Hech. Terror: Aspecto Humanoide, túnica negra, al igual que la piel. Terrible hechicero. Hechizos de Vuelo, Escudo... Curación y Regeneración. Casi imposible de matar.
37	Fargul: Un hechicero demonio de cierta habilidad. Dispone de rayos y de algún hechizo defensivo. Su aspecto es el de un lagarto o perro vestido con una túnica harapienta.
38	Traset: Muy inteligente. Tiene cierto control emocional sobre sus víctimas. Suele ser usado como espía o mensajero... Aspecto de un humano/lagarto de medio metro de altura. Voz susurrante. Es muy silencioso. Ropas apagadas.
39	Gram: Aspecto humanoide, putrefacto. Le encanta la carroña, que el mismo puede fabricar. Su aspecto desmiente su rapidez, su resistencia y su voracidad. Las garras son muy duras... Es un hechicero de cierta habilidad.
40	Brujdag: Vestido con andrajos, simula ser una especie hombre con el aspecto de un lagarto carnívoro. Color blancuzco. Es uno de los hechiceros demoníacos más peligrosos.
41	Katcha: Aspecto de guerrero con armadura, pero cara de animal. Dos espadas. Tropa de choque. Un demonio típico. Suele usar Mucho su ataque paralizante, hasta que le sale y ataca (si hace magia puede parar).
42	Katcha mayor: Como el Katcha, pero más fuerte y entrenado. Una especie de oficial.
43	Gran Katcha: Comandante Katcha. Peligroso y difícil de matar. Bastante astuto.
44	Gluag: Metro y medio, rojo, piel similar al metal. Parece un perro deformado y puesto de pie. Un pequeño demonio, usado como carne de cañón por otros demonios. Inteligencia escasa, similar a la de un animal.
45	Uri menor: Cuerpo rojizo, esquelético, metro y medio de altura. Tiene unas pequeñas alas a la espalda, que sólo le permiten saltar cortas distancias (unos 6 m de altura). La piel tiene brillos metálicos, y su aspecto general es el de un perro rabioso. Van usualmente en grupos de combate con otros de su misma raza.
46	Uri: Ejemplar adulto del Uri. Mide unos dos metros y puede volar con sus alas, mucho más desarrolladas, aunque no es bueno maniobrando en el aire. Son más astutos que los jóvenes.
47	Uri mayor: Más viejo, astuto, rápido en el aire y fuerte que los otros Uris. Crueles, les encantan las emboscadas.
48	Gran Uri: Muy grande (cuatro metros de altura). No lucha mucho mejor que los otros, pero es Mucho más duro.
49	Begol menor: Un Begol no del todo desarrollado.
51	Begol mayor: Color negro, metro y medio de largo. Parece un cruce de perro y cocodrilo: Su cabeza es del mismo tamaño que su cuerpo, y su boca ocupa casi toda su cabeza. Es un animal-demonio, sin inteligencia.
50	Curk: Un pequeño cocodrilo alado de un metro y medio de largo. Ataca con su enorme boca.
52	Cogru: Una especie de cocodrilo con dos bocas, una más grande que la otra. No tiene ojos visibles, a excepción de un ojo extensible. Cavador, ataca a sus víctimas por sorpresa (polvo, sonar), pero luego es voraz con ellas. Si está herido se refugia bajo tierra con sus doce patas acabadas en palas.
53	Carptras: Animales muy glotonos, generalmente carroñeros. Peligrosos ya que van en manadas muy numerosas (10-20). Color blancuzco, piel blanda. Dos manos en forma de pala, con las que son capaces de excavar muy rápidamente.
54	Eeki: Parece un balón desinflado, de medio metro de diámetro que flota en el aire. Tiene varias aberturas por las que expulsa gas caliente, que usa para atacar y moverse. El Gas es efectivo a dos metros. Se mueve constantemente.
55	Angel Negro: Un gran murciélago negro, con rasgos humanoides. Se oculta bastante bien en las sombras, y su mordisco es venenoso. Piel muy dura. Tres metros de envergadura, y metro y medio de altura.
56	Captsa: Aspecto de un gran cuervo negro, excepto por sus tres metros de envergadura y su tubo de expulsión de gas caliente, cerca de su boca. Extremadamente rápido en vuelo. Puede expulsar gas caliente hasta los 10 mts. de distancia, aunque con una efectividad del 30%.
57	Jasla: Su aspecto es el de un puercoespín deformado. Dispara sus púas, y el brillo metálico que se ve entre ellas es el de una extremidad afilada que puede actuar como una garra. Mide un metro de largo.
58	Jetidom: Un animal-demonio de cuarenta centímetros, parecido a una babosa con dos fuertes patas traseras. Muy ágil. Salta al cuello de la víctima y muerde antes de que ésta se dé cuenta de lo que sucede.

