

Concurso RQ Básico

Bueno, pues tras arduas deliberaciones (y más tiempo del deseable, todo hay que decirlo) el jurado se ha decantado. ¿Cuál es la criatura que aparece en la portada de RQ básico? Montones de cartas han respondido a la pregunta, cada una a su modo. De toda la plétora de seres (exactamente 31) de pesadilla que la imaginación calenturienta de nuestros lectores ha engendrado, los traductores de RQ en colaboración con algunos compañeros del Club Héroe de Madrid han tenido que elegir SOLO UNO.

por Luis Serrano y Antonio Polo

Bueno, pues la criatura en cuestión se llama *Cassiel* y su creador es nada menos que un viejo conocido de las olvidadas Runeconsultas (¿es que ya no tenéis nada que preguntar?), Antonio Polo Montilla, de Córdoba.

Naturalmente, la tarea del jurado ha sido difícil, sobre todo a la hora de escoger entre los tres finalistas. Debemos felicitar también a Guillermo Hernández Gadea, de Mislata, Valencia, por su *Krjalk* y a Millán Mozota Holgueras, de Santander, por su *Baltekknorr*. Ellos han obtenido el segundo y el tercer lugar del torneo, respectivamente. Pero ahora vamos a lo que importa. ¿Qué es exactamente un *Cassiel*?

Cassiel (Aquaticum Amorphus)

Cassiel es uno de los monstruos preferidos por Delecti el Nigromante para guardar su reino pantanoso y para perseguir a aquellos que le incordian.

Cassiel es un cruce de glotón y de un poderoso espíritu de la región interior. Su aspecto es el de un gran humanoide verde y panzudo con tres cuernos y afilados dientes.

Cassiel tiene tres características que lo hacen muy especial. En primer lugar tiene la capacidad de absorber agua y aumentar su TAM; por cada 6 litros de agua que traga es capaz de aumentar su TAM en un punto hasta un máximo incremento de 40 puntos.

En segundo lugar, su sangre es de un color verdoso corrupto y apesta lo suficiente como para tumbar al más valiente de los aventureros. Cada vez que *Cassiel* es dañado, el arma atacante recibe 1D4 puntos de daño ácido directamente a sus PA. Además, 1D6 asaltos después, el espantoso olor de la sangre del monstruo se esparce por los alrededores de tal forma que todo aquél situado en un radio de tres metros debe hacer tiradas de CON x5 cada asalto para no caer desmayado, preso de la náusea. Naturalmente, los aventureros pueden aguantar la respiración según las reglas de asfixia habituales.

Por último, no podemos dejar de mencionar el veneno de su mordisco, de POT 15, que si no es resistido con éxito por la CON del aventurero atacado paralizará de inmediato todo el cuerpo de éste. Si el PJ resiste con éxito el veneno, sólo se verá paralizada la localización

alcanzada. *Cassiel* usa este ataque sólo en casos difíciles o cuando quiere transportar a una de sus víctimas.

El agua absorbida por *Cassiel* se va perdiendo a la tasa de 1 punto de TAM cada 5 minutos.

Características	Atributos
FUE 35	Mov.: 4m./MR
CON 20	Pt.Golpe: 20-40
TAM 20-60	Pt.Fatiga: 55
INT 13	Pt.Mágicos: 14
PER 14	MR-DES: 4
DES 8	
ASP 3	

Localización	Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	8/7-14(.33)
Pierna I	05-08	04-06	8/7-14(.33)
Abdomen	09-11	07-10	8/7-14(.33)
Pecho	12	11-15	8/9-17(.40)
Brazo D	13-15	16-17	8/6-11(.25)
Brazo I	16-18	18-19	8/6-11(.25)
Cabeza	19-20	20	11/7-14(.33)

Arma	MR	% At.	Daño	%Det.	Pt.
Mordisco	7	65	1D10+(2D6-5D6)+veneno	—	—
Garra	7	75	1D8+(2D6-5D6)	40	11
Cornada	10	60	1D6+2+(2D6-5D6)	—	—

Hechicería (INT libre 8; Intensidad 50%, Alcance 30%, Duración 10%); Animar Agua 35%, Asfixia 70%, Formar/Colocar Agua 20%, Piel Vital 45%, Succionar FUE 40%.

Habilidades: Escuchar 40%, Nadar 70%, Oler Sangre 95%, Otear 50%, Rastrear 45%.

Armadura: 8 puntos de piel costrosa y 3 más en la cabeza debido a los cuernos.

¡Bien! Pues ya sabemos todos quien es *Cassiel*. No se porqué me da en la nariz que el pobre perro faldero de Delecti no va a durar gran cosa en algunas campañas que yo me sé... ◆