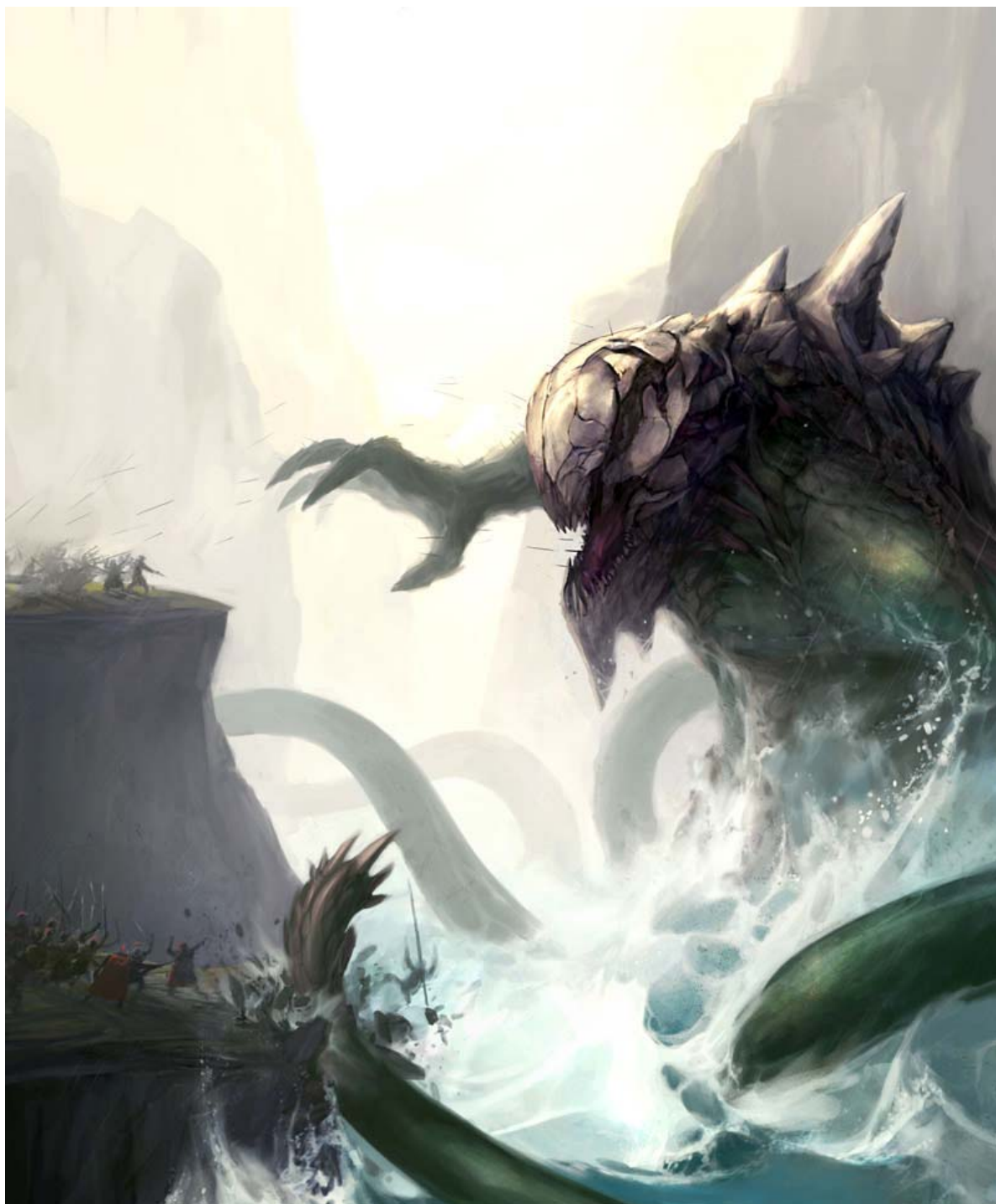


✚ ✚ ✚ ✚ ✚ ✚

Rune Quest – *Encrucijada de Héroes*



Nuevas Criaturas para Glorantha

● □ ✚ ○ ○

ÍNDICE

Dragón de las Nieves	Página 1
Coloso de Nieve	Página 1
Gigante de los Hielos	Página 1
Demonio del Aliento Helado	Página 2
SemiElfo	Página 3
SemiOrco	Página 5
Krjalki	Página 5
Elfo Ancestral	Página 6
Mostali	Página 7
Elfo Blanco	Página 8
Elfo Desértico	Página 9
Duende-Demonio Luchador	Página 10
Lobo Cadavérico	Página 10
Duende-Demonio de la Arena	Página 11
Demonio de las Pesadillas	Página 13
Velociraptor	Página 14
Hombre-Rata	Página 15
Hombre-Oso	Página 15
Equidombre	Página 16
Kraken	Página 17
Ylwen	Página 18
Fénix	Página 18

INTRODUCCIÓN

Rune Quest, **Nuevas Criaturas para Glorantha**, es un artículo escrito para el Sistema de Juego **Rune Quest** de *JOC Internacional* basado en el Sistema de Porcentajes D100% de *Chaosium*, en el que se expanden los diferentes compendios de seres y monstruos, con capacidad para ser enemigos, PNJs o incluso PJs, del Universo Gloranthano, tales como Glorantha El Mundo y Sus Habitantes, los libros Básico y Avanzado, o Secretos Antiguos de Glorantha.

Este pequeño compendio contiene todas las reglas y características necesarias para poder utilizar en cualquier aventura a las criaturas que en él se incluyen, para enriquecer las sesiones de juego de aquellos Directores y Jugadores a los que los monstruos de la Ambientación Original ya se les quedaron pequeños.

Miguel “Lupino” Molina

Más Criaturas para RUNE QUEST

Dragón de las Nieves



Los dragones de las nieves son los dragones de los sueños de Los Dragones Auténticos Níveos. Son más pequeños que los exhaladores de fuego (TAM 15D6 [52-53]), y, en vez de ello exhalan escarcha. La escarcha tiene un 60% básico, y provoca al dragón 1D6 PF el lanzarla. Tiene un daño de 4D6 ptos. de frío, de los que no protegerán armaduras (a menos que sean de pieles de animales) ni protecciones mágicas, aunque es posible que conjuros del tipo *Disipar Magia* puedan menguar el daño sufrido. Por lo demás, los dragones de las nieves son iguales a los exhaladores de fuego, excepto que poseen sólo 20 PA por escamas.

Coloso de Nieve



Es un gigante hecho de nieve, que carece de inteligencia y es invocado como un Elemental en un ritual en el que deben haber tantos ptos. de TAM de nieve, como TAM se desee que tenga el coloso. Carece de rostro. En su lugar hay unos ojos oscuros, y una oquedad parecida a una ranura que hace las veces de boca.

Estadísticas: Por cada D6 de TAM del coloso, éste poseerá +2D6 FUE, +1D6 PER y +2D6 PG. Su modificador de daño se calcula de forma normal. El coloso se mueve a la tasa de 2 m./MR.

Capacidades: Un coloso de nieve no realiza grandes tareas. Es capaz de provocar avalanchas de nieve ayudado con su TAM y su FUE; puede absorber el

frío de un lugar, dejando éste a +1 °C por cada pto. de frío que absorba, y recibiendo a cambio + 1 PG. Si absorbe tantos puntos de frío como 2xPG generales posea, comenzará a ser dañado por ello. Cada pto. de frío "extra" que empiece a absorber por encima de su límite, recibirá 1D3 ptos. de daño a sus PG generales, y no recibirá ningún PG por absorber puntos de frío. Recibe daño si los absorbe de una vez. Si a la vez que gana, pierde porque alguien le hiere, la absorción de frío le regenerará.

Formas de Ataque: Un coloso de nieve reparte puñetazos como el que más, causando 1D6 ptos. de daño más su modificador, y además posee un tacto helado que causa PER ptos. de frío (redondeando hacia arriba), de los cuales sólo los conjuros de tipo *Contramagia* o *Disipar Magia* protegen. El tacto actúa como un conjuro divino de 2 ptos. y puede ser potenciado con más PM para traspasar posibles barreras mágicas.

Notas: Si a un gigante de nieve se le lleva a un lugar donde hallan más de 0 grados centígrados, comenzará a perder tantos PG por asalto como grados por encima de 0 hallan. El coloso de nieve no pierde PG por asalto por una herida normal.

Del mismo modo, un arma de fuego mágico, o el fuego, le causarán un daño máximo, sólo que el fuego natural se apagará al entrar en contacto con el gigante, y el mágico no.

Características de un coloso de 4D6 TAM

FUE 8D6 28 Mod. Daño: +2D6

TAM 4D6 14 Mov: 2

PER 4D6 14 PG 8D6 28

Arma MR BS% Daño

Puño 6 50 1D6+Mod. Daño

Notas: Si a un coloso se le reduce a 0 PG, se desmoronará en un montón de nieve o agua líquida, si hay más de 0 °C, y su espíritu partirá hacia el plano espiritual, en espera de ser invocado de nuevo.

Armadura: Su cuerpo posee una armadura de 4 puntos de nieve sólida.

Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyec	Ptos/ Multip
Pierna D	01-03	01-02	4/8(x25)
Pierna I	04-06	03-04	4/8(x25)
Abdomen	07-09	05-08	4/12(x40)
Pecho	10-11	09-13	4/12(x40)
Brazo D	12-15	14-16	4/8(x25)
Brazo I	16-19	17-19	4/8(x25)
Cabeza	20	20	4/10(x33)

Gigante de los Hielos

Los gigantes de los hielos son humanoides musculosos de gran estatura, de color azul, con

largas barbas y cabellos plateados, con un lejano parentesco hacia los Luathas. Son inteligentes y poderosos, ya que son vástagos de Valind, el dios de los vientos invernales. Son bonachones y agradables de trato con las demás criaturas, ya que en la nieve sólo pueden entablar relación con engreídos trolls y elementales de nieve, lo que les aburre. A veces, su necesidad de comunicación les lleva a mantener a sus ocasionales huéspedes lejos del mundo durante unos días, o incluso semanas. Cuando un Gigante de Los Hielos entra en cólera, cosa que no sucede muy a menudo, es capaz de desatar horribles tormentas de nieve y convocar terroríficos demonios invernales, e incluso demonios rúnicos, a los cuales dominan sin grandes dificultades. Los Gigantes de Los Hielos visten lujosas ropas decoradas con hilos de oro, plata y acero. Su piel es tan dura como una roca (llega a los 30 PA). Pueden llegar a vivir más de 800 años.



