

A dramatic illustration of a massive, multi-headed dragon. The dragon has at least three visible heads, each with a wide, toothy mouth breathing fire. Its body is covered in dark, scaly armor with glowing orange and yellow highlights. The dragon's wings are large and bat-like, also with glowing orange tips. In the bottom center, a small, dark figure of a person stands with their arms raised in a gesture of awe or surrender. The background is a bright, hazy sky with soft clouds.

**Bestiario RuneJoc completo.**



Este libro es una recopilación de todas las criaturas que he considerado importantes para RuneQuest 3ª edición, más conocida en España como RuneQuest de Joc Internacional.

En la recopilación, se puede encontrar el material original, criaturas de RuneQuest básico, RuneQuest avanzado, El mundo y sus habitantes, mas luego material de diversos autores, como Mester Fer y sus guías de Felinos, Caballos, Camellos, Bestiario del frio y en un documento aparte, pero que se puede incorporar a este sin más problemas, el documento de dinosaurios.

Pero todo no queda aquí, cada x tiempo iré ampliando este libro con nuevas criaturas, ya sean de mi propia creación o de los recursos encontrados por internet, variando solamente la presente hoja para nombrar a los autores originales y añadiendo más hojas al final, de forma que lo que ya se tenga impreso, no hace falta modificarlo.

Créditos:

El Mester Fer.

Enrique Álvarez.





# RuneQuest

Juego de Rol de Fantasía

básico

## Bestiario básico.







## Las Criaturas



En los distintos mundos de RuneQuest hay gran cantidad de seres extraños y sobrenaturales. Los jugadores pueden llegar a relacionarse con todo tipo de animales exóticos, pueblos de leyenda, horrores extraterrestres, y entidades de otros planos, así como con criaturas más mundanas del tipo de los caballos ó los leones. En éste capítulo se enuncian 29 criaturas, algunas nobles y orgullosas, otras simples bestias, para que el Master pueda usarlas a su antojo.

### Criaturas Incompletas

Cualquier ser que carezca de una ó más de las seis características principales (FUE, CON, TAM, INT, PER, DES), ó que posea alguna de ellas de una manera limitada, se dice que es una "criatura incompleta". Por definición, los planos de existencia del otro mundo, están habitados exclusivamente por criaturas incompletas. Un elemento, cuyo cuerpo material haya de ser invocado, sin que tenga FUE ó TAM permanentes, es una criatura incompleta. También es un ser incompleto un monstruo muerto viviente que carezca de PER.

Sólo los seres físicos totalmente inteligentes se pueden catalogar de "completos". Los animales son "criaturas incompletas" al carecer de libre albedrío; en lugar de éso, poseen INT fija, la cual se describe a continuación.

Los Masters no deben permitir, habitualmente, que se juegue con una criatura incompleta.

### La INT Fija Frente a la INT Normal

Los seres conscientes e inteligentes se dice que poseen INT normal. Los animales y otras criaturas no inteligentes poseen INT fija. Para las criaturas con INT fija no se suele hacer una tirada de dados a la hora de determinar su INT.

Por ejemplo, todos los perros tienen una INT de 5 y todas las vacas tienen una INT de 4. No es necesario hacer tirada alguna. Ello no quiere decir que todos los perros sean igualmente inteligentes, sino más bien, que cualquier perro (INT 5) es más inteligente que cualquier vaca (INT 4), y menos que cualquier babuino (INT 6). Un necrófago tiene una INT de 2D6, por tanto una INT normal. Se les considera seres conscientes. Un perro podría mostrar más sentido común que un necrófago que tuviera INT 4 ó menos, pero el sentido común del perro deriva del instinto y de la experiencia más que de la lógica ó de la intuición, y es por ello menos flexible.

Las criaturas que tengan INT fija no pueden desarrollar ni aprender habilidades de conocimiento ni de comunicación. Están gobernados por el instinto. Este tipo de criaturas no pueden desobedecer ni traicionar a sus instintos, aunque las circunstancias pueden llegar a modificar sus reacciones. Las criaturas con una INT fija alta tienen instintos complejos y muy elaborados, e incluso algún poder de raciocinio. Los seres con INT normal tienen también instintos, a menudo tan poderosos como los de los animales. Sin embargo, los seres con INT normal son capaces de desafiar a dichos instintos y de actuar de acuerdo a la lógica.

No hay que confundir las INT normal ó fija, con la INT libre, la cual es un concepto importante para los hechiceros. El hecho de tener INT normal indica que la criatura de la que hablamos es un ser consciente. La INT libre tiene que ver con el grado de manipulación de conjuros que un hechicero puede llegar a tener, y depende de la memoria.

### Comparación entre algunas Tasas de INT Fija Típicas

INT	Animales Representativos
1	Caracoles, Gusanos
2	Insectos, Tiburones
3	Pollos, Musarañas
4	Corderos, Cuervos
5	Perros, Gatos
6	Babuinos
7	Chimpancés, Gorilas

### Ausencia de Características y Ganancia de las Mismas

Muchas criaturas no poseen todas las características descritas en RuneQuest y que definen a los humanos. La carencia de una ó más de dichas características causa una serie de efectos diferentes. El hecho de conseguir una característica que antes no se tenía (normalmente a través de la creación de un familiar por parte de un hechicero), hace que la criatura cambie, lo cual puede afectar a sus habilidades de un modo muy pronunciado.



Una criatura que carezca de una determinada característica, es totalmente inmune a cualquier ataque que tenga tal característica como blanco.

## Efectos de la Carencia de una Característica

**FUE:** Las criaturas que carezcan de FUE no pueden interaccionar con objetos físicos. No pueden coger, ni mover nada que sea tangible. Una criatura de este tipo no puede usar armas de ninguna clase, ni las habilidades de agilidad o manipulación. No posee puntos de fatiga y, por ello, nunca se cansa.

Una criatura que gane la característica de FUE, ya puede tocar objetos físicos y moverlos. Si además posee TAM, ganará un modificador de daño. Y si además adquiere (o tenía) CON, ya tiene puntos de fatiga. Si tal ser tuviera DES, ya podría aprender a usar armas, y habilidades de agilidad y de manipulación (con unas posibilidades básicas de 00% en dichas habilidades).

**CON:** Una criatura que carezca de CON es inmune a venenos y a todo tipo de enfermedades. Si poseyera TAM, sus puntos de golpe se calcularían de un modo distinto al habitual, normalmente relacionado con el TAM. Carece de puntos de fatiga y no puede cansarse.

Si un ser así gana CON, quizá pueda retener su invulnerabilidad a los venenos y a las enfermedades dependiendo de su naturaleza (y de la decisión del Master). Y ganará puntos de fatiga si también tiene FUE. Si además tiene TAM, ahora sus puntos de golpe se calcularán en base a la media de CON y TAM.

**TAM:** Las criaturas sin TAM carecen de cuerpo, y se dice que son incorpóreas. No pueden interaccionar con los objetos físicos. Algunas de estas criaturas pueden iniciar un combate espiritual. Si un ser incorpóreo poseyera CON, sus puntos de golpe serían iguales a tal característica, y si no, no tendría puntos de golpe.

Una entidad de este tipo que ganará TAM de repente, adquiriría un cuerpo, y ya no podría iniciar un combate espiritual. Si además poseyera CON, sus puntos de golpe pasarían a ser iguales a la media de CON y TAM.

**INT:** La INT fija ya se ha descrito con anterioridad. Y las criaturas que no tengan INT de ningún tipo, realmente no se puede decir que estén más vivas que un cristal o una flama en términos de juego. Las criaturas con INT fija o sin INT ninguna, no pueden aprender o usar habilidades de comunicación o de conocimiento. Tampoco se ven afectadas por conjuros que intentan controlar las emociones, como "Desmoralización" o "Confusión".

Un ser que obtenga de repente INT, puede ya aprender habilidades de comunicación y de conocimiento (con unas posibilidades básicas de 00%). Tras ganar INT, al ser ya se le considera consciente, aunque posiblemente será un poco estúpido. Si con anterioridad tenía INT fija, ahora ya se considera que tiene INT normal. También se hace susceptible a los conjuros que afectan a las emociones, como "Desmoralización" y "Confusión".

**PER:** Si una criatura carece de PER, en su descripción se adjunta cuantos puntos mágicos tiene habitualmente. Las criaturas que no tienen PER no pueden regenerar de modo natural los puntos mágicos gastados. Muchas de tales criaturas tienen habilidades especiales que les permiten ganar puntos mágicos adicionales, como en el caso de los vampiros y su tacto helado que drena puntos mágicos. Otros, en cambio, no disponen de ta-

na puntos mágicos. Otros, en cambio, no disponen de tales habilidades, y por tanto deben guardar sus puntos mágicos cuidadosamente. Las criaturas sin PER se dice que no tienen alma; todos los muertos vivientes caen dentro de esta última categoría.

Si una criatura sin alma gana PER de repente, ya se hace capaz de regenerar sus propios puntos mágicos hasta un límite igual a su PER, tal y como lo hacen los seres normales. Si la criatura poseyera una habilidad especial que le hiciera ganar puntos mágicos adicionales, no podría usarla para que éstos aumentaran pasado el límite de su PER (aunque para ello se pueden usar otros procedimientos, como un conjuro de "Succionar" por ejemplo).

**DES:** Las criaturas que no poseen DES siempre atacan en un momento de reacción concreto y determinado (si es que pueden atacar). Así, por ejemplo, los espectros siempre atacan en el momento de reacción 1. Este tipo de criaturas solamente puede usar sus sistemas de ataque inherentes de sí mismas, y no pueden aprender a usar arma alguna, ni habilidades de agilidad, manipulación o sigilo.

Al ganar DES, un determinado ser puede ya aprender habilidades de sigilo. Si además tuviera FUE, ya podría aprender a usar armas, y habilidades de agilidad y manipulación. El momento de reacción de la criatura cambiaría, y si ésta no tuviera TAM, se basaría solamente en la nueva DES.

**ASP:** Se considera que todos los seres tienen ASP, aunque éste no se incluya en su descripción. Para la gran mayoría de criaturas incompletas, no se ha incluido ese dato (los vampiros son una excepción a esto en el RQ de Luxe). Si el Master lo considerase necesario, puede incluir valores de ASP. Las criaturas no humanas tienen un ASP que es específico de la especie en cuestión. Los seres que tengan ASP inferior a 3D6 se considera que son intrínsecamente más feos a los ojos de un observador imparcial, mientras que los que tengan un ASP superior a 3D6 son intrínsecamente más impresionantes, magníficos o bellos. Independientemente de ello, una regla aproximada que se usa mucho en RuneQuest es la de restar 10 puntos del ASP de cualquier personaje de otra especie que un aventurero se encuentra por vez primera, a menos que dicho aventurero ya haya tenido experiencia otras veces con ese tipo de criaturas. Más adelante, uno puede emitir juicios más meditados, por supuesto.

## Criaturas Jugadas Como Aventureros

En lugar de que uno se encuentre simplemente con criaturas de origen no-humano, es posible que determinados jugadores estén interesados en jugar con una de ellas. En muchos casos, ésta es una posibilidad limitada.

Ciertas criaturas son más fáciles de llevar que otras. Las criaturas de tipo incompleto son demasiado limitadas para que resulten divertidas de jugar. Tampoco recomendamos que los jugadores lleven criaturas de menos de 3D6 de INT, tales seres es mejor que se queden en el limbo (o purgatorio) del Master.

Además, el Master quizá quiera prohibir los intentos de llevar seres demasiado poderosos o cuya mentalidad filosófica los haga en exceso aburridos. Por ejemplo, en una campaña en la que los elfos son las criaturas que llevan el peso de la historia y en la que existen gran cantidad de aventureros elfos, el Master puede prohibir que los jugadores se hagan personajes enanos o trolls. Un Master que tenga la impresión de que un aventurero gigante o dragón puede hacer palidecer al resto de personajes al ser éstos menos poderosos, puede impedir que

## Los Rasgos Caóticos de las Criaturas del Caos

Las criaturas del Cáo no suelen obedecer las leyes naturales de crecimiento y reproducción. Un caracol-dragón de dos cabezas, no tiene por qué parecerse necesariamente a otro. La tabla que sigue a continuación, ha sido incluida para poder generar rasgos especiales poseídos por las criaturas caóticas. Puedes reemplazar ésta tabla con una de tu propia invención si quieres. También puedes hacer dos tiradas para monstruos especialmente poderosos, aplicándoles ambos resultados, escoger directamente de la tabla los rasgos que te interesen, ó inventarte sobre la marcha los que tú quieras.

### Rasgos Caóticos

#### 1D100 Rasgos Caóticos

01-03	+1D6 PER
04-05	+2D6 PER
06	+3D6 PER
07-08	+2D6 DES
09	+4D6 DES
10-11	+2D6 FUE
12	+4D6 FUE
13-14	+2D6 CON
15	+4D6 CON
16-17	+2D6 TAM
18	+4D6 TAM
19-20	Escupe ácido de 2D10 de Potencia, 1D6 veces al día a una distancia de 6 m.
21-22	Es capaz de lanzar un aliento de fuego de 3D10 daño, 1D6 veces al día, contra un sólo blanco, a una distancia de 3 m.
23-24	Es altamente inflamable; si se le quema, hace que todo arda en un radio de tres metros.
25-27	Apariencia Confusa: hay que restar un 20% de las posibilidades de ataque de todos los adversarios.
28-29	Apariencia Muy Confusa: hay que restar un 30% de las posibilidades de ataque de todos los adversarios.
30	Apariencia Extremadamente Confusa: hay que restar un 40% de las posibilidades de ataque de todos los adversarios.
31-32	Tacto Envenenado, POT 2D10; debe penetrar armadura para ser efectivo.
33-35	+6 puntos de armadura en la piel.
36-37	+9 puntos de armadura en la piel.
39	+12 puntos de armadura en la piel.
40-42	Absorbe conjuros de hasta 2 puntos mágicos, quedándose condichos puntos mágicos.
43-44	Idem. de hasta 4 puntos mágicos.
45	Idem. de hasta 2D6 puntos mágicos.
46-48	Refleja conjuros de hasta 2 puntos mágicos de vuelta a su atacante, sin que éstos le afecten.
49-50	Idem. de hasta 4 puntos mágicos.
51	Idem. de hasta 2D6 puntos mágicos.
52-54	Su espíritu ataca en combate espiritual tras la muerte al personaje que acabara con él, con el fin de poseerle y de usar su cuerpo.
55-56	+2D6 m. de movimiento por momento de reacción.
57-58	Explota al morir, haciendo 1-6D6 de daño a todo en un radio de 3 m. a la redonda. La armadura protege contra éste daño.
59-65	Regenera 2D6-5 puntos de golpe por asalto (un mínimo de 1) en cada localización herida, hasta la muerte.
66-67	Lanza gritos agonizantes al moverse.
68-69	Visible sobre su cuerpo lleva una valiosa gema (1D10x100 puntos de valor); también podría ser una piel valiosa, dientes de oro, etc.
70	Tiene una gema valiosa oculta en el interior del cuerpo (1D6x1000 puntos de valor); también puede tratarse de un órgano interno hecho de algún metal precioso ó un objeto encantado de algún tipo.
71-72	Olor insoportable; hacer una tirada de CONx5 en 1D100 ó quedar inconsciente.
73-74	Aspecto Espantoso; hacer una tirada de PERx5 en 1D100 ó quedar Desmoralizado (ver conjuro espiritual).
75-76	Confunde de modo automático a un adversario por asalto (ver conjuro espiritual) además de otros ataques que pudiera tener (aunque para que la Confusión funcione, sigue teniendo que superar los puntos mágicos del blanco con los suyos propios).
77-86	Posee un apéndice ó parte del cuerpo "extra", totalmente funcional.
87-88	La capacidad caótica normal del individuo se ve doblada (es decir, un gorp tendría un ácido que hiciera 16 puntos de daño, un jack oso tendría la facultad de hipnotizar dos veces por asalto).
89-92	Es capaz de saltar un número de metros igual a su DES.
93-94	Apariencia Hipnótica; tirar INTx5 en 1D100 ó quedarse inmóvil hasta ser devorado, ó hasta que el monstruo desaparezca.
95	Tiene el aspecto de un objeto ó criatura inofensivo hasta que uno combate con él.
96-00	Tirar dos veces en ésta tabla, ó que el Master elija su propia característica caótica.



tales criaturas puedan jugarse. Todas estas decisiones le corresponden al Master, y los jugadores han de consultarle a él para ver si les está permitido llevar determinado ser en una campaña particular.

En este libro se proporciona información suficiente para que los jugadores puedan jugar con hasta ocho especies distintas de seres inteligentes además de los humanos. La mayoría de ellos usan una serie de armas específicas menos variadas que en el caso de éstos últimos. Para los no humanos, hay que usar las posibilidades básicas para las armas que se indican en la sección dedicada al combate que se incluye en su descripción particular, en lugar de referirse a las que se dan con anterioridad para las diferentes culturas humanas en el capítulo de creación de un aventurero. Las especies que pueden usarse de este modo son broos, elfos, enanos, hobbits, humanos, ogros, orcos, patos y trolls.

## Las Criaturas

Todas las criaturas vienen descritas en orden alfabético por su nombre común. En ciertos casos, hay varios tipos de seres distintos descritos bajo un epígrafe único.

### Estructura de las Descripciones de las Criaturas

**Nombre:** Todas las descripciones comienzan con el nombre común de la criatura en cuestión. En la mayoría de los casos, a éste le sigue el nombre científico puesto entre paréntesis. Este nombre científico no tiene aplicación alguna en el juego, y sólo se da con fines educativos y lúdicos. En el caso de animales reales, como leones o caballos, los nombres científicos son totalmente auténticos. Pero en el caso de seres aún sin clasificar, como trolls o lagartos gigantes, nos los hemos inventado. Desde luego, no sostenemos la veracidad de nuestra nomenclatura.

**Descripción:** El texto de la descripción trata en primer lugar del aspecto de la criatura. En el caso de seres de apariencia familiar, tales como caballos o esqueletos, una descripción exhaustiva nos ha parecido innecesaria. A continuación, se comenta brevemente el entorno ecológico de la criatura, sus habitats y alimentos preferidos, y algunos detalles útiles o interesantes acerca de su conducta, estilo de vida, o cultura. Finalmente, se hacen notar sus habilidades especiales poderes y limitaciones, si éstos existieran.

**Datos Numéricos:** Aquí damos las tiradas de características de las criaturas, así como los valores medios de las mismas (lo cual le puede ser muy útil al Master a la hora de confeccionar rápidamente personajes no jugadores). También se dan aquí los valores medios de la criatura con respecto a puntos de golpe, puntos de fatiga, y tasa de movimiento por momento de reacción.

Las criaturas incompletas quizá carezcan de una o más características. Las características ausentes no se usan en éstos casos para calcular los modificadores a las categorías de habilidades. Por ejemplo, el jugador de una criatura que no tenga PER, habrá de ignorar las penalizaciones y las bonificaciones que, debidas a la PER, han de considerarse a la hora de calcular los modificadores de magia, sigilo, o comunicación.

Después de las características viene la Tabla de Localizaciones de Golpe (ó un resumen de la misma) con los valores medios habituales de puntos de golpe por cada localización y puntos de armadura. Tras los puntos de golpe medios por localización, viene un número entre paréntesis; es un número decimal por el que hay que multiplicar los puntos de golpe totales de la criatura en cuestión para poder calcular exactamente cuantos puntos de golpe tiene en la localización señalada. En esta Tabla de Localizaciones de Golpe, normalmente se incluyen dos columnas en las que hay que tirar 1D20: una de ellas es para armas de proyectil y arrojadas, y la otra para combate cuerpo a cuerpo. En algunos casos sólo hay una columna en la que hay que hacer una tirada de 1D20; en tales casos esa columna única se usa tanto para cuerpo a cuerpo, como para proyectiles a la hora de determinar la localización golpeada.

**Habilidades:** La mayoría de las habilidades incluidas se presentan en la forma "X+Y", donde X representa las posibilidades básicas de la criatura con tal habilidad, y donde Y es el modificador medio de categoría de habilidades para un miembro típico de la especie. Por ejemplo, la habilidad de Tregar del Oso Pardo se escribe como "30-6" lo cual indica que las posibilidades básicas de Tregar de los osos pardos son de 30%, y que un oso pardo con características de tipo medio tiene un modificador de agilidad de -6 percentiles. Luego, un individuo concreto puede tener un modificador ó una habilidad mucho más alto ó mucho más bajo.

Las habilidades de Combate son las que se enuncian primero. Habitualmente, se utiliza siempre el mismo orden, indicando primero el tipo de arma, luego el momento de reacción de la misma, después las posibilidades de éxito en ataque más el modificador de ataque (si hubiera), después el daño causado por el arma, después las posibilidades de éxito en detención más el modificador de detención (si hubiera) y finalmente, los puntos de armadura del arma, si ello fuera pertinente.

Muchas criaturas son capaces de atacar más de una vez en un mismo asalto. Por ejemplo, un león puede usar sus garras y morder en el mismo asalto. Esto hace que el león pueda atacar dos veces en el mismo asalto. En el caso concreto de éste felino, los ataques se producen con tres momentos de reacción de diferencia entre sí. Los animales que poseen ataque múltiples pueden Esquivar además de realizar todos los ataques posibles en un mismo asalto. Así, por ejemplo, el león puede atacar dos veces en cada asalto además de Esquivar. Hay ciertas criaturas capaces de hacer ataques múltiples y de detener a la vez: por ejemplo, el broo puede usar un arma normal y una cornada cada asalto, además de una detención ó una Esquiva.

El daño producido se da en la forma "X+Y". X representa el daño básico que hace el arma, e Y es el valor medio del modificador de daño para esa criatura en concreto. Así, si un monstruo hiciera un daño con sus garras de 1D6+1D6, ello querría decir que sus garras hacen, de forma natural, un daño de 1D6 puntos de daño, y que un representante típico de la especie a la que estamos aludiendo, tiene un modificador de daño de +1D6. Algunas armas naturales no se benefician de los modificadores de daño de sus poseedores, ó los usan de un modo peculiar, tal y como se explica en la descripción de cada caso concreto. Algunas criaturas tienen armas naturales capaces de empalar; si éste es el caso, tales armas nunca se quedan enganchadas en el blanco a diferencia del resto de las armas de acometida a la hora de empalar.

Después de las habilidades de combate, se enuncian otras habilidades de importancia. En el caso de especies inteligentes, todas las habilidades no mencionadas se supone que tienen los mismos porcentajes básicos que en el caso de los humanos.

En el caso de ciertas especies, se enuncian todas las categorías de habilidades, y a continuación se indica el valor medio que puede tomar el modificador para tal categoría de habilidades. También se dan las posibilidades básicas para las habilidades que tienen otras diferentes a las de los humanos.

**Otras Características:** Después de las habilidades viene descrita la armadura habitual, natural ó no, que tiene tal criatura, y sus poderes defensivos si los hubiera.

En la última sección se hacen ciertas descripciones, tales como la magia conocida ó los poderes sobrenaturales poseídos.

\*IIIIOZHHXWVRZPOT::AYD



## Alosaurio (Allosaurus)

Los Alosaurios son grandes dinosaurios carnívoros de diez metros de longitud y de tres metros de altura. Los Alosaurios son bípedos, con cabezas enormes y bocas repletas de afilados colmillos, largas colas que les ayudan a mantener el equilibrio, y una piel muy gruesa.

Estas veloces y astutas bestias tienen la aguda vista de los pájaros de presa, así como también un buen sentido del olfato.

Los Alosaurios vagan por sabanas y bosques tropicales poco poblados de árboles. Se dedican a perseguir grandes presas, aunque tampoco desdennan a criaturas tan pequeñas como los humanos. Los Alosaurios pueden ser solitarios ó encontrarse cazando en pequeños grupos, dependiendo del área geográfica y de la disponibilidad de alimento.

Características		Valor Medio		
FUE	6D6 + 32	53	Mov.	6
CON	4D6 + 21	35	Pt. Golpe	41
TAM	4D6 + 32	46	Pt. Fatiga	18
INT	3	3		
PER	2D6 + 6	13		
DES	2D6 + 9	16		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Puntos
Cola	01-02	10/14 (.33)
Pierna D.	03-05	10/14 (.33)
Pierna I.	06-08	10/14 (.33)
Abdomen	09-11	10/17 (.40)
Pecho	12-15	10/17 (.40)
Garra D.	16	10/11 (.25)
Garra I.	17	10/11 (.25)
Cabeza	18-20	10/14 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	8	40 + 9	2D6 + 5D6
Patada	8	25 + 9	1D6 + 5D6
Garras			
Delanteras	5	25 + 9	1D10

**Notas:** Un Alosaurio puede usar ambas garras delanteras a la vez contra un blanco determinado y, ó bien morder, ó bien patear tres momentos de reacción más tarde. El mordisco no produce Empujón.

**Habilidades:** Otear 40 + 5

**Armadura:** 10 puntos de piel nodosa.

## Broo (Capricephalus Chaos)

Los Broos son inmundos híbridos caóticos, con cuerpo de hombre, y cabeza de ciervo, cabra ó antlope. Se frotan el pelo con eestiercol, adoran a los espíritus de la enfermedad, y se dedican a realizar otro tipo de prácticas igualmente repulsivas.

Al menos el 90% de los Broos son machos. Pueden hibridarse casi con cualquier criatura, por lo que los Broos no tienen todos un aspecto común, ya que casi todos son híbridos distintos.

Los Broos vagan por los páramos, los desiertos, los pantanos y las montañas en bandas pequeñas. No construyen sus propias viviendas, aunque se les puede encontrar habitando edificios en ruinas ó cavernas. Usan a otros seres como blanco de sus frecuente ataques, y se llevan a sus víctimas para utilizarlas como objetos de placer sádico. Un truco típico de los Broos es el de infectar dinero y joyas con enfermedades, y luego abandonarlos donde los humanos puedan encontrarlos. Los Broos son inmunes a la enfermedad y al veneno. Hay un 50% de posibilidades de que un broo cualquiera transporte una enfermedad en su persona ó en sus armas.



Características		Valor Medio		
FUE	2D6 + 6	13	Mov.	4
CON	1D6 + 12	15-16	Pt. Golpe	16
TAM	1D6 + 12	15-16	Pt. Fatiga	29
INT	2D6 + 6	13		
PER	3D6	10-11		
DES	3D6	10-11		
ASP	2D6	7		



Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D.	01-04	01-03	2/6 (.33)
Pierna I.	05-08	04-06	2/6 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/6 (.33)
Pecho	12	11-15	3/8 (.40)
Brazo D.	13-15	16-17	2/5 (.25)
Brazo I.	16-18	18-19	2/5 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/6 (.33)

Arma	MR	% Ata	% Daño	% Det.	Pt.
Cornada	9	40 + 6	1D6 + 1D4	-	-
Cachiporra	6	25 + 6	1D10 + 1D4	25-3	10
Lanza 1-M	6	25 + 6	1D8 + 1 + 1D4	25-3	10
Esc. Diana	-	-	1D6 + 1D4	25-3	12

**Notas:** Un Broo puede usar su Cornada tres momentos de reacción después de cualquier otro ataque, además de intentar detener ó Esquivar en ése mismo asalto. La Cornada se usa habitualmente como un segundo ataque.

**Habilidades:** Agilidad -3; Trepar 30, Saltar 30, Nadar 05; Comunicación +3; Concimiento +3; Manipulación +6; Ocultar 25, Percepción +7; Rastrear 25; Sigilo -6.

**Armadura:** La cabeza tiene una piel dura de 3 puntos de armadura. Normalmente suelen llevar en su cuerpo armadura, al menos del tipo cuirbouilli en el torso, y de cuero en los miembros. Cuando pueden roban armaduras metálicas.

**Magia:** Los Broos poseen magia primitiva. El Hombre Perverso es el origen de sus shamanes, más que un obstáculo para ellos. Algunos tienen acceso a magia divina.

**Enfermedades:** Cualquiera que sea herido por un broo portador de enfermedad, se verá expuesto a dicha enfermedad.

## Caballo (Equus Caballus)

Hay muchas clases de caballos. Las características que aquí se dan son las del típico caballo para todo uso. el Master quizá quiera diseñar distintos tipos de caballos tomando como base éstos datos.

Los caballos de tiro son bestias dedicadas a la carga. Algunos pueden utilizarse como animales de monta y otros no, pero en cualquier caso, no se les puede forzar a ir más deprisa de un ligero trotecillo, y éso sólo por cortos períodos de tiempo. Su reacción principal ante un combate sería la de huir lo más aprisa posible, y nadie que sepa algo de caballo intentaría usarlos para otras actividades distintas de las aquí descritas.

Los caballos de monta son, prácticamente, todos aquellos en los que pensamos hoy día cuando hablamos de caballos. Un caballo de monta no luchará a no ser que se vea arrinconado, u obligado a luchar con otro caballo.

El término "caballo de caballería" se usa para designar aquellos animales que han sido entrenados para mantenerse tranquilos en combate. No están entrenados para luchar. Si por alguna razón, un caballo de éste tipo comenzara a pelear, su jinete deberá hacer tiradas de Montar a cada asalto, si quiere permanecer a su grupa. Si en el mismo, es capaz de realizar una segunda tirada

de Montar, se le considera capaz también de luchar. La mayoría de los caballos que se usan en combate caen dentro de ésta categoría. Un buen caballo de caballería puede ser entrenado para la lucha, en cuyo caso se convertirá en una montura de guerra.

Los caballos de guerra son animales altamente especializados, casi siempre castrados. Un caballo de guerra luchará en conjunción con su jinete. A éstos caballos se les debe entrenar de modo separado en cada una de las habilidades de combate. Los caballos de guerra suelen atacar en combate a hombres a pié, pero normalmente no a jinetes, y para que luchen con otras monturas, su jinete deberá hacer una tirada de Montar para obligarles a hacerlo. Los caballos de éste tipo son animales poco fiables y pendencieros, y no se les debe dejar en el mismo establo con otros caballos si no queremos arriesgarlos a provocar una lucha. Si una persona desconocida entra en dicho establo y se coloca junto al caballo, realmente se estará jugando la vida.

Un caballo que haga un trabajo moderado, necesita al día unos 5 kgs. de grano y otros 5 de follaje, y de 20 a 60 litros de agua. Las necesidades de agua varían con la temperatura: en un día normal se necesitan unos 24 litros. Un caballo que haga un trabajo duro, necesita dos Kgs. más, tanto de grano, como de follaje.

Ciertas razas de caballos de los tiempos más remotos, eran tan grandes como los modernos caballos (si excluimos a los enormes caballos de tiro). El tamaño no es algo que haya ido incrementándose con el tiempo.



Características		Valor Medio	
FUE	4D6 + 18	32	Mov. 10
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe 22
TAM	4D6 + 18	32	Pt. Fatiga 43
INT	4	10-11	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 6	13	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/6 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	2/6 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	2/10 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	2/10 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	2/6 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	2/6 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	2/8 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	6	40 + 7	1D8
Patada	6	25 + 7	1D6 + 3D6
Encabritar	6	10 + 7	2D6 + 3D6
Pisotear	6	75	6D6 (contra blancos caídos)

**Notas:** Un caballo sólo puede atacar una vez por asalto. Un caballo que no sea de guerra, no ataca en condiciones normales, como ya se ha descrito más arriba.

**Habilidades:** Tregar 10-9, Saltar 50-9, Oler Intrusos 25-4

**Armadura:** 2 puntos de piel. Los caballos pueden llevar armaduras especialmente diseñadas para ellos, llamadas bardas.

## Dragón (Draco Pyrofer)

Los dragones son reptiles voladores gigantes que vomitan llamas. Tienen garras y colmillos y son muy voraces. Los que aquí se describen son los típicos dragones conocidos en la Europa Occidental.

Los dragones son seres que suelen vivir solos, devastando los alrededores de sus guaridas. Algunos son verdaderamente inteligentes, mientras que otros no pasan de ser animales astutos. El Master es libre de adjudicar a ciertos dragones en concreto una INT normal, aunque la mayoría sólo tienen INT fija.

Los dragones suelen luchar sobrevolando a sus víctimas y vomitando fuego sobre ellas.





Características		Valor Medio		
FUE	20D6	70	Mov.	3/7
CON	10D6	35		en vuelo
TAM	20D6	70	Pt. Golpe	53
INT	10+2D6	10	Pt. Fatiga	105
PER	4D6+6	20		
DES	3D6	10-11		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Cola	01-02	01	24/14 (.25)
Pata TD	03-04	02	24/18 (.33)
Pata TI	05-06	03	24/18 (.33)
Cuartos T	07-08	04-08	24/22 (.40)
Cuartos D	09-10	09-14	24/22 (.40)
Ala D	11-12	15	24/14 (.25)
Ala I	13-14	16	24/14 (.25)
Pata DD	15-16	17	24/18 (.33)
Pata DI	17-18	18	24/18 (.33)
Cabeza	19-20	19-20	24/18 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño
Aliento	3	60+11	llamas
Mordisco	9	25+11	3D6+8D6
Garras	6	25+11	1D6+8D6
Coletazo	6	50+11	4D6

**Notas:** Un dragón dispone de dos ataques por asalto: uno de ellos puede ser, bien un mordisco, bien el aliento, y el otro puede ser, bien un ataque de garras, ó bien un coletazo. El mordisco se da tres momentos de reacción después de cualquier otro ataque. Cuando se halla en vuelo, un dragón sólo dispone de su ataque de aliento.

El daño causado por el coletazo es igual a la mitad del modificador de daño del dragón en D6s (redondeando hacia arriba). Es un ataque de barrido área-efecto.

El fuego de un dragón cubre un área de tres metros de diámetro y tiene un alcance en metros igual a la PER del animal.

Las llamas hacen 4D6 puntos de daño a todas las localizaciones de golpe del blanco: se tiran 4D6 una sola vez, y el daño obtenido se aplica a todas las localizaciones de golpe de una manera simultánea. Las armaduras sí protegen contra éste daño.

El dragón debe gastar 1D6 puntos de fatiga para poder lanzar su llamarada.

**Habilidades:** Escuchar 50+15, Buscar 50+15.

**Armadura:** 24 puntos de escamas metálicas.

**Magia:** Los dragones son seres repletos de magia. Tanto su aliento como su capacidad de volar lo demuestran. Los dragones inteligentes tienen una INT de 4D6 y pueden conocer conjuros, normalmente de magia espiritual ó de hechicería.

## Los Elementos

Los elementos son entidades del otro mundo que se manifiestan en éste plano adquiriendo un cuerpo hecho de materiales ó de fuerzas naturales. Los elementos más comunes son los gnomos, las salamandras, las sombras, los silfos y las ondinas, que forman sus cuerpos de tierra, fuego, oscuridad, aire y agua, respectivamente. Sóloamen-

te las salamandras se van a describir con todas sus características a continuación.

Los elementos son entidades incompletas que sólo poseen FUE, TAM, y PER. Sus puntos de golpe están relacionados con su TAM, tal y como se explica más adelante. El TAM de un elemento se expresa como una medida de volumen, en vez de hacerse con un número, y así, un elemento puede tener un TAM de, por ejemplo, 2 metros cúbicos. Los elementos no tienen puntos de fatiga, y por eso nunca se cansan.