59	Crokka: Metro y medio, compacto, parece una roca. Golpea con sus puños. Sólo vulnerable a CR AP.
60	Sitla: Una bola acorazada de un metro de diámetro, con una enorme boca. Es rápido y fiero, aunque de escasa inteligencia.
61	Raste: Una máquina de picar carne. Es una masa correosa, de dos metros de diámetro, de la que salen tentáculos acabados en garras y bocas. Es muy rápido y voraz.
62	Krum: Un bicho muy extraño. Parece una plasta negra en el suelo, de metro y medio de diámetro, de color negro. Del centro de esa masa sale un fuerte tentáculo de cuatro metros de largo, acabado en una temible bola. Su piel es acorazada. Muy lento en sus desplazamientos, pero muy hábil teleportándose a cortas y largas distancias.
63	Gran Cujbog: Enorme masa gelatinosa sin órganos discernibles excepto la boca y dos grandes tentáculos. No se sabe cómo se orienta hacia sus víctimas. Si hace CR con los tentáculos, actuará su boca.
64	Dil: Una criatura de fuego. Aspecto vagamente humanoide, pero en realidad es una bola de fuego. Por supuesto, inmune a las llamas. Los ataques de agua y frío le hacen especial daño.
65	Jarb: Aspecto de insecto, generalmente una avispa. Un metro de largo. Una lanza con alas. Muy rápido y hábil en vuelo.
66	Lug: Tiene todo el aspecto de un monstruoso mosquito de medio metro de largo. Ataca con su aguijón. Inteligencia escasa, pero muy violento.
67	Pur: Similar a un gran insecto verdoso, una especie de mosca con pico de algo más de un metro. Muy hábil en el vuelo, pudiendo mantenerse quieto en el aire. Su inteligencia es escasa.
68	Keldu: 40 cms. de largo, parecido a una mosca con ¡una mano! Que le sale del abdomen. Usada para labores de espionaje y asesinato. Lanza pequeños dardos muy dolorosos. Puede dormir a sus víctimas.
69	Sukma: Un demonio insecto de un metro de largo, sin demasiada inteligencia pero increíblemente rápido y cruel. Ataca con rápidas pasadas, escapando antes de que nadie pueda reaccionar.
70	Lagal: Aspecto de un escorpión volador, de un verde intenso de metro y medio de largo. Capaz de mantenerse quieto en el aire, ataca volando y clavando hacia abajo su aguijón envenenado, que provoca una progresiva somnolencia hasta el coma y la muerte.
71	Gulba: Una máquina de matar, sin inteligencia pero con una enorme ansia de sangre. Aspecto de insecto, de unos dos metros de alto. Ataca con sus patas delanteras, afiladas como espadas. Su color varía entre negro y el verde.
72	Gralae: Aspecto de un enorme insecto, mitad felino mitad escarabajo. Color negro. No tiene ojos visibles, y ataca con sus dos largas garras. Vuela muy bien.
73	Irik: Muy Rápido y Muy Muy Inteligente. Una especie de pterodáctilo con cabeza de perro o tigre, color negro. Piel muy débil, pero es difícil acertarle.
74	Turbla: Aspecto de un gato humanoide de dos metros de altura, podrido y momificado. Dos garras con las que ataca muy rápidamente.
75	Ispta: Es una mucosidad de unos 50 litros, sin forma determinada (muy hábil en el camuflaje). Es una trampa viviente. Ataca a sus víctimas paralizándolas y mordéndolas, el veneno hace efecto y las digiere poco a poco. Se desplaza como un montón de babas que fluye con cierta rapidez.
77	Sombra de Kre: Es un asesino. No ataca, sino que caza a sus víctimas por sorpresa, sobre todo cuando están solas. Prefiere golpes rápidos y cortos, y huirá si se ve en peligro. Su forma básica es vagamente humanoide, oscura y difícil de ver en las sombras. Buen metamorfo. Suele estar al servicio de demonios más poderosos. Tiene alas de insecto y es un hábil ladrón.
76	Terror negro: Extremadamente peligroso. Jamás entra en combate. Mata a sus víctimas a lo largo de semanas, consiguiendo que se suiciden o se vuelvan locas. Usado en maldiciones y venganzas. No tiene una forma fija. Es muy inteligente.
78	Falso hombre: Se sabe muy poco de este metamorfo. Nunca ha estado al servicio de ningún hechicero demoníaco. Solía camuflarse entre la población, haciendo de espía o saboteador para sus amos-demonio.
79	Jasga: Un bicho de un metro con el aspecto de un sapo que se sostiene sobre las patas traseras. Escupe un veneno muy doloroso.
80	Subta: Aspecto de pez con enormes dientes. Entre un metro y metro y medio de largo. Nada por ríos y mares, saltando sobre sus víctimas.