<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>	
FUE 4D100	202	Mov: 10
CON 10D20	101	Pt. Golpe: 72
TAM 4D20	42	Pt. Fatiga: 303
INT 6D6+12	33	Pt. Mágicos: 152
PER 3D100	151-152	
DES 6D6	21	MR-DES: 1
ASP 4D6	14	

Notas: Las localizaciones de golpe de los Gigantes de Los Hielos son las mismas que para humanóides, pero si aquel que le ataca tiene un TAM que es igual o menor a 1/3 del de el Gigante, golpeará únicamente la localización que tenga más cerca, aunque los proyectiles sí usarán la tabla correspondiente.

Magia: Los Gigantes de los hielos usan, sin lugar a dudas, la magia divina reutilizable de su padre, y pueden usar los dos tipos de magia restante, sin ningún problema.

Armadura: 30 puntos de piel azulada.

Habilidades: Los Gigantes de Los Hielos regeneran 3 pts. de golpe por asalto y localización siempre que estén en un sitio frío de, como máximo, 3 °C por encima de cero. De cualquier otra forma, regeneran 1 pto. por localización cada tres asaltos, y el número

de asaltos de regeneración aumentar de tres en tres por cada 10 grados por encima de 3 °C.

También pueden generar colosos de nieve de su guarida gastando 1 PM por cada pto. de TAM que quiera otorgar al coloso.

Demonio del Aliento Helado



Los demonios del aliento helado proceden de los fríos glaciales y de los áridos desiertos helados. Solo allí habitan. Son grandes humanóides de cuerpo azul de hielo, con una gran melena de escarcha que cae sobre su espalda y pecho, musculosos y de rostro horrible e inexpresivo. Descienden de una antigua raza de bestias cazadoras que habitaban en los hielos, llamadas Sasquatch, pero que han degenerado en criaturas caóticas. Aún hoy quedan algunos Sasquatches, pero éstos nunca han sido vistos, aunque se sabe que son enormes bestias de blanco pelaje y poderoso cuerpo, que se dedican a cazar y destruir a sus caóticos congéneres siempre que pueden, ya que son formidables guerreros.

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>	
FUE 6D6	21	Mov: 2
CON 2D6+6	13	Pt. Golpe: 14
TAM 4D6	14	Pt. Fatiga: 34
INT 2D6+6	13	Pt. Mágicos : 14
PER 4D6	14	MR-DES: 2
DES 3D6+6	16-17	
ASP 1D6	3-4	

Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyec	Ptos/ Multip
Pierna D	01-03	01-02	6/5 (x33)
Pierna I	04-06	03-04	6/5 (x33)
Abdomen	07-09	05-08	6/5 (x33)
Pecho	10	09-13	10/6 (x40)
Brazo ID	11-12	14-15	6/4 (x25)
Brazo II	13-14	16-17	6/4 (x25)
Brazo SD	15-16	18	6/4 (x25)
Brazo SI	17-18	19	6/4 (x25)
Cabeza	19-20	20	10/5 (x33)

Arma	MR	BS%	Daño
Aliento	1	Auto	Frío Mágico 10 Ptos. daño vs CON
Garras D	7	30+15	1D6+1D6 (cada garra)
Garras I	10	25+15	1D6+1D6 (cada garra)
Rasgado	7	80+15	2D6+1D6

Notas: Las armas de fuego mágico le producen el daño mágico sin el modificador. Las armas contundentes, todo el daño posible que salga en sus tiradas de dados.

Las armas de filo y empalantes solo le producen la mitad del daño. Sus garras pueden empalar.

Ataques: Aliento mágico de hielo que afecta a todos los que estén frente a él hasta a una distancia de 3 metros. Si su frío vence a la CON del enemigo en una tirada de resistencia, éste recibirá 10 ptos. de frío a sus PG generales, si no, solo 1 pto. de frío a una localización al azar en la tabla de proyectiles. La armadura no protege contra este daño. Esta habilidad le cuesta al demonio 1 PF "extra". Se puede potenciar con PM para superar posibles barreras mágicas. La habilidad en sí va con una potencia equivalente a dos ptos. de magia divina, más los posibles ptos. mágicos a gastar, en función de superar barreras mágicas de tipo *Contramagia*, que sí protegen de éste daño. Los conjuros de evitar daños físicos tampoco protegen contra éste daño.

Puede atacar a dos personas a la vez, a cada una con dos garras; pero no podrá sujetar a ambas a la vez, aunque las ataque con dos garras al mismo tiempo. Si dos garras impactan en un enemigo, el demonio lo sujetará en un FUE vs FUE para desgarrarlo con las dos garras restantes, olvidándose de otro enemigo.

Armadura: 6 ptos. de piel de hielo, más 4 ptos. de cabello escarchado en cabeza y pecho.

Habilidades: Esquivar 40+15, Trepar 30+15, Rastrear 40+8, Escuchar 30+8, Escondarse 30-1, Deslizarse en Silencio 25-1.

Rasgos caóticos: Regenera 1 PG por asalto y localización. Además tiene unas posibilidades iguales a su PERx3 de poseer otro rasgo caótico.

Semi-Elfo (Dendro-Hominis Sapiens)



Los semielfos son la raza lograda entre el cruce de un elfo de cualquier raza y una humana, o viceversa. Son seres solitarios, y a menudo son rechazados por ambas razas. No son estériles, y pueden procrear entre ellos mismos.

Un semielfo posee la "magia" y el misticismo de un elfo, junto a algunas cualidades, como la longevidad, y los apasionados sentimientos de un humano, lo que le lleva a estar en constante conflicto consigo mismo.

Los semielfos suelen tener la piel algo más oscura que un elfo normal, pero nunca adquiere ese tono tostado de los hombres curtidos por la intemperie. Conservan, sin embargo, sus bonitos ojos almendrados, pero ya con tonos oscuros, como el marrón, y su lacio y largo pelo, de tonos también oscuros, y hay excepciones en torno a la textura del pelo, como los cabellos ondulados o rizados. También la complexión física tiende a ser más de tipo muscular, y el rostro adquiere también una expresión más varonil.

Caract.	Valor Medio
FUE 3D6	10-11 Mov: 4
CON 3D6	10-11 Pt. Golpe : 11
TAM 2D6+4	11 Pt. Fatiga: 21
INT 3D6+3	13-14 Pt. Mágicos: 13
PER 2D6+6	13 MR-DES: 3
DES 3D6+3	13-14
ASP 3D6	10-11

Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Ptos.
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	%A	Daño	%D	PA
Esp. Ancha	7	25+8	1D8+1	25+4	10
Daga	8	20+8	1D4+2	20+4	6
Arco Largo	3/9	25+8	1D8+1	25+4	6

Habilidades: Agilidad +4, Esquivar 10, Trepar 50; Comunicación +7; Conocimiento +4, Con. Vegetal 30, Primeros Auxilios 15, Con. Élfico 10; Manipulación +8, Ocultar 10; Percepción +7, Sentido Élfico 20, Escuchar 30, Rastrear 10; Sigilo +0, Escondarse 15, Deslizarse en Silencio 15.

Armadura: Ninguna natural. Suelen llevar Bezanteadas completas.

Magia: Pueden usar cualquier tipo de magia, pero normalmente usan la espiritual o la divina.

Notas Especiales: Los semielfos son seres muy introvertidos y extraños, debido a su doble extirpe. Son bastante más aceptados en las sociedades humanas que en las elfas, por su minoritario sentido de la pureza de raza. Para determinar la profesión de un semielfo, tirar 1D100 y consultar la siguiente tabla:

01-35 Profesión Elfa: El semielfo es un bastardo reconocido, y puede internarse en la sociedad élfica de forma plena, aunque siempre habrá ramalazos de "humanidad" en su conducta habitual. Usar la tabla normal de profesiones élficas del RQ Avanzado.

36-95 Profesión Humana: El semielfo no es reconocido por su familia y es expulsado de la civilización elfa por su origen, pero es aceptado entre los humanos. Usar las profesiones humanas bárbaras, con la excepción de cambiar Granjero por Jardinero, y que así éste adorará a Aldrya.

96-00 Profesión Propia: Hay casos entre los semielfos en que éstos no son aceptados ni por una ni por otra raza, por lo que sólo tendrán opción a cuatro profesiones:

01-20 Trovador: El semielfo posee un gran oído para la música, y una habilidad natural para tocar instrumentos musicales.

Habilidades: Arrojar x3, Montar x4, Nadar x2, Cantar x5, Actuar x3, Habla Fluida x3, Oratoria x4, Hablar Idioma Propio x5, Hablar otro Idioma x2, Leer/Escribir Idioma Propio x3, Leer/Escribir Otro Idioma x1, Valor Objetos x2, Tocar Cualquier

Instrumento x4, Tocar Cualquier Otro Instrumento x3, Trucos de Manos x3, Escondarse x4, Ataque de Puño x3, Ataque y Detención con Armas de 1M x2, y Esquivar x3.

Magia: El semielfo adora a algún dios de los ladrones, o a la diosa buena, esposa de Orlanth, o a uno de los dioses de las ciudades, o incluso a Eurmál el Embaucador, iniciándose, o si lo prefiere, accederá a una magia espiritual igual a la de los elfos.

Equipo: Instrumento musical, ropas de lino y lana, armadura de cuero duro, daga, hacha de mano, cuchillo barato, arma 1M apropiada, escudo de hebilla, cestos, 200 p. en moneda, cuerda de 20 mts., recuerdo tallado en madera.

21-55 Ladrón: Consultar RQ Avanzado, cultura civilizada.

56-65 Cazador: Consultar RQ Avanzado, cultura bárbara.

66-80 Marino: El semielfo se embarca en busca de aventuras. Consultar RQ Avanzado, cultura civilizada.

81-00 Mercenario: El semielfo no sabe hacer otra cosa para ganarse la vida. Consultar Guerrero Bárbaro del RQ Avanzado, pero el mercenario posee las dos experiencias con armas, pero con algunos cambios, o sea, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con Arma 1M x3, Ataque con Arma 2M x3, Detención con Escudo x3, y Esquivar x2. La Magia es la estipulada, pero en la Divina, el mercenario es Iniciado, pero no por sus padres, sino por mérito propio. Puede iniciarse en el Dios del Sol, o en el Dios de La Guerra y la Muerte. En el Equipo, el mercenario posee una última paga de 800 p., y usa tasas de pago por misión, mientras se las acepten. Si no, tendrá que conformarse con lo que haya.