Si en un momento dado se necesita un valor numérico para el TAM de un elemento, se pueden tomar sus puntos de golpe como TAM. Así, si un elemento con 10 puntos de golpe se introduce en una caja y ésta tiene que ser levantada por un aventurero, su TAM se consideraría que tiene el valor 10. Los elementos, al carecer de INT, actúan únicamente desde el punto de vista de las leyes físicas. Se les puede controlar por medio de conjuros, pero cuando se les deja a su libre albedrío harán simplemente lo que en ellos resulta natural: las salamandras se dedicarán a prender todos los materiales inflamables que estén a su alcance, las ondinas tenderán a colocarse en los lugares más declives, los gnomos cristalizarán, las sombras huirán de la luz, y los silfos se dedicarán a soplar por los alrededores.

Muchos elementos son servidores de determinados dios, y los sacerdotes entregados a tales deidades aprenderán a controlar a los elementos apropiados.

Cuando se les invoca es necesario que haya cantidades suficientes de la materia apropiada para que un elemento se manifieste. Por ejemplo, una salamandra de 10 metros cúbicos necesitará un fuego bastante grande, y una ondina de 1 m. cúbico necesitará un barroño grande lleno de agua. Independientemente de cuanta materia se halle disponible, un elemento no puede hacerse con un cuerpo superior a su TAM. si no hay el material suficiente, el elemento no llegará a formarse en absoluto en vez de formarse con un tamaño menor al suyo total.

A todos los elementos se les puede golpear en combate con armas normales, las cuales rompen su constitución física y terminan por deshacerlos. Sólo tienen una localización de golpe y no poseen armadura. Cuando a un elemento se le reduce a cero puntos de golpe, éste queda disuelto y su espíritu regresa al otro mundo, desde donde puede ser invocado de nuevo para que habite otro cuerpo material.

Para golpear a un elemento hay que hacer una tirada de ataque exitosa, aunque el atacante esté totalmente envuelto por la criatura.



## Las Salamandras

Las Salamandras pueden ser invocadas a partir de las llamas. Una vez formadas, la salamandra puede moverse a voluntad sin extinguirse, ya que ni siquiera necesita combustible alguno. Sin embargo, una salamandra puede ser sofocada con agua y con arena, igual que una llama normal.

**Capacidades:** Una salamandra prenderá cualquier objeto inflamable que toque. Calentará los metales (y podrá incluso derretirlos), cocerá la arcilla, hará arder hogueras, y, por supuesto, quemará a los seres vivos. Una salamandra puede usarse también para sofocar fuegos naturales, aunque no a otras salamandras, armas con conjuros igneos, ó fuegos mágicos semejantes. La salamandra penetra en el fuego y lo absorbe, apagando las llamas. Esto hace que la criatura reciba 1D6 puntos de daño por cada metro cúbico de fuego absorbido.

Las salamandras pueden flotar en el aire y cruzarlo a la misma velocidad a la que se mueven por tierra. Una salamandra debe tocar un determinado objeto para prenderle fuego.

**Formas de Ataque:** En combate, una salamandra envuelve en fuego a sus adversarios. Puede cubrir totalmente hasta 10 puntos de TAM de enemigos por metro cúbico de volumen que ella posea.

A cada asalto, una tirada de 3D6 se enfrenta en la tabla de resistencia con la mejor armadura poseída por la víctima. Si el daño vence a la armadura (en la que deben incluirse los conjuros protectores), al ser afectado recibirá todo el daño directamente a sus puntos de golpe totales. Si la armadura resiste el daño, la víctima recibe sólo la mitad de la tirada de 3D6 (redondeando hacia abajo) en puntos de daño. Si una salamandra es demasiado pequeña como para envolver totalmente a un adversario, la tirada que se enfrenta con la armadura de éste es de 1D6 en lugar de 3D6.

**Estadísticas:** Una salamandra tiene 1D6 FUE, 1D6 PER, y 2D6 puntos de golpe, por metro cúbico. Se mueve a una velocidad de 3 m. por momento de reacción, bien volando, bien arrastrándose por el suelo. el daño que le hace a sus víctimas se contabiliza en el momento de reacción 10 del asalto en el cual la salamandra envuelve a las mismas.

### Ejemplos de Salamandras

S 1			S 2	
Característ. Valor Medio			C	V M
FUE	1D6	3-4	3D6	10-11
TAM	1 m <sup>3</sup>	-	3 m <sup>3</sup>	-
PER	1D6	3-4	3D6	10-11
PG	2D6	7	6D6	21
Mov.	3	3	3	3

## Elfo (Dendro Sapiens)

Los elfos son un pueblo de un aspecto semejante al de los humanos que habita en los bosques. Son más delgados y levemente más bajos que los humanos, y poseen orejas puntiagudas. El color de la piel de los elfos es normalmente de un tinte verdoso pastel. Sus ojos son grandes sin pupilas y sin conjuntivas blancas, y de colores variados, normalmente violeta ó verde pálido. Las mujeres élficas suelen tener figuras poco voluptuosas, casi de muchachos, y los varones carecen de barba. Tanto ellos co-

mo ellas tienen generalmente el pelo corto, de un color verdoso, y fuertemente pegado al cráneo, lo cual le da el aspecto de una capa. No hay diferencias relevantes en tamaño ó fuerza entre ambos sexos.

Los elfos son vegetarianos, y están atados a sus bosques de una manera difícil de entender para un humano. Individualmente, los elfos parecen libres de ir y venir con total libertad, pero las emigraciones élficas en masa sólo se dan en tiempos de grandes tragedias.

Los elfos son viejos enemigos de orcos, trolls y enanos. En ocasiones, algunas patrullas élficas persiguen bajo tierra a sus enemigos.

Existen diferentes razas de elfos. Los Elfos Verdes se encuentran principalmente en latitudes septentrionales, en bosques de pinos. Los Elfos Marrones viven en bosques de árboles de hoja caduca y duermen durante todo el invierno, aunque se hallan despiertos en primavera, verano y otoño. Los Elfos Amarillos habitan junglas tropicales, y los Elfos Negros viven bajo tierra en enormes bosques de setas.



Características		Valor Medio	
FUE	2D6 + 2	9	Mov. 4
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe 10
TAM	2D4 + 4	9	Pt. Fatiga 20
INT	3D6 + 6	16-17	
PER	2D6 + 6	13	
DES	3D6 + 3	13-14	
ASP	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	2/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	2/4 (.33)
Pecho	12	11-15	2/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	2/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	2/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	2/4 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	Pt.
Arco					
Elfico	3/9	25 + 11	1D8 + 1	10 + 5	8
Lanza	7	20 + 11	1D6 + 1	20 + 5	10
Espada					
Corta	9	20 + 11	1D6 + 1	20 + 5	10
Esc.					
Hebilla	9	05 + 11	1D4	20 + 5	8



**Nota:** Los arcos élficos sólo pueden usarlos sus dueños. Se marchitan si son tocados por alguien que no sea un elfo. Los elfos suelen ser muy susceptibles en lo que respecta a sus arcos.

**Habilidades:** Agilidad +5; Remar 00, Tregar 70, Esquivar 20, Nadar 05, Comunicación +10; Conocimiento +7; Primeros Auxilios 25, Conocimiento Elfico 15, Conocimiento Vegetal 50; Manipulación +11; Ocultar 20; Percepción +10; Escuchar 45, Rastrear 25; Sigilo +2; Escondarse 25, Deslizarse en Silencio 25.

**Armadura:** Los elfos no poseen ninguna armadura natural. Generalmente prefieren Esquivar los golpes de sus enemigos antes que llevar armaduras. A menudo se les ve llevando 2 puntos de cuero duro y mallas ligeras.

**Magia:** Los elfos practican la magia divina, adorando a una diosa de las plantas. La diosa surte a sus sacerdotes con muchos tipos de espíritus naturales y de las plantas como siervos y guardianes. Los elfos también tienen acceso a todos los conjuros no rituales de magia espiritual, aunque no tienen shamanes.



## Enano (Lithanthropos Mostali)

Los enanos son pequeños humanoides que habitan bajo la superficie de la tierra. Sus cabezas y cuerpos son casi tan grandes como las de los humanos, pero sus extremidades son más cortas, llenas de músculos poderosos, y normalmente retorcidas. Los enanos varones suelen lucir largas barbas.

Los enanos son afamados fabricantes y artífices. Se pasan bajo tierra la mayor parte del tiempo, y sólo los que se sienten aventureros, o en el caso de expediciones guerreras, se aventuran en la superficie. Existe la creencia popular, ampliamente justificada, de que los enanos son extremadamente saludables. Cuando viajan al aire libre, suelen hacerlo fuertemente armados y acorazados. Los enanos son viejos enemigos de orcos, trolls y elfos.

Los enanos pueden orientarse en la oscuridad gracias a un sorprendentemente desarrollado sentido del tacto llamado el "Sentido Terrestre". Pueden detectar la presencia de otros seres por las ligeras corrientes de aire que cualquier movimiento provoca. Son capaces de dirigir golpes en combate detectando el calor que emite el cuerpo de su enemigo, y de Esquivar o Detener sus acometidas percibiendo las corrientes de aire producidas

por dichos movimientos. El Sentido Terrestre, un sistema de detección mixto de corrientes de aire y calor, también lo poseen unas cuantas criaturas habitantes del subsuelo.

Los enanos tienen una gran inventiva, y son famosos por sus ingenios. Odian que sus maravillas mecánicas y sus tesoros caigan en manos de otras razas. Los aventureros enanos no poseen generalmente más objetos especiales o más riquezas que los de cualquier otra raza, pero generalmente están mejor armados, y más fuertemente acorazados.

Los varones y las hembras no se diferencian en tamaño o en fuerza. Las mujeres de los enanos son aún más raras de ver que los varones.

Características	Valor Medio
FUE	4D6
CON	1D6 + 12
TAM	2D6
INT	2D6 + 6
PER	3D6
DES	3D6
ASP	3D6

Mov.	2
Pt. Golpe	12
Pt. Fatiga	30

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	5/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	5/4 (.33)
Pecho	12	11-15	5/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	5/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	5/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	4/4 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	PT
Martillo					
1-M	8	25 + 6	1D6 + 2	25 + 6	10
Hacha	8	20 + 6	1D8 + 2	20 + 6	10
Ballesta	3	20 + 6	2D4 + 2	20 + 6	8
Fsc.					
Habilidad	-	-	-	20 + 6	8

**Notas:** La ballesta media de los enanos es una ballesta repetidora. Dispara una vez por asalto sin necesidad de recargarse hasta que las cinco saetas del cargador se gastan. Se tardan tres asaltos en recargar el cargador.

**Habilidades:** Agilidad +6; Remar 00, Tregar 20, Saltar 15, Montar 00, Nadar 05; Comunicación +5; Conocimiento +3; Fabricación (de la piedra y del metal) 25, Valoración de Objetos 40, Conocimiento Animal 00, Conocimiento Enano 25, Conocimiento Mineral 50, Conocimiento Vegetal 00, Leer/Escribir 10; Manipulación +6; Ocultar 15, Inventar 30; Percepción +7; Sentido Terrestre /Otear 25, Sentido Terrestre/Buscar 25, Otear Visualmente 05, Buscar Visualmente 25, Rastrear 00; Sigilo +3.

**Armadura:** Normalmente llevan una cota de mallas de 5 puntos cubriendo todo el cuerpo, además un casco abierto (4 puntos).

**Magia:** Los enanos habitualmente aprenden hechicería.

## Espíritu de Conjuros

Los espíritus de conjuros sólo poseen INT y PER. Su INT se halla restringida: sólo puede almacenar un conjuro de magia espiritual y nada más. No puede usarse para el pensamiento racional de ningún tipo. Los espíritus de conjuro tienen INT fija igual al número de puntos mágicos del conjuro que transportan, y una PER al menos igual a los mismos, aunque con frecuencia superior.

Un espíritu de conjuros no puede iniciar combate espiritual. Si dispone de los puntos mágicos suficientes, puede lanzar su conjuro más de una vez.

Los espíritus de conjuros tienen siempre unas posibilidades automáticas del 100% a la hora de lanzar su conjuro, independientemente de su PER. Los espíritus de conjuro enfrentan sus puntos mágicos con los de su blanco, y se calculan normalmente las posibilidades de éxito de un conjuro ofensivo.

Si se consigue enredar a un espíritu de conjuro en combate espiritual, y reducir a cero sus puntos mágicos, el vencedor puede obligarle a pasarle el conjuro a él. Así, tal criatura aprende un nuevo conjuro. Al espíritu de conjuro se le deja en tal caso afuncional y vacío y, si se le libera, rápidamente emigrará a la Fuente eterna de la que emana el conjuro, lugar en el que recuperará su magia. Una vez recargado, re-entrará en el plano espiritual.

Por otro lado, si es el espíritu el que vence en el combate espiritual, poseerá a su atacante. El espíritu es incapaz de manejar un cuerpo, por lo que el individuo poseído se encontrará en un estado comatoso, incapaz de comer, de pensar ó de actuar, hasta que el espíritu sea exorcizado.

Características	Valor Medio		
INT	uno por conj.	varios	Mov. igual a la PER
PER	3D6	10-11	

**Notas:** La PER debe ser al menos igual al valor del conjuro en puntos mágicos.

## Esqueleto

Los esqueletos animados son en realidad artefactos mágicos, y no verdaderos muertos vivientes. Para crear tales horrores, se ha de llevar a cabo un ritual de encantamiento sobre un cadáver ó esqueleto. Por cada punto de PER sacrificado al monstruo, se obtienen 1D6 FUE ó 1D6 DS para el mismo (hay que especificar qué característica se quiere aumentar en concreto, a la hora de realizar el ritual). Para ser capaz de moverse normalmente, el esqueleto debe tener, al menos, una FUE igual a la mitad de su TAM. También debe tener la fuerza suficiente como para poder blandir el arma que su creador le otorgue. Las posibilidades que tiene un esqueleto de golpear con un arma cualquiera, son iguales a su DESx5%.

El cadáver no tiene por qué ser esquelético cuando se lleva a cabo el ritual. Los procesos de putrefacción continúan normalmente independientemente del ritual, y en un año ó así, toda la carne se caerá del cuerpo. En ese momento, el esqueleto se anima, estando sujeto a las órdenes de su creador. Obedece dichas órdenes de un modo tan literal y tan completo como le sea posible.

El creador del esqueleto puede colocar puntos mágicos en él nada más crearlo. Un esqueleto no puede lan-

zar magia alguna, pero con sus puntos mágicos puede resistir conjuros.

Los esqueletos carecen de CON, INT y PER. Cada localización de golpe tiene 1 punto de armadura por cada +D6 de modificador de daño que tenga el esqueleto. Cuando a un esqueleto se le sobrepasa la armadura, la localización de golpe alcanzada queda rota. Puede repararse a través del uso de conjuros normales, ó entablillándola por medio de una tirada de Inventar. El hecho de romper un esqueleto no rompe el encantamiento que pesa sobre él, y una vez que sea reparado, volverá a animarse de nuevo.

Un esqueleto seguirá luchando hasta que se le parta en pedacitos. Si se le destruye el abdomen, perderá también la función de ambas piernas. Si se le destruye el pecho, todo el esqueleto se derrumba. Si se le destruye la cabeza, el esqueleto deja de funcionar. Los esqueletos pueden llevar armaduras que les ayuden a proteger sus frágiles huesos.

Los esqueletos no reciben daño de las armas de acometida, a menos que el impacto sea un empalamiento ó un éxito crítico.

Los esqueletos se mueven a la misma velocidad que lo hacían en vida, pero no pueden nadar ó volar (aunque en vida lo pudieran hacer). No tienen puntos de fatiga y nunca se cansan.

El esqueleto que se describe a continuación es un simple ejemplo; en su creación se han gastado tres puntos de PER en FUE y otros tres en DES.

Características	Valor Medio		
FUE	3D6	10-11	Mov. 3
TAM	2D6 + 6	13	Pt. Mágia 2D6
DES	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/1 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	0/1 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	0/1 (.33)
Pecho	12	11-15	0/1 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/1 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/1 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/1 (.33)

%%	Arma MR	Ataque	Daño Detenc.	PTOS	
Espada					
Ancha	7	45 a 60	1D8 + 1	45 a 60	10
Lanza					
2-M	6	45 a 60	1D8 + 1	45 a 60	8
Arcos	3/9	45 a 60	1D6 + 1	-	5
Esc.					
Medio	--	-	-	45 a 60	12

**Habilidades:** Esquivar DESx5%

**Armadura:** La proporcionada por su creador.



## Fantasma

Los fantasmas son los espíritus de los muertos. Los que se encuentran en el plano mundano siempre están atados a un lugar u objeto específico, y o bien no pueden abandonarlo, o bien deben volver si lo hacen.

Los fantasmas pueden hacerse visibles a voluntad, y pueden iniciar combate espiritual con los intrusos. Si un fantasma reduce a cero los puntos mágicos de un adversario, le poseerá, haciendo normalmente que la víctima se suicide. Incluso cuando un fantasma posea a alguien, permanecerá atado a su objeto o lugar, y no podrá abandonarlo.

La mayoría de los fantasmas son seres malignos, y odian a los vivos. Normalmente están locos. Los fantasmas sólo poseen INT y PER.



Características		Valor Medio	
INT	2D6 + 6	13	Mov. igual a la PER
PER	4D6	14	

**Magia:** Un fantasma puede poseer cualquier tipo de magia, a discreción del Master.

## Gigante (Homo Colossus)

Los gigantes son humanoides enormes y feos, con cierta preferencia por la carne humana. Son seres hoscos y poco dignos de confianza. Cuando alcanzan toda su altura, unos 16 m., TAM 24D6 + 48, los gigantes son seres verdaderamente formidables (afortunadamente, la mayoría de los gigantes son más pequeños). Crecen a la tasa de 1D6 TAM y 1D6 FUE cada cinco años.

En combate, los gigantes usan tremendas cachiporras o troncos de árboles. Los humanos que luchan con gigantes tiran sólo 1D10 a la hora de determinar la localización de golpe alcanzada, salvo en el caso de que se usen armas arrojadas.

Los gigantes son seres tercos por naturaleza. Cualquier intento mágico dirigido a influenciar las acciones o emociones de un gigante (como los conjuros de Desmoralización, Confusión, Fanatismo o Hipnotismo, o como los intentos de posesión por parte de espíritus de Miedo), sólo tiene un 5% de posibilidades de funcionar, independientemente de cuantos puntos mágicos tenga el mago con respecto al gigante. Esto se aplica incluso a los conjuros que pueda lanzar el gigante sobre sí mismo. Esto no se aplica a los conjuros específicamente diseñados para dominar gigantes, ni a conjuros o espíritus capaces de causar locura en lugar de emociones.

Características		Valor Medio	
FUE	(3D6 + 6)/2m alt	16-132	Mov. 1/1m altura
CON	(2D6 + 6)/2m alt	13-94	
TAM	(3D6 + 6)/2m alt	16-132	
INT	3D6	10-11	Pt. Golpe 15-133
PER	3D6	10-11	Pt. Fatiga 29-226
DES	3D6	10-11	
ASP	2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	11/15 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	11/15 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	11/15 (.33)
Pecho	12	11-15	11/18 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	11/12 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	11/12 (.25)
Cabeza	19-20	20	11/15 (.33)

**Nota:** Esta tabla supone un gigante de 6 m. de altura con un modificador de daño de 5D6. Tirar 1D10 en la tabla de localizaciones en combate cuerpo a cuerpo en caso de combate con un gigante, a no ser que su adversario sea también enorme.

Arma	MR	% Ataque	% Daño	Det.	PTOS
Cachi- porra	9	25 + 5/ 25 + 12	3D6 + 1D6/ 3D6 + 15D6	25	11-25





**Notas:** A pesar de su tremendo tamaño, los gigantes son capaces de detener competentemente con sus cachiporras, ya que aprenden a hacerlo cuando son jóvenes e incrementan su habilidad con la edad.

La cachiporra de un gigante tiene unos puntos de armadura iguales a 10, más el número de dados de seis caras que tenga el modificador de daño del mismo.

**Habilidades:** Oler Sangre 50 + 4 hasta + 10

**Armadura:** Como armadura, los gigantes tienen una piel dura de 6 puntos, más el número de D6 de su modificador de daño. Un gigante con un modificador de daño de 10D6, tendrá una piel de 16 puntos de armadura.

Algunos gigantes llevan armadura en las piernas (habitualmente de planchas metálicas claveteadas).

**Magia:** Un gigante es capaz de aprender cualquier tipo de magia, si alguien es lo bastante idiota como para enseñársela.

## Gorp (Chaos Amorphous)

Estos borrones informes de tejido pútrido, rezuman a lo largo de los cursos de agua y se filtran a través de las ruinas, destilando ácidos y enzimas corrosivos. Son anfibios.

A un Gorp sólo se le puede matar con fuego ó con magia. Las armas se limitan a pasar a su través, dañándose a causa del ácido, pero sin causar a su vez daño alguno. Debido a la naturaleza corrosiva del gorp ni el ácido ni el veneno tienen efecto sobre él. La magia usada sobre armas (del tipo de Cuchilla Afilada ó de Espada

Auténtica) que no tiene un componente ígneo, no le hace nada a un gorp. Conjuros como Disrupción ó Relámpagos tienen su efecto normal.

Si un Gorp es asesinado, puede que en su interior (aunque ésto es raro) se encuentren metales nobles y otros tesoros insolubles. Sin embargo, cualquiera que intente rebuscar en ése amasijo, recibirá daño ácido en sus manos, aunque la armadura puede ayudar a absorberlo.

Un gorp ataca colocándose junto a su víctima en un asalto. Si ésta falla una tirada de Esquivar ó de Saltar, entonces el gorp le envuelve. Cualquiera que sea atacado por el gorp se ve entonces rodeado y corroído, recibiendo 8 puntos de daño por asalto. La armadura le protegerá hasta que se vea disuelta a su vez. Si el aventurero es aún capaz de moverse después del primer asalto, podrá volver a intentar una tirada de Esquivar ó de Saltar.

Si se usa la habilidad de Esquivar, el aventurero puede atacar normalmente durante ése asalto. Si se intenta una tirada de Saltar, sin embargo, no podrá atacar durante el mismo. De pendiendo de la situación y del criterio del Master, quizá puedan emplearse también otras habilidades de Agilidad.

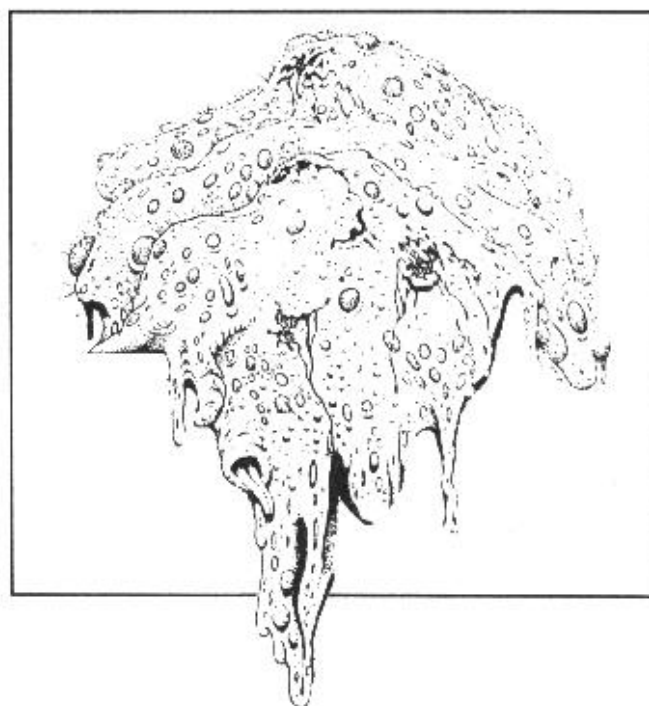
Características	Valor Medio		
FUE	0	-	Mov. 1
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe 16
TAM	6D6	21	Pt. Fatiga n/a
INT	1	1	
PER	3D6	10-11	
DES	0	-	

Localización de Golpe	Proyectiles/Cuerpo a Cuerpo (D20)	Puntos
Cuerpo	01-20	Todos

Arma	MR	Ataque %	Daño
Envolver	1	100	8 pt. ácido

**Armadura:** Ninguna

**Habilidades:** Ninguna



## Grifo (Gryphus Gryphus ó Gryphus Opnicus)

El grifo es un gran carnívoro volador con cuerpo de león, y cabeza, garras delanteras y alas de águila gigante. Les encanta la carne de caballo, y viven en áreas desérticas y en montañas sin mucha vegetación.

A los grifos se le encuentra en grupos familiares de no más de una docena. Habitan en grandes nidos, a menudo sitios en cavernas, ó cavados en la ladera de las montañas. En combate, los grifos se dejan caer desde arriba, agarran a su presa, y se la llevan, clavándole las garras y picoteándola.



## Hobbit (Homo Minutem)

Los Hobbits son pequeños humanoides, generalmente robustos, que viven en climas templados. Normalmente viven bajo tierra ó en las laderas de las colinas. Son bastante civilizados, y habitan en aldeas pequeñas y prósperas con gran cantidad de construcciones subterráneas. Sus técnicas avanzadas de almacenamiento de comida y de cocina, son de todos bien conocidas.

Los hobbits son seres flemáticos que evitan los conflictos. A veces, ahogado por una existencia tan bucólica, un hobbit se hace aventurero. Los hobbits se llevan bien con los humanos y pueden llegar a compartir un poblado con ellos. También se llevan moderadamente bien con los elfos y con los enanos, aunque temen y desconfían de los trolls. No existen grandes diferencias en tamaño entre los varones y las hembras.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6	7	Mov. 2
CON	2D6 + 12	19	Pt. Golpe 12
TAM	2D3	4	Pt. Fatiga 26
INT	2D6 + 6	13	
PER	2D6 + 3	10	
DES	2D6 + 10	17	
ASP	3D6	10-11	

Características	Valor Medio		
FUE	10D6	35	Mov. 5/12 en vuelo
CON	3D6 + 12	22-23	
TAM	10D6	35	
INT	6	6	Pt. Golpe 29
PER	2D6 + 6	13	Pt. Fatiga 58
DES	3D6 + 12	22-23	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01	6/8 (.25)
Pata TI	03-04	02	6/8 (.25)
Cuartos T	05-07	03-07	6/12 (.40)
Cuartos D	08-10	08-12	6/12 (.40)
Ala D	11	13-14	6/8 (.25)
Ala I	12	15-16	6/8 (.25)
Pata DD	13-14	17	6/8 (.25)
Pata DI	15-16	18	6/8 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	6/10 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	4	50 + 19	1D6 + 3D6
Garras	4	50 + 19	1D6 + 3D6

**Nota:** En cada asalto, un grifo ataca con las dos garras simultáneamente, y muerde tres MRs después.

**Habilidades:** Esquivar 25-2, Otear 70 + 5.

**Armadura:** 6 puntos de piel.

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	0/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	0/4 (.33)
Pecho	12	11-15	0/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/4 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Detenc.	PT
Espada Corta	7	25 + 9	1D6 + +1-1D4	25 + 12	10
Honda	2/7	25 + 9	1D8	-	-
Piedra	2/7	35 + 9	1D4	-	-

**Notas:** Los hobbits, cuando tiran piedras, hacen un total de 1D4 puntos de daño; ésta cantidad no se ve reducida por su modificador de daño.

**Habilidades:** Agilidad +12; Remar 10, Tregar 25, Esquivar 25, Nadar 25; Comunicación +4; Habla Fluída 20, Oratoria 20, Conocimiento +3; Manipulación +9; Trucos de Manos 15, Percepción +8; Sigilo +13; Esconderse 20, Deslizarse en Silencio 30.

**Armadura:** No tienen ninguna natural, pero pueden llevar cualquiera.

**Magia:** Los hobbits pueden aprender algo de magia, pero rara vez se convierten en shamanes, sacerdote ó hechiceros.

## Hombre-Lobo (Homo Lycanthropus)

Nadie sabe si los hombres-lobo son humanos que se convierten en lobos, ó lobos que se transforman en humanos. Sea como fuere, un hombre-lobo adquiere los sentidos y la fuerza de un lobo a expensas de su inteligencia. Los licántropos pueden cambiar de forma a voluntad, lo cual les lleva un asalto de combate en tiempo. En las noches de luna llena, un licántropo debe cambiar a su forma de lobo.

En contra de lo que preconiza el folklore popular, la mordedura de un licántropo no transmite de ordinario la capacidad de cambiar de forma.

En su forma animal, los hombre-lobo son inmunes a la mayoría de las fuentes de daño, las cuales simplemente rebotan sobre ellos. Sólo la magia, el fuego, y los metales puros como la plata, pueden herirlos. Si una espada normal y corriente con un conjuro de Cuchilla Afilada-3 se usara contra un hombre-lobo, sólo el conjuro le podría hacer algún daño, y la armadura que representa la piel del hombre-lobo, le ayudaría a neutralizar incluso ése daño. Si todo el arma estuviera encantada, como en el caso de una Cuchilla Ignea ó de una Espada Auténti-

ca, todo el daño de la misma contaría (excepto el modificador de daño del aventurero que la blandiera). El veneno puede afectar a un licántropo, siempre que se perfora la piel de la criatura con un arma que pueda hacerlo. Los hombre-lobo necesitan oxígeno como la mayoría de las demás criaturas vivientes, por lo que pueden ser asfixiados ó ahogados.

Los números que se dan entre paréntesis en las características, representan las estadísticas del hombre-lobo en su forma animal. Se da también dos tablas de localizaciones de golpe para el hombre-lobo. Una es para usarla cuando la criatura está en forma humana, y la otra para cuando adopta la forma de lobo.

Características	Valor Medio		
FUE	3D6(x2) 10-11 (20-22)	Mov.	3(7)
CON	3D6 10-11	Pt. Golpe	12
TAM	2D6 + 6 13	Pt. Fatiga	21(32)
INT	2D6 + 6 13(7) (x1/2)		
PER	3D6 10-11		
DES	3D6 10-11		
ASP	3D6 10-11		

### Forma Humana

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	0/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	0/4 (.33)
Pecho	12	11-15	0/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/4 (.33)

### Forma de Lobo

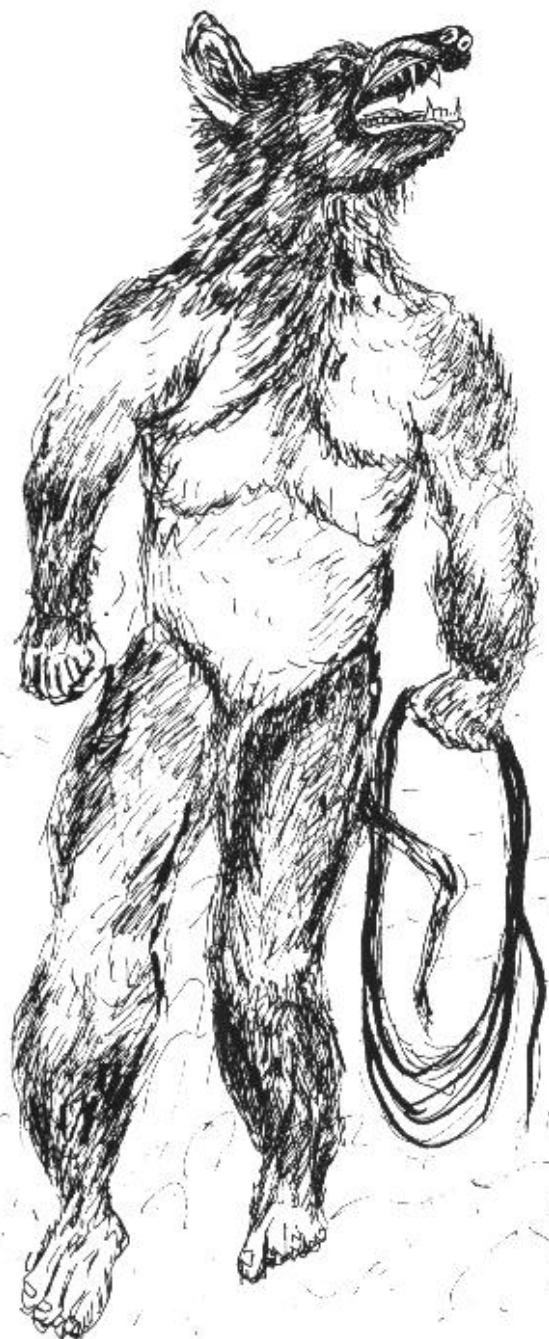
Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/3 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	1/3 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	1/5 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	1/5 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	1/3 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	1/3 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	1/4 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	8	50 + 4	1D8 + 1D4

**Nota:** Su táctica habitual es la de derribar a su adversario por medio de un Empujón, y luego atacarle en el suelo.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 50-3, Otear 50-1, Buscar 50-1, Rastrear 50-1.

**Armadura:** 1 punto de piel, más inmunidad a la mayoría de las armas.





## Jack O'so (Joannursus Paralysis)

Estos son monstruos peludos y musculosos, con cabezas hinchadas y de color naranja que semejan calabazas. Los Jack O'sos viven normalmente en bosques y montañas. Son carnívoros caóticos que disponen de una habilidad exótica que no conviene desdenar.

A cada asalto, además de los ataques normales, el jack o'so puede enfrentar sus puntos mágicos con los de un adversario cualquiera. Si la víctima es vencida, queda hipnotizada, como congelada en el sitio e indefensa hasta que el jack o'so muera o el efecto sea disipado. Este efecto hipnotizador funciona como un conjuro divino de 1 punto a instancias de bloqueo o de disipación.

Dicho talento exótico no le cuesta punto mágico alguno al jack o'so, pero si puede potenciarlo para sobrepasar las protecciones mágicas del blanco, lo que ya le cuesta puntos mágicos. Esta criatura puede mantener hipnotizadas al mismo tiempo, a un número de seres vivos igual a la mitad de su PER. El jack o'so no puede liberar voluntariamente a una de sus víctimas.



Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 6
CON	2D6 + 6
TAM	3D6 + 6
INT	2D6
PER	4D6
DES	3D6
ASP	3D6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/5 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	3/5 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/5 (.33)
Pecho	12	11-15	3/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/5 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Garra D	7	25 + 2	1D6 + 1D6
Garra I	10	25 + 2	1D6 + 1D6
Hipnotismo	1	automático	resistir PM contra PM ó quedar paralizado.

**Notas:** Cada asalto un jack o'so puede usar su habilidad de hipnotismo además de sus garras. Puede golpear con las dos garras en el mismo asalto con 3 MR de separación.

El ataque de Hipnotismo se resuelve siempre en el MR 1, a menos que el jack o'so lo potencie, en cuyo caso se resolverá en el MR 1 más los puntos mágicos usados.

**Habilidades:** Escondarse 60-10, Deslizarse en Silencio 60-10.

**Armadura:** 3 puntos de pelaje y de piel dura en la cabeza.

**Magia:** Hipnotismo caótico. Un jack o'so puede usar cualquier otro tipo de magia, si alguien se lo enseña.

Hay un 5% de posibilidades de que un jack o'so tenga una característica caótica, además de su exótico talento.

## Lagarto de las Rocas (Megasaurus Vanium)

Estos lagartos gigantes viven en colinas y cavernas. También se les encuentra en ciudades en ruinas. Son carnívoros, pero también aprecian la carroña. En los lugares donde moran, todas las mañanas pueden verse grupo de éstos reptiles al sol. Son básicamente carroñeros y depredadores lentos y estúpidos.