Notas adicionales sobre los demonios

- La iniciativa es variable pero la mayoría tendrán una alta o muy alta (5-8).
- Pueden negociar (los que pueden hablar), y ofrecer tratos, pero éstos siempre serán ventajosos para ellos o una trampa en toda regla. Nunca (repito, nunca) es buena idea llegar a un trato con ellos.
- Nada más morir, el cuerpo de un demonio comienza a derretirse y evaporarse, en un rápido proceso que dura menos de un minuto y que sólo deja un charco de un líquido negruzco con olor sulfuroso.
- Los demonios son inmunes a la inconsciencia o coma (como los resultantes de algunos críticos), pero estos efectos les provocan un gran aturdimiento.

Personajes jugadores demonios

Aparte de todo lo mencionado anteriormente, hay que tener en cuenta que cuando la vida de un demonio llega a cero, no queda inconsciente, como ocurre con cualquier otra criatura, sino que muere. Este punto puede resultar muy duro para el jugador que quiera jugar con un personaje demonio.

Dado que están conectados a la red demoníaca, disfrutan de las ventajas ya explicadas. El proceso de recuperación, sea de energías en el sentido tradicional o de energía mágica, lo realizan entrando en un trance en el cual recuperan poder a una tasa de un punto de poder por asalto (en el caso de hechiceros), y descansan lo que necesiten, normalmente en muy poco tiempo. Durante este proceso o trance no pueden hacer nada más, quedan inmóviles como estatuas y sus sentidos están anulados. Al final del proceso se les puede dar por descansados y alimentados. Este proceso no siempre está disponible (aunque sería raro, pero en un mundo recientemente invadido los recursos energéticos de la red podrán ser pequeños todavía).

Mencionar que el trance se produce en una frecuencia de onda concreta, y que en un mundo tecnológicamente avanzado podrán darse cuenta de esto y tratar de interferir en el proceso.

Además, cada demonio es un pequeño repetidor, por lo que un demonio aislado o muy alejado no puede acceder a la red. A mayor densidad demoníaca en una zona, mejor cobertura.

Otra diferencia estaría en que además de obtener experiencia de la forma habitual, la obtienen de los cerebros que devoren, según se indica en la tabla inferior.

Atributo de inteligencia de la víctima	Bonus ^{XP}	Bonus ^{XP} si hechicero
1	0	0
2	10	100
3	10	100
4	20	200
5	30	300
6	50	500
7	80	800
8	130	1,300
9	210	2,100
10	340	3,400
11	550	5,500
12	890	8,900

Personajes semi-demonio

Los semi-demonios u hombres-demonio son criaturas que no siendo demonios originalmente, pasan a serlo tras un ritual. Éste híbrido tiene sólo parte de las características de los demonios. Cuando su vida llega a cero quedan inconscientes (no mueren), pero no son inmunes a coma o inconsciencia. Cuando mueren no se evaporan. Y por supuesto, entran en la red demoníaca, por lo que se puede conocer su localización en todo momento por parte de otros demonios, y se puede averiguar, indagando, cuáles han sido sus acciones y vivencias desde que son medio-demonios (pero no antes). Sin embargo, no pueden conseguir energía o poder mágico de la red.

Por último, no pueden evolucionar a otra forma de demonio. Serán siempre lo que resulte del ritual. Pero suben de nivel de la forma tradicional (se alimentan de la manera tradicional, por lo que comer cerebros no les hace obtener experiencia/poder). Normalmente, tras el ritual, adquieren armadura natural, bonus a la rapidez y a la iniciativa, y más vida y quizás algún poder aleatorio (de los habituales entre los demonios). Y por supuesto, se vuelven prácticamente insensibles, escasamente emocionales, y respetan la jerarquía demonio sin rechistar. Si son la criatura de mayor nivel de un grupo de demonios, pasan a ser el líder del mismo, si bien siempre suele haber planes de orden superior a los que obedecerán.