Tarifa de Mercenario

Misión rutinaria: Por Día 20 p. + gastos de reparaciones de armamento + comida.

Misión normal: Por Día 30 p. + gastos de reparaciones de armamento + comida.

Misión poco común: Por Día 40 p. + reparación de armamento + comida.

Misión peligrosa: Por Día 60 p. + reparación de armamento + comida + plus de peligrosidad de 10 p. por día.

Misión muy peligrosa: Por Día 80 p. + reparación de armamento + comida + plus de peligrosidad de 15 p. por día + el 10% de lo rescatado en bienes.

Misión categoría suicida: Por Día 110 p. + reparación de armamento + comida + plus de peligrosidad de 25 p. por día + el 25% de lo rescatado en bienes.

Notas: Por supuesto, no hay que decir que los tesoros que nadie reclame, serán para el mercenario. Si además éste lleva montura, cobrará su manutención, y +10 peniques por día, incluso en el plus de peligrosidad.

A los semielfos se les hacen tiradas de envejecimiento a partir de los 120 años, en años alternativos, o sea, año sí, año no.

SemiOrco (Homo-Orcanthropes)



Los semiorcos son aberraciones naturales producidas entre orcos y humanos. Son muy infrecuentes. Normalmente se les destierra o se les ajusticia al cumplir la mayoría de edad, aunque sólo unos pocos llegan a ser aceptados por los orcos de su clan. Tienen la apariencia de humanos robustos, de nariz aguileña, ojos crueles, dientes más afilados de lo normal y expresión hosca. Su piel es de tono moreno-verdeoliva, aunque pueden tenerla más clara y de color normal. Aquellos que son aceptados en el clan se comportan como auténticos orcos, aunque a veces son enviados en misiones de infiltración, por su casi humana apariencia.

Aquellos que son expulsados de su clan, son influenciados por su parte humana, y viven en paz con colonias humanas, e incluso aprenden lo que son las palabras "amistad" y "piedad", y pueden convertirse en seres pacíficos, aunque con algún que otro ramalazo de ira poco habitual. Si son descubiertos como bastardos semiorcos, lo más probable es que se les considere ogros de Cornwall, y no semiorcos. Aquellos que dominan por completo

su herencia orca, incluso no son reconocidos por sus brutales congéneres si se encaran con ellos. Normalmente nunca se emparejan con ninguna humana, por miedo a que aparezca una aberración aún más horrible que ellos.

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>
FUE 3D6+2	12-13 Mov: 3
CON 3D6	10-11 Pt. Golpe: 11
TAM 2D6+4	11 Pt. Fatiga: 22-24
INT 3D6	10-11 Pt. Mágicos: 12
PER 2D6+5	12 MR-DES: 3
DES 3D6+3	13-14
ASP 2D8	9

<i>Localiz. de golpe</i>	<i>Cuerpo a Cuerpo</i>	<i>Proyectiles</i>	<i>Ptos.</i>
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

<i>Arma</i>	<i>MR</i>	<i>%A</i>	<i>Daño</i>	<i>%D</i>	<i>PA</i>
Maza	7	25+7	1D10	25+5	10
Hacha	7	20+7	1D8+2	20+5	8

Habilidades: Agilidad +5; Comunicación +1; Conocimiento +1; Manipulación +7; Percepción +3, Rastrear 15; Sigilo+1, Esconderse 15, Deslizarse en Silencio 15.

Armadura: Ninguna natural. Suelen utilizar armaduras de metal.

Magia: Todos los semiorcos, por herencia, tienden a utilizar la hechicería.

Profesiones: Los semiorcos usan, o bien la tabla de profesiones Orcas, o las Profesiones Humanas Bárbaras. Si no, actuarán sólo como Mercenarios.

Krjalki

Los poderosos Krjalkis son conocidos y temidos por sus poderes cercanos a lo divino. En un tiempo remoto en que los dioses se unieron en la batalla final contra el Caos, ellos y su señor Krjalk se encontraban al servicio de Wakboth, el Diablo. Cuando el Pico Cósmico cayó y aplastó a su líder, Krjalk huyó con sus servidores -como hizo Cacademonio y los suyos- para sembrar la semilla de un nuevo reinado de Caos por el mundo en constante guerra. Desgraciadamente para él, Zorak Zoran lo capturó, devorándolo y destruyendo así su existencia. Pero aún quedaban sus infames servidores, los Krjalkis que, aun con su poder mermado por la muerte de su señor, harían todo lo posible porque los Dioses y su poder fuesen destruidos. En ocasiones, los Dioses capturaron Krjalkis y los ataron a sus servicios, como en la

época de la Prohibición Syndica, en la que éstos diabólicos seres guardaban las fronteras de los lugares separados y no permitían que nadie entrase o saliese de allí, con el castigo por violar esa ley de una rápida y dolorosa muerte.



La historia ha atado siempre a los Krjalkis con temidos desastres y malos augurios, y en parte ésto es cierto. Los Dioses liberan a alguno de ellos en un territorio consignado a dichas deidades para castigar una afrenta a su persona, y los hechiceros lo suficientemente poderosos e inteligentes (¡o estúpidos!) los traen al plano mortal para que les sirvan, cuando en realidad será el Krjalki el que los termine utilizando para sus fines. Se sabe que incluso se han aliado con poderosos seres Caóticos, Cacodemonios, e incluso otros semidemonios de alto rango para provocar enormes desastres los cuales, por otra parte, eran solucionados rápidamente cuando aparecían servidores de los Dioses de la Ley por el lugar. Al menos, era un alivio saber que se combatía el mal en aquellos tiempos.

Los Krjalkis habitan normalmente en el Plano Espiritual, esclavizando a sus habitantes y usándolos en su beneficio. Cuando un estúpido mortal del Plano Interior falla en una manipulación de las fuerzas arcanas en un intento de contactar con una entidad espiritual, un Krjalki intentará por todos los medios penetrar por esa brecha hacia el plano Mortal, y sembrar el terror, alimentándose con los miedos y la carne de sus habitantes, y adquiriendo poder. En el Plano Mortal, un Krjalki puede, o bien permanecer en un estado incorpóreo, tomando la forma de un enorme cráneo ardiente de ojos inyectados en sangre -una esfera de oscuridad en la que se adivinan dos rojizos ojos malévolamente brillantes de inteligencia-, o poseer un cuerpo mortal, exprimirlo y aprovecharlo al máximo.

También puede adoptar la forma de un ser Caótico (normalmente un Ogro), cuyas Características nunca serán superiores a la PER del Demonio. Puede adoptar cualquier forma Caótica y

sexo, ya que los Krjalkis no hacen distinción sexual. Los Krjalkis son Inmortales.

Caract.

INT 10D6
PER 10D20+20

Valor Medio

35 P. Mágicos: 105
125 Mov: Igual a PER.

Habilidades: Cualquier Krjalki, por el hecho de haber existido durante mucho tiempo, posee unos increíbles niveles en cualquier habilidad.

Magia: Los Krjalkis pueden utilizar cualquier tipo de Magia Espiritual o Hechicería, así como conjuros Divinos de Dioses Caóticos y Magia de Aprendices de Dioses.

Rasgos Caóticos: los Krjalkis normalmente poseen 1D10 Rasgos Caóticos.

Notas: Cuando el Estado Corpóreo de un Krjalki es destruido, éste vuelve a su estado original, y se le debe destruir de nuevo, dejando sus PM a 0, si se le quiere hacer volver al Plano Espiritual.

Un Krjalki en su forma corpórea, a pesar de ser dañado físicamente, no pierde PG por asalto, puede generar armaduras mágicas con sólo concentrarse y gastar 1 PM por PA de armadura durante 10 minutos, y sus rasgos caóticos relativos a un cuerpo físico si pueden aplicarse en esta forma. Su Tasa de Movimiento en su forma corpórea se añade siempre un +5, además de otros aumentos por magia o rasgo caótico.

Elfo Ancestral (Dendro Maximus)

Es muy difícil encontrar a estas extrañas criaturas pulular en lugares abiertos. El Elfo Ancestral es el máximo exponente en el poderío de la raza élfica. Es enviado por la diosa Aldrya en casos de extrema necesidad, debido a sus tremendos poderes. Los Elfos Ancestrales son los hijos de los Árboles Sagrados, y nace sólo uno de ellos, después de un complicado y secreto ritual que efectúan los sacerdotes mas allegados a su diosa. El resultado es un elfo de elevada estatura, extremadamente bello y con una poderosa aura personal, que se manifiesta como una pequeña llamita verde sobre la frente del hijo del Árbol. Los elfos ancestrales son sabios y poderosos, y suelen rodearse de escoltas de poderosos guerreros, sacerdotes y shamanes.

Caract.

FUE 3D6+4
CON 3D6+3
TAM 3D6+3
INT 5D6
PER 4D6+4
DES 3D6+6
ASP 4D6

Valor Medio

14-15 Mov: 5
13-14 Pt. Golpe: 14
13-14 Pt. Fatiga: 28
17-18 Pt. Mágicos: 18
18 MR-DES: 2
16-17
14



Notas: El elfo ancestral es muy infrecuente de ver en épocas de abundancia, y cuando aparece es en forma de un temible vengador. Su tabla de Localización de Golpe es la de los elfos, y a cualquier habilidad básica de los mismos se añade un +20% Básico. Normalmente, un elfo ancestral es inmediatamente admitido en la profesión que desee, pero suele hacerse Sacerdote-Guerrero de algún culto Élfico que permita acciones bélicas. Un elfo ancestral es muy combativo, pero inteligente a la vez. Suelen ser buenos gobernantes y estrategas. Los Elfos ancestrales no están recomendados como Pjs, dada su tremenda importancia como bazas para un Master que desee aplicar situaciones excepcionales a su juego. La edad de comenzar a envejecer de un elfo ancestral es de 250 años, y las tiradas de envejecimiento se realizan cada 3 años, asegurando así una gran longevidad a la raza. Un elfo ancestral no se aparea nunca, a no ser con otro elfo ancestral, y de su unión saldrá un único elfo ancestral. Los elfos ancestrales sólo procrean tres veces en su vida.