Características	Valor Medio
FUE	2D6 + 6
CON	2D6 + 6
TAM	4D6
INT	2
PER	2D6
DES	2D6 + 3

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Cola	01-02	01	3/4 (.25)
Pata TD	03-04	02-03	3/5 (.33)
Pata TI	05-06	04-05	3/5 (.33)
Cuartos T	07-09	06-09	3/6 (.40)
Cuartos D	10-13	10-14	3/6 (.40)
Pata DD	14-15	15-16	3/5 (.33)
Pata DI	16-17	17-18	3/5 (.33)
Cabeza	18-20	19-20	3/5 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Garra	8	45-6	1D6 + 1D4
Mordisco	8	45-6	1D10 + 1D4

**Notas:** Un lagarto de las rocas ataca con una garra hasta que consigue un impacto. Una vez hecho esto sostendrá a la presa con esa garra e intentará morderla.

**Habilidades:** Escondarse 25-1, Rastrear 30-7.

**Armadura:** 3 puntos de escamas.

## León (Panthera Leo)

Estos grandes felinos cazan por zonas áridas y por sabanas. Son los más sociables de los felinos y viven en camadas.

Los leones cooperan entre sí; un par de ellos pueden asustar a sus presas para que éstas se dirijan a donde las espera la camada, por ejemplo. Una camada está dirigida siempre por un macho, el cual gobierna sobre varias leonas y sobre leones adolescentes. Varios hermanos pueden gobernar juntos una camada, y camadas compuestas únicamente de leones sin parejas no son raras. Las leonas son las que hacen la mayor parte del trabajo de cazar, aunque los machos también cooperan algo en éste sentido, y también luchan en defensa de la camada.

Los valores que se dan a continuación son para leones macho. Las hembras tienen FUE 4D6+12 y TAM 3D6+12. Por lo demás, ambos sexos son idénticos.



Características	Valor Medio
FUE	5D6 + 12
CON	3D6
TAM	4D6 + 12
INT	5
PER	2D6 + 6
DES	3D6 + 6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/6 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	2/6 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	2/9 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	2/9 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	2/6 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	2/6 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	4/7 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Garra	5	50 + 12	1D8 + 2D6
Mordisco	8	40 + 12	1D10 + 2D6
Rasgado	5	80%	2D8 + 2D6

**Notas:** Un león ataca con una garra y un mordisco cada asalto. El mordisco tendrá lugar tres momentos de reacción después que el golpe de garra. Si ambos logran impactar, el león seguirá mordiendo y rasgará con las patas traseras.

**Habilidades:** Escondarse 60-12, Deslizarse en Silencio 70-12, Escuchar 50-2, Oler 50-2.

**Armadura:** 2 puntos de pelaje, y 4 puntos de la melena en el cuello. Las leonas carecen de melena.

## Lobo (Canis Lupus)

Los lobos cazan en manadas que pueden tener desde menos de una decena de individuos, hasta unos 40 ó más. Si muchos de ellos mueren ó resultan heridos en un combate, la manada se retirará, a no ser que se hallen muertos de hambre.

Los lobos luchan cooperativamente. Varios de ellos pueden atacar a la misma víctima, asegurándose así de que la mayoría de sus ataques no serán detenidos ó esquivados. Uno ó dos lobos grandes pueden intentar derribar a su blanco, y cuando éste cae, una gran jauría se abalanza sobre él para atacarle mientras está en el suelo.

Los lobos cazan en regiones montañosas y en los bosques septentrionales. Las manadas de lobos pueden estar dirigidas por uno ó más hombres-lobo. Dichas manadas es más probable que ataquen a los humanos, algo que los lobos corrientes sólo intentan cuando están muy hambrientos ó cuando el humano en cuestión se halla herido.

Los perros grandes tienen características semejantes a las de los lobos.

Características	Valor Medio
FUE	2D6 + 6
CON	3D6
TAM	2D6 + 3
INT	5
PER	3D6 + 6
DES	2D6 + 10

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/3 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	2/3 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	2/5 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	2/5 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	2/3 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	2/3 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	2/4 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	7	25 + 5	1D8

**Habilidades:** Esquivar 25 + 9, Rastrear 80-3.

**Armadura:** 2 puntos de pelaje.

## Ogro (Homo Anthoropophagus)

Los ogros aquí descritos semejan a los de Cornwall. Tienen un aspecto y un tamaño semejante al de los humanos, aunque normalmente poseen diente puntiagudo parecidos a los de los animales carnívoros. Comen todo tipo de seres inteligentes, y son esencialmente malignos. Son muy fuertes, y procuran integrarse dentro de la sociedad humana. Por supuesto, los ogros deben mantener en secreto su verdadera identidad, y abandonarse a sus tendencias caníbales sólomente en secreto, ó cuando nadie puede oponerse a ellos.

Son raros, y pueden tener un aspecto agradable y ser hasta guapos. Las hembras tienen la misma talla que los varones, y por ello, son bastante más altas que las mujeres normales.

Características		Valor Medio		
FUE	2D6 + 12	19	Mov.	3
CON	2D6 + 6	13	Pt. Golpe	13
TAM	2D6 + 6	13	Pt. Fatiga	32
INT	2D6 + 6	13		
PER	2D6 + 6	13		
DES	3D6	10-11		
ASP	3D6 + 3	13-14		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/5 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	0/5 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	0/5 (.33)
Pecho	12	11-15	0/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/5 (.33)

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
Todas 5 +	tipo + 9	tipo + 9	tipo + 3	tipo + 1D4	tipo

**Habilidades:** Agilidad +3; Comunicación +7; Conocimiento +3; Disfrazarse 50; Manipulación +9; Percepción +7; Sigilo -5.

**Armadura:** Pueden llevar cualquiera.

**Magia:** Pueden usar cualquiera; generalmente, se inclinan más hacia la hechicería ó hacia el culto de dioses malignos.

## Orco (Orcanthropes Piltdowni)

Bajo éste epigrafe se incluyen una serie de especies humanoides que habitan en las montañas, de piel atezada, brazos largos, y piernas arqueadas. Los orcos son seres nocturnos, y las razas más débiles se ven Desmoralizadas (ver conjuro espiritual) a la luz del día. Generalmente habitan en terrenos escabrosos, como montañas y tierras sin cultivar.

Como los orcos no son más que una forma degenerada de los elfos, ambas razas alimentan un odio especial entre sí, y sienten una compulsión racial de combatirse.

Las distintas variedades de orcos difieren en tamaño, fuerza, y resistencia a la luz del sol. Las razas más débiles se multiplican más rápidamente que las más fuertes, y a menudo no son más que esclavos de ellas. Hasta los orcos más grandes son más pequeños que un hombre bien desarrollado, aunque pueden llegar a ser mucho más fuertes. Conductas innatas a la raza orca incluyen la brutalidad y el canibalismo.

Las características que se dan aquí para los orcos, se han dado pensando en un tipo de orco intermedio. Las razas más pequeñas tendrían una FUE de 3D6 y un TAM de 2D6, mientras que las mayores disfrutarían de FUE 5D6, CON 3D6 + 3, y TAM 2D6 + 4. Por lo demás, todas las razas son idénticas entre sí.

Características		Valor Medio		
FUE	4D6	14	Mov.	3
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe	3
TAM	2D6 + 2	9	Pt. Fatiga	25
INT	3D6	10-11		
PER	2D6 + 3	10		
DES	4D6	14		
ASP	2D6	7		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	4/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	4/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	4/4 (.33)
Pecho	12	11-15	4/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	4/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	4/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	4/4 (.33)

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
Cimitarra	8	25 + 7	1D6 + 2	25 + 7	10
Arco Comp.	3/9	25 + 7	1D8 + 1	-	7
Lanza	8	25 + 7	1D8 + 1	25 + 7	8
Esc. Medio	-	-	-	25 + 7	12
Puñal	9	30 + 7	1D4 + 2	30 + 7	6

**Habilidades:** Agilidad +7; Comunicación +0; Conocimiento +1; Manipulación +7; Ocultar 20; Percepción +2; Rastrear 20; Sigilo +5; Escondarse 20, Deslizarse en Silencio 20.

**Armadura:** Ninguna natural. Normalmente suelen llevar, al menos, una cota de anillos y un casco abierto (4 puntos).

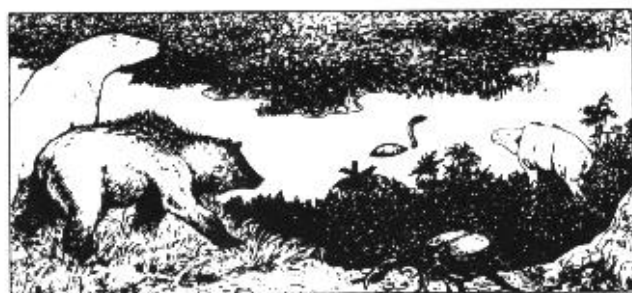
**Magia:** Debido a que el sistema social de los orcos es muy retorcido y lleno de intrigas, los pocos orcos que consiguen aprender magia poderosa no son muy proclives a enseñársela a sus camaradas. Todos los orcos usan la hechicería.

## Oso Pardo (Ursus Arctos)

El oso pardo europeo es fuente de gran cantidad de leyendas y cuentos. Es mayor que el oso negro americano, pero ni mucho menos tan gigantesco como el oso grizzly. Hubo una época en la que se le podía encontrar a todo lo largo de Europa y del Norte de Asia, incluido Japón.

Los osos cazan ciervos, y en ocasiones, hasta ganado. Pueden ser muy feroces ó bastante cobardes. Los osos duermen durante el invierno pero éste proceso no es una auténtica hibernación. A intervalos regulares, los osos dormidos salen a buscar alimento. Son seres solitarios.





Los valores que aquí se dan son para osos machos, los cuales pueden volverse peligrosos con más frecuencia, y son más agresivos. Las hembras tienen FUE y TAM de 3D6+12.

Características	Valor Medio
FUE	3D6+15
CON	2D6+6
TAM	3D6+15
INT	5
PER	3D6
DES	3D6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	3/6 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	3/6 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	3/9 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	3/9 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	3/6 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	3/6 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	3/7 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	9	25+4	1D10+2D6
Garra	6	40+4	1D6+2D6

**Notas:** Un oso puede atacar dos veces por asalto, usando bien dos ataques de garras separados 3 MR entre sí, bien un ataque de garra y un mordisco separados también 3 MR entre sí (rara vez usan el mordisco en primer lugar).

**Habilidades:** Trepar 30-6, Escuchar 30-2, Rastrear 25-2, Deslizarse en Silencio 30-15.

**Armadura:** Piel y pelaje por valor de 3 puntos de armadura.

## Pato (Anatanthropos Donaldi)

Dicen las leyendas que éstas extrañas criaturas recibieron una maldición en tiempos remotos. No está claro si eran seres humanos a los que se maldijo a llevar plumas y pies palmípedos, ó si eran patos normales a los que se condenó a tener inteligencia a cambio de la pérdida de la capacidad de volar. Aunque todos los patos inteligentes pertenecen a la misma especie y pueden cruzarse entre sí, existen varios tipos de coloración entre ellos.

Los patos viven pacíficamente a lo largo del curso de los ríos, en pantanos y en aldeas. Se ganan la vida ejerciendo como guías en los pantanos, como remeros, como pescadores, y como mercaderes. Pueden ser buenos ladrones gracias a su destreza y a su pequeño tamaño. Tienen una cultura organizada de modo semejante a la humana, y existen muchas ciudades en las que coexisten ambas razas.

Características	Valor Medio
FUE	2D6+1
CON	2D6+6
TAM	1D6+2
INT	2D6+6
PER	3D6
DES	2D6+6
ASP	2D6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	2/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/4 (.33)
Pecho	12	11-15	3/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	2/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	2/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/4 (.33)



Arma	MR	% Ataque	Dañó	% Detenc.	PTOS
Espada Corta	8	25 + 5	1D6 + 1	25 + 6	10
Honda Esc.	3/9	30 + 5	1D8	-	-
Hebilla	-	-	-	25 + 6	8

**Habilidades:** Agilidad +6; Remar 25, Trepar 15, Saltar 15, Montar 00, Nadar 80; Comunicación +3; Habla Fluída 25, Cantar 00; Conocimiento +3; Percepción +6; Manipulación +5; Sigilo +6.

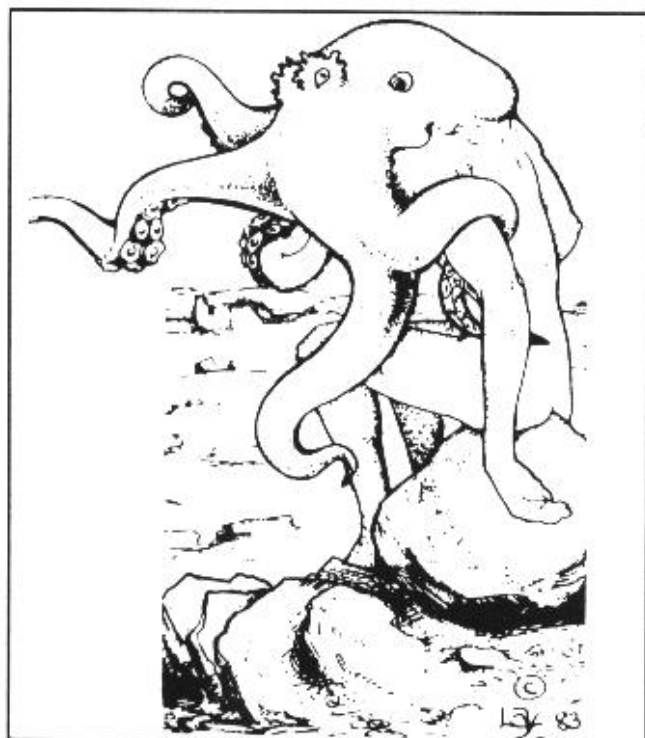
**Armadura:** Generalmente no llevan más que cuero en las extremidades (2 puntos) y cuirbouilli en cabeza y cuerpo.

**Magia:** Los patos pueden aprender cualquier clase de magia. Los que viven en zonas con población exclusivamente de patos, tienden hacia la magia primitiva. Aquellos que tienen un extenso contacto con los humanos practican con frecuencia la magia divina, sobre todo la de los cultos guerreros. Rara vez un pato aprende hechicería.

## Pulpendante (Malapsyche Hybridus)

Esta raza extremadamente caótica se caracteriza por tener cuerpo de hombre, y cabezas que semejan grandes pulpos enteros. Un pulpendante puede atacar con los ocho tentáculos a la vez, usando sus brazos humanos para guardar el equilibrio. Puede atacar hasta a 4 adversarios a la vez, y también puede emitir una nube de gas venenoso similar a la nube de tinta que podría lanzar un octópodo normal.

Los pulpendantes tienen también la capacidad caótica de regenerar daño. No solamente curan sus heridas, sino que hasta las porciones arrancadas de su cuerpo, terminan por reunirse de nuevo, tras arrastrarse por el



suelo, para reorganizar el pulpendante. Ni siquiera el fuego puede evitar esto de forma permanente, aunque sí retrasará la tasa de crecimiento a una décima parte. Sólo la magia poderosa puede destruir permanentemente a un pulpendante, aunque la total obliteración de su organismo (ej: disolución en ácido) también puede ser definitiva.

La tasa de regeneración de un pulpendante es solamente de 1 punto por turno completo; si a un pulpendante se le desmembró, puede que sus atacantes se olviden de él, y no vuelva a molestarles de nuevo hasta que no regresen por el mismo camino horas más tarde.

Los pulpendantes son anfibios y respiran perfectamente bajo el agua. No les gustan los climas secos.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6 + 18	25	Mov. 3
CON	2D6 + 9	16	Pt. Golpe 21
TAM	2D6 + 18	25	Pt. Fatiga 41
INT	2		
PER	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-02	01	4/7 (.33)
Pierna I	03-04	02	4/7 (.33)
Abdomen	05	03-04	4/7 (.33)
Pecho	06	05-07	4/9 (.40)
Brazo D	07-08	08	4/6 (.25)
Brazo I	09-10	09	4/6 (.25)
Tentáculo 1	11	11	4/6 (.25)
Tentáculo 2	12	11	4/6 (.25)
Tentáculo 3	13	12	4/6 (.25)
Tentáculo 4	14	13	4/6 (.25)
Tentáculo 5	15	14	4/6 (.25)
Tentáculo 6	16	15	4/6 (.25)
Tentáculo 7	17	16	4/6 (.25)
Tentáculo 8	18	17	4/6 (.25)
Cabeza	19-20	18-20	4/9 (.40)

Arma	MR	Ataque %	Dañó
Tentáculo	6	40 + 1	2D6
Constricción	1	Automático	2D6
Nube de Gas	1	Automático	Veneno: POT = CON

**Nota:** Cada asalto, el pulpendante ataca con hasta cuatro tentáculos a la vez, haciendo un daño con cada uno igual al modificador de daño del monstruo.

Si dos ó más tentáculos alcanzan a la misma víctima, se aferrarán a ella e intentarán constreñirla, haciendo daño todos los asaltos. La armadura solamente protege hasta que sus puntos de golpe sean sobrepasados, momento en que se rompe.

La nube de gas tiene una POT igual a la CON del pulpendante. Todos aquellos que se hallen en un radio de 3 m. del monstruo deberán intentar aguantar la respiración (siguiendo las reglas descritas para la asfixia). Si el gas es inhalado inmediatamente causa daño; si el gas vence la CON del blanco éste recibe un daño igual a toda la POT del gas. Si es la CON la que vence, el blanco sólo recibe daño igual a la mitad de la POT del veneno. Cada asalto que el gas sea nuevamente inhalado, el blanco debe intentar hacer una nueva tirada de resistencia.

**Armadura:** 4 puntos de piel.

**Magia:** Regeneración, gas venenoso.

## Troll de las Cavernas (Styganthropus Mutans)

Los trolls de las cavernas son enormes humanoides deformes con una piel áspera de color negro verdoso, brazos y hombros peludos, y largas garras. Viven en bosques y montañas, haciendo sus guaridas en cuevas. Los trolls de las cavernas se agrupan en pequeños grupos familiares y visten ropas bastas fabricadas con pieles. Tienen un agudo sentido del olfato y usan el mismo "Sentido Oscuro", semejante a un sonar, que tienen los trolls negros.

Los trolls de las cavernas tienen la capacidad de regenerar daño. Curan un punto de daño por cada localización herida a cada asalto, a menos que estén muertos. El daño recibido a la luz del sol, ó causado por fuego, no se regenera de éste modo.

Los trolls de las cavernas son carnívoros nocturnos. Un troll de las cavernas de tamaño mediano, puede medir más de 2'5 m. de altura.



**Notas:** Su táctica habitual es la de golpear con el garrote y luego con la garra, pero entonces no puede detener (éstos son dos ataques que cuentan como tal a la hora de realizar sólo dos acciones en un mismo asalto). El garrote de los trolls es el equivalente a una gran maza de guerra usada a una mano.

**Habilidades:** Olfatear a la Prensa 50-2, Sentido Oscuro/Otear 50-2, Sentido Oscuro/Buscar 50-2.

**Armadura:** 3 puntos de piel.

## Troll Negro (Styganthropus Uzko)

Esta es una raza de seres cuyo origen es muy remoto, y que incluye formas gigantes y formas enanas. Habitan en cuevas, en moradas subterráneas y en lugares desolados. Los trolls son famosos por su apetito voraz.

Los trolls negros suelen estar algo por encima de los 2m. de altura, y pesan cerca de 130 kgrs. Poseen rostros hocicudos, colmillo y piel de color gris oscuro ó moteado. Sus cuerpos tienden hacia una obesidad de tipo muscular, la cual se ve acentuada por su típica postura agachada y lista para la acción.

Los trolls viven en poblados desvencijados situados en sus oscuras tierras. Los cazadores troll pueden internarse profundamente en territorio de los humanos. Los trolls negros son seres nocturnos, y tienen un sentido semejante al sonar y que se llama "Sentido Oscuro" el cual usan para orientarse en la oscuridad. Funciona de un modo semejante al de murciélagos y delfines.

Las características que se dan a continuación están pensadas para trolls machos. Las hembras, que rara vez abandonan sus moradas, tienen un TAM de 3D6 + 10.

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 12
CON	2D6 + 6
TAM	4D6 + 12
INT	2D6
PER	2D6
DES	2D6 + 3
ASP	1D6

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 6
CON	3D6
TAM	3D6 + 8
INT	2D6 + 6
PER	3D6
DES	3D6
ASP	3d6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/7 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	3/7 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/7 (.33)
Pecho	12	11-15	3/9 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/6 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/6 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/7 (.33)

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5/5 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	5/5 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	5/5 (.33)
Pecho	12	11-15	5/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	5/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	5/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	5/5 (.33)

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Detenc.	PTOS
Garrote	4	25 + 4	1D10 + 2 + 2D6	25-9	12
Garra	7	40 + 4	1D6 + 2D6	-	-

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Det.	P.
Cachiporra	6	25 + 8	1D10 + 1D6	25-4	10
Honda	3/9	25 + 8	1D8	-	-
Garrote	5	20 + 8	2D8 + 1D6	20-4	16
Esc.Grande	-	-	-	25-4	16



**Habilidades:** Agilidad -4; Montar 00, Nadar 05; Comunicación +5; Conocimiento +3; Manipulación +8; Percepción +5; Escuchar 35, Sentido Oscuro/Buscar 25, Sentido Oscuro/Otear 25; Sigilo -9; Escondarse 20, Deslizarse en Silencio 20.

**Armadura:** 1 punto de piel; pueden llevar cualquier armadura (en la tabla de localización de golpe se ha supuesto armadura y casco de cota de anillos).

**Magia:** Todo tipo de magia está al alcance de los trolls. Como los trolls se hallan muy conectados con elemento de oscuridad, suelen sobresalir en la magia que se basa en la misma.

## Unicornio (Unicornus Sylvanus)

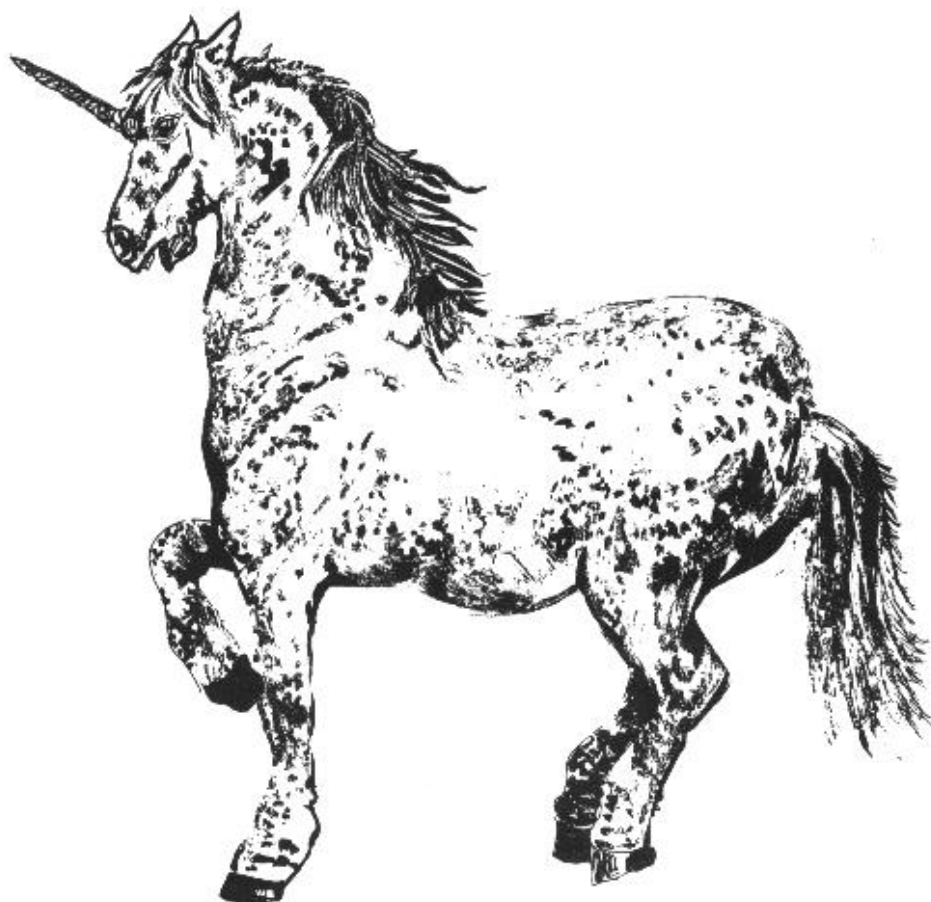
El unicornio es una bestia de cascos hendidos, con cabeza y cuerpo semejantes a los de un caballo, una larga cola de aspecto leonino y un cuerno único espiral que surge del centro de su frente. Los unicornios son, casi siempre, de color blanco.

Habitan únicamente en bosques frondosos y son seres solitarios. Son inteligentes, inmortales (a menos que les mate), y sólo se llevan bien con elfas ó mujeres vírgenes.

Características		Valor M.	
FUE	2D6 + 24	31	Mov. 11
CON	2D6 + 6	13	Pt. Golpe 19
TAM	2D6 + 18	25	Pt. Fatiga 44
INT	2D6 + 6	13	
PER	2D6 + 12	19	
DES	2D6 + 6	13	
ASP	4D6	14	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	0/6 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	0/6 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	0/9 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	0/9 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	0/6 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	0/6 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	0/7 (.33)

Arma	% MR	Ataque	% Daño	Det.	PT
Cornada	4	60 + 16	1D10 + 2D6	60-2	14
Patada	6	25 + 16	1D8 + 2D6	-	-
Encabritar	6	25 + 16	2D8 + 2D6	-	-
Pisotear	6	75	4D6	-	-



**Notas:** Un unicornio puede atacar una vez por asalto, preferentemente por medio de una cornada. Los unicornios pueden detener golpes también con su cuerno, en el mismo asalto en el que lo usan para atacar ó en el que patean.

El cuerno del unicornio es capaz de empalar y, debido a su longitud, tiene un MR básico de 1.

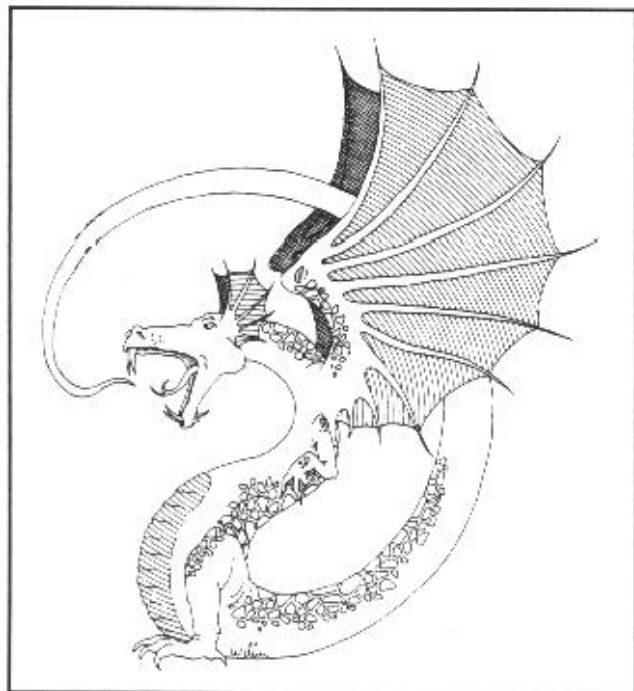
**Habilidades:** Esquivar 30-2, Otear 75+10, Buscar 75+10.

**Armadura:** Ninguna natural.

**Magia:** Un unicornio puede curar heridas con su cuerno simplemente tocando las mismas y gastando un punto mágico por punto de daño a curar. Este tipo de curación puede recolocar un miembro seccionado si se gastan al menos 6 puntos mágicos.

También pueden curarse puntos de característica perdido a causa de venenos ó de enfermedades, pero esto ya le cuesta al unicornio un punto de PER por cada punto recuperado, por lo que no suelen utilizar éste poder de un modo habitual.

Un unicornio puede detectar la presencia de veneno con un simple toque de su cuerno. Si se fabrica una copa de cuerno de unicornio, dicha copa se romperá si alguien pone veneno en su interior.



un tamaño cercano a los 9 m. de longitud) la tasa de crecimiento es de 1D6 FUE y TAM cada 50 años. Los wyrms pueden vivir durante cientos de años.

Las estadísticas que se dan a continuación son para un wyrm entre 35 y 80 años de edad.

Características		Valor Medio		
FUE	10D6	35	Mov.	2/5 en vuelo
CON	3D6 + 12	22-23	Pt. Golpe	29
TAM	10D6	35	Pt. Fatiga	58
INT	3D6	10-11		
PER	3D6 + 6	16-17		
DES	1D6	3-4		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Cola	01-04	01-03	9/10 (.33)
Abdomen	05-08	04-08	9/10 (.33)
Pecho	09-12	09-14	9/12 (.40)
Ala D	13-14	15-16	9/8 (.25)
Ala I	15-16	17-18	9/8 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	9/10 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	7	50 + 5	1D10 + 3D6
Coletazo	7	25 + 5	1D6 + 3D6

**Nota:** Un wyrm puede atacar una vez por asalto. No puede atacar a blancos que estén en tierra si no aterriza.

**Habilidades:** Otear 40 + 12

**Armadura:** 9 puntos de escamas.

**Magia:** Los wyrms pueden aprender una gran variedad de conjuros, normalmente de magia espiritual ó de hechicería.

## Wyrm (Vermidraco Tarbus)

Los Wyrms son gigantes reptiles alados sin patas. Su armadura ósea y su cabeza draconiana, muestra que están emparentados con los dragones.

Los Wyrms viven en llanuras, estepas y montañas. No se encuentran a gusto cerca de los bosques, aunque a veces se les puede ver cazando cerca de sus linderos. Normalmente cazan en solitario, si bien a veces puede encontrarse un pequeño grupo de wyrms que se han unido con algún propósito especial.

Un wyrm recién nacido tiene una FUE y un TAM de 3D6 (cerca de 2m de longitud) y crece a la tasa de 1D6 cada cinco años hasta que alcanza la edad de 35, a la que dicho crecimiento se enteltee considerablemente. Después de los 35 años (en cuyo momento el wyrm alcanza



## Wyverna (Dracopterus Pelorus)

Las wyvernas son parientes de los dragones. Tienen dos patas y dos alas, carecen de miembros superiores, y disponen de una larga cola equipada con un aguijón venenoso. La cola puede alcanzar a un enemigo situado justo delante del animal, ya que puede arquearse por encima de éste. Las wyvernas viven en colinas y en bosques no muy cerrados. Una wyverna de tamaño mediano es tan grande como un caballo bien desarrollado.

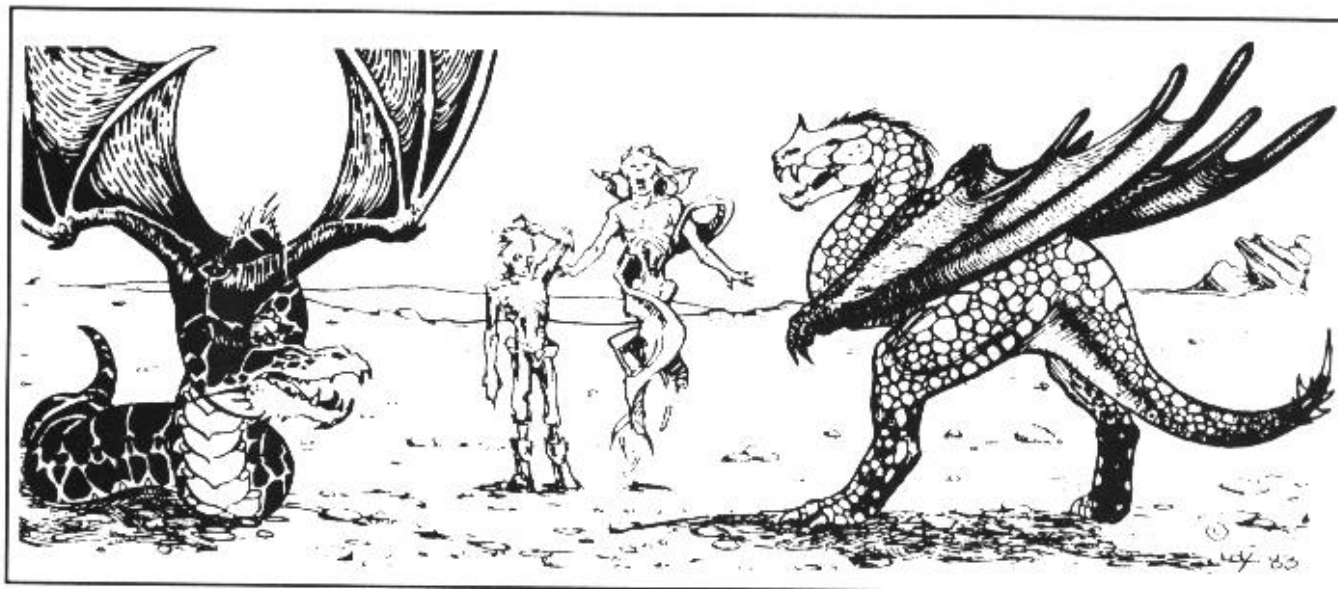
Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	7/9 (.33)
Pierna I	04-06	03-04	7/9 (.33)
Abdomen	07-08	05-07	7/9 (.33)
Pecho	09-11	08-13	7/11 (.40)
Cola	12	14	7/9 (.33)
Ala D	13-14	15-16	7/7 (.25)
Ala I	15-16	17-18	7/7 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	7/9 (.33)

Características	Valor Medio		
FUE	4D6 + 12	26	Mov. 2/8 en vuelo
CON	2D6 + 12	19	Pt. Golpe 25
TAM	2D6 + 24	31	Pt. Fatiga 45
INT	2D6	7	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 6	13	

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	6	40 + 8	1D10 + 3D6
Aguijón	9	60 + 8	1D6 + 3D6

**Nota:** La wyverna puede morder y aguijonear en el mismo asalto, contra uno ó dos oponentes. Los ataques tienen lugar con 3 momentos de reacción de separación entre sí.

**Armadura:** 7 puntos de piel.



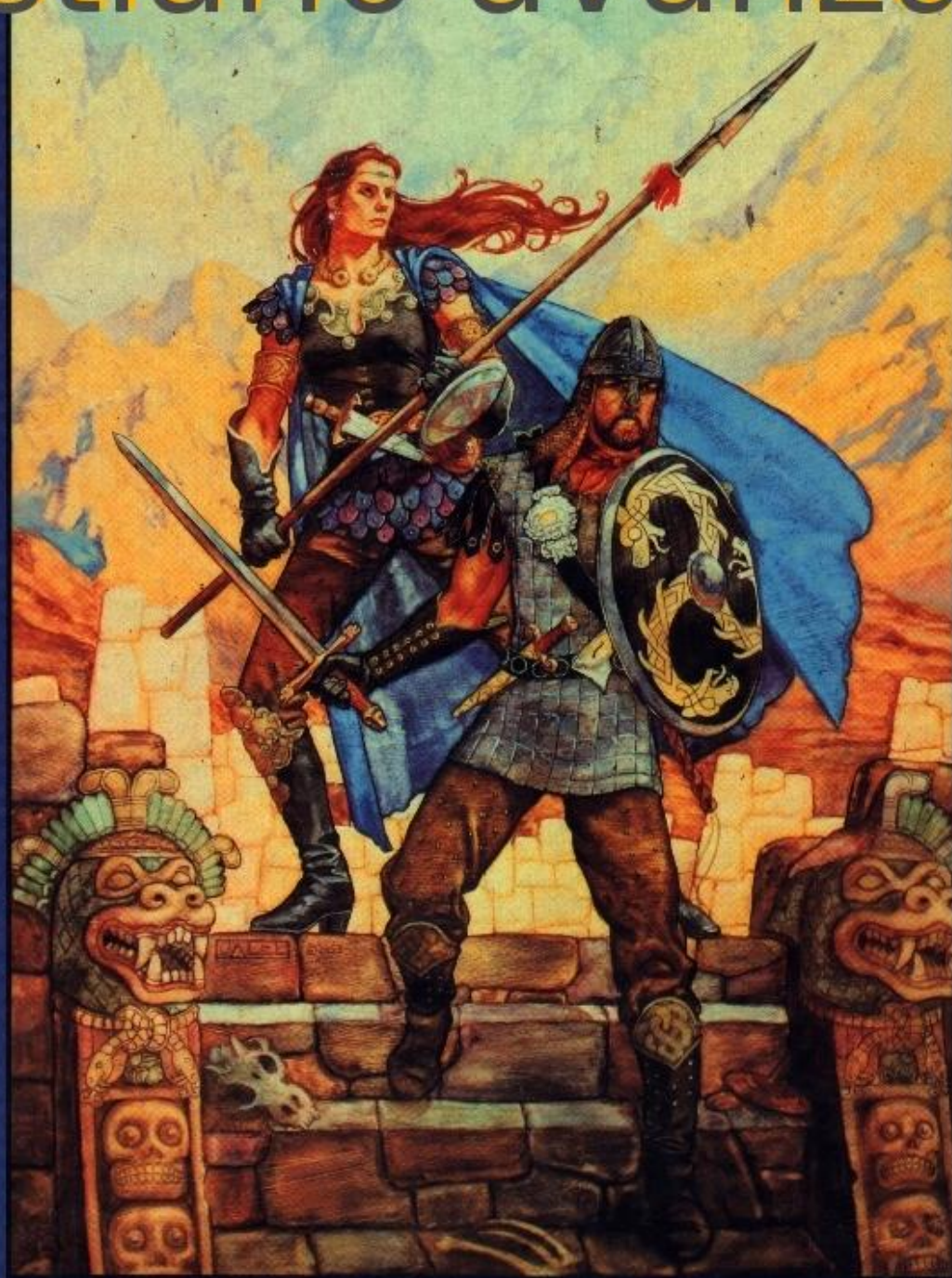


# RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Avanzado

## Bestiario avanzado



Un juego de acción e imaginación

Es necesario tener un RQ básico para poder utilizarlo





## Babuino (Papio Sp.)

Los babuinos son grandes monos que viven en el suelo, bien conocidos por todos los visitantes habituales de los modernos zoológicos. Habitan las sabanas tropicales y semitropicales. Son omnívoros, cazan sus propias presas y también recolectan raíces y frutas. Los babuinos vagan en manadas regidas por poderosos machos dominantes ("Machos Alfa"). Una manada normal tiene entre 30 y 100 babuinos, de los cuales una décima parte suelen ser machos dominantes. Estas manadas suelen estar muy bien organizadas, y siempre hay centinelas a su alrededor montando guardia. Mientras viajan, las hembras y las crías van siempre en el centro protegidas por los machos dominantes, mientras que los machos inferiores y los adolescentes exploran el perímetro del grupo. Cuando se enfrentan a adversarios superiores, los babuinos suelen correr o trepar a árboles y rocas para escapar.

Los babuinos hembras rara vez combaten. Por ello, las estadísticas que damos a continuación son sólo para las de los machos. Una hembra difiere de ellas en que tiene FUE y TAM de 2D4 y 1D4, respectivamente. Sus caninos, más pequeños que los de los machos, sólo hacen 1D6 ptos. de daño al morder.

Características		Valor Medio		
FUE	2D6	7	Mov.:	4
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe:	7-8
TAM	2D3	4	Pt.Fatiga:	18
INT	6	6		
PER	3D6	10-11		
DES	3D6+6	16-17		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/3
Pata TI	03-04	03-04	1/3
Abdomen	05-07	05-09	1/4
Pecho	08-10	10-14	1/4
Pata DD	11-13	15-16	1/3
Pata DI	14-16	17-18	1/3
Cabeza	17-20	19-20	1/3

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	8	40+2	1D8

**Nota:** Los modificadores de daño negativos no se aplican al mordisco del babuino.

**Habilidades:** Otear 40-2, Trepar 75+15, Esquivar 25+10.

**Armadura:** 1 pto. de piel.

## Ballena (Cetacea)

Se describen tres tipos de ballenas: el cachalote (*Physeter catodon*), la orca (*Orcinus orca*) y el delfín (*Tursiops truncatus*).

Todas las ballenas son carnívoras; los cachalotes se alimentan de calamares, las orcas de otras ballenas y mamíferos y los delfines de peces y sepias. Los delfines y las orcas viajan en manadas, pero los cachalotes también lo hacen con frecuencia en solitario. No se conoce con cer-



teza el nivel de inteligencia de las ballenas. Aquí hemos supuesto que no son completamente inteligentes. Pero, en tu universo, éste puede no ser el caso. Las ballenas de INT normal deberían tener 2D6+6.

## Cachalote

Características		Valor Medio	
FUE	7D6+50	73-74	Mov.: 7
CON	3D6+40	50-51	Pt.Golpe: 67
TAM	7D6+60	83-84	Pt.Fatiga: 124
INT	8	8	
PER	4D6	14	
DES	2D6+3	10	

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	18/23
P.Trasera	04-08	18/28
P.Delantera	09-13	18/28
Aleta D	14	18/18
Aleta I	15	18/18
Cabeza	16-20	18/23

Arma	MR	% Ataque	Daño
Embestida	6	60+8	1D6+9D6
Mordisco	6	40+8	1D6+5D6
Coletazo	6	25+8	1D6+9D6

**Notas:** El cachalote puede atacar una sola vez por asalto, utilizando cualquier ataque.

La embestida es sólo eficaz contra oponentes que midan, al menos, la mitad del TAM del cachalote.

El mordisco considera sólo la mitad de D6 correspondientes al modificador de daño habitual (redondeando hacia arriba).

El coletazo se utiliza generalmente contra enemigos situados en su retaguardia. No se puede emplear con enemigos sumergidos, sólo con los que se hallen en la superficie.

**Habilidades:** La forma del cuerpo del cetáceo anula cualquier modificador de agilidad negativo por razón del TAM. Otear 50+10, Saltar 60+10

**Armadura:** 18 puntos de grasa.



## Orca

Características	Valor Medio		
FUE	6D6 + 30	51	Mov.: 10
CON	3D6 + 25	35-36	Pt.Golpe: 49
TAM	6D6 + 40	61	Pt.Fatiga: 87
INT	8	8	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 3	10	

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	12/17
P.Trasera	04-08	12/21
P.Delantera	09-13	12/21
Aleta D	14	12/13
Aleta I	15	12/13
Cabeza	16-20	12/17

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	6	60 + 8	1D6 + 6D6

**Habilidades:** La forma del cuerpo del cetaceo anula cualquier modificador negativo de agilidad por razón del tamaño. Otear 50 + 9, Saltar 60 + 8.

**Armadura:** 12 puntos de grasa.

## Delfín

Características	Valor Medio		
FUE	3D6 + 8	18-19	Mov.: 6
CON	2D6 + 8	15	Pt.Golpe: 19
TAM	3D6 + 12	22-23	Pt.Fatiga: 34
INT	8	8	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 3	10	

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	4/7
P.Trasera	04-08	4/9
P.Delantera	09-13	4/9
Aleta D	14	4/6
Aleta I	15	4/6
Cabeza	16-20	4/7

Arma	MR	% Ataque	Daño
Embistida	6	50 + 3	1D6 + 2D6

**Habilidades:** La forma del cuerpo del cetaceo anula cualquier modificador negativo de agilidad por razón del TAM. Otear 50 + 2, Saltar 60 + 5.

**Armadura:** 4 puntos de grasa.



## Bandersnatch (Bandersnatchus Carroli)

El bandersnatch procede de la obra de Lewis Carroll, *A Través del Espejo*. Son enormes tetrápodos con garras, con brillantes manchas de color en el pelaje, cuellos extensibles y craneos redondos llenos de colmillos. Los bandersnatch resultan vagamente leoninos en su contorno general.

Viven en climas templados, habitan en bosques y praderas. Son carnívoros exclusivamente y normalmente solitarios.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6 + 18	25	Mov.: 16
CON	2D6 + 6	13	Pt.Golpe: 16
TAM	2D6 + 12	19	Pt.Fatiga: 38
INT	6	6	
PER	2D6 + 10	17	
DES	1D6 + 18	21-22	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-01	01-02	4/5
Pata TI	03-04	03-04	4/5
Cuartos T	05-07	05-09	4/8
Cuartos D	08-10	10-14	4/8
Pata DD	11-13	15-16	4/5
Pata DI	14-16	17-18	4/5
Cabeza	17-20	19-20	4/6

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	2	50 + 16	1D10 + 2D6
Garra	5	30 + 16	1D6 + 2D6

**Notas:** El bandersnatch puede morder una vez o atacar con las garras dos veces en un asalto, pero no ambas cosas a la vez. Si ataca con las garras, cada ataque se separa por 3 MRs.

El cuello extensible del bandersnatch le permite lanzar la cabeza hasta 3 ó 4 metros de distancia. Por esta razón se considera un MR básico de cero para el ataque de mordisco.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 50-4, Rastrear 40 + 2, Esquivar 100 + 11.

**Armadura:** 4 ptos. de piel.

**Magia:** Cuando resulta herido, el bandersnatch se enfurece mágicamente. Su esquivo se reduce a la mitad, y sus posibilidades de golpear aumentan en un 50%. Así, un bandersnatch con un 110% en Esquivar y un 70% en

mordisco, vería modificados sus porcentajes en un 55% y un 105% respectivamente.

Gastando un punto de fatiga adicional, el bandersnatch puede emitir nubes de vapor procedente de su boca helada y del pelaje. Conforme estos vapores se acumulan, resulta progresivamente más difícil ver al bandersnatch, sólo se distinguen las dentelleantes mandíbulas y las amenazantes garras. Cada turno sucesivo en que se generen estos vapores, se van restando cinco percentiles acumulables de las posibilidades de golpear al bandersnatch. Esto afecta a todo aquel que pretenda golpear a la criatura. Por ejemplo, si un bandersnatch ha estado produciendo la nube de vapores durante 3 asaltos consecutivos, se restaran 15 percentiles de las posibilidades de golpear de todos sus atacantes. Esta nube se mueve con el animal. Los bandersnatch, en cambio, pueden ver fácilmente a través de estos vapores.

Si el bandersnatch no gasta fatiga en mantener la nube, ésta se disparará a razón de 5 percentiles por asalto. Por ejemplo, si un bandersnatch mantiene la nube durante 5 asaltos y luego la abandona durante dos, al comienzo del séptimo asalto, los enemigos del animal restarían 15 percentiles de sus posibilidades de golpear.

## Basilisco (Viperigallo Necatrix)

Los basiliscos son monstruosos reptiles conocidos por su poder mortífero. Son pequeños, con escamas grises o verdes, y cuatro garras que recuerdan a las de un gallo. La cabeza está coronada por una cresta. Poseen dos alas del mismo tipo que el murciélago y crines de plumas negras y retorcidas que le recorren el dorso. La cabeza del basilisco se parece a la de un gallo, barbada, y la lengua es bífida. Los enormes ojos brillan, como la luna, a través de la neblina de su aliento.

El basilisco puede matar con la mirada. En combate, sólo puede mirar a un contrario por asalto. El basilisco debe enfrentar sus puntos mágicos a los de su enemigo, y si vence, el enemigo muere. Utilizar la mirada no le supone ningún gasto de puntos mágicos, y puede atacar normalmente en el mismo asalto. La mirada atraviesa las defensas mágicas como si se tratase del conjuro de magia divina de PER 3 (esto puede variar de unos basiliscos a otros). El ataque de la mirada se produce en el MR-1, y puede efectuarse una vez por asalto independientemente de los demás ataques.

Características	Valor Medio		
FUE	2D3	4	Mov.: 2/3
CON	2D6 + 6	13	en vuelo
TAM	1D3	2	Pt.Golpe: 8
INT	3	3	Pt.Fatiga: 17
PER	1D6 + 12	15-16	
DES	2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	2/3
Pata TD	03-04	02	2/3
Pata TI	05-06	03	2/3
Cuartos T	07-08	04-08	2/4
Cuartos D	09-10	09-14	2/4
Ala D	11-12	15	2/3
Ala I	13-14	16	2/3
Pata DD	15-16	17	2/3
Pata DI	17-18	18	2/3
Cabeza	19-20	19-20	2/3

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mirada	1	100%	Muerte
Mord./Pic.	10	40-13	1D6 + veneno

**Notas:** Si el mordisco del basilisco atraviesa la armadura, inyecta un veneno de potencia equivalente a la CON del animal (un basilisco medio tiene una CON de 26). La acción de este veneno es extraordinariamente rápida, y su potencia actúa contra la CON del blanco en el MR que sigue a aquel en que se produce el mordisco. Si la víctima consigue resistirse al veneno, recibirá un daño equivalente a la mitad de la potencia del veneno. Si no puede resistirse, morirá automáticamente.

**Habilidades:** Otear 40-2, Buscar 30-2, Escondarse 40-1, Esquivar 25 + 2

**Armadura:** 2 puntos de escamas y plumas.

Además, las armas que hieren al basilisco se corrompen con su sangre. Cualquier arma que golpee al animal recibe un punto de daño por cada punto de daño infligido a la criatura. El daño mágico no se considera a estos efectos. Por ejemplo, una espada con un conjuro de Cuchilla Afilada 4, recibiría 4 puntos de daño menos que el basilisco. Si el conjuro fuera el de Espada Auténtica, recibiría el mismo daño que el portador obtuvo en la tirada (más el modificador de daño), sin contar el aumento debido al conjuro.

**Magia:** Su mortífera mirada es evidentemente mágica, al igual que la extraordinaria potencia de su veneno y de su sangre corrosiva.

## Behemoth (Behemoth Giganteum)

El behemoth es probablemente el animal más grande que jamás haya existido. Un behemoth adulto mide más de 6 metros de altura hasta el hombro, 6 metros de anchura y unos 15 metros de longitud. Tiene la piel suave y gris, patas como pilares, y una gruesa cola que termina en una bola llena de protuberancias y pinchos. Los colosales músculos como placas rechinan de modo audible cuando el monstruo se abre paso a través de la selva. La piel de un behemoth tiene un grosor de más de 22cm.

Los behemoths viven en las selvas tropicales. Son absolutamente vegetarianos, y se alimentan de frondosas malezas y de hierba. Les encanta revolcarse en ríos y charcas. Los behemoths son solitarios pero, de vez en cuando se puede encontrar una madre con su cría.

Características	Valor Medio		
FUE	6D10 + 100	133	Mov.: 5
CON	6D10 + 60	93	Pt.Golpe: 108
TAM	4D10 + 100	122	Pt.Fatiga: 226
INT	4	4	
PER	4D6	14	
DES	2D3	4	

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-02	40/27
Pierna TD	03-04	40/27
Pierna TI	05-06	40/36
Cuartos T	07-10	40/44
Cuartos D	11-14	40/44
Pierna DD	15-16	40/27
Pierna DI	17-18	40/27
Cabeza	19-20	40/36

**Nota:** Los seres que posean un TAM inferior a 1/3 del TAM del behemoth no usarán esta tabla en combate cuerpo a cuerpo; simplemente golpearán la localización que tengan más cerca.

Arma	MR	% Ataque	Daño
Coletazo	7	50-2	1D6 + 16D6
Mordisco	7	25-2	8D6

**Notas:** Un behemoth puede atacar una vez por asalto, bien con un coletazo, bien con un mordisco. Su mordisco hace un daño igual a la mitad de su modificador de daño (redondeando hacia arriba). Dicho daño se compara con el TAM de la víctima en la tabla de resistencia, y si resulta victorioso, dicha víctima resulta completamente engullida. Aquellas criaturas que han resultado tragadas son incapaces de llevar a cabo acción alguna y se asfixiarán rápidamente si no se las rescata.

El coletazo de un behemoth es un ataque de área-efecto, y puede tomar la forma de un golpe de arriba hacia abajo, o bien la de un ataque de barrido. En este último caso, las posibilidades de golpear se incrementan en un 25%, pero el daño es solamente 3/4 partes del normal (normalmente 12D6 en lugar de 17D6).

**Habilidades:** Olfatear 40 + 6.

**Armadura:** Los behemoths poseen una piel extraordinariamente dura que les aporta 40 ptos. de armadura.

## Brontosaurio (Apatosaurus)

Todas las personas familiarizadas con los dinosaurios reconocen al "Lagarto Atronador". Los brontosaurios son reptiles colosales, con cabezas relativamente pequeñas en comparación con el resto de sus mastodónticos cuerpos y colas semejantes a enormes látigos.

Los brontosaurios viven en las cercanías de Bosques cálidos de coníferas. Son vegetarianos, y se alimentan principalmente de las piñas y de las puntiagudas hojas de las coníferas gigantes que obtienen tras tronchar las ramas de estos árboles, masticando luego tan duro folleja con sus musculosas mandíbulas.

A los brontosaurios se les puede encontrar solos o en pequeños rebaños. No son agresivos, y normalmente se limitan a ignorar a criaturas tan insignificantes como los humanos. Suelen tener cerca de 20 m. de longitud y 3-5 m. de anchura.

Características	Valor Medio	
FUE	4D10 + 40	62
CON	2D10 + 30	41
TAM	4D10 + 50	72
INT	3	3
PER	1D6 + 8	11-12
DES	1D6	3-4

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-02	14/19
Pata TD	03-04	14/19
Pata TI	05-06	14/19
Cuartos T	07-10	14/23
Cuartos D	11-14	14/23
Pata DD	15-16	14/19
Pata DI	17-18	14/19
Cabeza	19-20	14/19

**Nota:** Los seres que posean un TAM inferior a 1/3 del TAM del brontosaurio no usarán esta tabla en combate cuerpo a cuerpo; simplemente golpearán la localización que tengan más cerca.

Arma	MR	% Ataque	Daño
Coletazo	5	60-3	7D6
Pisotear	7	75%	14D6

**Notas:** Los brontosaurios pueden atacar una vez por asalto. El coletazo es un ataque de área-efecto de barrido, el cual hace un daño igual a la mitad del modificador de daño del brontosaurio (redondeando hacia arriba).

Pisoteando, el brontosaurio golpea blancos caídos, o blancos erectos con un TAM inferior a 1/3 parte del suyo propio.

**Habilidades:** Otear 20 + 4.

**Armadura:** 14 ptos. de piel.

## Broo (Capricephalus Chaos)

Estas criaturas fueron ya descritas en *RQb*. A continuación se dan los datos de experiencia previa necesarios para crear un aventurero broo:

### Incursor Broo Feral

Tirar 1D6; 1-2 = Cultura Feral, 3-6 = Cultura Salvaje.

Cultura Feral: lanzar 1D100	Cultura Salvaje: lanzar 1D100
01-97 Incursor	01-17 Guerrero
98-00 Shamán	18-97 Incursor
	98-00 Shamán

**Habilidades:** Con. Animal x2, Con. Vegetal x1, Ocultar x2, Escuchar x2, Otear x3, Rastrear x3, Escondarse x4, Deslizarse en Silencio x3, Cornada x2, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con Arma 1M x3, Detención con Arma o Escudo, o Esquivar x3. **Magia:** Ninguna. **Equipo:** armas, yesquero, picles y cuero sin curtir (2 ptos. de armadura) que le cubren el torso y las extremidades.

### Shamán Broo (Feral o Salvaje)

**Habilidades y Magia:** Coinciden con las del Shamán Humano Primitivo, aunque poseen Rastrear x2 y Cornada x2, y carecen de percentiles en Arrojar, Ataque de Puño y Ataque con Daga. **Equipo:** armas, cualquier armadura hasta un máximo de cota de anillos, fetiches, yesquero, tamborcillo o flauta, botín por valor de 500 p.

### Incursor Broo Salvaje

**Habilidades:** Trepar x1, Saltar x1, Con. Animal x1, Ceremonia o Encantamiento o Invocación x1, Ocultar x2, Inventar x1, Otear x2, Buscar x2, Rastrear x3, Escondarse x4, Deslizarse en Silencio x3, Cornada x2, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con Arma 1M x3, Detención con Arma o con Escudo, o Esquivar x3. **Magia (Espiritual):** 1D3-1 ptos. de conjuros al alcanzar la madurez, más 1 pto. por cada 10 años o fracción en adelante. **Equipo:** armas, armadura de cuero duro en las extremidades, cuirbouilli en el torso, yesquero.



## Guerrero Broo Salvaje

**Habilidades:** Ocultar x3, Escuchar x3, Otear x3, Buscar x1, Rastrear x3, Escondarse x3, Deslizarse en Silencio x3, Cornada x2, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con cualquier Arma x4, Detención con cualquier Arma o Esquivar x4. **Magia (Espiritual):** 1D3-1 pto. de conjuros al alcanzar la madurez, más 1 pto. por cada 10 años o fracción en adelante. **EQUIPO:** exactamente igual que el del Guerrero Humano Bárbaro, aunque carecen de animal de monta.

## Caracol-Dragón (Spirulum Biceps)

Estos seres descienden de los vulgares caracoles que se encuentran en los lugares húmedos; algunos de ellos sufrieron una mutación que les hizo adoptar un tamaño gigantesco. Ahora suelen poseer múltiples cabezas y les encanta la carne, aunque en realidad pueden comerse cualquier cosa que sea orgánica. Se les encuentra en pantanos y terrenos muy húmedos. Fueron creados en la Gran Oscuridad, cuando explotó la Torre de la Ley, el Diabolo fué aplastado bajo el Gran Bloque en Prax, y toda la zona se inundó. Los caracoles-dragón aún son bastante comunes en Prax y en las áreas adyacentes. A veces se les conoce con el nombre de "Porciones del Diabolo", debido a su origen.

Características	Valor Medio
FUE 4D6 + 12	26
CON 4D6	14
TAM 4D6 + 12	26
INT 2	2
PER 3D6	10-11
DES 2D6	7
Mov.: 1	
Pt.Golpe: 20	
Pt.Fatiga: 40	

### Localizaciones de Caracol-Dragón de una sola cabeza (20 PG)

Localización de Golpe	D20	Puntos
Concha	01-08	8/11(.50)
Cuerpo	09-14	4/9(.40)
Cabeza	15-20	4/9(.40)

### Localizaciones de Caracol-Dragón de dos cabezas (20 PG)

Localización de Golpe	D20	Puntos
Concha	01-07	8/11(.50)
Cuerpo	08-12	4/9(.40)
Cabeza 1	13-16	4/9(.40)
Cabeza 2	17-20	4/9(.40)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	40-3	1D6 + 2D6

**Nota:** Si el caracol-dragón tuviera dos cabezas, ambas podrán morder al mismo tiempo.

**Armadura:** 4 pto. en el cuerpo, 8 pto. en la concha.

**Magia:** Un caracol-dragón normal posee 1D3 rasgos caóticos cualquiera.



## Centauro (Centaurus Centaurus)

Los centauros son criaturas mitológicas por todos conocidas. Poseen un cuerpo de caballo, pero donde deberían estar el cuello y la cabeza de este animal, se hallan el torso, los brazos y la cabeza de un hombre.

Los centauros viven en praderas y en bosques de hoja caduca. Son excelentes cazadores bien conocidos por su fuerza, su amor a la música y su habilidad con el arco. Su instrumento musical favorito es la lira.

Debido a su peculiar estructura corporal, su modificador de daño se calcula únicamente a partir de su FUE cuando usan armas cuerpo a cuerpo (usar FUE x2 en lugar de la suma habitual de FUE y TAM). Sin embargo, a la hora de cocear, pisotear o de cargar usando una lanza de torneo, el modificador de daño se calcula de manera normal.

Características	Valor Medio
FUE 3D6 + 6	16-17
CON 3D6	10-11
TAM 4D6 + 12	26
INT 2D6 + 6	13
PER 3D6	10-11
DES 3D6 + 3	13-14
ASP 3D6	10-11
Mov.: 10	
Pt.Golpe: 19	
Pt.Fatiga: 27	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01	2/6
Pata TI	03-04	02	2/6
Cuartos T	05-06	03-06	2/9
Cuartos D	07-08	07-10	2/9
Pata DD	09-10	11	2/6
Pata DI	11-12	12	2/6
Pecho	13-14	13-17	2/9
Brazo D	15-16	18	2/6
Brazo I	17-18	19	2/6
Cabeza	19-20	20	3/7

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Det.	P.
Arco Comp.	3/9	30 + 11	1D8 + 1	10-8	7
Lanza Tor.	3	25 + 11	1D10 + + 1 + 2D6	--	10
Espada	5	25 + 11	1D10 + + 1 + 1D6	25-8	12
Esc. Diana	--	--	--	25-8	12
Coz	8	25 + 11	1D6 + 2D6	--	--

**Notas:** Un centauro puede cocear 3 MR después de atacar con una espada o cualquier otro arma cuerpo a cuerpo, aunque no después de hacer una carga con una lanza de torneo.

**Armadura:** Ninguna natural. Normalmente suelen llevar, al menos, cuero duro sobre todo el cuerpo, y un casco compuesto en la cabeza (3 pts.).

**Habilidades:** *Agilidad* -8; Montar 00, Nadar 25, Remar 00, Saltar 30, Trepar 00, *Comunicación* +5; Cantar 25, *Conocimiento* +3; Con. Animal 15, Con. de los Centauros 25, Con. del Mundo 25, Con. Vegetal 15, Primeros Auxilios 25, *Manipulación* +11; Tocar Lira 40, *Percepción* +5; *Sigilo* -13; Escondarse 05, Deslizarse en Silencio 05.

**Magia:** Los centauros suelen usar magia espiritual, aunque una minoría significativa practica la magia divina.

## Cómo Crear un Aventurero Centauro

*Tirar 1D100*

01-75	Cazador
76-80	Fabricante
81-96	Guerrero
97	Noble
98	Sacerdote
99-00	Shamán

### Cazador Centauro

**Habilidades:** Saltar x3, Con. Animal x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Tocar (Lira) x2, Escuchar x3, Otear x3, Buscar x2, Rastrear x4, Ataque de Coz x1, Ataque con Arco x5, Ataque con Arma 1M x3, Detención con Escudo x2. **Magia y Equipo:** Como el Cazador Humano Bárbaro, pero con la diferencia de que un 75% son usuarios de magia espiritual, y las armas poseídas son las típicas de los centauros.

### Fabricante Centauro

**Habilidades:** Como las del Fabricante Humano Bárbaro, pero carece de percentiles en Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En cambio poseen Tocar (Lira) x3, Ataque de Coz x1, Ataque con Arco x2. **Magia:** Como el Fabricante Humano Bárbaro, pero con la diferencia de que un 75% son usuarios de magia espiritual. **Equipo:** Como el Fabricante Humano Bárbaro.

### Guerrero Centauro

**Habilidades:** Saltar x2, Primeros Auxilios x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Tocar (Lira) x2, Escuchar x3, Otear x3, Buscar x1, Rastrear x2, Ataque de Coz x1, Ataque con Arco x5, Ataque con Lanza de Torneo x3, Ataque con Arma 1M x3, cualquier Detención x3. **MAGIA Y EQUIPO:** Como el Guerrero Humano Bárbaro, pero con la diferencia de que un 75% son usuarios de magia espiritual, y naturalmente, no poseen animal de monta.

### Noble Centauro

**Habilidades:** Habla Fluida x1, Oratoria x3, Hablar el Idioma Propio x1, Hablar Otro Idioma x2, Valoración de Objetos x2, Primeros Auxilios x2, Con. de los Centauros x2, Con. del Mundo x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Tocar (Instrumento) x2, Buscar x1, Ata-

que de Coz x1, Ataque con Arco x4, Ataque con Lanza de Torneo x2, Ataque con Arma 1M x3, cualquier Detención x2. **Magia y Equipo:** Como el Noble Humano Bárbaro, pero las armas poseídas son las típicas de los centauros y no tienen animal de monta.

### Sacerdote Centauro

**Habilidades:** Como el Sacerdote Humano Bárbaro, aunque carece de percentiles en Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En cambio posee Tocar (Instrumento) x1, Ataque de Coz x1, y Ataque con Arco x1. **Magia y Equipo:** Como el Sacerdote Humano Bárbaro, pero sin animal de monta.

### Shamán Centauro

**Habilidades:** Como el Shamán Humano Bárbaro, aunque carece de percentiles en Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En cambio posee Tocar (Instrumento) x2, Ataque de Coz x1, Ataque con Arco x1. **Magia y Equipo:** Como el Shamán Humano Bárbaro.

### Chimpancé (Pan Troglodytes)

Estos monos de los bosques son bien conocidos por todos los aficionados a visitar los zoos. Los chimpancés son animales bastante inteligentes y de tamaño mediano (los machos adultos pasan de 1'50 m. de altura). Su pelaje es negro y más bien ralo, y sus brazos son largos y musculosos. Los chimpancés son cuadrúpedos y se pasan gran cantidad del tiempo en el suelo, aunque también se sienten a gusto sobre los árboles.

Los chimpancés se alimentan principalmente de fruta, pero también comen carne e insectos. Viven en bandadas que comprenden de 6 a 20 individuos, con varios machos y hembras, todos ellos conviviendo en paz y armonía. El macho más fuerte es generalmente el jefe del grupo, pero no es tan tirano como pueda serlo un macho dominante babuino. Algunos chimpancés pueden llegar a enarbolar palos haciendo con ellos gestos amenazantes, e incluso se sabe que a veces los han usado en combate. Sin embargo, la gran mayoría de las veces no usan arma alguna.

Los valores dados a continuación son válidos para individuos macho. Las hembras tienen FUE = 4D6 y TAM = 2D4 + 4.

Características		Valor Medio	
FUE	3D6 + 6	16-17	Mov.: 2/3 sobre los árboles
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe: 12
TAM	2D4 + 7	12	Pt. Fatiga: 27
INT	7	7	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6 + 6	16-17	
Localización de Golpe		Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles Puntos
Pierna D		01-03	0/3
Pierna I		04-06	0/3
Abdomen		07-09	0/4
Pecho		10	0/5
Brazo D		11-14	0/4
Brazo I		15-18	0/4
Cabeza		19-20	0/4

Arma	MR	% Ataque	Daño
Manotazo	7	25+7	1D4 + 1D4
Mordisco	7	25+7	1D8

**Nota:** Un chimpancé puede atacar una vez con cada una de sus grandes manazas, o bien dar un solo manotazo y un mordisco. El segundo ataque tiene lugar 3 MR después que el primero.

El modificador de daño no se suma al mordisco.

**Habilidades:** Trepar 90+8, Esquivar 35+8, Balancearse de Arbol en Arbol 80+8, Escondarse 30+4, Buscar 25-1, Otear 25-1.

**Armadura:** Ninguna.

## Ciervo (Cervus Elaphus)

Se describe aquí al ciervo rojo europeo, algo mayor que el ciervo americano de cola blanca, y mucho mayor que el ciervo leonado, el otro ejemplar europeo típico.

Todos los ciervos viven en los linderos de los bosques y en las áreas de matorrales. Se asustan con facilidad; son criaturas tímidas y desconfiadas. De vez en cuando, algún venado ataca al hombre si se ve acorralado o durante la época de celo.

Los ciervos viven en pequeñas agrupaciones consistentes en una serie de hembras y de crías acompañadas por un solo macho, o bien por varios machos sin pareja.

Las hembras no tienen cuernos. Su FUE y TAM suele ser 6 pts. inferior a la de los machos. Los ciervos de cola blanca tienen FUE = 2D6 + 2 y TAM = 3D6 + 4. Los ciervos leonados tienen FUE = 2D6 y TAM = 3D6. Una hembra de esta última especie posee FUE = 2D6 y TAM = 2D6 + 2.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6 + 6	13	Mov.: 11
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe: 17
TAM	3D6 + 12	22-23	Pt. Fatiga: 24
INT	4	4	
PER	2D6	7	
DES	3D6 + 6	16-17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/5
Pata TI	03-04	03-04	1/5
Cuartos T	05-07	05-09	1/8
Cuartos D	08-10	10-14	1/8
Pata DD	11-13	15-16	1/5
Pata DI	14-16	17-18	1/5
Cabeza	17-20	19-20	1/6

Arma	MR	% Ataque	Daño
Cornada	5	30+3	1D8 + 1D6

**Habilidades:** Escuchar 75-6, Otear 75-6, Buscar 10-6, Olfatear 50-6, Saltar 90-4.

**Armadura:** 1 pto. de piel.



## Cocodrilos (Alligator Mississippiensis, Crocodylus Porosus)

Estos grandes reptiles viven en ríos y pantanos. Los cocodrilos son depredadores activos; se alimentan de peces, serpientes, y de otros animales que se acercan a la orilla a beber.

No son criaturas sociables, aunque se les suele encontrar en grandes agrupaciones. Son más rápidos en el agua que en tierra, y normalmente atacan a sus víctimas dentro del agua o en todo caso cerca de la orilla.

Los valores que se dan a continuación corresponden a un reptil de tamaño mediano (3 m.), y a otro de talla enorme (6 m.).

### Cocodrilo Pequeño

Características	Valor Medio		
FUE	4D6 + 12	26	Mov.: 3/4 nadando
CON	3D6 + 8	18-19	Pt. Golpe: 23
TAM	4D6 + 12	26	Pt. Fatiga: 45
INT	3	3	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6	7	

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	5/8
Pata TD	04	5/6
Pata TI	05	5/6
Cuartos T	06-09	5/10
Cuartos D	10-14	5/10
Pata DD	15	5/6
Pata DI	16	5/6
Cabeza	17-20	5/8

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	7	50-2	1D10 + 2D6
Coletazo	7	30-2	2D6 + empujón

**Notas:** Ver "Cocodrilo Grande" a continuación.

**Habilidades:** Escondarse 60-20, Deslizarse en Silencio 70-20.

**Armadura:** 5 ptos. de piel y de huesos.



## Cocodrilo Grande

Características	Valor Medio
FUE 8D6 + 12	50
CON 6D6 + 8	29
TAM 8D6 + 12	50
INT 3	3
PER 3D6	10-11
DES 2D6	7

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	12/14
Pata TD	04	12/11
Pata TI	05	12/11
Cuartos T	06-09	12/17
Cuartos D	10-14	12/17
Pata DD	15	12/11
Pata DI	16	12/11
Cabeza	17-20	12/14

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	50 + 0	1D10 + 5D6
Coletazo	7	30 + 0	5D6 + coletazo

**Notas:** Un cocodrilo puede emplear en combate, bien el coletazo, bien el mordisco, pero no los dos al mismo tiempo.

Un coletazo que logra impactar, siempre se considera como un ataque de empujón. El daño hecho por el coletazo es igual al modificador de daño del cocodrilo.

Si un cocodrilo consigue morder a un blanco dentro del agua, se aferrará a él y comenzará a girar sobre sí mismo, intentando arrancar una porción de la presa para engullirla. Esta maniobra le ocasiona al blanco un daño en el área afectada igual al modificador de daño del cocodrilo por cada asalto. Las armaduras no podrán proteger contra este daño; este ataque no es efectivo en tierra.