Su periodo de gestación es de tres años. Un Elfo Ancestral domina todos los idiomas élficos.

Armadura: Ninguna natural, pero pueden usar cualquiera que deseen.

Equipo: El que precise. Normalmente gozará de poseer los mejores pertrechos.

Magia: Normalmente retiene 1D8 conjuros Divinos de su culto +1D6 conjuros de otros cultos asociados, así como 1D10 pts. de magia Espiritual apropiada.

Habilidades Especiales: Los elfos ancestrales no suelen poseer poderes especiales derivados de su especial ascendencia cuasidivina. Pero, a veces están dotados de extrañas habilidades paranormales, como hacer crecer plantas con un pequeño roce de sus manos o leer la mente de sus enemigos. Una habilidad especial inherente a todos los elfos ancestrales es la de que están permanentemente rodeados por una barrera de 6 pts. de *Disolver Magia*.

Mostali (Mostali Superior)



Los Mostali son los Padres perdidos de los enanos, aquellos primeros Engendrados por Mostal como sus hijos colaboradores, que lo crearon todo y a todos para ayudar a la Máquina del Mundo a continuar su infatigable labor, y aquellos que desaparecieron sin dejar rastro alguno. A efectos de juego, encontrar a un Mostali u osar desafiarle en combate singular, es un auténtico suicidio, y a efectos de juego, tener en cuenta que los Enanos de Diamante (descritos en los Secretos Antiguos de Glorantha) son simples aprendices de los ancestros Mostalis de Piedra, Hierro, Mercurio, Oro, Plata, etc. Las Características dadas a continuación sólo son a efecto de crear algún Mostali para ser incluido en alguna aventura.

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>	
FUE 6D6	21	Mov: 3
CON 3D6+12	22-23	Pt. Golpe: 18
TAM 2D6+6	13	Pt. Fatiga: 43
INT 4D6+6	20	Pt. Mágicos: 17
PER 4D6+3	17	MR-DES: 3
DES 4D6	14	
ASP 3D6	10-11	

Armadura: Los Mostalis poseen 2 PA de armadura natural por piel extraordinariamente resistente. Además pueden llevar cualquier armadura apropiada a ellos, normalmente de excelente calidad.

Habilidades: Cada grupo Mostali de trabajo (de Cobre, Bronce, Estaño, Cristal, Plomo, etc.) poseen éxito automático (sin posibilidad de pifia) en sus habilidades características (contando con Especial de 01-50 y Crítico 01-20, como mínimo) y un 100% mínimo en cualquier habilidad no relacionada con su trabajo.

Notas: Los Mostalis poseen una tabla de localización humanóide, con los mismos multiplicadores de PG por Localización que los enanos. Los Mostalis pierden la mitad de PF en cualquier actividad física que cualquier enano normal. Son inmunes a las enfermedades, y a efectos de envenenamientos obtienen +2 a la CON sólo para resistir la POT del veneno. Suelen convertirse en líderes por derecho propio de cualquier comunidad enana en que se encuentren.

Poderes: Los Mostalis pueden moldear y trabajar en su campo material cualquier objeto con un solo pensamiento, logrando una tirada de INTx10-CAR del material manipulado en 1D100. Para moldear objetos de CAR demasiado elevada, los Mostalis de un mismo grupo pueden tomarse de las manos y combinar su INT total para la tirada. Cada 10 CAR o fracción manipulados precisan del gasto de 1 PM para que el cambio sea permanente (en caso de sustancias consistentes que puedan mantener su integridad una vez acabe la manipulación, no como el gas, aire, vapor, agua o cualquier otro líquido [no así el metal o mineral fundido]).

Para este caso, es preciso el gasto de 1 PER [que puede también hacerse en combinación] por cada 10 CAR o fracción, o al cabo de 15 minutos es poder se disipará, a menos que sea utilizado de nuevo). El objeto así fabricado contará como si hubiese sido hecho por un obrero normal (en caso de objetos hechos con materia sólida), pero con una excelente manufactura y calidad excepcional. Si en vez de gastar PM en estos objetos se gasta PER, el objeto poseerá la magia que él o los Mostalis decidan añadirle. No necesitan conocer las medidas de su material especial: las saben, simplemente.

Magia: Pueden usar cualquier tipo de magia, y normalmente conocen 1D10 Hechizos más algunos conjuros Espirituales y Divinos apropiados.

Elfos Invernales o Blancos (Dentro Invernalis)



La raza de los elfos invernales es muy escasa en Glorantha, ya que las zonas verdes dentro de los glaciares son escasas. Los elfos invernales duermen en Verano, así como los elfos marrones lo hacen en la Estación Invernal. Este sueño es, a todas luces, el mismo, en el que el elfo entra en un estado de hibernación casi total, para despertar tras el paso del Verano. Los elfos Invernales se caracterizan, sobre todo, por poseer un carácter frío y distante, así como unos profundos y claros ojos azules, una piel blanquísima y unos rasgos faciales duros e inexpresivos. Poseen ambivalencia de sexos y procrean de la misma forma que otros elfos, si bien la etapa de gestación es de casi dos años y medio. Los Elfos Invernales hablan el idioma Cryslani, aunque el Aldryani también se habla.

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>	
FUE 2D6+4	11	Mov: 4
CON 3D6+2	12-13	Pt. Golpe: 12
TAM 2D6+4	11	Pt. Fatiga: 24
INT 4D6	14	Pt. Mágicos: 14
PER 4D6	14	MR-DES: 3
DES 3D6+3	13-14	
ASP 3D6+1	11-12	

Notas: Los elfos invernales usan la misma Tabla de Localizaciones de Golpe que los elfos comunes. Los elfos comienzan sus tiradas de envejecimiento, en años alternativos, a partir de los 200 años. Sus profesiones son las mismas que para un Elfo en la Tabla de Profesiones de RQA, pero sus cultos se acercan más a los dioses de las Tormentas o del Invierno, o a cultos Divinos vegetales, asociados a algún dios invernal o algún dios de las tormentas. Los elfos invernales pierden PF al doble de la tasa normal cuando se encuentran a más de 10°C sobre cero. Asimismo, su intervalo de supervivencia es de 40°C/-50°C. Las regiones Gloranthanas donde se pueden encontrar elfos invernales son las altas montañas y las zonas circundantes e internas al Glaciar de Valind.

Armadura: Ninguna natural, pero pueden usar cualquiera que puedan portar, normalmente de piel o cuero.

Magia: Pueden usar cualquier tipo de magia, aunque normalmente optarán por la espiritual o la divina.

Habilidades: Sentido Élfico (15), Con. Animal (25), Oratoria (10), Habla Fluida (10), Con. del Mundo (10), Con. Vegetal (25), Nadar (00), Bailar (15), Fabricación (25), Deslizarse en Silencio (40), Escondarse (30), Otear (30), Con. Cultural (25), Cantar (15), Saltar (20), Inventar (10), Con. Mineral (00), Montar (00), Actuar (15), Política (15).

Elfos Desérticos (Pseudo Dendro)



Los elfos desérticos son una tribu de elfos salvajes que han sobrevivido a los malos años, recorriendo los áridos desiertos de oasis en oasis, como algunos nómadas humanos. Son rudos, duros y fuertes, y su coloración de pelo y ojos es muy cromática, destacándose en todos ellos una bronceada piel cuajada de músculos fibrosos. No suelen rendir culto a ningún dios en particular. Se limitan a adorar a sus antepasados y a poderosos espíritus relacionados con las plantas, los animales y la naturaleza. Entre los miembros de un clan suele haber algún que otro semielfo, que normalmente es aceptado como otro igual, si demuestra ser un aliado de confianza. Los elfos desérticos recorren prados y llanuras áridas de noche, siendo casi infatigables, para detenerse a la sombra de las dunas o de algún oasis por el día. No suelen internarse mucho en las

grandes zonas boscosas, salvo cuando hay gran necesidad. Los elfos desérticos tienen un periodo de gestación de 11 meses. Además de ello, su intervalo de supervivencia para temperatura es de 55°/-10°.

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>
FUE 3D6	10-11 Mov: 4
CON 3D6+4	14-15 Pt. Golpe: 15
TAM 2D6+8	15 Pt. Fatiga: 25
INT 3D6+3	13-14 Pt. Mágicos: 13-14
PER 3D6+3	13-14 MR-DES: 2
DES 3D6+6	16-17
ASP 3D6	10-11

Notas: Los elfos desérticos usan la Tabla de Localizaciones de Golpe de los elfos comunes. Los elfos desérticos comienzan a envejecer a los 75 años, lanzando sus tiradas cada año. En Glorantha, suele encontrarse a los elfos desérticos en los Yermos de Prax y en algunas regiones desérticas de Palmatela. No conocen otro idioma que el Comercial o Común, y el suyo, el Firyani.

Habilidades: Sentido Élfico (20), Con. Animal (15), Oratoria (00), Habla Fluida (00), Con. del Mundo (00), Con. Vegetal (25), Nadar (00), Bailar (20), Fabricación (15), Deslizarse en Silencio (35), Escondarse (30), Otear (30), Con. Cultural (10), Cantar (20), Saltar (30), Inventar (15), Tregar (50), Rastrear (45), Oler (15), Tocar Instrumentos (10).

Tabla de Profesiones: Tabla de Profesiones:

1D100 Profesión	1D100 Profesión
01-25 Cazador	71-80 Sacerdote
26-50 Explorador	81-95 Recolector
51-70 Shamán	96-00 Fabricante

Explorador: Como el Explorador Félido, reduciendo en 1 unidad los multiplicadores que sobrepasen 4 y 5, Esquivar x3, y en los Multiplicadores de Combate Ataque con Lanza 1M x4, Detención con Arma 1M x4 y Ataque con Arma Arrojadiza x3, o bien Ataque con Arma 1Mx3, Detención x3 y Ataque con Arco x4. Su Equipo es el de un Jardinero Elfo.

Recolector: Buscar x3, Ceremonia o Encantamiento o Invocación x1, Con. Animal x2, Con. Vegetal x5, Con. del Mundo x1, Deslizarse en Silencio x2, Escondarse x3, Escuchar x3, Otear x2, Primeros Auxilios x1, Fabricación en Piedra x2, Ataque con Arma 1M x2, Ataque con Arco x3, Detención con Arma 1M x3, Esquivar x2, Ocultar x3.

Equipo: Fetiche de recuerdo, armas culturales apropiadas, armadura ligera (Cuero), bota de agua (6L), honda, 2D10p, cuchillo, yesca y pedernal, 4 paquetes de comida (carne seca, galletas saladas), pieles y/o para vender por valor de 200p.

Cazador: Como los Cazadores Humanos Nómadas de RQA, cambiando los multiplicadores de Con. Animal y Con. Vegetal, y sustituyendo Ataque con Arma Arrojadiza por Ataque con Arco y Ataque de

Daga por Esquivar. Su Equipo es el mismo.

Shamán: Como los Shamanes Humanos Nómadas de RQA, sustituyendo Con. Humano por Con. Élfico y Ataque con Daga por Ataque con Arma Arrojadiza. El Equipo es el mismo.

Fabricante: Como los Fabricantes Humanos Nómadas de RQA, cambiando Con. Humano por Con. Élfico y Ataque de Daga por Esquivar. El Equipo es igual.

Sacerdote: Como el Sacerdote Humano Bárbaro de RQA, cambiando Con. Humano por Con. Élfico. El Equipo es el mismo.

Religiones: Todos los Elfos Desérticos adoran a dioses del Panteón de Yelm, sin excepción. Su escaso contacto con la vegetación les ha separado del culto original a Aldrya, tanto que no reciben bonificaciones por religión como arcos élficos o cerbatanas élficas.

Duende-Demonio Luchador (Bestia Voracis)



El duende-demonio es una criatura caótica que se vende al servicio del mejor postor, siempre bajo un acuerdo de tipo pactado, ya sean víctimas, puntos de característica a él sacrificados, u otro tipo de tentadores acuerdos. Cuando éste está ligado a un lugar, no puede exigir ningún tipo de acuerdos, pero si se libera, lo más probable es que mate a su captor y a su invocador, en caso de que sean dos seres diferentes.

El duende es una bestia sin pelo, de color verde o azul pálido, musculosa, con grandes zarpas, morro alargado y agudos dientes, y una gran melena que le cae sobre su espalda.

Caract.	Valor Medio	
FUE 6D6	21	Mov: 5
CON 4D6	16	Pt. Golpe: 15
TAM 2D6+6	13	Pt. Fatiga: 37
INT 2D6+6	13	Pt. Mágicos: 14-15
PER 5D6	14-15	MR-DES: 1
DES 6D6	21	
ASP 2D4	5	

Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Ptos.
Pierna D	01-04	01-03	7/5
Pierna I	05-08	04-06	7/5
Abdomen	09-11	07-10	7/5
Pecho	12 11	15	7/6
Brazo D	13-15	16-17	7/4
Brazo I	16-18	18-19	7/4
Cabeza	19-20	20	7/5

Arma	MR	BS%	Daño
Garra D	6	40+12	1D8+1D6
Garra I	9	50+12	1D8+1D6
Mordisco	6/9	70+12	1D10+1D6
Salto+Garra	9	60+12	1D8+1D6 +1D6

Nota: Sus garras pueden empalar. **Armadura:** 7 ptos. de piel dura como la roca.

Ataques: El duende luchador efectuará un ataque de garra en primer lugar, y después, o bien morderá, o bien desgarrará con la segunda garra. Si las dos garras impactan, el duende efectuará un ataque de FUE vs FUE para aferrar a su víctima, y morderla en el siguiente asalto. También puede efectuar un ataque de salto y garra, pero esto sólo le dará dos acciones de combate: esquivar y atacar. El duende luchador posee también la extraña capacidad de "quemar almas". En el MR 1 del asalto de combate enfrentará sus PM a los PM de una víctima. Si falla, la víctima no sufre daños, pero si logra la tirada, la víctima sufrirá 3D6 ptos. de daño a sus PG generales en forma de ardiente fuego azulado, y perderá 1 pto. de PER no recuperable. Es el precio de la derrota.

Habilidades: Esquivar 60+12, Saltar 50+12, Trepar 55+12; Oler Sangre 40+9, Rastrear Presa 40+9; Escondarse 40+4, Deslizarse en Silencio 30+4.

Rasgos caóticos: El duende-bestia tiene un 50% de probabilidades de tener 1D3 rasgos caóticos.

Lobo Cadavérico o Espectral (Canis Lupus Chaos)

Los lobos cadavéricos son aberraciones de la vida, tal y como lo son los necrófagos. Un lobo cadavérico se forma de un lobo muerto que haya sido tocado por la Esencia del Caos en vida, ya sea una posesión espiritual, la adquisición y posterior pérdida de un rasgo caótico, etc., o la posesión posterior del cuerpo del lobo tras su muerte por un espíritu necrófago, o mediante un encantamiento de ligadura. Estos sucesos crearán un ser no-muerto de gran parecido con el lobo en vida, solo que su forma será ahora la de un lobo medio descarnado, esquelético, y de rojos ojos que brillan en la oscuridad. Este nuevo ser se alimentará de cadáveres y de incautos viajeros nocturnos, atacándolos con sus garras y su mordisco envenenado.

El lobo cadavérico carece de PER. Obtiene 1 PM

por cada 3 ptos. de TAM que devore de cadáveres. El lobo cadavérico no resiste la luz del Sol. Cada hora que pase expuesto a ella deberá sacrificar 1 PM para no ser disuelto en una masa de carne putrefacta, liberándose su espíritu o el de aquel que posea su cuerpo. Esto quiere decir que al alba debe sacrificar 1 PM, por supuesto.



El aullido de un lobo cadavérico equivale al chillido de un Necrófago. El lobo enfrenta sus PM a la INT de cada una de sus víctimas en una tirada de resistencia. Si ataca más de un lobo, se usarán los PM del Lobo que más posea. Si vence, las víctimas quedarán Desmoralizadas (ver conjuro Espiritual) mientras duren los aullidos. Si la víctima vence un asalto, deberá seguir resistiendo los aullidos al asalto siguiente. Si la víctima vence en cuatro o más asaltos, su psique activará una especie de "vacuna" que hará inmune a la víctima, de forma inconsciente, a los aullidos de los lobos durante varios meses. En este tiempo, la víctima restará un bonificador de ataque de -25% a los Lobos Espectrales que así la ataquen durante el tiempo que dure la "vacuna".

Los conjuros de protección contra conjuros no sirven contra el aullido.

El lobo cadavérico, además podrá atacar con su mordisco envenenado. La POT del veneno mágico de sus colmillos es igual a su CON. Dicho mordisco enfrentará la POT del veneno con la PER del atacado. Si el lobo resulta vencedor, la víctima adquirirá un rasgo caótico (tabla de rasgos caóticos del RQ Básico) provocado por el veneno mágico de éste. Si el lobo no vence, sólo 1D3 ptos. de veneno acumulativos penetrarán en la víctima. Cuando la POT absorbida excede de la CON de la víctima, sobreviene un rasgo caótico inmediato. El veneno se expulsa del cuerpo a la tasa de 2 ptos. por día. La víctima tendrá un 5% acumulativo de morir por la transformación de su cuerpo, por cada rasgo caótico que adquiera. El veneno desaparece del organismo al

provocar su reacción.

Caract.

FUE 2D6+6 x1.5
CON 3D6 x1.5
TAM 2D6+3
INT 2D6
DES 2D6+10

Valor Medio

20 Mov: 7
15-16 Pt. Golpe: 13
10 Pt. Fatiga: 25-26
7 Pt. Mágicos: 2D6
17 MR-DES: 2

Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Ptos.
Pata TD	01-02	01-02	2/4
Pata TI	03-04	03-04	2/4
Cuartos T	05-07	05-09	2/6
Cuartos D	08-10	10-14	2/6
Pata DD	11-13	15-16	2/4
Pata DI	14-16	17-18	2/4
Cabeza	17-20	19-20	2/5

Arma	MR	BS%	Daño
Mordisco	7	40+9	1D8+1D4 +veneno

Aullido 2 Auto Desmoralización

Notas: El aullido del lobo cadavérico le cuesta 1 PF "extra" por asalto.

Habilidades: Esquivar 40+9, Trepar 20+9, Saltar 15+9; Oler Presa 40+0, Rastrear 25+0; Escondarse 20+7, Deslizarse en Silencio 20+7.

Armadura: Dos puntos de piel y pelaje.

Magia: Pueden aprender hechicería, o conocer algún conjuro espiritual.

Duende-Demonio de la Arena



Los duendes de la arena son perversos geniecillos que pueden transformarse a voluntad en espirales de polvo, semejantes a un pequeño silfo; en hombres hechos de arena fina; o solidificarse en hombres de arena dura como la roca. Se divierten

haciendo sufrir a cansados viajeros del desierto, y si bien pueden pactar con la gente para ofrecerle sus servicios, nunca cumplirán su tarea al pie de la letra, y siempre introducirán variantes en una tarea, para terminar excusándose de la forma más sardónica y punzante posible. A un duende de la arena puede dañársele con magia, o cuando adopta su forma original, la de un pequeño hombrecillo de color tostado con un turbante, un lujoso pantalón bordado, y unas babuchas de oro fino. Cuando realiza sus transformaciones, tarda normalmente dos asaltos en completarlas, y si alguien le hiere mientras éstas suceden, tendrá que pasar una tirada de concentración (INTx3) para ver si el golpe le ha afectado lo suficiente para impedir que se transforme. Suelen vivir en los oasis. Cuando el duende adquiere su forma de remolino, puede dañársele como a un silfo, sólo que las armas le causarán la mitad del daño que le efectúen con la tirada de dados (las armas con magia activa contarán todo su daño mágico, y la mitad del normal, en caso de que los conjuros sean para potenciar el daño normal del arma, como la Cuchilla Afilada), y el duende podrá regenerar 2 puntos de golpe generales por asalto, mientras está en esta forma. Cuando se le deja inconsciente o se le mata, adopta momentáneamente su forma original, y luego se convierte en una bruma cálida. En forma de hombre de arena fina, sólo las armas con magia pueden dañarle, y en hombre de arena dura también. Las armas contundentes le producirán la mitad de daño del normal, y aun así, con sus 5 PA de arena dura podría repeler ese daño. Sólo el daño mágico de las armas sin contar su modificador de daño, le afecta en sus formas de hombre de arena fina y hombre de arena dura.