**Habilidades:** Esconderse 60-44, Deslizarse en Silencio 70-44.

**Armadura:** 12 ptos. de piel y de huesos.

## Cuelgacabezas (Decapitans Rugosus)

Un cuelgacabezas se asemeja a un insecto o a un reptil pálido, repleto de protuberancias espinosas, y provisto de garras. De su flácido cuerpo sobresalen gran cantidad de delgados apéndices, algunos de los cuales tienen una cabeza viva en su extremo. Los cuelgacabezas son monstruos con una magia poderosa, y se alimentan totalmente de las almas que devoran.

Sus presas naturales son las criaturas inteligentes, a las que decapitan, guardando sus cabezas dentro de su cuerpo. Un día después de que un cuelgacabezas haya conseguido una nueva cabeza, ésta se coloca en el extremo de uno de los apéndices del cuerpo del monstruo, uniéndose al resto de la colección externa que luce el ser. Las cabezas permanecen en un estado semi-viviente durante meses, al tiempo que sus almas son gradualmente devoradas.

Los cuelgacabezas carecen de una cabeza propia, aunque sí poseen una especie de masa en la porción frontal de su organismo en donde se hallan sus órganos sensoriales y las aperturas a las cavidades internas.

Las cabezas obtenidas ayudan en combate a su nuevo amo gritando, mordiendo y escupiendo a sus adversarios. Cualquiera que se halle a menos de 3-4 m. de un

cuelgacabezas, deberá restar 5 percentiles de todas las habilidades que quiera usar por cabeza que tenga el monstruo.

Los cuelgacabezas tienen 1D3 ptos. de INT-fija por cada una de las cabezas que poseen. Un ejemplar típico tiene 2D4 cabezas.

Características	Valor Medio
FUE 4D6 + 12	26
CON 4D6	14
TAM 3D6 + 18	28-29
INT 1D3/ cabeza	4-16
PER 2D6 + 9	16
DES 3D6	10-11

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/8
Pata TI	03-04	03-04	4/8
Cuartos T	05-07	05-09	4/10
Cuartos D	08-10	10-14	4/10
Pata DD	11-13	15-16	4/8
Pata DI	14-16	17-18	4/8
Cabezas	17-20	19-20	4/varían

**Notas:** Si la localización "cabezas" resulta golpeada, el personaje habrá conseguido alcanzar una de las cabezas cautivas. Si dicha cabeza ve sus puntos de golpe reducidos a cero, queda inconsciente e inactiva. Si recibe un daño igual o superior a dos veces sus PG, entonces se pudre inmediatamente, y lo que quede de su espíritu queda libre.

Las cabezas almacenadas en el interior del monstruo no pueden ser golpeadas en combate, y sólo se las puede salvar matándole a éste.

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	6	60 + 3/60 + 15	1D8 + 2D6

**Notas:** Un cuelgacabezas puede atacar con las dos garras en el mismo asalto, con 3 MR de diferencia.

Si una garra consigue impactar, la localización alcanzada será siempre la cabeza del blanco. Si éste resulta decapitado, al asalto siguiente el cuelgacabezas atacará sólo con una sola garra, y usará la otra para almacenar la cabeza cortada dentro de sus cavidades internas. Si no consigue hacerlo en el asalto inmediatamente posterior al decapitamiento, el espíritu se escapará de dicha cabeza y le dejará tan solo un cráneo vacío e inútil.

**Habilidades:**

**Armadura:** 4 ptos. de piel.

**Magia:** Los cuelgacabezas son seres completamente mágicos. Pueden ganar sabiduría a partir de las cabezas que capturan. No pueden aprender habilidades ni conjuros, pero sí pueden enterarse de detalles relacionados con la vida pasada del propietario de la cabeza y acerca de sus antiguos amigos. El cuelgacabezas puede utilizar sabiamente tal información (habilidades con armas, tácticas, personalidades, conjuros, etc.) en combate, o para rastrear o preparar emboscadas a los antiguos camaradas de la víctima. El monstruo no dispone de tales conocimientos hasta que la cabeza sale al exterior y se coloca en el extremo de uno de sus apéndices. Cuando una cabeza queda destruida o es absorbida del todo, el cuelgacabezas va olvidando progresivamente toda la información que aquella le proporcionó.

## Dragonuts (Draco Sapiens)

Los dragonuts se precian de ser la más antigua de todas las criaturas, descendiente de los dragones primordiales anteriores al Alba de los Tiempos. Hasta las historias élficas de la Era Verde mencionan a los dragonuts.

Los dragonuts son criaturas muy peculiares que continuamente se están reencarnando y mutando, luchando siempre por convertirse en auténticos dragones. Son una raza enigmática, mal comprendida y que inspira desconfianza.

Los dragonuts trazan su árbol genealógico hasta el dragón o dragones que pusieron el grupo inicial de huevos que resultaron en su existencia. Los dragonuts de la misma nidada se llaman entre sí "hermanos de nido", y se organizan en diversos asentamientos-nido de diferente tamaño.

Cualquier encuentro con un dragonut es un acontecimiento importante, y debe ser descrito con todo lujo de detalles.

No está previsto que los dragonuts aquí presentados se conviertan en aventureros típicos. Ningún jugador ha jugado nunca con un dragonut normal durante las campañas originales de Glorantha. Los pocos dragonuts que se han jugado como aventureros fueron siempre dragonuts proscritos, separados del ciclo de su propia heredad. Cuando un dragonut proscrito (que ha dejado de creer en el sendero que lleva hasta los auténticos dragones) muere, no se reencarna, y nunca más reaparece en el mundo. Nadie sabe donde va su alma.

Los dragonuts típicos son una raza misteriosa, extraña e irracional desde el punto de vista humano. Su idioma, el Antiguo Wyrnico, tiene componentes visuales, auditivos, olfativos y empáticos, y los dragonuts lo utilizan de forma inconsciente, por lo que no se lo pueden enseñar a otros. Como los humanos no son una raza especialmente empática, nunca pueden aprender tal idioma a más de un 25%. Los dragonuts no poseen lenguaje escrito, pero la verdad es que no lo necesitan, ya que son inmortales al reencarnarse continuamente; los hechos que necesitan conocer los aprenden directamente de otros dragonuts.

Los dragonuts normales son una herramienta del master que éste puede usar cuando necesita una explosión de violencia alcatatoria, un rescate inesperado de los personajes, una motivación especial o un empleo para los aventureros, o un toque de majestad y de realeza en una aventura por lo demás normal y corriente. A veces se comportan como los humanos, y otras como robots o estatuas, como animales o como actores de alguna representación extraña y solemne, absolutamente desprecupados de lo que pasa a su alrededor.

El contacto habitual de los dragonuts con el resto de los seres inteligentes se le suele asignar siempre al mismo individuo dentro de un grupo determinado, y éste intenta siempre comportarse de acuerdo con los patrones de conducta humanos. Se preocupa de aprender los idiomas de los hombres y su escritura, o bien desarrolla otros sistemas que le permitan comunicarse con ellos. A veces a un dragonut se le altera la laringe por medios quirúrgicos para que pueda pronunciar, no sin ciertas dificultades, los distintos idiomas humanos. Estos intérpretes modificados pueden tener guardias y servidores especiales, y no es raro que se conviertan en individuos proscritos.

En algunos lugares de Glorantha existen grandes colonias de dragonuts proscritos que difieren de algunos de los rasgos aquí expuestos, pero todas estas variedades tienen un tronco común.

## El Ciclo Vital del Dragonut

Los dragonuts no son como el resto de las criaturas. Nacen una sola vez, pero mueren cientos de ellas; cada vez que mueren, su alma ocupa un nuevo cuerpo que se desarrolla a partir del mismo huevo. Todos los dragonuts nacen de los huevos puestos por dragones inmaduros. En principio, todos ellos son pequeños, pertenecientes al estadio llamado "explorador" o "coronado".

Originalmente, los dragones enseñaron a los recién nacidos el "*Sendero Para Llegar A Ser Auténticos Dragones*", y muchos de ellos maduraron con rapidez. Pero los que se habían quedado todavía en Glorantha se desarrollaron de forma más lenta, y aún están desarrollándose a través de los ciclos de los dragonuts.

Cuando un dragonut muere, su cuerpo es desechado y su alma regresa instantáneamente al huevo del que emergió en un principio. Según parece, cada huevo es capaz de crear un número indefinido de cuerpos, cosa que hace hasta que el dragonut llega a su madurez. Tras unos cuantos días, el dragonut sale del inmutable y curtido huevo primordial con su personalidad intacta, y dispuesto a retomar su existencia más o menos en el punto en que ésta se hallaba antes de su muerte. El tiempo que tarda en volver a emerger del huevo primordial varía con el desarrollo moral del dragonut en cuestión. Para los dragonuts la muerte como tal no existe, solo es una interrupción transitoria.

Todos los dragonuts poseen cuatro extremidades y una cola, son bípedos y zurdos, y tienen pulgares opuestos a los demás dedos. No trabajan el metal; para fabricar sus armas y sus herramientas utilizan hueso, piedra (principalmente pedernal) y madera. Sólomente los líderes principales llevan armadura, aunque todos los dragonuts gustan de exhibir joyería, bisutería y trozos de ropa.

Los dragonuts poseen cuatro estadios diferenciados de crecimiento; la forma de su cuerpo se va alterando dentro de cada uno de los estadios, y su grado de responsabilidad se va incrementando también. No es una sorpresa que la forma concreta corporal de cada una de las fases del desarrollo encaje perfectamente con las ocupaciones que tienen que llevar a cabo.

### El Dragonut Explorador (Primer Estadio)

El dragonut explorador (o dragonut coronado) es de talla reducida; posee una cola corta y una cresta arqueada sobre la cabeza. Es vegetariano, y su comida preferida se compone de hojarasca y frutas.

El dragonut explorador posee diferentes patrones de coloración, pero entre todos los colores predomina el pardo. Sus superiores suelen entrenarle en el manejo de la honda para que cace pajaros y conejos; además le inician en el arte de la exploración y de la escaramuza, y le enseñan a comportarse como un esclavo.

Según el estadio va avanzando, la cola va alargándose y el cuerpo va creciendo, pero los cambios más prominentes se producen en la cabeza; ésta se elonga, la cresta se hace más pronunciada, y el pico aumenta su longitud, desarrollándose también los dientes incisivos, ideales para cortar hierba y para comerse la corteza de los árboles. En un momento impredecible, a menudo después de que pasen siglos y después de que el dragonut haya muerto varias veces, éste emerge de su huevo ya en el siguiente estadio: el dragonut guerrero.

Características		Valor Medio	
FUE	2D6	7	Mov.: 3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 9
TAM	2D6	7	Pt.Fatiga: 18
INT	4D6	14	
PER	2D6	7	
DES	2D6+9	16	
ASP	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	1/3(.25)
Pierna D	03-05	02-04	1/3(.33)
Pierna I	06-08	05-07	1/3(.33)
Abdomen	09-11	08-11	1/3(.33)
Pecho	12	12-15	1/4(.40)
Brazo D	13-15	16-17	1/3(.25)
Brazo I	16-18	18-19	1/3(.25)
Cabeza	19-20	20	1/3(.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P
Samarin	2	25	1D4+1	--	2
Chokin	2	25	1D6 --	2	
Honda	2/7	25	1D8 --	--	
Utuma	7	25	1D6+1	25	8

**Habilidades:** Ocultar 25, Esquivar 25, Escondarse 25, Deslizarse en Silencio 25.

**Armadura:** 1 pto. de piel escamosa.

**Magia:** Sólo los dragonuts exploradores y los dragonuts proscritos no usan magia draconiana. En su lugar emplean magia espiritual o hechicería, y se especializan en conjuros como Coordinación, Curación, Dardo Veloz, Disrupción, y Movilidad, o Aumentar Daño, Incrementar DES, Paralizar y Prisa (con habilidades de lanzamiento cercanas al 40%, y con Intensidad alrededor de 25%).

## El Dragonut Guerrero (Segundo Estadío)

El dragonut guerrero (o dragonut picudo) es mayor que el explorador, y además es carnívoro. La cola ya le llega hasta el suelo, y al principio su piel se halla cubierta de escamas y de pequeñas protusiones. Según el estadío va madurando, la piel del dragonut guerrero va endureciéndose hasta convertirse en un material acorazado que suele concentrarse en la espalda, en la porción ventral, en la cola, y en otras partes del organismo. La protusiones pueden convertirse en espinas, nódulos duros o cuernos, dependiendo de factores desconocidos para los humanos. De este modo, los representantes del segundo estadío parecen ser muy diferentes entre sí; sólo se asemejan en que hasta los de aspecto más extravagante parecen bien preparados para el combate. Los patrones de coloración varían enormemente, y las tonalidades pueden ir variando a lo largo del desarrollo del estadío.

Al guerrero dragonut se le encuentra a menudo como guardian o cazador en los nidos de estas criaturas.

La mayor parte de los dragonuts guerreros montan unas criaturas que reciben el nombre de medio-pájaros.

Estos seres tienen plumas y picos, y ponen huevos, pero sus huesos tienen una gran solidez, y en lugar de alas poseen brazos vestigiales. Los dragonuts crían a estos monstruos, que no se encuentran libres en la naturaleza. El medio-pájaro es un ser carnívoro y valiente, que añade aún más fiereza a la figura del dragonut guerrero.

La máxima PER que puede alcanzar un dragonut guerrero es de 21. Cuando alcanza este estadío recibe un klanth ritual, una lanza, y (habitualmente) un medio-pájaro. Hay guerreros que reciben un klanth, una utuma y/o un gami hechos con hueso de dragón. Normalmente, el guerrero dragonut blande su klanth con la mano izquierda y su utuma con la derecha. La honda se descarta en favor de arcos largos especiales.

Características		Valor Medio	
FUE	2D6+12	19	Mov.: 2
CON	3D6+6	16-17	Pt.Golpe: 18
TAM	2D6+12	19	Pt.Fatiga: 36
INT	4D6	14	
PER	12-14	12-14	
DES	2D6+3	10	
ASP	3D6+3	13-14	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	6/5(.25)
Pierna D	03-05	02-04	6/6(.33)
Pierna I	06-08	05-07	6/6(.33)
Abdomen	09-11	08-11	6/6(.33)
Pecho	12	12-15	6/8(.40)
Brazo D	13-15	16-17	6/5(.25)
Brazo I	16-18	18-19	6/5(.25)
Cabeza	19-20	20	6/6(.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P
Klanth	6	50	1D10+1+1D6	50	12
Arco Largo	3/9	50	1D10+1	20	8
Samarin	3	80	1D4+1+1D3	--	2
Chokin	3	80	1D6+1D3	--	2
Utuma D	6	25	1D6+1+1D6	50	8
Utuma I	6	80	1D6+1+1D6	80	8

**Habilidades:** Ocultar 70, Esquivar 70, Escondarse 70, Deslizarse en Silencio 70, Montar Medio-Pájaro 75.

**Armadura:** 6 ptos. de piel escamosa.

**Magia:** Sólo la magia draconiana (excepto para proscritos).

## Medio Pájaro (Aepyornis Draconis)

Características		Valor Medio	
FUE	4D6+18	32	Mov.: 10
CON	2D6+6	13	Pt.Golpe: 20
TAM	4D6+12	26	Pt.Fatiga: 45
INT	3	3	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6+6	16-17	



Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata D	01-04	01-03	4/7(.33)
Pata I	05-08	04-06	4/7(.33)
Abdomen	09-10	07-10	4/7(.33)
Pecho	11-13	11-15	4/9(.40)
Ala D	14-15	16	4/6(.25)
Ala I	16-17	17	4/6(.25)
Cabeza	18-20	18-20	4/7(.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño
Picotazo	8	30 + 14	1D10 + 2D3
Patada	5	30 + 14	1D6 + 2D6

**Habilidades:** Un medio-pájaro puede atacar con el pico y con la pata en el mismo asalto; normalmente usa primero la patada, y después el picotazo. El modificador de daño aplicado al picotazo es la mitad del normal.

**Armadura:** 4 ptos. de plumas en el cuerpo y en la cabeza, y otros 4 ptos. de dura piel en las piernas.

## El Dragonut Noble (Tercer Estadío)

La armadura del segundo estadío y sus armas naturales, son prácticamente reemplazadas en el tercero por adornos, espinas, barbas, bolsas y otros artefactos decorativos y empáticos. Los colores de la piel se hacen más vivos, y aumenta la variedad y el número de las glándulas emisoras de olores.

Los dragonuts nobles dirigen a sus congéneres y les representan; son expertos en el arte de vivir en paz con el mundo exterior. En ciertas regiones reciben el nombre de "sacerdotes de cola".

Son omnívoros. Algunos dragonuts nobles, embajadores en tierras habitadas por los humanos, se han llegado a convertir en excelentes "gourmets".

En este estadío los dragonuts no suelen ya montar los medio-pájaros. Las armas que llevan están hechas casi exclusivamente de hueso de dragón. El gami suele reemplazar a la utuma. Muchos clanes bárbaros de dragonuts no progresan más allá de este estadío.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6 + 6	13	Mov.: 3
CON	3D6 + 6	16-17	Pt. Golpe: 15
TAM	2D6 + 6	13	Pt. Fatiga: 30
INT	4D6	14	
PER	18-20	18-20	
DES	2D6 + 6	13	
ASP	3D6 + 6	16-17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	3/4(.25)
Pierna D	03-05	02-04	3/5(.33)
Pierna I	06-08	05-07	3/5(.33)
Abdomen	09-11	08-11	3/5(.33)
Pecho	12	12-15	3/6(.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/4(.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/4(.25)
Cabeza	19-20	20	3/5(.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P.
Klanth	7	90	1D10 + 1 + 1D4	90	18
Gami	8	40	3D3 + 1D4	50	20
Arco Largo	3/9	90	1D10 + 1	20	8
Samarin	3	90	1D4 + 1 + 1D2	--	2
Chokin	3	90	1D6 + 1D2	--	2

**Habilidades:** Ocultar 90, Esquivar 90, Escondarse 90, Deslizarse en Silencio 90, Montar Medio-Pájaro 90.

**Armadura:** 3 ptos. de piel.

**Magia:** Sólo usan magia draconiana, exceptuando a los raros dragonuts nobles proscritos.

## El Dragonut Gobernante (Cuarto Estadío)

A estos extraños ejemplares casi nunca se les ve fuera de sus propios nidos. En los nidos pequeños suele haber uno, y en las grandes colonias-ciudades puede haber varios. Se desconocen las funciones que desempeñan, de qué se alimentan y qué poderes tienen. Algunos se han llegado a convertir en inmensos dragones para defender sus nidos. El aspecto de un dragonut gobernante (que suelen recibir el nombre de "sacerdote total") es semejante al de un dragonut noble, pero las alas van creciendo progresivamente con la edad, y el tamaño y las habilidades generalmente son superiores.

Presumiblemente un dragonut gobernante se dedica a meditar sobre los secretos de los dragones, preparándose para la metamorfosis final. Un dragonut gobernante se despertará un día convertido en un auténtico dragón, y se marchará de su nido hasta el lugar a donde van los dragones.

Los dragonuts gobernantes tienen alas y son demasiado grandes para montar a los medio-pájaros. Criaturas proscritas de este tipo son casi desconocidas. La PER máxima posible para este estadío es 28.

Características	Valor Medio		
FUE	4D6 + 12	26	Mov.: 4/12 volando
CON	3D6 + 6	16-17	
TAM	4D6 + 12	26	Pt. Golpe: 22
INT	4D6	14	Pt. Fatiga: 43
PER	24-26	24-26	
DES	2D6 + 6	13	
ASP	3D6 + 12	22-23	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	9/6(.25)
Pierna D	03-05	02-03	9/8(.33)
Pierna I	06-08	04-05	9/8(.33)
Abdomen	09-11	06-09	9/8(.33)
Pecho	12	10-13	9/10(.40)
Ala D	13	14-15	9/6(.25)
Ala I	14	16-17	9/6(.25)
Brazo D	15-16	18	9/6(.25)
Brazo I	17-18	19	9/6(.25)
Cabeza	19-20	20	9/8(.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P.
Klanth	5	120	1D10 + 1 + 2D6	120	18
Gami	6	90	3D3 + 2D6	100	20
Arco Largo	3/9	120	1S10 + 1	--	8
Samarin	3	120	1D4 + 1 + 2D3	--	2
Chokin	3	120	1D6 + 2D3	--	2

**Habilidades:** Ocultar 120%, Esquivar 120%, Escondarse 120%, Deslizarse en Silencio 120%.

**Armadura:** 9 ptos. de piel.

**Magia:** Sólomente magia draconiana.

## El Dragonet (Quinto Estadío Opcional)

A veces, un dragonut gobernante rehusa convertirse en dragón y permanece viviendo en la tierra por razones desconocidas. No se conoce la extensión auténtica de los poderes del dragonet, aunque se sabe que los auténticos dragonuts son capaces de matar a sus enemigos con el pensamiento y de modelar la tierra igual que los humanos modelan la arcilla. Generalmente este estadío solo está presente en un asentamiento de dragonuts llamado el Ojo del Dragón, en el Puerto del Dragón, su hogar ancestral.

## Armas de los Dragonuts

Al igual que sus usuarios, las armas utilizadas por los dragonuts requieren alguna explicación. Sólomente los dragonuts proscritos usan escudos. Las posibilidades básicas de habilidades y uso de armas no se dan, ya que los dragonuts recién salidos del huevo se escapan totalmente de esta discusión. Las posibilidades básicas de un humano que quiera usar cualquier arma típica de los dragonuts son siempre de 05%.

**Tabla de Armas de los Dragonuts**

Arma	MR	Daño	PA
Honda	1/MR	1D8	--
Arco Largo	1/MR	1D10 + 1	8
Samarin	1/AC	1D4 + 1	2
Chokin	1/AC	1D6	2
Klanth	2	1D10 + 1	12 o 18
Gami	3	3D3	20
Utuma	2	1D6 + 1	8 o 12

## Descripciones de las Armas

**Honda:** Son hondas normales, solo que el habitáculo del proyectil suele estar fabricado de piel humana o de dragonut.

**Arco Largo:** Está construido de hueso. Sólomente pueden usarlo los dragonuts; para tensarlo se necesita FUE 17 y DES 9.

**Samarin y Chokin:** Son pequeñas armas arrojadas. Son capaces de empalar, y se pueden lanzar tantas como se quiera al mismo tiempo (de uno de los dos tipos). Por cada arma adicional lanzada al mismo tiempo, hay que restar diez percentiles de las posibilidades de impactar de todos los proyectiles arrojados. Si las posibilidades descienden por debajo de 0%, el dragonut no podrá lanzar tantas armas.

**Ejemplo:** Si un dragonut guerrero con un 50% de posibilidades de atacar con Samarin lanza uno de estos proyectiles, las probabilidades de impactar son de un

50%. Si lanza dos a la vez, las posibilidades de impactar se reducen a un 30%. Si lanza tres, las posibilidades bajan a un 20% para cada una de las armas lanzadas, y si lanzara cuatro, a un 10%. El dragonut no podría lanzar 5 samarines a la vez porque sus posibilidades bajarían a cero.

**Klanth:** Un arma hecha con cuchillas de pedernal colocadas sobre un mango de madera, y semejante a las espadas-mazas usadas en el Imperio Azteca. A todos los demás efectos, se debe considerar al klanth como si fuera una espada bastarda. Rara vez los klanths se fabrican con hueso de dragón; en ese caso poseen 18 PA.

**Gami:** Este es un arma captura-espadas con tres prolongaciones, fabricada de hueso de dragón y usada primordialmente como arma de detención. Emplear las reglas de captura de armas descritas con anterioridad en el capítulo del Combate.

**Utuma:** Espada corta de los dragonuts. Suele ser una hoja reforzada de pedernal, aunque a veces se construye a partir de hueso de dragón, en cuyo caso tiene 12 PA.

## La Magia de los Dragonuts

Los dragonuts emplean una magia diferente de la magia espiritual, de la divina, de la hehicería o de los rituales: la magia draconiana. Cuando un dragonut quiere que determinado efecto se produzca, éste tiene lugar en el MR-1. Los efectos no son conjuros: un dragonut simplemente sabe o no sabe como se lleva a cabo un efecto determinado; no necesita memorizarlo. Pero sin embargo los efectos son lo bastante parecidos a los conjuros como para que los humanos piensen que la magia draconiana se compone de estos últimos.

El uso de la magia draconiana entorpece el desarrollo espiritual de un dragonut, y muchas veces éste prefiere morir (y reencarnarse otra vez) antes que usarla. Si el dragonut decide por fin emplearla, lo hará siempre en pequeñas cantidades para mantener su balance espiritual. Los dragonuts que lleven a cabo misiones importantes, lo normal es que la utilicen. Un dragonut espiritualmente impuro puede usar la magia draconiana para evitar una muerte más larga de lo normal (durante la cual sus características pueden disminuir).

## Los Dragonuts Exploradores y la Magia Draconiana

Los dragonuts exploradores no conocen la magia draconiana, por lo que pueden utilizar conjuros convencionales. Sin embargo, deberán olvidar tales conjuros antes de que puedan progresar al estadío siguiente.

## Efectos Para Dragonuts Guerreros

**Armadura Draconiana:** Este efecto absorbe daño a la tasa de 1 PM por pto. de daño. Todo el daño recibido (después de restar las armaduras, las armas que detienen, etc.) es absorbido empleando los PM que sean necesarios; dichos PM se pueden extraer de todas las fuentes disponibles. Ni siquiera los golpes críticos pueden pasar por encima de esta defensa.

**Garra de Dragón:** Este efecto transforma una de las extremidades del dragonut en una garra con dos uñas curvadas y afiladas como dagas. La garra hace un daño

de 2D6 más el modificador de daño de su poseedor. Las posibilidades básicas de golpear son iguales al modificador de manipulación del dragonut, y las de detener, al de agilidad. Naturalmente, esta habilidad se incrementa con la experiencia. Esta garra bloquea 12 PD cuando se usa para detener; dichos PA no disminuyen al recibir daños acumulativamente.

**Fuerza de Dragón:** Este efecto incrementa la FUE del dragonut en un 50% redondeando hacia abajo. De este modo, un guerrero dragonut que tenga FUE 19, si usa este efecto tendrá FUE 28. Se puede combinar con el efecto *Crecimiento*, descrito a continuación.

**Aliento de Fuego:** Este efecto le permite al dragonut escupir fuego como un dragón. Se produce pues un cono de fuego primordial con un alcance en metros igual a la PER del propio dragonut, y que hace 1D10 pto. de daño a los PG totales de cualquier criatura que se halle en su área de efecto. Las víctimas de la llamarada no se pueden cubrir detrás de otro blanco. La armadura les protege de manera normal, pero tanto ésta, como las armas que puedan verse afectadas, pierden 1 PA. Rara vez un dragonut crea una llamarada capaz de hacer 2D10 o más pto. de daño.

**Crecimiento:** Este efecto hace que el TAM del dragonut se incremente en 6 pto., lo cual posiblemente cambie sus modificadores de categoría de habilidades y su modificador de daño, y aumenta en 3 sus PG. El dragonut puede ir utilizando este efecto varias veces en asaltos posteriores para así hacer que su TAM aumente enormemente. Si dicho TAM llega a ser el triple de la FUE de la criatura, el dragonut no podrá moverse por sí mismo.

**Alas:** Al dragonut le crecen unas grandes alas que le permiten volar a una velocidad tres veces superior a la suya normal sobre el suelo (6 para los guerreros y 9 para los nobles). Cuando les crecen alas, las localizaciones de golpe son las mismas que las de los dragonuts gobernantes, los cuales tienen alas permanentemente.

## Efectos y Habilidades Para Dragonuts Nobles

Los nobles pueden utilizar todos los poderes expuestos para los guerreros, y algunos más. A continuación describimos un efecto y una habilidad.

**Colocarse la Armadura:** Esta habilidad no se puede emplear a menos que el dragonut posea una armadura ornamental de hueso de dragón. El uso correcto de la habilidad le permite colocarse dicha armadura al dragonut de un modo ritual en 1D10 + 10 MR. Además, por cada 05% completo que se saque en los dados, la armadura tendrá 1 pto. de absorción de daño hasta el total de las posibilidades de Colocarse la Armadura del usuario.

**Ejemplo:** Un dragonut tiene unas posibilidades de un 25% de Colocarse la Armadura. Su jugador saca un 18 en 1D100, y eso le da al dragonut 3 PA. Si la tirada hubiera sido 25, el dragonut se hubiera beneficiado de 5 PA, y un resultado de 26 le hubiera hecho quedarse sin protección alguna. Por tanto, hasta una cantidad igual a las posibilidades en la habilidad, cuanto más alta sea la tirada, más daño podrá absorber la armadura. Los dragonuts solamente usan esta habilidad en viajes importantes o en batallas trascendentales; la armadura permanece puesta hasta que la misión concluye. Esta habilidad se puede incrementar por experiencia.

**Explosión Espiritual:** Este es un efecto ofensivo. Los PM del dragonut se enfrentan con los del blanco cuando el primero lanza un verde rayo de energía. Si el dragonut vence, el blanco pierde 2D6 PM personales; si sus PM llegan a cero, la víctima queda inconsciente.

## Magia Draconiana y Dragonuts Gobernantes

Estos egregios seres tienen acceso a toda la magia empleada por los estadios inferiores, además de algunos efectos más, pero como se les ve tan de tarde en tarde, estos últimos no han sido descritos.

## Elefante (*Loxodonta Africanus*)

El elefante descrito a continuación pertenece a la variedad africana. El elefante indio (*Elephas Maximus*) es menor (TAM 6D6 + 30), y sus colmillos son mucho más cortos. El ya extinto elefante de bosque africano usado por Aníbal era aún más pequeño (TAM 6D6 + 24).

Los elefantes viajan en manadas y viven en las llanuras tropicales; a veces se adentran en zonas boscosas. Cuando la manada se halla pastando, sus individuos suelen disgregarse temporalmente. En ocasiones, un elefante es expulsado de la misma debido a su mala naturaleza, y se convierte en un macho solitario. Los elefantes ayudan y protegen a los camaradas heridos, a diferencia de la mayoría de los animales gregarios.

Los ya extintos mamuts y mastodontes se asemejaban a los elefantes modernos, aunque algunas de sus variedades eran aún mayores. Ciertos mamuts y mastodontes lucían un poblado pelaje, y podían sobrevivir en climas más fríos que sus descendientes modernos. Sus costumbres eran similares, e indudablemente también se reunían en manadas para recorrer el mundo primitivo.

Los elefantes son animales muy inteligentes, y aprenden con mucha rapidez; esta es una de las razones por las que se teme tanto a los machos solitarios. Cuando es herido un elefante puede convertirse en un auténtico *berserk*, y por ello no suelen ser adecuados para su uso en combate. Los elefantes requieren una manutención bastante costosa: un elefante indio macho adulto se come 225 kgs. al día de heno, fruta, grano y follaje.

Características		Valor Medio	
FUE	6D6 + 24	45	Mov.: 6
CON	3D6 + 16	26-27	Pt. Golpe: 40
TAM	6D6 + 32	53	Pt. Fatiga: 72
INT	6	6	
PER	2D6 + 6	13	
DES	3D6	10-11	
Localización Golpe		D20	Puntos
Pata TD		01-02	8/14
Pata TI		03-04	8/14
Cuartos T		05-08	8/17
Cuartos D		09-12	8/17
Pata DD		13-14	8/14
Pata DI		15-16	8/14
Trompa		17	4/11
Cabeza		18-20	8/14
Arma	MR	%Ataque	Daño
Trompa	6	50 + 6	Atrapa
Encabritar	6	25 + 6	2D8 + 5D6
Pisotear	6	50	10D6
Colmillo	6	25 + 6	5D6



**Notas:** Un elefante puede atacar una sola vez por asalto. Si la trompa agarra a una víctima, ésta podrá intentar escapar enfrentando su FUE con la mitad de la FUE del elefante. La trompa no hace daño alguno por sí misma, pero cada asalto que pase después del inicial en que la víctima quedó atrapada, ésta puede ser atacada por cualquiera de los demás ataques del elefante con unas posibilidades de éxito del 100%. Los elefantes indios carecen del ataque de colmillo.

El daño hecho por el colmillo es igual al mod. de daño del elefante. El colmillo puede empalar.

**Habilidades:** Oler Intrusos 50 + 7, Escuchar 50 + 7.

**Armadura:** 8 pts. de dura piel excepto en la trompa, que solo posee 4 pts.

## Elementos

En RQb ya se describieron las características generales de estas entidades del Otro Mundo. También se describió a las salamandras como ejemplo típico de elemento. A continuación, pasamos a hablar de los otros cuatro elementos básicos: gnomos, ondinas, silfos y sombras.

## Gnomos

Los gnomos no pueden moverse a través de piedra o roca sólida, y por tanto tampoco se les puede invocar si uno se halla en una estancia totalmente rodeada de este tipo de materiales. Sin embargo, a los gnomos sí les gustan los terrenos muy pedregosos. Los gnomos pueden moverse directamente a través del terreno, dejando a su paso un rastro de tierra removida. No pueden abandonar su hábitáculo terrestre; toman el aspecto de remolinos térreos, como si el suelo pulsara con vida propia.

**Capacidades:** Un gnomio puede abrir pozos en el suelo, hacer túneles, y encontrar objetos enterrados. También se les puede emplear para mantener objetos clavados en la tierra, para evitar derrumbamientos en pasadizos de techos inseguros, o para construir elevaciones en el terreno (de un tamaño no superior al del elemento). Los gnomos tienen gran cantidad de usos caseros, como desenraizar árboles, arar campos, y limpiar los cimientos de una casa. En combate, los gnomos pueden usarse para minar o construir fortificaciones. Todo ello hace que quizá sean el más útil de todos los elementos.

Un gnomio puede transportar a una persona mientras "nada" a través de la tierra si su FUE es suficiente como para transportarla. Bajo tierra no hay aire, y la persona en cuestión deberá someterse a las típicas tiradas de CON para evitar la asfixia. El gnomio solamente puede transportar de este modo a individuos que no se resistan. Puede transportar también a varias personas siempre que tenga FUE suficiente como para llevarlas a todas.

**Formas de Ataque:** Estos horrores deslizantes pueden atacar a 10 pts. de TAM o fracción por cada m<sup>3</sup> que posean. Pueden atacar a más de un individuo si tienen bastante volumen.

En combate, el gnomio intenta aprisionar a sus oponentes, abriendo un pozo bajo sus pies de un volumen no superior al del propio gnomio. Si un gnomio posee 1 m<sup>3</sup> por cada 10 pts. de TAM de su víctima, solamente podrá cubrir sus piernas. Si son 3 los metros cúbicos que tiene el gnomio por cada 10 pts. de TAM de su oponente, éste quedará cubierto hasta el cuello, y se verán afectados también su pecho y abdomen. Y si el gnomio tiene 5 o más metros cúbicos por cada 10 pts. de TAM de su

enemigo, éste quedará totalmente cubierto, y todas sus localizaciones se verán afectadas. En este último caso, la víctima se asfixiará siguiendo las reglas habituales además de recibir daño.