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>	
FUE 6D6+12	33	Mov: 3/8 volando
CON 4D6	14	Pt. Golpe: 11
TAM 2D6 (3 m. cc)	7	Pt. Fatiga: 47
INT 3D6+4	14-15	Pt. Mágicos: 15
PER 2D6+8	15	MR-DES: 3
DES 2D6+6	13	
ASP 2D6+6	13	

<i>(Forma Humanóide)</i>			
<i>Localiz. de golpe</i>	<i>Cuerpo a Cuerpo</i>	<i>Proyectiles</i>	<i>Ptos.</i>
Pierna D	01-04	01-03	0*/4
Pierna I	05-08	04-06	0*/4
Abdomen	09-11	07-10	0*/4
Pecho	12	11-15	0*/5
Brazo D	13-15	16-17	0*/3
Brazo I	16-18	18-19	0*/3
Cabeza	19-20	20	0*/4

*Estos puntos de armadura son los que le corresponden en su forma humana de carne y hueso.

<i>(Forma de remolino)</i>		
<i>Localizaciones</i>	<i>Cuerpo a Cuerpo y Proyectiles</i>	<i>Puntos</i>
Todos	1-10	0/11

Ataques: En su forma de remolino, puede atacar elevando a sus adversarios sobre el suelo, y dejándolos caer, primero enfrentando su FUE a la de su adversario, y si vence, empleando su FUE para levantar el TAM de su adversario, al igual que los silfos. Si el TAM de su adversario es mayor que la FUE del duende, éste no podrá levantarlo. El duende podrá repartir su FUE entre el TAM varios adversarios, siempre que la suma de todos los TAM no exceda la FUE del duende. Cada metro cúbico de duende puede envolver 10 ptos. de TAM. Cuando se pase de TAM a m.c.c. se divide el TAM entre 3, redondeando hacia arriba.

También puede atacar introduciéndose en las vías respiratorias de sus enemigos, envolviéndoles y venciendo la FUE de éstos con la suya propia, para después introducirse en sus pulmones. Hay que emplear las reglas de asfixia descritas en RQb, pero empezando las tiradas de CON en CONx8. Si la tirada de CON falla, el duende causará 1D8 PD en el pecho durante los próximos asaltos. Una tirada exitosa de Primeros Auxilios mientras el duende ataca a una víctima significará que una fuerte presión en el diafragma de la persona afectada obligará al duende a salir del cuerpo de su víctima. Desde luego, sólo parte del duende entra en los pulmones, y la parte que queda fuera puede ser golpeada, pero con cuidado de no dar al afectado en vez de al duende. Un fallo en ataque en estas circunstancias significará que se ha golpeado a la víctima en vez de al duende que la ataca.

Como hombre de arena y hombre normal, el duende atacará a puñetazos, patadas, cabezazos y presas, así como con su magia. Cuando el duende está en estado de arena sólida, su puñetazo es de 1D6+modificador, y su patada de 1D8.

Magia: Los duendes-demonio de la arena usan la hechicería.

Habilidades: Desliz. en Silencio (40), Esconderse (40), Cantar (25), Nadar (00), Con. Mundo (20).

Notas: Si a un duende de arena en su forma de hombre de arena se le rocía con una cantidad de agua, al menos de 1 litro por punto de TAM (o 5 litros por mcc), el duende se deshará, y permanecerá como un montón de arena durante 1D10 asaltos, pero ningún arma le afectará mientras está en esta forma, aunque si algún hechizo de contacto, como Disrupción. Si quiere transformarse en ser humano, tardará dos asaltos en lograrlo, si pasa una tirada de concentración (INTx3). El montón de arena se distinguirá de la arena común, porque emite un tenue fulgor plateado.

Rasgos caóticos: Su capacidad de regeneración ya es uno de ellos, y podrá poseer otro efectuando una tirada exitosa de PERx3.

Demonio de Las Pesadillas (sin nombre científico)



El demonio de las pesadillas es un monstruo surgido del subconsciente de cada persona, cuando ésta tiene pesadillas, relacionadas con su personalidad más oscura, con su "yo" más personal...

Cuando una persona sueña, hay un 05% de probabilidades de que tenga pesadillas referentes a su otro "yo", y un 01% de que, al soñar esas pesadillas, se origine un Demonio de Las Pesadillas, subconscientemente. La tirada se hará sobre la INTx5 del personaje que pueda tener una pesadilla, y si esa tirada resulta ser una pifia 00, el personaje perderá inmediatamente 1D6 PM, recuperables con el tiempo. De esa magia corrupta surgida de la psique del personaje, surgirá un ser con la misma apariencia del personaje, con sus mismos rasgos físicos y características, y con una PER de 1D6 por PM perdido. Sin embargo, esta criatura poseerá el globo ocular negro, el iris de un rojo intenso, y la pupila de una luz brillante (su brillo equivale al de una vela). El color de sus ojos puede variar al normal del personaje, gastando en ello 1 PF, y el efecto dura 1D6 horas, tras las cuales deberá sacrificar un nuevo PF, si no quiere que se le reconozca como un ser extraño, y posiblemente peligroso. Este ser conocerá y poseerá todas las habilidades y defectos del personaje a su mismo nivel, así como sus pensamientos y miedos más profundos, pero tendrá una ventaja: todo lo que el personaje piense, el demonio lo conocerá, por lo que nunca se verá sorprendido por dicho personaje. Es una habilidad parecida a la Clarividencia de los Rasgos Caóticos, solo que es exclusiva hacia el personaje del que surgió el demonio. Esta habilidad consiste en sumar a una habilidad que deba enfrentarse a otra del personaje (Escondarse vs Buscar, Lucha vs Lucha, Ataque vs Detención o Esquiva) +2D3x5 percentiles en el momento de la

tirada de Resistencia o de Habilidad (momentos de combate), costando dicha habilidad 1D4 PF al demonio. El demonio además poseerá una habilidad exclusiva de él: Desmoralizar al Creador. Con ésta habilidad, el demonio enfrenta su PER a la del Pj en la tabla de resistencia, a la vez que saca a relucir una oscura verdad del pasado del Pj, la que él mismo no desea que nadie conozca nunca, haciéndolo caer en una especie de catatonia temporal, en la que no podrá moverse durante 1D20 minutos, no pudiendo hacer nada en ese tiempo. Si la tirada fue un fallo, el personaje sólo quedará momentáneamente paralizado durante 1D3 asaltos, tras los cuales dejará de pensar en si mismo para pasar a la acción. Por cada 10 personas que estén presentes en el combate del Pj y su Contrapartida, la tirada de resistencia de la misma aumenta en 5 percentiles. Si el demonio es muerto, el personaje que lo engendró no volverá a formar a otro demonio del subconsciente en 1D10 meses, y la tirada de resistencia del demonio restará 5 percentiles por vez que sea asesinado, hasta que el personaje acabe con su lado oscuro para siempre.

Características: FUE, CON, TAM, INT, DES, ASP idénticos a los del PJ que lo crea. PER 1D6 por PM perdido de la víctima. La tasa de movimiento será la del personaje creador +1.

Habilidades: Las mismas que las del Pj creador, Desmoralizar al Creador INT+PERx2 (Básico).

Notas: El Demonio de Las Pesadillas intentará por todos los medios matar al Pj del que surgió, para ocupar su lugar y vivir en el mundo.

Nunca muere de muerte natural. Ni los venenos, ni las enfermedades, ni el hambre, ni la sed, hacen mella en él. Sólo puede morir a manos de un ser vivo, o de otro ser sobrenatural.

Puede recuperar PF, PG y PM a la mitad del tiempo requerido para ello. El Demonio usará la tabla de localizaciones de golpe de su personaje creador.

El demonio aparecerá también, a la hora de ser creado, con todo el equipo de combate (solamente las armas y armaduras), y el dinero (todo ello duplicado mágicamente a partir de la psique del Pj) que el personaje lleve en esos momentos, solo que todas las armas y protecciones serán de un negro intenso, y el dinero, pasado a monedas de oro. Asimismo, aparecerá en un lugar cercano a su lugar de nacimiento, desde el que realizará una ardua búsqueda en pos de su contrapartida, de la que conocerá su posición durante un día, si sacrifica un PM para tal fin, esté donde esté. Si el Demonio es destruido, sus armas desaparecerán con él, las tenga quien las tenga, puesto que las armas son también un residuo mágico de la psique del creador del demonio.

Todos los demonios de las pesadillas responden al nombre de su creador, pero siempre procuran ponerse un apodo que de mala fama a ese nombre, realizando actos también infames en nombre del creador.

Cuando el creador del Demonio desprende su parte oscura hacia él, o sea, lo crea mediante un oscuro sueño, el Pj se despojará de malos pensamientos, y todas sus acciones se convertirán en acciones legales, inconscientemente. O sea, no podrá mentir, no rehuirá un combate justo, no insultará a nadie, si se divierte, lo hará con moderación, no pedirá beneficios a cambio de una obra justa, no será vengativo, si no sufre ninguna afrenta demasiado dolorosa, etc. Sólo cuando se encuentre ante su opuesto, recobrará todo su ardor de batalla que éste le había robado. El combate entre ambos opuestos será algo digno de alabanza. Las armas, al golpear, rechinarán con estruendo, y desprenderán poderosas chispas, los conjuros lanzados se verán magnificados en apariencia (las Cuchillas Ígneas se inflamarán en un sonoro estampido, los conjuros a distancia se podrán observar con total nitidez, incluso su efecto en el cuerpo enemigo, etc.).

Magia: Sabe todos los conjuros de su creador, y puede aprender cualquier conjuro que le lancen si supera una tirada de INTx2. Además, requerirá la mitad de tiempo para aprender cualquier conjuro que estudie a manos de un maestro, o por cuenta propia. La INT del monstruo no le impedirá ampliar su conocimiento de conjuros por encima de ella. La INT no restringe esto. Por lo que si posee hechicería, puede usar los conjuros que posee a su máximo rendimiento en todas las habilidades de hechicería, como si poseyese INT infinita.

Rasgos Caóticos: Su habilidad para leer el pensamiento de su creador es uno de ellos. Además podrá obtener 1D4 rasgos más superando una tirada de PERx4.

Velociraptor (Estenonicosaurus)

El Velociraptor es un pequeño y mortífero carnívoro dinosaurio de piel escamosa color verdeoscuro. Muy inteligente y voraz, caza en pequeñas manadas, acechando y acosando a la presa, hasta acorralarla y devorarla viva. Mide unos 2 metros de longitud, y aproximadamente medio metro hasta su grupa. Es muy veloz en carrera, llegando a los 90 km/h en casos de extrema urgencia. Posee una uña especialmente larga y afilada en sus patas traseras, la cual está suspendida en el aire para que no le moleste al correr, pero que además es muy móvil, y le ayuda a desgarrar a sus víctimas mientras corre tras ellas. También posee unos agudos dientes y unas garras delanteras potentes, aunque algo menos desarrolladas. Es un dinosaurio bípedo, de gran parecido a un ser humanoíde, sobre todo en lo

que se refiere a su gran capacidad craneal, y a su forma de erguirse.



Caract.

FUE 4D6+6
CON 3D6+6
TAM 3D6+6
INT 9
PER 3D6
DES 4D6

Valor Medio

22 Mov: 9
16-17 Pt. Golpe: 17
16-17 Pt. Fatiga: 39
9 Pt. Mágicos: 10
10-11 MR-DES: 14
14

Localiz. de golpe

Cola
Pata TD
Pata TI
Abdomen
Pecho
Garra D
Garra I
Cabeza

Cuerpo a Cuerpo

01-02
03-05
06-08
09-11
12-15
16
17
18-20

Proyec Ptos/ Múltip

01-03 4/5 (x25)
04-06 4/6 (x33)
07-09 4/6 (x33)
10-13 4/8 (x40)
14-16 4/8 (x40)
17 4/5 (x25)
18 4/5 (x25)
19-20 4/6 (x25)

Arma

Garras Del.
Mordisco
Garras Tras.

MR

7
10
5+MRs Carrera

BS% Daño

25+9 1D6+1D6
40+9 1D8+1D6
60+9 1D10+1D6
(x2 por las dos patas)

Salto+Patada 10

40+9 2D10+1D6

Nota: Los Velociraptor suelen atacar en manadas de 1D20 individuos; normalmente comienzan golpeando a su víctima mientras corren tras ella con sus garras traseras, para luego saltar sobre la misma y desgarrarla con sus dientes y garras delanteras. Sus garras traseras pueden empalar, pero normalmente cortan como cuchillas.

Habilidades: Esquivar 30, Saltar 50, Trepar 15, Buscar 40, Escuchar 30, Otear 30, Rastrear 30, Oler Presa 40, Emboscada 30. La habilidad de Emboscada reduce las posibles tiradas de suerte para

ver si el atacado se percata de que se le acerca algo. Un éxito simple reduce la tirada de PERx5 en 10 percentiles. Un especial la reduce en 20 percentiles, y un crítico reduce la tirada a PERx2.
Armadura: 4 puntos de piel escamosa.

Hombre-Rata (Homo Rattus)



Los hombres-rata son seres de cuerpo humano, pero con cabeza y cola de roedores. Pueden adoptar la forma de pequeñas ratas, de seres humanos completos, y de híbridos-rata, tardando un asalto completo en su transformación. Pertenecen a una antigua tribu Hsunchen ya extinguida, que dejó a éstos degenerados bastardos como único recuerdo de su existencia. Los hombres-rata son algo estúpidos y muy agresivos; a veces han llegado a ser caníbales, aunque normalmente son omnívoros.

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>
FUE 3D6 (+6)	10-11 (16-17)
CON 3D6	10-11 Pt. Golpe: 12 (9)
TAM 2D6+6 (x1/2)	13 (7) Pt. Fatiga: 21 (27)
INT 3D6 (x1/2)	10-11 (5-6)
PER 2D6+6	13 MR-DES: 2
DES 3D6+6	16-17 Mov: 3 (5)
ASP 3D6 (2D4)	10-11 (5) Pt. Mágicos: 13

Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Ptos.
Pierna D	01-04	01-03	0 (2)/4
Pierna I	05-08	04-06	0 (2)/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0 (2)/4

Arma	MR	BS%	Daño
Garra	7/10	30+11	1D6+1D4
Mordisco	10	50+11	1D8+1D4

Notas: Un hombre-rata ataca con una garra, y tres MRs después intentará morder o impactar con otra garra. Si impacta con las dos garras, intentará mantener a la presa sujeta, mientras la muerde, con un FUE vs FUE. Los Valores entre paréntesis en Características son como Hombre-Rata. En forma animal o semihumana, un hombre rata no puede ser dañado por armas no mágicas. Cualquier otra fuente de daño, como las armas encantadas Gloranthanas (hierro o bronce forjado) si lo hacen, sufriendose la misma penalización para estas armas que la del hombre-lobo para la plata. El fuego lo daña de forma normal.

Armadura: 2 ptos. de piel y pelo en cabeza y piernas, cuando está en forma de híbrido (hombre peludo con cabeza de rata). También pueden llevar armaduras de cuero o piel. En su forma humana, no poseen armadura natural.

Habilidades: Agilidad +7, Esquivar 15, Montar 00, Nadar 20, Trepar 50; Comunicación +4 (+0); Conocimiento +1, Con. Animal 20, Fab. Madera 20, Con. Híbrido 20, Con. Vegetal 20; Manipulación +11, Ocultar 25; Percepción +4, Rastrear 25, Oler Presas 20, Buscar 20, Otear 15; Sigilo +1, Escondarse 20, Deslizarse en Silencio 20.

Magia: Los hombres-rata pueden utilizar magia espiritual o divina, debida a un antiguo y perdido culto del Dios de las Ratas Hsunchen, que practican además de otros cultos.

Profesiones: Las profesiones para hombre-rata se determinan en la cultura Nómada humana, sustituyendo Ataque de Puño por Ataque de Armas Naturales.

Hombre-Oso (Homo Ursus)

Al igual que entre los Telmori, de vez en cuando, entre los Hsunchen Rathoris, la tribu de los hermanos de los osos, nace un niño que tiene el poder de transformarse a voluntad en un auténtico oso pardo. Eso es un hombre-oso, o un Rathori Primigenio, según los Hsunchen. Se cree que el atrapado espíritu del dios Oso Polar que Harrek El Berserk capturó en la propia piel del mismo al matarlo, liberó retazos de su esencia vital, antes de ser esclavizado por Harrek, y que esa esencia, a veces, se concentra sobre un bebe Rathori, concediéndole ese don (considerado don por los Rathoris). Así, uno de cada 80 niños Rathoris, obtiene la facultad de transformarse en oso a voluntad, sin necesidad de magia divina. Los hombres-oso se caracterizan entre su tribu por ser muy velludos, incluso las mujeres-oso, aunque las mismas no tienen vello en el rostro.



<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>
FUE 3D6 (x2.5)	10-11 (25-27)
CON 3D6	10-11 Pt. Golpe: 12 (16)
TAM 2D6+6 (x1.5)	13 (20)
INT 2D6+6 (x1/2)	13 (7) Pt. Mágicos: 10-11
PER 3D6	10-11 MR-DES: 3
DES 2D6+6	13 Pt. Fatiga: 20-22 (35-38)
ASP 3D6	10-11 Mov: 3 (7)

<i>(Como persona)</i>			
Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Ptos.
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

<i>(Como Oso)</i>			
Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Ptos.
Pata TD	01-02	01-02	3/5
Pata TI	03-04	03-04	3/5
Cuartos T	05-07	05-09	3/8
Cuartos D	08-10	10-14	3/8
Pata DD	11-13	15-16	3/5
Pata DI	14-16	17-18	3/5
Cabeza	17-20	19-20	3/6

Arma	MR	BS%	Daño
Garra D	6	40+9	1D6+2D6
Garra I	9	40+9	1D6+2D6
Mordisco	9	30+9	1D10+2D6

Notas: En forma de animal, un hombre-oso ataca con una garra, y 3 MRs después con la otra o con un mordisco. Si las dos garras impactan, el animal sujetará a su presa (FUE vs FUE) mientras la muere.

La transformación de hombre a oso y viceversa dura un asalto, y es necesario desprenderse de toda arma y armadura. Los correajes de las armaduras podrían romperse por el cambio brusco de tamaño, y las armas no pueden manejarse con zarpas. El hombre-oso no sufre las penalizaciones de daño por fuego o armas de plata de los lobos, pero recibe daño normal regenerable (por la habilidad especial) de cualquier arma común o mágica. El fuego reduce su daño en 1D3 puntos por la engrosada e impermeable piel del oso cuando lo golpea.

Habilidades: Oler 30; Escondarse 05, Deslizarse en Silencio 05.

Magia: La magia más apreciada por los hombres-oso es la espiritual, aunque a veces usan la divina.

Profesiones: Los Hombres-Oso usan la tabla de profesiones humanas Nómadas. En ellas, además del dios correspondiente, se adora al Gran Dios Oso.

Equidombre (Homo Equum)



Existen dudas al respecto, pero a los seres mitad hombre y mitad caballo, siempre se les ha denominado Centauros. Sin embargo, sólo a aquellos cuya porción de cintura para abajo es la de un caballo son aquellos que realmente aparecen

como Centauros. Pero aún quedan otros humanóides, con cabeza y piernas (dos) de caballo, y torso humano. Son los llamados Equidombres. Son grandes humanóides híbridos, fuertes, que viven en manadas, en apariencia, tan salvajes y libres como los animales de los que proceden. Pero en contra de lo que parece, poseen una civilización, aunque algo primitiva. Suelen recelar de extraños, y sólo se llevan bien con poblaciones primitivas y también nómadas, ya sean o no humanas. A veces pueden llegar a convivir con centauros, pero es poco probable. Sus relaciones son, cuanto menos, indiferentes. Se toleran, si es necesario, pero no poseen grandes relaciones de amistad. Como personaje jugador, los Equidombres tienen acceso a las profesiones de culturas Primitiva y Nómada. Sus tiradas de envejecimiento comienzan cada año, a partir de los 50 de vida, y no se les considera socialmente adultos hasta los 18 años.