Tras encerrar a una víctima, el gnomio cierra el pozo, haciendo un daño igual a su modificador de daño (el cual se calcula con la FUE x2, en lugar de con la suma de FUE y TAM) a todas las localizaciones cubiertas. Este ataque solamente podrá llevarse a cabo en terrenos pedregosos y compactos (nunca en terrenos arenosos o fangosos); cada terreno solamente resistirá un ataque, ya que la tierra y las piedras ya pulverizadas, han quedado inútiles para un segundo intento.

En cualquier caso, la víctima queda atrapada por el gnomio, y deberá superar la FUE de éste con la suya en la tabla de resistencia si quiere escapar de la presa.

Si un gnomio no posee modificador de daño, o ataca a una víctima en un terreno poco propicio, se limitará a atraparla sin causarle daño. Para escapar, la criatura atrapada también intentará una tirada de FUE - FUE.

**Estadísticas:** Cada metro cúbico de TAM le da a un gnomio 1D6 + 6 FUE, 2D6 + 6 PG, y 1D6 PER. Los gnomos se mueven a 1 m./MR. Cuando el gnomio ataca, abre el pozo en el MR-1 y lo cierra (causando daño) en el MR-10.

## Ejemplos de Gnomos

Características	Valor Medio
FUE	1D6 + 6 9-10
TAM	1 metro cúbico
PER	1D6 3-4
PG	2D6 + 6 13
Mov.	1
Mod. Daño	0

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 18 28-29
TAM	3 metros cúbicos
PER	3D6 10-11
PG	6D6 + 18 39
Mov.	1
Mod. Daño	3D6

Características	Valor Medio
FUE	10D6 + 60 95
TAM	10 metros cúbicos
PER	10D6 35
PG	20D6 + 60 130
Mov.	1
Mod. Daño	11D6

## Ondinas

Las ondinas pueden formarse con cualquier fluido que tenga al menos un 90% de agua. Es posible formar ondinas con vino aguado, leche, orina, etc. Las ondinas avanzan sobre la tierra como si fueran enormes amebas líquidas, y se mueven a través de las aguas como corrientes vivientes.

**Capacidades:** Una ondina se puede autopurificar de sedimentos, aceites insolubles, y partículas, si se detiene y reposa durante un turno entero. No puede librarse con este procedimiento de posibles productos químicos que lleve disueltos (como sal), ni de líquidos miscibles (como alcohol).

Una ondina puede impulsar a un barco a través de las aguas. También puede transportar criaturas u objetos (tanto por encima del agua, permitiendo así la respiración, como por debajo), siempre que posea bastante FUE como para aguantar el TAM de la carga.

**Formas de Ataque:** Una ondina ataca en tierra envolviendo a sus adversarios, e intentando introducirse en sus vías respiratorias. Es necesario emplear las reglas de asfixia típicas, pero la víctima comienza las tiradas en CON x3. Como es habitual, los personajes que fallen una tirada recibirán un daño de 1D8 PD por asalto. Una ondina puede envolver 10 pto. de TAM por cada metro cúbico que posea.

Bajo el agua, pueden aplastar a sus víctimas contra el fondo, haciéndolas 1D6 PD por metro cúbico que posean. La víctima puede resistirse a la FUE de la ondina con la suya propia. Una ondina puede atacar a varias víctimas a la vez dividiendo su FUE entre ellas.

Las ondinas pueden también asfixiar en el agua a seres con branquias extrayendo el oxígeno de las mismas; en este caso, las tiradas de CON empiezan normalmente, es decir en CON x10.

**Estadísticas:** Las ondinas tienen 2D6 FUE, 1D6 PER, y 1D6 + 6 PG por cada metro cúbico de volumen. Nadan a una velocidad de 6 m./MR, o reptan por el suelo a 2 m./MR. Los ataques de las ondinas se realizan en el MR-10 del asalto en que atrapan a su víctima.

#### Ejemplos de Ondinas

Características	Valor Medio
FUE 2D6	7
TAM 1 metro cúbico	
PER 1D6	3-4
PG 1D6 + 6	9-10
Mov. 6/2	6/2

Características	Valor Medio
FUE 6D6	21
TAM 3 metros cúbicos	
PER 3D6	10-11
PG 3D6 + 18	28-29
Mov. 6/2	6/2

Características	Valor Medio
FUE 20D6	70
TAM 10 metros cúbicos	
PER 10D6	35
PG 10D6 + 60	95
Mov. 6/2	6/2

## Silfos

Los silfos son un elemento del que se puede disponer prácticamente en cualquier sitio, salvo bajo el agua o en el espacio exterior. Son seres tangibles, formados de algo semejante a "aire sólido". Los silfos no poseen un volumen constante; su TAM numérico sirve más que nada para ver cuanto daño es capaz de hacer en combate.

**Capacidades:** Un silfo puede transportar por los aires a objetos o criaturas cuyo TAM total no supere la FUE del mismo. Puede crear brisas y pequeños remolinos de aire. También puede incrementar la velocidad de un velero hinchando sus velas.

**Formas de Ataque:** Un silfo combate levantando a sus enemigos del suelo y dejándolos caer. Puede levantar a una serie de víctimas cuyo TAM total no exceda su FUE; estas víctimas son levantadas a una altura de 3 m. por cada metro cúbico que tenga el silfo en cuestión, y arrojadas desde allí. Aquí se emplean las reglas de caída habituales (1D6 PD por cada 3 m. de caída).

Un oponente puede resistirse con su FUE a la del silfo, evitando así ser elevado. En lugar de ello, también puede intentar golpear con sus armas al elemento, esperando destruirle antes de que éste le levante. Un silfo puede levantar más de una víctima si divide su FUE entre todas ellas.

**Estadísticas:** Los silfos tienen 2D6 FUE, 1D6 PER, y 1D6 PG por metro cúbico. Vuelan a una velocidad de 10 m./MR. Su ataque tiene lugar en el MR-10 del asalto en que agarra a su presa.

#### Ejemplos de Silfos

Características	Valor Medio
FUE 2D6	7
TAM 1 metro cúbico	
PER 1D6	3-4
PG 1D6	3-4
Mov. 10	10

Características	Valor Medio
FUE 6D6	21
TAM 3 metros cúbicos	
PER 3D6	10-11
PG 3D6	10-11
Mov. 10	10

Características	Valor Medio
FUE 20D6	70
TAM 10 metros cúbicos	
PER 10D6	35
PG 10D6	35
Mov. 10	10

## Sombras

Las sombras deben formarse de las tinieblas más absolutas, aquellas en las que no brilla luz alguna. Una vez formadas, son como agujeros oscuros capaces de moverse a voluntad, incluso a plena luz del día. Las sombras son de un color totalmente negro. Sólo la más potente de las luces puede penetrarlas en parte.

**Capacidades:** Las sombras pueden sofocar luces pequeñas, como las de velas o linternas. También pueden esconder objetos en su interior.

Cualquiera que se halle totalmente envuelto por una sombra se encontrará privado desde el punto de vista sensorial: el tacto y el oído quedan entumecidos, la visión es imposible, y el aire helado entorpece el olfato. Así, una sombra no solamente bloquea la visión, sino también el Sentido Oscuro de los trolls y el Sentido Terrestre de los enanos. Este efecto es automático y no se puede bloquear.

**Formas de Ataque:** Pueden agredir a una víctima usando un ataque especial de terror; para ello enfrentan sus PM a la CON del blanco. La sombra deberá estar en contacto con su oponente, englobándole al menos parcialmente, para que este ataque sea efectivo.

La sombra solo puede usar su ataque de terror contra una víctima determinada una vez por turno completo. Los seres inconscientes son inmunes a este ataque.

### Tabla de Exito del Ataque de Terror

Nivel de Exito	Resultado
Crítico	La víctima muere.
Especial	La víctima se desmaya durante 20-CON asaltos. Además, para sobrevivir al shock deberá hacer una tirada menor o igual a su CON x5.
Simple	La víctima queda Desmoralizada (ver conjuero espiritual) durante 20-CON asaltos.
Fallo	No hay efecto alguno en criaturas de INT normal. Las criaturas de INT fija quedan Desmoralizadas 20-CON asaltos.
Pifia	No hay efecto alguno.

Además, las sombras producen un frío intenso que puede dañar a los personajes que se hallen completamente envueltos por el elemento. La sombra puede envolver 10 pto. de TAM de oponentes por cada metro cúbico poseído.

Cada asalto en que una víctima se halle totalmente envuelta por una sombra, recibirá 1 pto. de daño por frío en una localización de golpe al azar. Ni las armaduras, ni los vestidos podrán proteger contra este daño mágico.

Una sombra puede combinar el ataque de terror con el de frío en el mismo asalto.

**Estadísticas:** Las sombras tienen 1D6 FUE, 1D6 PER, y 1D6 PG por cada metro cúbico de volumen. Se mueven a 6 m./MR, bien volando, bien arrastrándose por el suelo. Su ataque de terror tiene lugar en cuanto tocan a su víctima. El daño debido al frío mágico se contabiliza en el MR-10 del asalto en que la víctima haya sido totalmente engullida.

#### Ejemplos de Sombras

Características	Valor Medio
FUE 1D6	3-4
TAM 1 metro cúbico	
PER 1D6	3-4
PG 1D6	3-4
Mov. 6	6

Características	Valor Medio
FUE 3D6	10-11
TAM 3 metros cúbicos	
PER 3D6	10-11
PG 3D6	10-11
Mov. 6	6

Características	Valor Medio
FUE 10D6	35
TAM 10 metros cúbicos	
PER 10D6	35
PG 10D6	35
Mov. 6	6

## Elfo (Dendro Sapiens)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de experiencia previa necesarios para crear un aventurero elfo.

Todas las profesiones élficas obtienen el mismo equipo que sus contrapartidas humanas bárbaras. Sin embargo, todos los posibles bienes animales recibidos se convierten en vegetales. Los Jardineros Elficos reciben el mismo equipo que los Granjeros Humanos Bárbaros.

Los elfos también aprenden magia como sus equivalentes humanos bárbaros. A todos se les considera iniciados de su propio culto especial desde los 15 años.

#### Tirar 1D100

01	Artista
02-06	Fabricante
07-11	Guerrero
12-95	Jardinero
96	Noble
97-00	Sacerdotisa

### Artista Elfo

**Habilidades:** Las mismas que las del Artista Humano Civilizado, aunque carece de Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En su lugar posee Con. Vegetal x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, y Escondarse x2.

### Fabricante Elfo

**Habilidades:** Hablar Otro Idioma x2, Fabricación x5, Valoración de Objetos x2, Primeros Auxilios x3, Con. Elfico x3, Con. Vegetal x3, Con. Animal o Con. del Mundo x1, Ocultar x4, Inventar x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Escondarse x2, Ataque con Arma 1M x1, Esquivar x2.

Tirar 1D100 en la tabla siguiente para determinar a qué campo concreto de la fabricación se dedica el personaje:

01-10	Cocinero
11-15	Curtidor
16-35	Herbalista
36-40	Herrero (En Bronce)
41-80	Maderero
81-00	Tejedor

### Guerrero Elfo

**Habilidades:** Primeros Auxilios x1, Con. Vegetal x3, ceremonia o invocación o Encantamiento x1, Ocultar x3, Escuchar x2, Otear x2, Escondarse x5, Deslizarse en Silencio x5, Ataque con Arco x4, Ataque con Arma 1M x2, cualquier Detención o Esquivar x3.

### Jardinero Elfo

**Habilidades:** Primeros Auxilios x2, Con. Animal x1, Con. vegetal x5, Con. del Mundo x3, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Inventar x2, Escuchar x2, Otear x3, Buscar x3, Escondarse x2, Deslizarse en Silencio x2, Ataque con Arco x2, Ataque con Arma 1M x2, Esquivar x1.



## Noble Elfo

**Habilidades:** Habla Fluida x1, Oratoria x2, Hablar el Propio Idioma x1, Hablar Otro Idioma x1, Primeros Auxilios x1, Con. Elfico x2, Con. Vegetal x3, Con. del Mundo x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Escuchar x1, Otear x2, Buscar x1, Escondarse x4, Ataque con Arco x5, Ataque con Arma 1M x2, Esquivar x2.

## Sacerdotisa Elfica

**Habilidades:** Igual que las del Sacerdote Humano Civilizado, aunque carece de Montar, Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En su lugar tiene Con. del Mundo x2, Con. Vegetal x3, y Escondarse x2.

## Enano (Lithanthropos Mostali)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de experiencia previa necesarios para crear un aventurero enano.

### Tirar 1D100

01-70	Fabricante
71-74	Hechicero
75-78	Ladrón
79-80	Mercader
81	Noble
82-00	Soldado

**Magia y Equipo:** Todos los enanos usan la hechicería como sistema de magia nativo, y tienen el mismo acceso a dichos conjuros que los humanos civilizados. Todas las profesiones de los enanos les dan el mismo equipo que sus equivalentes humanos civilizados, con la diferencia de que un enano no recibe nunca animales vivos y siempre obtiene una cantidad de dinero y bienes doble a la enunciada.

## Fabricante Enano

**Habilidades:** Igual que para el Fabricante Humano Civilizado, con la salvedad de que a todos los enanos a los que les correspondería trabajar la madera o el cuero, se les asignan en su lugar las profesiones de albañil y armero respectivamente. Además carecen de Arrojar, Ataque de Puño, Ataque de Daga, y Ataques y Detenciones con Lanza 2M. En su lugar poseen Con. Mineral x5, y Ataque y Detención con Martillo x1.

## Hechicero Enano

**Habilidades:** Igual que para el Hechicero Humano Civilizado, aunque carece de Habla Fluida y Ataque de Daga, y en su lugar ganan un x3 en lugar de un x1 en su Fabricación y en su Con.

## Ladrón Enano

**Habilidades:** Tregar x2, saltar x1, Habla Fluida x2, Valoración de Objetos x4, Con. Enano x2, Con. Mineral x3, Ocultar x3, Trucos de Manos x3, Inventar x3, Escondarse x2, Deslizarse en Silencio x2, Ataque con Espada Corta o con Martillo x2, y Detención con Arma Apropia o esquivar x2.

## Mercader Enano

**Habilidades:** Igual que para el Mercader Humano Civilizado, aunque carece de Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En su lugar posee Fabricación (Herrería) x2 y Con. Mineral x3.

## Noble Enano

**Habilidades:** Fabricación (Herrería) x2, Fabricación (Armero) x3, Oratoria x3, Hablar el Propio Idioma x1, Valoración de Objetos x5, Con. Enano x2, Con. Mineral x4, Otear x2, Buscar x1, Ataque con Arma 1M x4 y Detención con Escudo x4, o bien Ataque con Arma 2M x4 y Detención x4.

## Soldado Enano

**Habilidades:** Fabricación (Armero) x3, Primeros Auxilios x1, Con. Mineral x3, Ocultar x2, Inventar x3, Escuchar x2, Otear x2, Ataque con Ballesta x5, Ataque con Arma 2M x5 y Detención x5, o bien Ataque con Arma 1M x5 y Detención con Escudo x5.



## Enjambre de Insectos (Apis Mellifera & co.)

Los insectos de tamaño normal pueden ser tan peligrosos para los aventureros como los de tamaño gigante. Ejemplos de los primeros pueden ser los nidos de avispas, los enjambres de avispas, y las abejas enfurecidas.

A los insectos con aguijón no les encuentra en latitudes muy septentrionales, pero en los climas más cálidos abundan por doquier. No suelen apartarse de su camino para dedicarse a picar o a molestar a un grupo de torpes humanos, pero si su colmena es amenazada, estos ruidosos insectos pueden salir de su interior y lanzarse en persecución de sus atacantes.

Estas criaturas tan pequeñas no necesitan característica alguna; solamente necesitamos describir los efectos de su ataque. El tamaño del enjambre es el que determina el número de aguijones que impactan cada asalto:

Aguijones	Tamaño del Enjambre
1D6	muy pequeño (pequeño nido de avispas)
2D6	pequeño (nido grande de avispas, panal pequeño)
4D6	grande (nido de avispas muy grande, panal mediano)
6D6	muy grande (panal grande)
8D6	enorme (panal muy grande)

Cada personaje atacado por un enjambre de insectos recibe cada asalto el número de aguijonazos correspondiente hasta que logra escapar. Las ropas gruesas restan

dos aguijonazos por cada dado del número total sufrido en un asalto. La armadura normal de combate resta un solo aguijonazo por dado. Ropas gruesas y armaduras combinadas no restan más de dos aguijonazos por dado. Las ropas especialmente acolchadas para recibir este tipo de picaduras, restan tres aguijonazos por dado. Los equipos especiales que usan los cuidadores de abejas (los cuales solamente se hallan disponibles en ciertas áreas civilizadas) restan 4 picaduras por dado. La magia protectora resta un aguijonazo por dado por cada tres puntos de conjuro.

Hay que contabilizar el número total de picaduras que sufre la víctima en cuestión después de que los insectos hayan sido ahuyentados o hayan terminado de picarla a gusto; este número total se divide por el factor venenoso de la especie de insectos concreta:

Insecto	Factor Venenoso	Tamaño del Enjambre
Abejas Domésticas	20	2D6 a 8D6
Avispones	15	1D6 a 4D6
Abejorros	15	2D6 a 4D6
Avispas	20	1D6 a 2D6
Hormigas Soldado	10	6D6 a 12D6
Hormigas Rojas	15	4D6 a 8D6
Hormigas Bulldog	5	1D6 a 3D6

El número total de aguijonazos dividido por el factor venenoso nos da la POT del veneno introducido en el cuerpo de la víctima. Después de 1D6 horas desde la primera picadura, la CON de la víctima se enfrenta normalmente a la POT total del veneno. Si la CON vence en la tirada de resistencia, la mitad de la POT se recibe como daño a los PG totales. Si no, toda la potencia pasa a dañar los PG totales.

## Escarabajo Gigante (Carabus sp.)

Existen miles de especies de escarabajos. A continuación describimos a una variedad activamente carnívora. Posee una coraza de color negro brillante, ojos oscuros y protuberantes, y unas mandíbulas provistas de dientes afilados que se cruzan frontalmente.

Este tipo de escarabajos habita en los bosques, en donde caza cualquier presa. Si un escarabajo ataca a un grupo de aventureros, lo hará de forma increíblemente feroz y luchará hasta la muerte. Si consiguiera matar a un caballo o a un hombre, intentaría arrastrar a su presa para devorarla en algún lugar aislado.

Características	Valor Medio
FUE	2D6 + 12
CON	3D6 + 6
TAM	3D6 + 6
INT	2
PER	1D6 + 6
DES	2D6 + 6
Mov.:	6
Pt. Golpe:	16-17
Pt. Fatiga:	36

Localización de Golpe	D20	Puntos
Pata TD	01	6/3
Pata TI	02	6/3
Pata CD	03	6/3
Pata CI	04	6/3
Abdomen	05-09	6/8
Torax	10-13	6/8
Pata DD	14	6/3
Pata DI	15	6/3
Cabeza	16-20	6/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	50 + 0	1D10 + 1D6

**Nota:** El mordisco del escarabajo puede empalar.  
**Habilidades:** Otear 60-4, Rastrear 30-4.  
**Armadura:** 6 ptos. de quitina.

## Espectro

Un espectro es un fantasma que se crea cuando los sentimientos de una persona al morir son de una gran frustración y de un odio profundo. Los espectros son seres malignos que odian a todas las criaturas vivas. Su aspecto es el de formas fantasmagóricas de aspecto pútrido y esquelético. A menudo su aparición se ve precedida de una súbita corriente de frío y maloliente.

Los espectros habitan en ruinas, templos abandonados, lugares encantados y en el plano espiritual. Normalmente se hallan ligados al lugar de su muerte.

Un espectro solamente posee INT y CON. Sus ptos. de golpe son iguales a su CON. A un espectro solo se le puede dañar con magia. Si se golpea a un espectro con una espada encantada con un conjuro de *Cuchilla Afilada-4*, éste recibirá 4 ptos. de daño, y si se le golpea con un arma que posea un conjuro de *Cuchilla Ignea*, recibirá 3D6 ptos. de daño. Una *Espada Auténtica*, le haría el daño correspondiente a la misma. Si un espectro pierde todos sus PG o PM, se ve devuelto al plano espiritual, siendo muy improbable que pueda regresar a la tierra.

Los conjuros de tipo emocional, *Desmoralización*, *Confusión*, *Estupefacción*, no afectan a los espectros.

Hay tres variedades de espectros; uno ataca a la FUE, otro a la INT, y el restante a la CON. Enfrenta los PM del espectro a la característica en cuestión del blanco en la tabla de resistencia. Si vencen los primeros, la víctima recibe 1D6 PD directamente en una localización de golpe cualquiera (tabla de proyectiles). Las armaduras y las protecciones mágicas no ayudan contra este daño, pero un *Bloqueo Espiritual* o una *Pantalla Espiritual* reducirán las posibilidades de éxito del espectro. Esto se considera una forma especial de combate espiritual.

Un espectro de los que afectan a la FUE ataca con el toque helado y debilitante de sus garras espectrales; los espectros que afectan a la INT entumecen el cerebro y desgarran el cuerpo con los espantosos horrores y sufrimientos de la propia muerte de la persona que se convirtió en espectro; los que afectan a la CON atentan a su víctima con una presa penetrante, haciendo que se contraigan sus entrañas.

Si la víctima de un espectro está dormida, inconsciente, incapacitada o con cero PM, y éste logra vencerla en el ataque correspondiente, entonces en lugar de 1D6 PG, ésta pierde 1D6 ptos. de la característica atacada, y el espectro gana 1 PM por cada pto. de característica absorbido. Esto no es considerado como un tipo de combate espiritual.

Todos los ataques de un espectro tienen lugar en el MR-1.

Características		Valor Medio		
CON	6D10	33	Mov.:	PM
INT	2D6 + 6	13	PM:	3D6 + 6
Localización de Golpe			D20	Puntos
Espectro		01-20	Todos	

**SOLO POSEE ATAQUES ESPECIALES**

**Armadura:** Ninguna, pero solamente se le puede golpear con magia.

## Espíritus

Los espíritus que pasamos a describir bajo este epígrafe son los espíritus de la curación, los espíritus de la enfermedad, los espíritus de INT, los espíritus de magia, los espíritus de las pasiones y los espíritus de PER. De modo separado, al final de la discusión se hace una breve alusión a otros tipos de espíritus, a los espíritus de culto y a los demonios. No hay que olvidar que en *RQb* ya se describieron los espíritus de conjuros, por lo que no se repetirán aquí. Fantasmas, espectros, kon-kones, ninfas, y elementos, son criaturas del Otro Mundo que a menudo reciben también el nombre de espíritus; cada una de ellas se describe por separado, bien en este mismo volumen, bien en *RQb*.

En el plano espiritual hay tantos tipos distintos de espíritus, como especies diferentes de animales y plantas hay en el plano mundano. Cada uno de los tipos de espíritu existentes, es, en sí mismo, una especie aparte. En esta breve exposición se han agrupado varios tipos de espíritus dentro del mismo encabezamiento por simple conveniencia. Ninguno de los seres aquí descritos tiene TAM de ninguna clase. Algunos pueden iniciar un combate espiritual y otros no.

Todos estos espíritus viven normalmente en el Otro Mundo; solo se les encuentra en el plano mundano cuando son invocados por algún mago.

Después de las respectivas descripciones, se dan las características típicas del tipo de espíritu en cuestión. Naturalmente, un espíritu en particular puede ser más o menos poderoso que los de tipo medio aquí enunciados. Esta clase de variaciones son cosa del Master.

## Espíritus de la Curación

Estos espíritus tienen solo PER. Los de la curación son capaces de iniciar un combate espiritual, pero sólo con espíritus de la enfermedad que estén poseyendo de manera encubierta a un determinado individuo, causándole así una enfermedad concreta. Si el espíritu de curación consigue llevar a cero los PM del espíritu de la enfermedad, puede obligarle a abandonar el cuerpo que está poseyendo. Una vez conseguido esto, el espíritu de la curación regresa también al plano espiritual, ya que no puede poseer un cuerpo de manera permanente.

Si se emplea uno de estos espíritus sobre alguien que se halle enfermo por otros motivos que no sean los de posesión por un espíritu de la enfermedad, entonces la PER del espíritu empleado se añade a las posibilidades de éxito de la siguiente tirada que haga el aventurero para determinar la evolución de la enfermedad en cuestión. El espíritu da su PER como porcentaje para intentar la curación, aunque las posibilidades normales de éxito fueran de un 0%. El espíritu permanecerá entonces con la víctima hasta que la tirada de resistencia se lleve a cabo con éxito, y luego se marcha, aunque la víctima esté enferma aún.

Características	Valor Medio
PER 4D6	14 Mov. = PER

## Espíritus de la Enfermedad

Existen varios tipos de espíritus de la enfermedad. La única característica que poseen es PER, y cada uno de ellos porta una enfermedad específica. P. ej., el espíritu de la enfermedad que atacó a Cormac (ver *RQb*, capítulo de *Introducción a la Magia*) en la granja en ruinas

se podría describir adecuadamente diciendo que tenía una PER de 15, y portaba la Enfermedad Degenerativa.

Los espíritus de la enfermedad son capaces de iniciar combate espiritual. En caso de que consigan vencer, podrán poseer encubiertamente el cuerpo de su víctima.

Un espíritu de la enfermedad ataca enfrentando sus PM contra una de las características de su víctima. Si consigue vencer, la víctima pierde 1D3 PM, pero no pto. de característica, aunque quizá los pierda más tarde si el espíritu le posee. Dicha víctima se resiste a estos ataques a través del combate espiritual normal, con el que puede reducir los PM del espíritu.

Una vez que el espíritu haya reducido a cero los PM de su víctima, pasa a poseerle, lo cual tiene distintas consecuencias según el espíritu en cuestión.

Los cinco tipos principales de enfermedad se explican a continuación por separado.

**Espíritu de la Enfermedad Degenerativa:** Este espíritu ataca la FUE. Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de FUE al día.

**Espíritu de los Escalofríos Insidiosos:** Este espíritu ataca la CON. Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de CON al día.

**Enfermedad de la Fiebre Cerebral:** Este espíritu ataca la INT. Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de INT al día. No puede atacar a seres con INT-fija.

**Enfermedad de la Degeneración del Espíritu:** Este espíritu ataca la PER (no a los PM). Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de PER al día.

**Enfermedad de Las Convulsiones:** Este espíritu ataca la DES. Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de DES al día.

Características	Valor Medio
PER 3D6 + 6	16-17 Mov. = PER

## Espíritus de INT

Los espíritus de INT, tienen INT y PER. No pueden iniciar combate espiritual.

Si a un espíritu de este tipo se le atrapa en un encantamiento de ligadura, el usuario del objeto podrá usar su INT para almacenar conjuros espirituales o de hechicería. De una manera efectiva, dicha INT se une a la del propio usuario para ayudarlo a memorizar sus conjuros; si bien los hechiceros no la pueden emplear como INT-libre, sí les puede ayudar a liberar parte de la suya propia.

El simple hecho de lanzar un conjuro de control sobre un espíritu de este tipo no da opción a usar su INT; al espíritu se le debe Encantar.

De este modo, solamente puede utilizar un espíritu de INT un shamán que lo atrape en su *fetch*, o algún mago que lo encierre en un objeto encantado con un conjuro de ligadura para espíritus de INT.

Los PM del espíritu no pueden usarse para impulsar conjuros, y dicho espíritu no puede lanzar magia de ningún tipo.

Características	Valor Medio
INT 1D6	3-4 Mov. = PER
PER 2D10	11



## Espíritus de Magia

Los espíritus de magia poseen INT y PER. Pueden memorizar y lanzar conjuros. No pueden iniciar un combate espiritual.

Los espíritus de magia son de las criaturas más comunes del Otro Mundo. El dueño de un objeto que tenga ligado un espíritu de magia no puede usar los PM de éste para lanzar conjuros, ni puede almacenar sus propios conjuros en la INT de la criatura. Sin embargo, sí puede ordenarle al espíritu que lance los conjuros que conoce en cualquier momento.

Características	Valor Medio
INT	3D6
PER	3D6 + 3
	10-11
	13-14
	Mov. = PER

**Magia:** Estos espíritus conocen 1D6 pto. de conjuro de magia espiritual, magia divina o hechicería; el número de conjuros de magia espiritual y de hechicería que conocen se ve limitado por su INT. Sólomente conocerán un tipo determinado de conjuro. Si supieran conjuros divinos, recuperarían su uso del mismo modo que lo hace un sacerdote.

## Espíritus de las Pasiones

Los espíritus de las pasiones sólomente poseen PER, y pueden iniciar combate espiritual. Existen varios tipos de espíritus de las pasiones; la mayoría de ellos enfrentan sus PM contra la INT de su víctima. Si consiguen vencerla en una tirada de resistencia, dicha víctima perderá 1D3 PM; ésta se defiende del ataque por medio del habitual combate espiritual, enfrentando sus PM con los del espíritu. Si el espíritu de las pasiones consigue reducir a cero los PM de su adversario, podrá poseerle encubiertamente, afectándole con una dolencia emocional o mental que varía según la naturaleza del propio espíritu. A continuación se describen algunos ejemplos de espíritus de las pasiones.

**Espíritus del Miedo:** Los espíritus del miedo tienen el aspecto de insondables pozos negros flotando en el aire, con un rostro pálido que se asoma al exterior, y unas manos esqueléticas que intentan aferrar a su víctima.

Si un espíritu de este tipo consiguiera poseer de forma encubierta a su adversario, éste se vería permanentemente Desmoralizado (ver el conjuro espiritual) hasta que el espíritu fuera exorcizado.

**Espíritus de la Locura:** Un espíritu de la locura aparece como un remolino de aire espectral, con un rostro en su centro que grita o se ríe histéricamente.

Si un espíritu así logra poseer encubiertamente a su víctima, ésta sufrirá ataques temporales de locura. En cualquier situación comprometida, y al menos una vez al día en cualquier caso, el espíritu enfrentará sus PM con los de su huésped. Si vence el espíritu, la víctima queda incapacitada durante 1D20 horas, gritando, riendo, o delirando inconsciente.

**Espíritus del Dolor:** Un espíritu del dolor tiene el aspecto de un vacío pulsátil e infecto. Este tipo de espíritus enfrentan sus PM a la CON de sus víctimas en lugar de a la INT.

Si logra poseer a su adversario, éste queda momentáneamente incapacitado, víctima de una gran agonía. De ahí en adelante, sentirá de modo permanente un dolor sordo en sus huesos y músculos. En cualquier momento

en que intente actuar rápidamente o concentrarse en algo (y a veces, sin razón aparente), horribles dolores afligirán su cabeza y sus articulaciones. Estos dolores harán que todas las tiradas de habilidad se reduzcan en un número de percentiles igual a la PER del espíritu.

P.ej., si un espíritu del dolor con una PER de 15 posee a una víctima, ésta perderá 15 percentiles en todas sus habilidades mientras dure la posesión. Si tuviera un 89% en Trepas y su jugador sacará un 85, el aventurero fallaría la escalada debido al dolor urente que desgarraría su cuerpo en esos momentos de tensión.

Características	Valor Medio
PER	3D6 + 6
	16-17
	Mov. = PER

## Espíritus de PER

Los espíritus de PER sólo poseen esta característica. No pueden iniciar combate espiritual.

El dueño de un objeto que tenga ligado en su interior un espíritu de PER, podrá usar los PM del espíritu para impulsar sus propios conjuros. Así, el espíritu actúa como una especie de complemento de los PM del mago.

Estos PM sólomente están disponibles cuando el espíritu ha sido ligado de alguna manera, bien por parte del *fetch* de un shamán, bien en un objeto encantado para ligar un espíritu de PER. El simple hecho de lanzar un conjuro de control sobre estos espíritus, no permite el uso de sus PM.

Características	Valor Medio
PER	2D6 + 3
	10
	Mov. = PER

## Otro Tipo de Espíritus

De los tipos de espíritus ya descritos pueden deducirse múltiples variaciones: espíritus de conjuros que conozcan más de un conjuro o que sepan hechicería en lugar de magia espiritual; espíritus de magia cuya INT pueda usarse de la misma forma que la de los espíritus de INT; espíritus de las pasiones que hagan entrar a su huésped en furia berserk o que le alijan con licantrópia; etc. Los habitantes del plano espiritual son tan variados y extraños como los del plano mundano.

La única restricción impuesta a los habitantes del Otro Mundo, es que nunca pueden poseer TAM.

## Espíritus de Culto

Los espíritus de conjuros de un culto determinado pueden enseñar magia espiritual a los iniciados de dicho culto o religión. A veces, fantasmas o espíritus pertenecientes a dicho culto son ligados y entregados como recompensa a sacerdotes especialmente piadosos o heroicos (rara vez a simples iniciados). En ocasiones, el propio cultista que recibe el espíritu de magia o el fantasma debe poner por su cuenta el Encantamiento de Ligadura necesario para usarlos. Algunas religiones y cultos tienen a su servicio espectros, espíritus de la enfermedad o espíritus de las pasiones que pueden utilizar para castigar a miembros traidores o herejes. Otra de las funciones de estos temidos espíritus es la de guardianes de los templos.

Una característica especial de todos estos espíritus es que sólomente les puede ligar un iniciado del culto o de la religión correspondiente.

## Demonios

Un demonio es cualquier criatura maligna que habite el Otro Mundo y que no se pueda clasificar de modo concreto dentro de una de las definiciones anteriores. A menudo se califica como demonios a entidades como espectros y heliones.

Algunos ejemplos típicos de demonios incluyen elementos que posean INT y conjuros; brujas malignas no ligadas a ningún sitio en concreto y que aún así conservan todos sus poderes; espíritus de la enfermedad o de las pasiones con INT y conjuros; espíritus de magia capaces de formar cuerpos a voluntad cuando se hallan en el plano mundano; espíritus de conjuro con una gran INT y con conjuros divinos; y espíritus de shamanes, muertos o vivos, con *fetchs* y espíritus ligados.

## Fachán (Monopus Cyclops)

Un fachán es un monstruo grande y fiero con un ojo en el centro de la frente, un solo brazo que le sale del centro del pecho, y una sola pierna que soporta su peso. Sus rasgos están tan retorcidos y son tan nudosos como las raíces de un árbol viejo, y su torso se halla protegido por una dura capa deslustrada de sucias plumas de color azul. En su cuero cabelludo tiene un único mechón de pelo mágicamente enraizado, que no se puede arrancar.

Los fachanes, seres habitualmente solitarios, son de origen desconocido. Aunque son raros, a veces vagan por tierras devastadas, aplastando, robando y devorando a las personas indefensas. Sin embargo, son accesibles a la lógica, y a veces se les contrata como campeones o mercenarios por parte de ciertas tribus de trolls o de otras criaturas, lo cual les proporciona gran cantidad de combate y botín.

Los fachanes están siempre bien armados (aunque no siempre bien acorazados), y con frecuencia poseen algún arma mágica. A los fachanes les encantan las armas, y suelen llevar las mejores que han podido conseguir. Los aventureros que quieran sobornar a un fachán para que les deje tranquilos, habrán de tener en cuenta esta debilidad.

Como los fachanes tienen un solo brazo, solamente pueden usar un arma a la vez. Se desplazan a saltos, y de un modo bastante efectivo. Un fachán puede saltar 6 m. de una sola vez, y puede repetir esta hazaña una vez cada dos MR. Si a un fachán se le derriba, éste deberá hacer una tirada de DES x5 o menos para incorporarse de nuevo (y no podrá hacer nada más durante ese asalto). Los fachanes no tienen un buen sentido de la profundidad, rara vez usan armas arrojables o de proyectil.