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>
FUE 3D6+8	18-19 Mov: 6
CON 4D6	14 Pt. Golpe: 15
TAM 3D6+4	14-15 Pt. Fatiga: 33
INT 3D6	10-11 Pt. Mágicos: 11
PER 3D6	10-11 MR-DES: 3
DES 2D6+6	13
ASP 2D6	7

Arma	MR	%A	Daño	%D	PA
Lanza	6	25+9	1D10+1+1D6	25-1	10
Coz	8	20+9	1D8+1D6		

Notas: Las Localizaciones de Golpe de los Equidombres son iguales a las de cualquier humanóide, y los puntos de golpe se reparten de la misma forma que en los humanos.

Habilidades: Agilidad -1, Montar 00, Nadar 20, Remar 00, Saltar 30, Trepar 25; Comunicación +0, Cantar 00; Conocimiento +1, Animal 25, Mundo 25, Cultural 05, Híbrido 15, Vegetal 20; Manipulación +9, Trucos de Manos 00; Percepción +4, Rastrear 15, Sentir 10, Explorar (Llanos) 15; Sigilo -3, Escondarse 05, Deslizarse en Silencio 15.

Magia: Normalmente, y debido a sus profesiones, suelen usar magia espiritual, y en algunos casos, divina. Recelan de la hechicería por su sofisticación, demasiado "civilizada". Suelen decantarse, sobre todo, por conjuros de Vigor, Curación, Dardo Veloz, y si tratan con los dioses, suelen hacerlo con dioses de los animales, o dioses de la naturaleza, como el dios del Sol o de las Tormentas, o la diosa de la Primavera.

Armadura: 1 punto de piel. Además, suelen llevar armaduras de piel, cuero, y a veces alguna armadura metálica ligera.

Kraken

Kraken es un ser de la mitología griega, de cuerpo de tritón, acorazado con escamas, cola de pez, cabeza terminada en una ristra de pequeños cuernecillos, con agallas a los lados y una cresta que va desde su frente hasta casi el final de su cola, pero de proporciones descomunales. En Gloranth, es considerado como otra de las Grandes Bestias inteligentes del principio de los tiempos, y así es. Vive en los mares, y es un semidiós engendrado por los dioses menores de los océanos, para castigar a los Aprendices de Dioses, por intentar usurpar a los auténticos dioses. La mayoría de los Kraken que aun perviven son más pequeños que los primigenios Kraken de la guerra de los Dioses, pero aún viven en las profundidades algunos Kraken mayores, que agitan las aguas con la fuerza de un maremoto cuando alguien comete un sacrilegio contra los seres marinos. Los Kraken son seres muy longevos, pudiendo llegar a vivir durante más de 300 años, y su sangre, al igual que la de muchos semidioses, se usa como ingrediente principal en los hechizos de Inmortalidad. Puede respirar aire y agua, pero cada hora que esté fuera del mar (de cuerpo entero), perderá 1D8 PM no recuperables hasta que no entre en contacto de nuevo con el agua marina.

Kraken Pequeño

<i>Caract.</i>	<i>Valor Medio</i>
FUE 6D20	63 Mov: 5/2 en tierra.
CON 6D10	33 Pt. Golpe: 48
TAM 6D20	63 Pt. Fatiga: 96
INT 3D6+6	16-17 Pt. Mágicos: 22
PER 4D10	22 MR-DES: 3
DES 4D6 14	
ASP 3D6 10-11	

Localiz. de golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyec	Ptos/ Multip
Cola	01-05	01-05	18/16 (x33)
Abdomen	06-09	06-09	18/16 (x33)
Pecho	10-11	10-15	18/20 (x40)
Brazo SD	12-13	16	18/12 (x25)
Brazo ID	14-15	17	18/12 (x25)
Brazo SI	16-17	18	18/12 (x25)
Brazo II	18-19	19	18/12 (x25)
Cabeza	20	20	18/16 (x33)

Arma	MR	%A	Daño	%D	PA
Garra D	6	30+33	1D8+7D6		
Garra I	9	30+33	1D8+7D6		
Coletazo	6	40+33	1D12+7D6		
Tridente	4	25+33	3D10+7D6	25-27	20

Notas: Los Kraken usan enormes tridentes marinos hechos de piedra y la madera de los mástiles de barcos hundidos. También pueden intentar atacar con sus garras, o bien con un coletazo.

Armadura: 18 ptos. de escamas.



Habilidades: Esquivar 10, Trepar 00, Con. de los Habitantes del Mar 80, Con Animal 30.

Magia: Los Kraken utilizan la magia divina de los dioses del mar, y además, gastando 1 PM pueden controlar a cualquier criatura de INT fija que esté a menos de 50 metros de ellos.

Kraken Grande

Caract.

Valor Medio

FUE 3D100	151-152	Mov: 8/3 en tierra.
CON 6D20	63	Pt. Golpe: 83
TAM 6D20+40	103	Pt. Fatiga: 215
INT 3D6+6	16-17	Pt. Mágicos: 33
PER 6D6+12	33	MR-DES: 1
DES 4D6+6 20		
ASP 2D6+2 9		

Notas: Las localizaciones de golpe para Kraken grande y pequeño son las mismas, así como los multiplicadores de PG. Todo aquel cuyo TAM no supere la tercera parte del TAM de un Kraken, a la hora de golpear, golpeará la localización más próxima a él. El Kraken grande solo usará garras y coletazos en la lucha, puesto que los mástiles son algo pequeños para él.

Armadura: 25 ptos. de escamas.

Habilidades: Las mismas que para Kraken pequeño.

Magia: La misma que para Kraken pequeño.

Ylwen (El Pájaro de la Niebla)

El Ylwen es una criatura de leyenda que, por suerte para ella, no es muy conocida de común. Es un gran pájaro blanco hecho de jirones de vapor de

agua mágica, así como los Fénix son pájaros hechos de fuego, una contrapartida agresiva. El pájaro de la niebla posee una belleza irreal. Tiene un gran parecido a una garza con una corona de tres plumas arqueadas hacia atrás, y con su vuelo deja pequeños caminos neblinosos en el aire. Es una criatura protegida por los dioses de las tormentas, a quienes complace con su belleza y su mágica y embrujadora voz, pero, aun así, por sí sola posee grandes poderes. Es inmortal y nunca envejece, y ningún arma física o mágica puede dañarle, aunque los conjuros que eliminan la magia podrían hacerle efecto, lo que conllevaría ser ajusticiado por los dioses de las tormentas con una muerte horrible. Si sus PM se reducen a cero, desaparece en una nube de vapor, para volver a aparecer en plenitud de poder tras dos horas. Sin embargo, si es su PER la que se reduce a cero (*Succionar PER*), desaparece en un charco de agua que se evapora al instante.



El fuego natural o el mágico le provocan la pérdida de 1 PM por cada pto. de daño sufrido, pero a la vez, el pájaro de niebla priva al arma o al fuego de 1D6 de daño por PM perdido, hasta exterminar el fuego o la magia.

Un pájaro de la niebla atacará a blancos que pretendan matarlo -pero sólo porque desconozcan su

esencia benigna-, con un cántico adormecedor en el que enfrenta sus PM contra los de su víctima. Si vence, la víctima cae en un profundo sueño que la mantendrá dormida durante 2 días, en los cuales, todos sus PG se recuperarán por completo. Ganar la amistad de un pájaro de la niebla resulta muy beneficioso en estos casos.

Si aquel que ataca al pájaro de niebla lo hace por pura maldad y deseo de matar, el pájaro penetrará entonces en su cuerpo, y enfrentará sus PM a los del la víctima. Si vence en su ataque, la víctima recibirá 1D8 puntos de daño a sus PG generales por deshidratación: el pájaro absorbe la humedad de los cuerpos ajenos, hasta dejarlos "secos". El daño por deshidratación solo podrá curar de forma natural o con magia si el blanco antes ha bebido, al menos, 2 litros de agua.

Los pájaros de la niebla también pueden curar heridas, enfermedades y envenenamientos a la tasa de 1 PG general por PM sacrificado, o 1 pto. de Característica por cada 5 PM sacrificados, hasta restablecer dichos puntos a su nivel actual.

Características:

INT 5D6 (17-18) PER 4D6+12 (26).

Mov: igual a la PER

Fénix (Pájaro de Fuego)



El fénix, o pájaro de fuego, tiene un gran parecido con una gran águila ígnea. Son seres mitológicos generados por el fuego de los volcanes

sagrados. Poseen la peculiar característica de renacer de sus propias cenizas, por lo que nunca llegan a morir de forma plena. Son la contrapartida de los Ylwen, y sus poderes son parecidos. Ni las armas comunes ni mágicas les dañan. El agua, al contacto con el fénix, pierde automáticamente 1 m.c.c., pero el fénix sufre también la pérdida de 1D6 PM. Los conjuros de *Extinguir* le privan de 1 PM por cada pto. de conjuro, pero el mismo conjuro es olvidado por su lanzador, si éste pierde en una lucha de PM vs PM contra el fénix. Los conjuros de *Inflamar* tienen un efecto totalmente contrario al anterior, solo que su usuario no lo pierde. Los conjuros de *Succionar PER* pueden acabar con un fénix, si ésta es reducida a cero.

Cuando pierde todos sus PM se reduce a una nube de humo y ceniza palpitante, que vuelve a convertirse en un fénix en plenitud de poder a las 2 horas.

El fénix tiene dos formas de ataque:

Con la primera, envuelve a su víctima con un abrazo de llamas, provocándole 1D10 ptos. de daño a sus PG Generales, si vence en una lucha PM vs PM, de los que no protegen ni armadura ni protecciones mágicas. Su segundo ataque es un chorro de fuego de 1D6 ptos. de daño por cada 2 PM actuales que posea el fénix, con un alcance en metros igual a su PER, y con un 100% de posibilidades básicas.

Un ser que haya sido caldeado por el fuego de un fénix, si éste sacrifica PMs, recuperará 1D6 PF o 1 PG General por PM gastado.

Características:

INT 4D6+6 (20) PER 5D6+6 (17-18)

Mov: igual a la PER.

NOTAS FINALES

Este manual, al que di forma allá por los años 90, quiere ser una ampliación a las recopilaciones de criaturas que JOC Internacional y Chaosium INC trataron de realizar para enriquecer el Universo de Glorantha para RuneQuest.

Espero que todas aquellas personas que pongais vuestras manos y ojos sobre él sepais apreciar el trabajo que ha implicado y el cariño con el que se ha realizado, para todos vosotros.

Miguel "Lupino" Molina