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 24
CON	3D6 + 12
TAM	3D6 + 24
INT	2D6 + 3
PER	3D6
DES	1D6 + 6
ASP	1D6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna	01-06	01-04	8/10
Abdomen	07-10	05-09	12/10
Pecho	11-12	10-15	12/12
Brazo	13-16	16-18	8/10
Cabeza	17-20	19-20	8/10

Arma	MR	%Ataq	Daño	% Det.	P.
M. Camp. Militar	4	50 + 10	2D6 + +2 + 3D6	50-15	10
Puñetazo	6	50 + 10	1D6 + 3D6	--	--

**Notas:** La maza campesina usada por los fachanes suele tener distribuido veneno sobre sus pinchos.

A los fachanes se les puede ver portando cualquier tipo de arma, pero las mazas campesinas son sus favoritas. Los valores que se han dado en la tabla de combate son valores mínimos; un fachán en concreto puede muy bien tener un 90% o más en la habilidad correspondiente a su arma favorita.

**Habilidades:** Trepar 20-15, Saltar 150-15, Montar 00, Nadar 05-15, Escuchar 50 + 8, Otear 10 + 8.

**Armadura:** 5 ptos. de piel, más otros 4 ptos. de plumas en el torso. Además, normalmente suelen llevar, al menos, una armadura de cuirbouilli que les da un total de 8 ptos. de armadura en cabeza y extremidades, y 12 en el torso.

**Magia:** Los fachanes no son muy buenos magos; la única magia que les interesa realmente es la de las armas mágicas. Aquellos que aprenden algo de magia pueden utilizar cualquiera de las muchas variedades disponibles, pero no suelen pasar de los conjuros espirituales más primitivos.

## Gorila (Gorilla Gorilla)

Los gorilas son monos que viven en las selvas. Son bastante grandes, con una fuerza excesiva incluso para seres tan voluminosos. Son cuadrúpedos, pero pueden caminar y mantenerse sobre sus patas traseras.

Los gorilas son principalmente vegetarianos, aunque también comen larvas, insectos, y algunos roedores. Se desplazan en pequeños grupos familiares, normalmente liderados por un viejo macho de espalda blanca.

Los gorilas son seres pacíficos y reservados, pero si se enfadan pueden destrozar a un hombre. Los gorilas hembras son menores que los machos, y tienen 1D6 menos en FUE y en TAM.

Características	Valor Medio
FUE	6D6 + 15
CON	2D6 + 6
TAM	4D6 + 12
INT	7
PER	3D6
DES	3D6 + 3

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	3/6
Pierna I	04-06	03-04	3/6
Abdomen	07-09	05-08	3/7
Pecho	10	09-13	3/9
Brazo D	11-14	14-16	3/7
Brazo I	15-18	17-19	3/7
Cabeza	19-20	20	3/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	40 + 11	1D10 + 3D3
Manotazo	6	20 + 11	1D3 + 3D3
Lucha	6	50 + 11	especial

**Nota:** Cada asalto un gorila puede atacar dos veces. Puede dar dos manotazos, un mordisco y un manotazo, o

dar un mordisco y emplear tácticas de lucha. Ambos ataques se producen con 3 MR de diferencia entre sí.

En los ataques de mordisco y manotazo, a la hora de contabilizar el resultado solamente se tiene en cuenta la mitad del modificador de daño del gorila.

Si la tirada de lucha tiene éxito, el gorila agarra a su oponente y le hace un daño cada asalto igual a su modificador de daño (normalmente, 3D6). A la vez, puede continuar mordiéndole.

**Habilidades:** Trepar 60-2, Esquivar 40-2, Escuchar 25+0, Otear 25+0, Nadar 00, Escondarse 40-13, Deslizarse en Silencio 30-13.

**Armadura:** 3 ptos. de piel, músculo, y pelaje.

## Grampus (Mastigoproctus Giganteus)

Estos extraños artrópodos reciben también el nombre de escorpiones-látigo o de vinagreros. Su aspecto es el de escorpiones gigantes de color marrón, con enormes pinzas de color oscuro, pero sin los temidos aguijones que poseen los auténticos escorpiones. En lugar de dichos aguijones, a final de su abdomen lucen una delgada cola con aspecto de látigo. En la base de dicho apéndice existen unas glándulas capaces de segregar nubes de vapores tóxicos.

Los grampus son estrictamente carnívoros, y viven en bosques, selvas y pantanos.

Características	Valor Medio
FUE 4D6+12	26
CON 2D6+12	19
TAM 3D6+12	22-23
INT 2	2
PER 3D6	10-11
DES 3D6	10-11

### Localización de Golpe D20 Puntos

Pata TD	01	6/4
Pata TI	02	6/4
Pata AD	03	6/4
Pata AI	04	6/4
Abdomen	05-09	6/9
Pata TD	10	6/4
Pata TI	11	6/4
Pata DD	12	6/4
Pata DI	13	6/4
Pinza D	14-15	6/7
Pinza I	16-18	6/7
Céfalo-torax	18-20	6/9

Arma	MR	%Ataque	Daño
Pinza	6	50+1	1D8+2D6
Glándula	3	100	Variable

**Notas:** Un grampus puede atacar con los efluvios de sus glándulas venenosas y con las dos pinzas en el mismo asalto. Las pinzas golpean con 3 MR de diferencia entre sí.

La sustancia más típicamente expulsada por los grampus por sus glándulas huele fuertemente a vinagre, y es un ácido de un punto de potencia, el cual disuelve la armadura de todas las localizaciones de golpe del blanco. Si no existe armadura, daña al blanco propiamente dicho. El chorro de la glándula tiene un alcance de 10 m., y cubre un área de 3 metros cuadrados.

El segundo tipo de sustancia que puede encontrarse huele a cloro: se trata de una nube de gas venenoso de una POT=3D6. Si el blanco resiste la potencia del gas con su CON, solamente recibe la mitad de dicha POT

como daño a sus PG totales, y si no, recibe la POT entera como daño. Es posible aguantar la respiración cuando uno se halla sumergido en dicha nube de gas (siguiendo las reglas habituales de asfixia). La nube cubre un área de 3 m. de radio alrededor del grampus, y puede ser lanzada a una distancia de 10 m., en cuyo caso el área cubierta será de 3 metros cuadrados.

El último tipo de secreción huele a ácido fórmico, y se lanza en un chorro bastante estrecho. Si golpea, el blanco recibe un daño por el ácido de 2D6 PD en una localización de golpe al azar; primero se disuelve la armadura, y luego se pierden PG.

**Habilidades:** Escuchar 50-2, Escondarse 60-13, Deslizarse en Silencio 60-13.

**Armadura:** 6 ptos. de quitina.

## Gusano-Dragón (Dracovermis Insidiens)

Son grandes dragones sin patas. Suelen frecuentar pantanos lúgubres y bosques húmedos. No poseen un aliento de fuego, pero pueden lanzar nubes de gas venenoso y regenerar PG después de recibir daños.

Cuando unos aventureros atacan a un gusano-dragón, éste dispara inmediatamente sus vapores mortales, además de pasar al ataque físicamente. Para evitar inhalar el veneno, todos los personajes tendrán que hacer tiradas de CON, siguiendo las reglas de asfixia habituales.

Características	Valor Medio
FUE 12D6	42
CON 3D6+12	22-23
TAM 12D6	42
INT 9	9
PER 1D6+12	15-16
DES 2D6	7

### Localización de Golpe D20 Puntos

Cola	01-06	10/11
Cuerpo	07-14	10/14
Cabeza	15-20	10/11

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	50+6	1D10+4D6
Aliento	1	100	solo veneno

**Nota:** El gusano-dragón puede morder y emitir sus vapores venenosos en el mismo asalto. La nube venenosa tiene un radio de 3 m., y una POT igual a la PER del monstruo.

**Armadura:** 10 ptos. de piel.

**Magia:** El gusano-dragón regenera daño a la tasa de 2 ptos. por localización y por asalto. Cuando muere, cesa la regeneración.

Mantener la nube de gas venenoso le cuesta a la criatura un punto de fatiga "extra" por cada asalto.

## Halcón (varias especies)

Los halcones son aves de presa que viven en todos los climas templados y tropicales. Suelen ser excelentes familiares para los hechiceros. Es raro que ataquen a los humanos, a no ser que estén enfermos o que defiendan su nido. Los valores que damos a continuación valdrían también para buhos grandes u otro tipo de pájaro de presa.



Características	Valor Medio		
FUE	1D3	2	Mov.: 1/12
CON	2D4	5	volando
TAM	1D2	1-2	Pt.Golpe: 4
INT	3	3	Pt.Fatiga: 7
PER	2D6	7	
DES	3D6 + 18	28-29	

#### Localización de Golpe D20 Puntos

Cuerpo 01-20 0/4

**Nota:** Los halcones grandes o gigantes usan la misma tabla de localizaciones de golpe que las arpías.

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	7	40 + 8	1D2
Picotazo	10	25 + 8	1D3

**Notas:** Un halcón ataca con las dos garras a la vez, dando un picotazo 3 MR después.

**Habilidades:** Esquivar 80 + 23, Otear 100-10, Buscar 100-10.

**Armadura:** Ninguna.

## Helión

Estos extraños habitantes del Otro Mundo son burbujas inteligentes de fuerza nula. Poseen TAM e INT. Sus PG, PM, y PA son siempre iguales. Cuando un helión pierde PG, sus PM y PA disminuyen igualmente. Cuando lanza un conjuro que le cuesta 3 PM, sus pts. de golpe y pts. de armadura descienden también en 3 unidades.

Los heliones tienen el aspecto de burbujas traslúcidas y amorfas, de color ligeramente plateado, que flotan y se agitan a la deriva. Suelen acompañarles un fuerte olor como el que precede a una tormenta. Se hacen más opacos según van ganando esencia, y pierden su apariencia plateada, volviéndose más transparentes, al tiempo que disminuye su fuerza vital. Los heliones son vulnerables a las armas normales y a la magia.

Un helión ataca con un rayo de energía entrópica, el cual posee un alcance de 10 m. Este ataque alcanza automáticamente a cualquier blanco deseado que se halle dentro de su alcance. No es especialmente doloroso, pero drena los pts. de fatiga de la víctima.

Por cada PM que el helión gasta en el ataque, el blanco pierde 1D10 pts. de fatiga. Si un helión gastara 6 PM, su blanco perdería 6D10 PF. Dicho ataque tiene lugar en el MR-1.

Si debido a este tipo de ataques, una posible tirada de CON x5 del blanco llegara a ser cero, la víctima quedaría inconsciente hasta que descansara lo suficiente como para que sus PF volvieran a un valor positivo.

Los heliones no pueden atacar de otro modo que no sea el arriba expuesto, y no pueden iniciar combate espiritual. Pueden conocer hechicería (aunque nunca se preocuparán en aprender el conjuro de *Agotar* por razones obvias). Rara vez se encuentra a un helión solo; habitualmente poseen esclavos mundanos, monstruos controlados, y seres similares que les ayudan a capturar víctimas inconscientes, o que puedan ser *Succionados* para la obtención de PM.

Características	Valor Medio		
TAM	1	1	Mov.: 20
INT	4D6	14	Pt.Golpe: 16-17
PG	3D6 + 6	16-17	Pt.Mág.: 16-17

Localización de Golpe D20	Puntos
Cuerpo	01-20 16-17/16-17(Todos)
<b>Armadura:</b> igual a los PG.	
<b>Magia:</b> suelen conocer hechicería.	

## Hobbit (Homo Minutem)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero hobbit.

Todos los personajes hobbits usan las tablas humanas civilizadas para proveerse de habilidades, magia y equipo. Se anulan las profesiones de *Hechicero* y *Sacerdote*, que pasan a ser *Fabricante*. Ignorar los Ataques de Puño, y pasar dichos multiplicadores a la habilidad de Deslizarse en Silencio. Ignorar los Ataques de Daga y pasar dichos multiplicadores a la habilidad de Escondarse.

## Hombre Escorpión (Hominiscorpio Devourens)

Estas criaturas, más escorpiones que hombres, parecen centauros, con el pecho, brazos y cabeza de un humano, pero con el abdomen, cola, y patas traseras (iseis!) de un escorpión.

Estos hijos del Caos son un resto de los tiempos de la Gran Oscuridad. Se les encuentra en desiertos y pequeños pueblos de montaña. Su sociedad se basa en el servicio a una reina gigantesca que realiza la mayor parte de la reproducción. Viven de sus pillajes, y de alquilar sus servicios a jefes optimistas que olvidan la naturaleza caótica de sus empleados.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6 + 12	19	Mov.: 3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 15
TAM	2D6 + 12	19	Pt.Fatiga: 30
INT	2D6	7	
PER	2D6	7	
DES	3D6 + 3	13-14	
ASP	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01	01	3/3(.17)
Pata CD	02	02	3/3(.17)
Pata DD	03-04	03	3/3(.17)
Pata TI	05	04	3/3(.17)
Pata CI	06	05	3/3(.17)
Pata DI	07-08	06	3/3(.17)
Cola	09-10	07	3/5(.33)
Torax	11-12	08-10	3/5(.33)
Pecho	13-14	11-15	3/6(.40)
Brazo D	15-16	16-17	3/4(.25)
Brazo I	17-18	18-19	3/4(.25)
Cabeza	19-20	20	3/5(.33)

**Nota:** La pérdida de una de las múltiples patas que posee el hombre escorpión no le incapacitará; si perdiera dos patas del mismo lado, su velocidad quedaría empañada y no podría intentar ninguna habilidad de agilidad. Si perdiera las tres patas del mismo lado, quedaría inmovilizado. El daño recibido por las patas de un escorpión no se resta de los PG totales.

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Det. P.
Garrote	6	30 + 6	1D10 + 1D6	30 + 0 10
Honda	3/9	30 + 6	1D8	-- --
Aguijón	9	40 + 6	1D6 + 1D6	-- --

**Nota:** Un hombre escorpión puede atacar con su garrote y con el aguijón en el mismo asalto; normalmente usa primero el garrote, y 3 MR después el aguijón. También puede detener en el mismo asalto.

El aguijón inyecta un veneno de POT igual a la CON del hombre escorpión. Si la víctima falla la tirada de resistencia, recibe toda la POT del veneno como daño directamente a sus PG totales. Si no, recibe la mitad de la POT como daño. El veneno surte efecto 3 asaltos de combate después del aguijonazo.

**Habilidades:** Trepar 50+0, Inventar 40+6.

**Armadura:** 3 ptos. de piel.

**Magia:** Los hombres escorpiones saben poca hechicería (rara vez alguien les enseña), y pueden saber magia divina. Si aprenden alguna magia espiritual. Entre sus conjuros favoritos están los de *Dardo Veloz*, *Garrotazo*, *Mano de Hierro*, *Protección*.

Un hombre escorpión tiene unas posibilidades de tener un rasgo caótico iguales a su PER x5 en 1D100.

## Hormiga Gigante (Formicidae)

Todo el mundo sabe como es una hormiga: un cuerpo formado por tres partes, largas y delgadas patas y mandíbulas de aspecto perverso. Viven prácticamente en todas partes, excepto bajo el agua y en los polos.

Existen varios tipos de hormigas: granívoras (se alimentan de semillas), carnívoras, carroñeras, etc. Las hormigas gigantes mantienen rebaños de otros insectos gigantes, parten en busca de esclavos, o se enzarzan en guerras contra otros hormigueros o incluso contra hombres. Una colonia de hormigas corriente puede tener desde unos pocos cientos hasta más de diez mil individuos y se distingue gracias al gran montículo que forma.

Las hormigas viven en complejas guaridas subterráneas, que contienen múltiples cámaras y túneles interconectados. Algunas cámaras guardan los huevos de las hormigas, las larvas y las pupas. En otra se encuentra la reina, y en otras se almacenan alimentos y objetos diversos. Las hormigas son coleccionistas incorregibles y acumulan todo tipo de objetos extraños incluso, probablemente, objetos de fabricación humana.

Las hormigas tienen una especie de mente comunitaria. Aunque individualmente solo tienen una INT de 2, la colonia entera posee también su propia INT, que varía según el tamaño del hormiguero. Esta INT comunitaria puede ser fija o normal, a elección del Master.

### Tabla de la INT Comunitaria de los Hormigueros

Tamaño del Hormiguero	INT del Hormiguero
Menos de 100	1D6
100-300	2D6
300-1000	3D6
1000-3000	4D6
3000-10000	5D6

Un hormiguero puede reaccionar y adaptarse ante cualquier situación, colocando emboscadas para sorprender a los intrusos, defendiendo los túneles por medio de barricadas, atacando rebaños de animales, y destruyendo posibles amenazas. Son muy difíciles de invadir: grupos de hormigas atacarán al invasor por la espalda, sellarán pasadizos importantes, y colocarán trampas.

La hormiga reina no es más que una máquina de reproducción; no es el líder, ni espiritual ni intelectual del hormiguero. Sin embargo, su muerte acarrea la ruina del

mismo, ya que no vuelven a ponerse más huevos, y no hay más nacimientos. Por ello, las hormigas protegen a su reina de una manera fanática. Algunas especies de hormigas tienen varias reinas, posiblemente escondidas en diferentes cámaras. Las hormigas reinas son grandes y poderosas, pero no están preparadas para la lucha.

Ciertas especies poseen castas de hormigas soldado, criadas específicamente para el combate. Unas cuantas clases especialmente peligrosas solamente poseen sujetos de este tipo. Los valores que damos a continuación son buenos para una especie de hormigas gigantes normales, de tamaño mediano, con una sola casta que hace las veces al mismo tiempo de obreras y soldados.

Características	Valor Medio
FUE	4D6
CON	3D6+6
TAM	2D6
INT	2
PER	1D6+4
DES	2D6+6
Mov.:	4
Pt.Golpe:	12
Pt.Fatiga:	31

Localización de Golpe	D20	Puntos
Pata TD	01	5/2
Pata TI	02	5/2
Pata CD	03	5/2
Pata CI	04	5/2
Abdomen	05-09	5/2
Torax	10-13	5/5
Pata DD	14	5/2
Pata DI	15	5/2
Cabeza	16-20	5/5

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	40-3	1D10
Aguijón	9	40-3	1D6

**Notas:** Tanto el mordisco de las curvadas mandíbulas, como el aguijonazo, pueden empalar. La hormiga morderá hasta que consiga un impacto, y luego permanecerá enganchada a su víctima a la que continuará mordiendo y aguijoneando simultáneamente en asaltos posteriores. Mientras la hormiga se halla enganchada a la víctima, el mordisco impactará automáticamente (a no ser que se obtenga un 96-00), aunque las posibilidades de empalamientos y éxitos críticos son las habituales. Si obtiene una pifia, la hormiga suelta a su víctima.

El aguijón inyecta un veneno ácido de una POT de 1D6 (se tira el dado cada vez que el aguijón penetra la armadura). La víctima recibe toda la POT del veneno como daño; no hay tirada de resistencia que valga. Una hormiga solamente puede aguijonear a una víctima que tiene cogida con sus mandíbulas.

**Habilidades:** Rastrear 90-5, Trepar 70+8, Esquivar 25+8.

**Armadura:** 5 ptos. de quitina.

## Humano (Homo Sapiens)

Existen varias razas de humanos, y algunas de ellas tienen tamaños diferentes. Sin embargo, los valores normales de las características, habilidades, etc., de los seres humanos ya se han discutido en profundidad a lo largo y ancho de los distintos suplementos de *RuneQuest*.

Los varones tienen una mayor masa muscular que las mujeres, tanto en términos absolutos como en términos relativos. Por ello, las mujeres normales poseen una FUE de 2D6+2 y un TAM de 2D6+3.

Sin embargo, las mujeres aventureras no tienen por-

qué ceñirse a estos valores; se puede suponer que son mujeres que se salen de la norma, y que están hechas de la pasta de los héroes.



## Jabberwock (Jabberwock Carroli)

El jabberwock es un monstruo extraño del clásico de Lewis Carrol, *A Través Del Espejo*. La descripción que aquí hacemos está basada principalmente en las famosas ilustraciones que hizo del monstruo Sir John Tenniel. Un jabberwock mide unos 8 m. de altura, aunque gran parte de la misma es debida a su cuello delgadísimo y a sus largas patas. Un jabberwock posee dos largos brazos que terminan en garras semejantes a las de una gran ave de presa. Posee también dos delgadas alas semejantes a las de los murciélagos que le salen de la espalda, y una cola larga, parecida a la de un reptil. La cabeza de un jabberwock es bastante espantosa, con unos ojos que lo dominan todo desde una altura considerable, incisivos semejantes a los de un roedor gigante, y cuatro protuberancias o antenas que rodean sus fauces.

Viven en los bosques, y atacan vorazmente todo lo que pueden encontrar. Tienen cierta inteligencia, y están capacitados para hacer planes, preparar emboscadas, y aterrorizar a toda una región. Suelen ser criaturas solitarias, pero a veces organizan bandas con otras criaturas horribles para que les ayuden a cometer sus fechorías.

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 18
CON	3D6 + 6
TAM	4D6 + 24
INT	2D6 + 3
PER	4D6
DES	3D6 + 6
ASP	2D6

Mov.: 4/4  
volando  
Pt.Golpe: 28  
Pt.Fatiga: 45

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata D	01-03	01-02	6/10
Pata I	04-06	03-04	6/10
Cola	07	05	6/8
Abdomen	08-10	06-09	9/10
Pecho	11-12	10-13	9/12
Ala D	13	14	6/8
Ala I	14	15	6/8
Brazo D	15-16	16-17	6/10
Brazo I	17-18	18-19	6/10
Cabeza	19-20	20	6/10

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	5	50 + 17	1D10 + 3D6
Mordisco	8	30 + 17	1D6 + 3D6
Mirada	2	100	2D6

**Notas:** Un jabberwock ataca con las dos garras a la vez, usando luego un mordisco 3 MR después. Si una de las garras impacta, el jabberwock puede agarrar e inmo-

vilizar a su víctima, la cual solamente puede escapar venciendo la FUE de la criatura con la suya propia en la tabla de resistencia. Un blanco inmovilizado puede ser mordido automáticamente.

A cambio de 1 PM, un jabberwock puede lanzar llamaradas con sus ojos. Hay que enfrentar el daño de las llamaradas con la CON del blanco en la tabla de resistencia. Si el primero vence a la segunda, entonces la víctima recibe todo el daño directamente a sus PG totales; si no, solo la mitad. La armadura es inútil contra este tipo de ataque.

**Armadura:** 6 pto. de piel. Pueden llevar 3 pto. de cuero duro acolchado en el torso.

**Magia:** Principalmente la Mirada Ignea. Un jabberwock puede aprender cualquier otro tipo de magia (preferen generalmente la espiritual y la hechicería) si encuentra a alguien que se la quiera enseñar.

## Kon-Kon (Eucephalus Horribilis)

Los kon-kones son monstruos mágicos del Otro Mundo. Tienen el aspecto de enormes cabezas humanas sin cuerpo, con dos orejas gigantes. Pueden volar batiendo las orejas. Por la noche, en las áreas donde habitan, pueden oírse sus penetrantes y fantasmagóricos chillidos: "¡Kon-Kon!". Descritos por vez primera en Perú.

Los kon-kones aparecen siempre de noche; la luz diurna les fuerza a regresar al plano espiritual. Estas criaturas no pueden regresar a voluntad a dicho plano espiritual, pero se ven forzadas a volver cuando llega el alba, a menos que puedan encontrar algún lugar en el cual esconderse al que no llegue la luz del sol.

Son criaturas incompletas. Carecen de PER, y además de FUE, CON y TAM permanentes. El cuerpo de un kon-kon aparece automáticamente cuando éste se halla en el plano mundano.

Los kon-kones son vulnerables a conjuros del tipo de *Disipar Magia*. Por cada pto. de conjuro de *Disipar Magia* o de *Neutralizar Magia* que se le lance a un kon-kon, éste pierde 1 PM, y son 4 los PM perdidos, si el conjuro es el de *Disolver Magia*. Si los PM de la criatura llegan a cero, ésta caerá al suelo y no podrá seguir volando.

Características	Valor Medio
FUE	2D6
CON	3D6
TAM	2D3
INT	4D6
DES	2D6 + 6
ASP	1D6

Mov.: 0/6 volando  
Pt.Golpe: 8  
Pt.Fatiga: 18  
Pt.Mág.: 3D6 + 6

### Localización de Golpe D20 Puntos

Cabeza 01-20 0/Todos

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	50 + 6	1D4 + Pérdida de PM

**Notas:** Si el mordisco de un kon-kon penetra armadura, éste enfrenta sus PM con los de su víctima en la tabla de resistencia, y si vence, la roba 1D6 PM. Una vez que ha conseguido que su mordisco golpee la carne de su oponente, el kon-kon se aferra al mismo y sigue intentando quitarle PM todos los asaltos por medio de tiradas de resistencia.

La magia defensiva contra ataques de espíritus, ayudará a evitar este drenaje de PM por parte del kon-kon.

**Habilidades:** Percibir Vida 80 + 5; esta habilidad especial de Percepción le permite al kon-kon sentir la presencia de seres mortales a una distancia de 20 m.

**Armadura:** Ninguna.



**Magia:** Los kon-kones siempre tienen toda su INT llena de conjuros de magia espiritual; entre éstos se incluyen *Confusión*, *Contramagia*, *Diente Afilado* (versión para dientes del *Cuchilla Afilada*), *Disrupción*, *Movilidad*, *Protección* y *Rielar*. Los kon-kones no necesitan focos para usar sus conjuros. Las posibilidades de un kon-kon de lanzar cualquier conjuro de magia espiritual son siempre de un 100%.

## Lamia

Una lamia es una mujer vampiro sobrenatural. De abdomen para arriba, las lamias tienen el aspecto de bellas mujeres, pero su porción inferior es la de una serpiente gigante. Las lamias son maestras en el arte de las ilusiones, y por ello suelen aparecer como mujeres normales a los ojos de los demás. Carecen de PER.

Cada asalto, una lamia puede intentar vencer a un varón de alguna raza humanoide en una tirada de resistencia en la que enfrenta sus PM a la INT de su víctima. Esto no la cuesta PM alguno.

Si la lamia consigue vencer, el hombre permanece desesperadamente enamorado de ella mientras se halle en su presencia. La primera vez que la vea en su verdadera forma, podrá intentar romper el hechizo enfrentando de nuevo su INT a los PM de ella en una tirada de resistencia, y si lo consigue, no seguirá esclavizado. Si falla, permanecerá hechizado. Si un personaje se resiste inicialmente a los encantamientos de la lamia, será inmune durante un día entero a sus deseos de hechizarle.

Incluso después de que se le haya separado de la lamia, o de que ésta haya abandonado su presencia, un personaje hechizado permanecerá enamorado de ella un número de días igual al ASP de la criatura. De este modo, las lamias suelen mantener a su lado a uno o dos hombres fuertes como esclavos para que las protejan durante prolongados periodos de tiempo. Tarde o temprano, su sed de sangre la obliga a chupar el fluido vital de sus esclavos, pero estos pueden mantenerse vivos durante semanas, meses, o incluso más tiempo.

Una lamia pierde 1D6 ptos. de fatiga todos los días, aunque no los pierde a través del ejercicio o del combate. Sólomente los recupera cuando bebe la sangre de sus víctimas (quitándoles FUE), nunca de forma normal.

**Notas:** Cada asalto, una lamia puede morder o besar. Tres MR después de éste ataque, puede usar su constricción.

Cuando un personaje es alcanzado por el ataque de constricción, queda enredado en los anillos de la lamia y recibe automáticamente daño en los asaltos sucesivos. La armadura le protegerá hasta que sea sobrepasada y rota por el daño acumulado de asalto en asalto. Una lamia no puede usar su ataque de constricción sin abandonar su apariencia ilusoria. El daño que provoca este ataque es igual a dos veces el modificador de daño de la criatura (con un mínimo de 1D6).

Cuando la lamia consigue morder con éxito, queda aferrada a su víctima con los colmillos, y la chupa 1 pto. de FUE (sangre) por cada asalto. Por cada pto. de FUE drenado, ella recibe 1D6 ptos. de fatiga. La víctima pierde la FUE de modo permanente; si alguna vez la FUE de una víctima llega a cero, ésta muere.

El beso de una lamia drena PER. La lamia enfrenta sus PM contra los de su víctima en la tabla de resistencia, y si vence, ésta pierde 1D6 ptos. de PER y la criatura gana un número igual de PM. No es posible vaciar de PER completamente a una víctima de este modo.

**Habilidades:** Escondarse 90-3, Deslizarse en Silencio 90-3.

**Armadura:** En su porción de serpiente, tiene 4 ptos. de escamas.

**Magia:** El mordisco, el beso, el conjuro ilusorio, y el ataque de trance amoroso. El conjuro ilusorio le cuesta a la lamia 2 PM al día, y se puede disipar como si de un conjuro mágico de 4 ptos. se tratara. Los demás ataques de la lamia, así como el trance amoroso, no le cuestan PM alguno. Muchas lamias conocen hechicería.

La magia defensiva y los conjuros de disipación de magia son inútiles contra el ataque de trance amoroso de una lamia.

## Manticora (Manticora Rapax)

Una manticora es un gran monstruo leonino que posee una cola gigante de escorpión, y una cabeza humana. El rostro de la manticora es enorme y algo feo, con colmillos protuyentes y una melena de pelo semejante a la de un león. Sus cuartos traseros poseen varias docenas de espinas largas y afiladas, que entran y salen con los movimientos respiratorios del monstruo.

Las manticoras viven en páramos y en terrenos montañosos. Siempre devoran el cerebro de sus presas, y son famosas comedoras de hombres. Son criaturas ariscas y peligrosas, y es una suerte que rara vez se las encuentre en gran número.

En ciertos universos, las manticoras pueden tener INT normal, en cuyo caso se les da una cifra de INT de 2D6. Tal cosa no es que ayude mucho a la hora de mejorar su talante. A veces se dice que las manticoras odian tanto el olor de la sangre de las demás manticoras, que uno se puede proteger de sus ataques embadurnándose entero con la sangre fresca de una de estas criaturas.

Características	Valor Medio			
FUE	3D6	10-11	Mov.:	3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe:	14
TAM	3D6 + 6	16-17	Pt.Fatiga:	21
INT	4D6	14	Pt.Mág.:	2D6 + 6
DES	4D6	14		
ASP	3D6 + 6	16-17		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-06	01-05	4/6
Abdomen	07-10	06-10	4/5
Pecho	11-12	11-15	0/6
Brazo D	13-15	16-17	0/4
Brazo I	16-18	18-19	0/4
Cabeza	19-20	20	0/5

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	40 + 9	1D6 + 1D4 + Pérdida de FUE
Beso	7	40 + 9	Pérdida de PER
Constricción	10	60 + 9	2D4

Características	Valor Medio		
FUE	4D6 + 12	26	Mov.:
CON	2D6 + 9	16	Pt.Golpe:
TAM	4D6 + 12	26	Pt.Fatiga:
INT	7	7	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 3	10	
ASP	2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/7
Pata TI	03-04	03-04	4/7
Cola	05-06	05	4/7
Cuartos T	07-09	06-09	4/9
Cuartos D	10-12	10-14	4/9
Pata DD	13-14	15-16	4/7
Pata DI	15-16	17-18	4/7
Cabeza	17-20	19-20	4/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	6	30 + 5	1D6 + 2D6
Aguijón	9	30 + 5	1D6 + 2D6 + veneno

**Nota:** Una mantícora utiliza primero una garra, y luego aguijonea 3 MR después. El aguijón inyecta un veneno con una POT igual a la CON de la mantícora. Si el veneno logra vencer a la CON de la víctima, ésta recibe toda la POT como daño a sus PG totales, y si no, sólo recibe la mitad de la POT.

**Habilidades:** Trepar 80-8, Esquivar 45-8, Otear 40 + 1.

**Armadura:** 4 ptos. de piel.

## Medusa (Teratocoma Damnosum)

Las medusas son espantosos horrores voladores, con los rostros y los pechos de brujas humanas, y el cabello formado por serpientes vivas. Poseen alas semejantes a las de los murciélagos, y gran parte de sus cuerpos están cubiertos de escamas bronceadas. Sus pies y manos se hallan coronados por garras.

El ataque más famoso es el de su apariencia mortal. El rostro de una medusa es tan espantoso, que cualquiera que lo vea queda automáticamente convertido en piedra; su espíritu queda atrapado hasta que la estatua es rota, momento en que la víctima muere. Cada asalto, todos aquellos que se hallen en presencia del rostro de una medusa deben realizar una tirada exitosa de PER x5; si no, querrá decir que ha mirado sin querer el rostro del monstruo quedando convertido en piedra.

Este ataque de la apariencia de la medusa no puede ser evitado por medio de conjuros defensivos como *Contramagia* o *Escudo*. Las medusas son inmunes a sus propios rostros, y a los de las demás medusas.

Características	Valor Medio
FUE 4D6	14
CON 3D6 + 6	16-17
TAM 4D6	14
INT 3D6	10-11
PER 1D6 + 12	15-16
DES 3D6 + 6	16-17
ASP 1D6	3-4
Mov.:	3/8
Pt. Golpe:	16
Pt. Fatiga:	31

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	8/6
Pierna I	04-06	03-04	8/6
Abdomen	07-09	05-08	8/6
Pecho	10	09-13	8/8
Ala D	11-12	14-15	8/5
Ala I	13-14	16-17	8/5
Brazo D	15-16	18	8/5
Brazo I	17-18	19	8/5
Cabeza	19-20	20	8/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garras	7	50 + 10	1D6 + 1D4
Serpientes	7	100	2D3 + veneno
Rostro	1	Auto	Petrifica

**Nota:** El ataque del rostro de una medusa se produce automáticamente cada asalto. Además, en cada asalto una medusa puede atacar con las dos garras o con 1D10 serpientes. Las garras pueden golpear con 3 MR de diferencia entre sí.

Las serpientes de la cabeza de la medusa pueden alcanzar a medio metro de distancia. Los mordiscos pueden empalar, e inyectan un veneno de POT igual a la CON de la medusa. Si la víctima no resiste con éxito dicho veneno, ésta recibe toda la POT como daño a sus PG. Si lo resiste, recibe 1D6 ptos. de daño.

**Armadura:** 8 ptos. de escamas bronceadas.



## Minotauro (Minotaurus Bestialis)

Estos grandes seres humanoides poseen la cabeza y la cola de un toro. Son omnívoros, y a veces se comen a las personas. Viven en lugares áridos llenos de matorrales.

Si un minotauro recibe una herida, o consigue colocar un éxito especial en un combate contra un adversario cualquiera, entrará en furia berserk. Los efectos de este comportamiento son similares a los del conjuro divino del mismo nombre, con la diferencia de que el minotauro continuará berserk hasta que todos sus enemigos hayan sido destruidos. La furia berserk consiste en que el minotauro pierde totalmente su capacidad para detener y esquivar, no puede lanzar conjuro alguno, sus posibilidades de ataque se doblan, se considera que tienen éxito todas las tiradas de CON que intente, y es inmune al shock, al cansancio, a la inconsciencia y a la incapacitación. El minotauro puede intentar salir de su estado berserk si logra hacer una tirada exitosa de INT x1 en 1D100. Después del ataque berserk, el nivel de fatiga del minotauro es siempre el normal o cero, escogiéndose el más bajo de los dos valores. El conjuro divino *Berserk*, cuando se le aplica a un minotauro, lo único que hace es precipitar el estado descrito con anterioridad. El conjuro de magia espiritual *Fanatismo*, queda cancelado cuando el minotauro entra en furia berserk.

Características	Valor Medio
FUE 3D6 + 12	22-23
CON 1D6 + 12	15-16
TAM 3D6 + 12	22-23
INT 2D6	7
PER 3D6	10-11
DES 3D6	10-11
ASP 2D6	7
Mov.:	5
Pt. Golpe:	19
Pt. Fatiga:	38

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5/7
Pierna I	05-08	04-06	5/7
Abdomen	09-11	07-10	5/7
Pecho	12	11-15	5/9
Brazo D	13-15	16-17	5/6
Brazo I	16-18	18-19	5/6
Cabeza	19-20	20	3/7

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P.
Hacha					
Danosa	4	25 + 5	3D6 + 2D6	25-5	10
Cornada	6	40 + 5	1D6 + 2D6	--	--

**Nota:** Un minotauro puede usar, bien una cornada, bien un arma determinada, en un asalto. Si usa ambas en el mismo asalto, no podrá esquivar ni detener (lo cual no importa si se halla en furia berserk).

**Habilidades:** Rastrear 50 + 1.

**Armadura:** 3 ptos. de piel. Normalmente llevan además cuero duro en el cuerpo y las extremidades, lo cual les da 2 PA más.

**Magia:** Los minotauros suelen desdeñar el uso de magia, excepto en los casos de conjuros de curación y de fertilidad.

## Momia

Es un monstruo muerto-viviente formado a partir de un cadáver desecado, preservado y eviscerado. El antiguo espíritu que habitó dicho cuerpo es quien anima al muerto. El ritual de Encantamiento necesario para crear una momia le cuesta al mago un punto de PER, y requiere el consentimiento del individuo vivo que se convertirá en el monstruo, quien además perderá toda su PER en el proceso. Dependiendo del sistema de conservación de cadáveres elegido, la momia puede estar envuelta en vendas o en tela. Hasta que el proceso llega a su fin, se necesitan varios años de "envejecimiento".

Sólo unos pocos cultos mórbidos y ciertos hechiceros eremitas conocen los rituales secretos necesarios para crear una momia.

Las momias, como todos los muertos-vivientes, carecen de PER. No disponen de ninguna forma válida de recuperar PM, por lo que suelen abstenerse de lanzar conjuros. Debido a que las momias están muy secas y repletas de sustancias inflamables, son muy vulnerables al fuego. Un conjuro de *Inflamar* funcionará en cualquier parte del cuerpo de una momia si el mago vence los PM de la misma con los suyos propios de la manera habitual. Una antorcha normal y corriente dañará a las momias, que cuentan como material inflamable a la hora de determinar si el fuego prende o no.

Si una momia pierde un miembro, este puede reemplazarse con conjuros del tipo de *Reparación*. Los conjuros de *Curación* no sirven para nada en estos casos.

Características	Valor Medio		
FUE	3D6x2	20-22	Mov.: según especie1
CON	3D6x2	20-22	
TAM	2D6 + 6	13	Pt.Golpe: 18
INT	2D6 + 6	13	Pt.Fatiga: 42
DES	2D6	7	Pt.Mág.: 2D6 + 2
ASP	1D31	1	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/6
Pierna I	05-08	04-06	3/6
Abdomen	09-11	07-10	3/6
Pecho	12	11-15	3/8
Brazo D	13-15	16-17	3/5
Brazo I	16-18	18-19	3/5
Cabeza	19-20	20	3/6

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Det. P.
Garrote	7	75	2D8 + 1D6	75 16
Puñetazo	9	50 + 8	1D6 + 1D6	-- --

**Armadura:** Pueden llevar cualquiera, y además poseen 3 ptos. de piel.

**Magia:** Las momias pueden retener magia divina de su antigua existencia, y pueden aprender hechicería. La ganancia de nuevos conjuros divinos y el lanzamiento de conjuros espirituales están más allá de sus posibilidades. Los PM que poseen, les han sido entregados en algún tipo de ritual secreto o con algún conjuro (*Succionar*).

## Necrófago

Los necrófagos son monstruos demoníacos que se alimentan de los muertos. Su aspecto es el de una caricatura de un ser humano muerto, que acaba de salir de la tumba después de llevar enterrado una semana. Las armaduras que puedan poseer las han obtenido a base de saquear otras tumbas o de quitárselas a sus víctimas; habitualmente combaten con sus garras y con sus mordiscos envenenados.

Los necrófagos son criaturas mágicas incompletas que carecen de PER. Tienen su origen cuando cierta clase de espíritu maligno viene desde el otro Mundo para poseer un cadáver recién muerto. Este cadáver se anima y se transfigura, convirtiéndose en una parodia de la vida que una vez tuvo. Los necrófagos obtienen 1 PM por cada 3 ptos. de TAM de cadáveres que devoran. Todos los días, al alba, deberán gastar 1 PM; si no, se desplomarán, el espíritu maligno volverá al Otro Mundo, y el cadáver animado se disolverá en polvo. Por cada hora que pasen a la luz del sol, los necrófagos deberán gastar 1 PM adicional.

En combate, los necrófagos suelen emplear un horroroso chillido que hiela la sangre. Cuando esto ocurre, el necrófago en cuestión enfrenta sus PM con la INT de cada uno de los adversarios. Si hay más de un necrófago aullando, se usan los PM del monstruo que más tenga para efectuar la tirada de resistencia. Las víctimas que resultan vencidas quedan desmoralizadas (ver conjuro espiritual) hasta que cesan los aullidos. Si un aventurero resiste el sonido infernal un asalto, deberá intentar resistirlo de nuevo al asalto siguiente. Si consigue resistirlo con éxito durante 5 asaltos seguidos, habrá logrado inmunidad total a dichos aullidos durante una semana o más.

Los conjuros de *Contramagia*, *Escudo*, y *Resistencia a Conjuros*, no protegerán contra estos aullidos.

Con sus colmillos podridos, un necrófago puede inyectar un veneno mágico con una POT igual a la CON del monstruo. Es necesario enfrentar dicha POT a la CON de la víctima en la tabla de resistencia. Si la víctima es superada, toda la POT del veneno penetra en su organismo; de otro modo, solamente penetran 1D3 ptos. de veneno. Cuando la POT total absorbida excede la CON de dicha víctima, ésta queda paralizada hasta que alguien le suministre un antídoto que contrarreste el veneno. El infortunado aventurero permanecerá con vida



tantos días como CON posea, pero todos los días perderá un pto. de dicha característica.

Un aventurero mordido por un necrófago que no haya resultado paralizado, expulsa el veneno de su organismo a la tasa de 1 pto. al día.

Características		Valor Medio	
FUE	4D6	14	Mov.: 3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 12
TAM	2D6 + 6	13	Pt.Fatiga: 25
INT	3D6	10-11	Pt.Mág.: 2D6 + 6
DES	3D6	10-11	

Localización de Golpe		Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
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	%Ataque	Daño
Garra	8	25 + 4	1D6 + 1D4
Mordisco	8	25 + 4	1D6 + 1D4 + veneno
Aullido	3	Auto	Desmoralización

**Notas:** Un necrófago puede atacar con las dos garras y el mordisco simultáneamente, en el mismo MR.

**Armadura:** Ninguna natural; pueden poseer cualquiera que hayan robado u obtenido de una tumba saqueada.

**Magia:** El aullido de los necrófagos les cuesta 1 PF extra por asalto. Pueden aprender hechicería.

## Ninfa

Las ninfas son seres relacionados con la naturaleza, que se hallan ligados a un lugar específico o a cierto accidente geográfico. Pueden crear cuerpos de mujer a voluntad, a partir de su esencia natural. No pueden iniciar voluntariamente combate espiritual, ni lanzar conjuro alguno, cuando se hallan en estado incorpóreo.

Si se la reducen a cero sus PG en estado corpóreo, pasa al plano espiritual como cualquier otra criatura mundana. Sin embargo, si el lugar al que pertenece se mantiene intacto, éste terminará generando otro cuerpo para que el espíritu de la ninfa lo habite.

Hay muchos tipos distintos de ninfas. Cuatro de los más comunes son brujas, dríades, náyades y oréades, que representan respectivamente a los lugares sombríos, a los árboles, a los arroyos y charcas, y a las colinas y a las montañas. Son siempre del sexo femenino. Cuando un determinado accidente natural ha existido durante mucho tiempo, en él suele desarrollarse una ninfa.

Las distintas ninfas varían grandemente en personalidad, poderes, y naturaleza, y rara vez se asocian entre sí. Algunas son bondadosas, y otras muy malévolas. Algunas de entre estas últimas son espantosas. La mayoría son juguetonas e indiferentes para con los mortales.

## Brujas

Las brujas son las ninfas de los lugares oscuros y sombríos. Como la mayoría de estos lugares son viejos y desolados, la mayoría de las brujas son feas y malvadas. A menudo son amigas de muertos vivos, sombras, y

otro tipo de criaturas horribles. Suelen habitar en criptas antiguas, húmedas cavernas, o bosques densos y oscuros.

Las brujas pueden materializar su cuerpo a voluntad, a partir de la oscuridad y de la niebla de sus guaridas. Pueden abandonar sus moradas durante cortos períodos de tiempo, pero siempre deben volver antes del alba. Sus cuerpos se disuelven si los rayos del sol les alcanzan de un modo directo; tal cosa no destruye a la bruja, sin embargo, y su espíritu se limita a volver a su hogar.

Características		Valor Medio	
FUE	6D6	21	Mov.: 3/3
CON	3D6	10-11	volando
TAM	3D6	10-11	Pt.Golpe: 10-11
INT	2D6 + 12	19	Pt.Fatiga: 32
PER	2D6 + 20	27	
DES	3D6	10-11	
ASP	1D6	3-4	

Localización de Golpe		Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
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	%Ataque	Daño
Garra	8	50 + 16	1D6 + 1D4

**Habilidades:** Esconderse 90-17, Intensidad 25 + 27.

**Armadura:** Ninguna.

**Magia:** Pueden formar su cuerpo a voluntad. Conocen al menos 2D6 pto. de magia espiritual y 1D6 conjuros de hechicería. Una bruja puede crear una sombra a partir de la oscuridad de su guarida; para ello sacrifica 1 PM por cada metro cúbico que tendrá el elemento. Solo puede tener una sombra activa de este modo en un momento dado, pero si dicha sombra es destruida, puede crear otra.

Pueden controlar a cualquier criatura incompleta que viva en su guarida a cambio de 1 PM. Aquí pueden incluirse muertos-vivos u otros monstruos, así como animales como murciélagos, escorpiones y serpientes. La criatura en cuestión no puede resistirse a este encantamiento, que dura 1 hora completa.

## Dríades

La dríade es una ninfa de los bosques ligada a un determinado claro o bosquecillo. Uno de los árboles del claro será su árbol personal, y ambos correrán la misma suerte. Cuando la dríade forma su cuerpo, aparece en el árbol y tiene que salir de él. Para disolver su cuerpo, debe volver al árbol. Cuanto más grandes y más antiguos sean los claros, más poderosas serán las dríades que en ellos habiten. Según va envejeciendo el claro, las dríades se debilitan con él. Sin embargo, mientras su árbol personal permanezca vivo, la dríade no morirá.

La dríade puede controlar todos los árboles y plantas de su bosquecillo. Así, puede hacer que los árboles crucen y muevan sus ramas, que las plantas florezcan fuera de época, y que las briznas de hierba hagan tropezar a los intrusos.

La mayor parte de las dríades no son demasiado poderosas. Es más frecuente que los bosques tengan múltiples dríades antes que una muy potente.

Las dríades son íntimas amigas de los elfos, y se asocian con ellos frecuentemente. Las dríades no pueden abandonar su claro. Si se las obliga, su cuerpo se disolverá, y el espíritu de la dríade regresará a su árbol.

Características		Valor Medio	
FUE	2D6	7	Mov.: 3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 11
TAM	2D6 + 3	10	Pt.Fatiga: 18
INT	3D6 + 6	16-17	
PER	2D6 + 16	23	
DES	4D6	14	
ASP	2D6 + 12	19	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
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	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Vara	5	10 + 10	1D8	10 + 3	8

**Habilidades:** Ocultar 90 + 10, Escondarse 90-9, Deslizarse en Silencio 90-9.

**Armadura:** Ninguna.

**Magia:** Forman su cuerpo a voluntad a partir de su árbol; toda su INT la tienen llena de magia espiritual, e incluyen siempre en ella los conjuros *Curación* y *Vista Mágica*.

A cambio de 1 PM, la dríade puede dominar a cualquier criatura incompleta que habite en su claro sagrado. Dicha criatura no puede resistirse al encantamiento, el cual tiene una duración de una hora.

## Náyades

Entre los distintos tipos de náyades incluimos a las oceánidas (náyades de las fontanas y de los arroyos), a las nereidas (vinculadas a los océanos), a las potaménidas (las náyades de los ríos), y a las límnales (las náyades de las aguas estancadas, los lagos, los pantanos y las marismas). Estas últimas son las más malignas de las ninfas acuáticas, y suelen intentar extraviar a los viajeros y conducirlos hasta su muerte.

Las náyades forman sus cuerpos a partir del agua. Por cada 10 m. de distancia que una náyade se aleja del lugar acuático al que se halla ligada, pierde 1 PM. Sólomente vuelve a regenerar PM cuando está sumergida.

Características		Valor Medio	
FUE	4D6	14	Mov.: 3/9
CON	3D6	10-11	nadando
TAM	2D6 + 2	9	Pt.Golpe: 10
INT	3D6 + 6	16-17	Pt.Fatiga: 25
PER	2D6 + 18	25	
DES	4D6	14	
ASP	2D6 + 12	19	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
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	%Ataque	Daño	%Detenc.	P.
Látigo	3	25 + 13	1D4	--	6

**Habilidades:** Esquivar 90 + 7

**Armadura:** Ninguna natural.

**Magia:** Pueden formar su cuerpo a voluntad. Conocen un número de pto. de magia espiritual igual a su INT, entre los que se suelen incluir los conjuros de *Coordinación*, *Curación*, *Disrupción*, *Encant. de Ligadura*, *Extinguir* y *Rielar*.

Una náyade se puede transformar en una ondina, que tendrá un número de metros cúbicos igual a los PM sacrificados en el proceso. Para ello, naturalmente, la náyade deberá tener a mano una cantidad de agua suficiente. Si se destruye a una náyade mientras ésta se halla en la forma de una ondina, ésta quedará disipada, y tendrá que volver a emplear más PM para volver a recuperar dicha forma.

Las náyades pueden dominar a cualquier criatura acuática incompleta que habite dentro de las aguas que forman sus dominios a cambio de 1 PM. La criatura no puede resistirse a este encantamiento que tiene una duración de una hora.

## Oréades

Las oréades son las ninfas de las montañas y de las colinas. Entre ellas podemos incluir también a las limóniades (las ninfas de las praderas y de los lugares en flor) y a las aulóniades (las ninfas de los valles de montaña). Una oréade no puede abandonar las faldas de sus montañas o colinas. Una aulóniade puede abandonar su valle, y una limóniade su pradera, pero ambas pierden 1 PM por cada 20 m. que se alejen de ellos. Las oréades suelen aparearse con los sátiros.

Las oréades suelen estar siempre en forma tangible, pero también pueden disolver sus cuerpos si así lo desean.

Características		Valor Medio	
FUE	2D6	7	Mov.: 4
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 10
TAM	2D6 + 2	9	Pt.Fatiga: 18
INT	3D6 + 3	13-14	
PER	2D6 + 16	23	
DES	3D6 + 6	16-17	
ASP	2D6 + 10	17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
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	%Ataque	Daño
------	----	---------	------

Puñetazo	8	25 + 10	1D3
Patada	8	15 + 10	1D6

**Habilidades:** Trepar 90 + 7, Saltar 90 + 7, Ocultar 90 + 10, Escondarse 90-7.

**Armadura:** Ninguna.

**Magia:** Pueden formar su cuerpo a voluntad. Conocen un número de pto. de magia espiritual igual a su INT, entre los que se incluyen los conjuros de *Curación*, *Movilidad* y *Vista Mágica*.

Una oréade puede dominar a cualquier criatura incompleta que sea nativa de su montaña, a cambio de 1 PM. Dicha criatura no se puede resistir a este encantamiento, que tiene una duración de una hora.

## Ogro (Homo Anthropophagus)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero ogro.

Los ogros viven en secreto entre los humanos, por lo que comparten su misma cultura, y muchas de sus profesiones. En cualquier caso, recibirán siempre las mismas habilidades, magia y equipo que las correspondientes a los humanos que cursen sus mismas profesiones.

En el caso de una cultura primitiva, los ogros lanzan 1D20. Resultados: 01-18 = Cazador, 19-20 = Shamán.

En el caso de culturas nómada, bárbara y civilizadas también se lanza solamente 1D20 con los resultados:

	nómada	bárbara	civilizadas
Cazador	01-10	01-10	
Guerrero	11-12	11-16	
Noble	13	17-18	
Pastor	14-18	-	
Shamán	19-20	19-20	
Artista			01-02
Hechicero			03-04
Ladrón			05-06
Mercader			07-12
Noble			13-14
Sacerdote			15
Soldado			16-20

## Orco (Orcanthropus Piltowni)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero orco.

Las profesiones de los orcos les suponen las mismas habilidades y el mismo equipo que a sus equivalentes humanos bárbaros o civilizados. La profesión "Cazador/Incursor" equivale a la de Cazador Bárbaro. La de "Caudillo" equivale a la de Noble Bárbaro. Por fin, la de "Hechicero" es equivalente a la de Hechicero Civilizado. Todos los orcos tienen como sistema mágico habitual la hechicería. Cualquier orco que reciba la habilidad de Montar, se supondrá que está basada en los lobos como montura. En todos los casos se reemplaza la habilidad humana de Ataque de Puño, por el Ataque con Arco.

**Tirar 1D100**

01-02	Caudillo
03-70	Cazador/Incursor
71-72	Fabricante
73-99	Guerrero
00	Hechicero

## Oso Polar (Thalarctos Maritimus)

El oso polar es uno de los osos más grandes y más peligrosos. Viven solamente en las heladas estepas y en las tundras, y son estrictamente carnívoros. Se alimentan sobre todo de focas, y pueden pasarse toda la vida sin llegar a ver nunca la tierra, solo hielo. Son nadadores excelentes. No temen a los humanos, y habitualmente sólo les consideran como una presa más.

Los valores que damos a continuación son para los individuos machos. Las hembras tienen FUE y TAM de 3D6 + 15.

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 21
CON	2D6 + 6
TAM	3D6 + 21
INT	5
PER	3D6
DES	3D6
Mov.:	6/2
Pt. Golpe:	23
Pt. Fatiga:	45

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/6
Pata TI	03-04	03-04	4/6
Cuartos T	05-07	05-09	4/10
Cuartos D	08-10	10-14	4/10
Pata DD	11-13	15-16	4/6
Pata DI	14-16	17-18	4/6
Cabeza	17-20	19-20	4/8

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	25 + 6	1D10 + 3D6
Garra	6	40 + 6	1D6 + 3D6

**Notas:** Un oso puede atacar dos veces por asalto, usando dos ataques de garra separados 3 MR entre sí, o bien un ataque de garra y un mordisco (separados también 3 MR entre sí), rara vez muerden primero.

**Habilidades:** Nadar 90-11, Escuchar 30-2, Otear 25-2, Escondarse 60-22, Deslizarse en Silencio 50-22.

**Armadura:** Pelaje por valor de 4 pto.



## Pantera (Panthera Pardus)

La pantera, conocida también por el nombre de leopardo, es una gran felino cazador. Su color puede ser pardo y moteado, o completamente negro. Las panteras viven en bosques y junglas, y suelen penetrar en llanuras o sabanas cercanas. Cazan todo lo que se ponga a su alcance excepto presas de gran tamaño y/o agresividad, las cuales dejan para felinos más potentes.

Las panteras cazan tendiendo emboscadas a sus presas; cuando éstas pasan cerca, saltan sobre ellas.



Características	Valor Medio
FUE 3D6+6	16-17
CON 3D6	10-11
TAM 2D6+8	15
INT 5	5
PER 3D6	10-11
DES 2D6+12	19

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/4
Pata TI	03-04	03-04	1/4
Cuartos T	05-07	05-09	1/6
Cuartos D	08-10	10-14	1/6
Pata DD	11-13	15-16	1/4
Pata DI	14-16	17-18	1/4
Cabeza	17-20	19-20	1/5

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	7	50+7	1D6+1D4
Mordisco	10	30+7	1D10+1D4
Rasgado	7	80	2D6+1D4

**Notas:** Una pantera ataca primero con las dos garras al mismo tiempo, lo cual se sigue de un mordisco 3 MR después.

Si las dos garras consiguen impactar, la pantera seguirá enganchada a su víctima e intentará desgarrarla con las patas traseras en el asalto siguiente, además de utilizar de nuevo su mordisco.

**Habilidades:** Esconderse 80+3, Deslizarse en Silencio 90+3.

**Armadura:** 1 pto. de piel.

## Pato (Anatanthropos Donaldi)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero pato.

*Tirar 1D100*

01	Artista
02-06	Fabricante
07	Hechicero
08-16	Ladrón
17-21	Mercader
22-31	Pastor
32-90	Pescador
91	Sacerdote
92	Sanador
93	Shamán
94-00	Soldado

**Nota:** Todas las profesiones de los patos ofrecen las mismas habilidades y equipo que sus equivalencias humanas civilizadas, con las excepciones enumeradas a continuación. Sin embargo, la magia obtenida es equivalente a la de la cultura humana bárbara.

## Fabricante Pato

**Habilidades:** Igual que para el fabricante humano civilizado, pero carece de Arrojar, Ataque de Puño, y Ataque y Detención con Lanza 2M. En su lugar posee Remar x2, nadar x2, y Ataque con Espada Corta x1 y Detención x1.

## Pescador Pato

**Habilidades:** Remar x5, Trepar x2, Cantar x2, Con. Animal x2, Con. Humano x1, Con. del Mundo x4, Inventar x3, Otear x3, Buscar x2, Nadar x3 Ataque con Arma 1M x2, cualquier Detención o Esquivar x2.

## Sacerdote Pato

**Habilidades:** Remar x3, Nadar x1, Habla Fluída x2, Oratoria x5, Hablar el Propio Idioma x2, Primeros Auxilios x2, Con. Humano x3, Leer/Escribir el Idioma Propio x3, Ceremonia x3, Encantamiento x2, Invocación x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1 y Detención o Esquivar x1.

## Shamán Pato

**Habilidades:** Igual que para el shamán bárbaro, pero carece de Arrojar y de Ataque de Puño. En su lugar posee Remar x1 y Nadar x2.

## Soldado Pato

**Habilidades:** Remar x2, Nadar x2, Primeros Auxilios x1, Con. Humano x1, Ocultar x2, Inventar x2, Escuchar x2, Otear x2, Esconderse x4, Deslizarse en Silencio x3, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x3, Ataque de Arma 1M x3, cualquier Detención o Esquivar x3.

## Perro (Canis Familiaris y otros)

Bajo este epígrafe incluimos a los perros salvajes del tipo de los dholes hindúes y de los perros de caza del Cabo, y a los perros semi-salvajes frecuentemente utilizados en las culturas primitivas, tales como los huskis y los dingos. Se aconseja a los Masters que diseñen otras razas de perros.

Los perros cazan en jaurías compuestas por miembros de ambos sexos. Las jaurías colaboran en las cacerías, siendo lideradas por un animal dominante o dos.

Características	Valor Medio
FUE 1D6+1	4-5
CON 3D6	10-11
TAM 1D6	3-4
INT 5	5
PER 1D6+6	9-10
DES 2D6+6	13

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	0/3
Pata TI	03-04	03-04	0/3
Cuartos T	05-07	05-09	0/4
Cuartos D	08-10	10-14	0/4
Pata DD	11-13	15-16	0/3
Pata DI	14-16	17-18	0/3
Cabeza	17-20	19-20	0/3

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	404	1D81D4

**Habilidades:** Esquivar 25+7, Escuchar 40-4, Rastrear 80-4.

**Armadura:** Ninguna.

## Pitón (Python o Boa)

Las pitones y otras constrictoras gigantes similares, habitan en las selvas y en los bosques húmedos. Algunos tipos, tales como la anaconda, son serpientes acuáticas, otras viven y cazan en los árboles, y otras habitan en la tierra. Las estadísticas que aquí aparecen corresponden a serpientes de unos ocho metros de longitud, capaces de engullir a un hombre.

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 24 34-35
CON	3D6 + 18 28-29
TAM	3D6 + 18 28-29
INT	3 3
PER	2D6 + 6 13
DES	2D6 + 6 13

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-06	3/10
Cuerpo	07-14	3/12
Cabeza	15-20	3/10

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	60+6	1D4 + 3D3
Constricción	9	40+6	3D6

**Notas:** La pitón puede atacar dos veces por asalto, una con el mordisco y otra construyendo, separadas por tres MR.

El ataque de mordisco tiene un MR básico de 1 y sólo se le aplica la mitad del modificador de daño normal.

Si el ataque por constricción tiene éxito, la víctima queda envuelta por los anillos de la serpiente. Puede jadear, pero no gritar. Cada asalto en que se mantenga la constricción se ejercen 3D6 puntos de daño a los puntos de golpe totales de la víctima. La armadura del pecho es la única que sirve para contrarrestar los efectos de este ataque.

Independientemente de la armadura que lleve, la víctima comenzará a sofocarse en cuanto la serpiente constricción la envuelva. Se empiezan inmediatamente a efectuar tiradas de CONx10, y se sigue el procedimiento habitual de asfixia.

La víctima tiene la posibilidad de liberarse. Para ello enfrentará su FUE a la del animal. No podrá atacar mientras esté haciendo tal cosa.

**Habilidades:** A causa del alargado cuerpo de la serpiente, su TAM no afecta a los modificadores de agilidad o de sigilo, excepto de modo positivo.

Trepar 80+13, Esquivar 50+13, Esconderse 60+0, Deslizarse en Silencio 80+0

**Armadura:** 3 puntos de piel.

## Plesiosaurio (Plesiosaurus)

Este reptil marino tiene el cuello largo, el cuerpo rechoncho como el de una tortuga sin caparazón, y aletas. Captura calamares y peces en las aguas poco profundas chapoteando lentamente y atacando de repente con su larga cabeza y cuello.

Los plesiosaurios pueden resultar peligrosos para los navegantes, ya que suelen capturar hombres que se hallan solos en las cubiertas de los barcos. Cuando la criatura ataca desde el agua, sólo se le pueden golpear la cabeza y el cuello.

Características	Valor Medio
FUE	6D6 21
CON	4D6 14
TAM	6D6 + 12 33
INT	3 3
PER	3D6 10-11
DES	3D6 + 6 16-1

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01	01	5/6
Aleta TD	02-03	02	5/8
Aleta TI	04-05	03	5/8
P.Trasera	06-08	04-09	5/10
Cuerpo	09-11	10-15	5/10
Aleta DD	12-13	16	5/8
Aleta DI	14-15	17	5/8
Cabeza/Cuello	16-20	18-20	5/8

**Nota:** En un combate normal, lo probable es que sólo la cabeza y el cuello del animal se vean expuestos al daño. No te molestes en tirar en la tabla anterior en tal caso.

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	2	70+6	1D8 + 1D6

**Nota:** El largo cuello del plesiosaurio le proporciona un MR de cero. Sólo recibe la mitad del modificador de daño normal en los ataques de mordisco.

**Habilidades:** Esconderse 6017, Esquivar 6010 (sólo aplicable al cuello y cabeza).

**Armadura:** 5 puntos de piel y grasa

## Pulpo (Octopus Vulgaris)

Los pulpos son grandes moluscos de ocho brazos y sin concha, que se alimentan normalmente de moluscos. No son de naturaleza agresiva, pero se conocen casos de personas atacadas por ellos. Pueden cambiar el color y la textura de su piel a voluntad hasta un punto asombroso, y son capaces de soltar nubes de tinta en el agua para despistar a sus atacantes o impedir la visión.

Por cada metro que mida el pulpo desde la punta de un tentáculo hasta la punta de otro, se le consideran 1D6 puntos de TAM y de FUE. Las estadísticas que aparecen a continuación corresponden a un ejemplar de seis metros.

Los pulpos pueden arrastrarse lentamente por tierra, y sobrevivir bastante tiempo fuera del agua.

Características	Valor Medio
FUE	6D6 21
CON	2D6 + 6 13
TAM	6D6 21
INT	4 4
PER	3D6 10-11
DES	3D6 + 12 22-23

Mov.:	1/4 nadando
Pt.Golpe:	17
Pt.Fatiga:	34

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Brazo 1	01-02	01	2/5
Brazo 2	03-04	02	2/5
Brazo 3	05-06	03	2/5
Brazo 4	07-08	04	2/5
Brazo 5	09-10	05	2/5
Brazo 6	11-12	06	2/5
Brazo 7	13-14	07	2/5
Brazo 8	15-16	08	2/5
Cabeza	17-18	09-13	2/8
Cuerpo	19-20	14-20	2/8

Arma	MR	%Ataque	Daño
Brazo	4	60 + 13	2D3 constricción
Mordisco	7	40 + 13	2D6 + veneno

**Notas:** El pulpo puede atacar con los ocho brazos al mismo tiempo y luego morder tres MR más tarde. En el asalto en que un brazo tenga éxito en un ataque, no hará daño pero agarrará a su víctima. Cuando la víctima haya sido agarrada en la misma localización por dos brazos, éstos comenzarán a constreñir, causando un daño equivalente a la mitad del modificador de daño del pulpo, en cada asalto. La armadura sólo protegerá hasta que se vea superada, momento en que se rompe.

El mordisco de un pulpo hace un daño igual al modificador de daño de la criatura (hasta un mínimo de 1D3). También inyecta un veneno con una POT igual a la CON del pulpo. Si la víctima logra resistir el veneno, recibirá solo 1D6 ptos. de daño. De otro modo, recibirá un daño igual a la POT del veneno.

**Habilidades:** Escondarse 100 + 1, Buscar 50-3, Otear 50-3.

**Armadura:** 2 ptos. de piel (1 pto. por cada D6 de modificador de daño de la criatura).

## Res (Bos Taurus)

Las reses son animales bien conocidos por todo el mundo. En este término incluimos a los toros domésticos, las vacas y los bueyes. Existe ganado de diferentes razas, que pueden ser más pequeñas o de distintas características (menos DES, más FUE, etc.). Las reses viven en llanuras y praderas. Son puramente herbívoras, aunque los toros pueden llegar a ser peligrosos. Y si es por eso, hasta las vacas pueden llegar a serlo, pero es raro; son los toros los encargados de tratar con los intrusos. Los valores que damos a continuación son buenos para los machos. Las hembras tienen una FUE y un TAM de 3D6 + 24.

Características	Valor Medio		
FUE	4D6 + 24	38	Mov.: 9
CON	2D6 + 9	16	Pt.Golpe: 27
TAM	4D6 + 24	38	Pt.Fatiga: 54
INT	4	4	
PER	2D6	7	
DES	2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/7
Pata TI	03-04	03-04	4/7
Cuartos T	05-07	05-09	4/11
Cuartos D	08-10	10-14	4/11
Pata DD	11-13	15-16	4/7
Pata Di	14-16	17-18	4/7
Cabeza	17-20	19-20	4/9

**Arma MR %Ataque Daño**

Carga 7 35 + 1 1D10 + 4D6  
pisotear 7 75 8D6 contra blancos caídos

**Habilidades:** Oler Intrusos 25-4, Escuchar 25-4.  
**Armadura:** 4 ptos. de piel.

## Sapo Gigante (Megabufu Hippovorax)

Los sapos gigantes son enormes seres anfibios que habitan zonas rocosas, montañas y cañones. Su color es gris, semejante al de un peñasco, por lo que se mimetizan bien con el entorno.

Los sapos gigantes jóvenes no representan para los aventureros más que un pequeño fastidio: se dedican simplemente a comerse sus provisiones y otros pequeños objetos que parezcan comestibles (p.ej., familiares). Pero los sapos gigantes adultos y grandes son tristemente famosos por sus emboscadas; se dedican a esperar aferrados a una pared lisa con sus patas provistas de dedos semejantes a ventosas, y atacan a los caballos o a sus jinetes con sus largas lenguas pegajosas. Se tragan enteras a sus presas.

Los sapos gigantes pueden dar saltos de 2 m. por cada D6 que tengan de TAM, cada dos MR.

La lengua de un sapo gigante tiene un alcance de 1 m. por cada D6 que posea el sapo de TAM, y continúa creciendo a lo largo de su vida. Los renacuajos de estos sapos tienen un metro de longitud, y deben vivir en medio acuático hasta que se deshacen de sus colas. La FUE y el TAM de estos animales varía entre 2D6 y 12D6. Su CON es igual a la mitad de su TAM en D6 (redondeando hacia arriba).

Características	Valor Medio		
FUE	2 a 12D6	7-42	Mov.: (salto)
CON	1 a 6D6	3-21	2 m./D6 de TAM
TAM	2 a 12D6	7-42	Pt.Golpe: 5-32
INT	2	2	Pt.Fatiga: 10-63
PER	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-04	01-03	7/7
Pata TI	05-08	04-06	7/7
Abdomen	09-10	07-10	7/9
Pecho	11-12	11-14	7/9
Pata DD	13-14	15	7/6
Pata DI	15-16	16	7/6
Cabeza	17-20	17-20	7/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Lengua	3	40 + 3	1 a 4D6
Engullimiento	3	80	daño ácido
Patada	6	25 + 3	1D6 + 0 a 4D6



**Notas:** El sapo puede atacar una vez por asalto. Normalmente utiliza su lengua, la cual golpea en el MR-DES del sapo y hace un daño igual al modificador de daño de la criatura.

La patada la usan contra blancos demasiado grandes o demasiado peligrosos como para ser deglutidos.

Cuando la lengua logra golpear a una víctima, se anuda a su alrededor y se pega a ella; al asalto siguiente, se retrae hacia la boca del sapo arrastrando a su blanco hacia el interior de su estómago (este es el ataque de engullimiento). Si el ataque de engullimiento falla, el sapo lo puede intentar otra vez al final del asalto. Una vez dentro del estómago del sapo, la víctima queda inmovilizada, y recibe 1 pto. de daño ácido cada asalto en cada una de sus localizaciones de golpe; la armadura se disuelve primero, y luego se afectan los PG. El sapo puede tragarse objetos que tengan un TAM igual o menor al suyo; su panza se hincha tremendamente para acomodar víctimas grandes.

**Habilidades:** Escondarse en las Rocas 100 + 3 a -32.  
**Armadura:** 1 pto. de piel por cada D6 de TAM.



## Sátiro (Faunus Hircus)

Los sátiros son criaturas salvajes fuertemente mágicas. A menudo se asocian con las ninfas, o al menos lo intentan. Todos los sátiros son machos, y perpetúan su raza apareándose con las ninfas, o con mujeres o elfas capturadas.

Tienen las caderas y las piernas semejantes a las de las cabras, y poseen también cuernos de carnero. Su piel es de color tostado, y sus rostros y músculos son muy retorcidos. Son famosos por su lujuria y por su fuerza.

Características		Valor Medio			
FUE	5D6	17-18	Mov.:	5	
CON	4D6	14	Pt.Golpe:	14	
TAM	2D6 + 6	13	Pt.Fatiga:	32	
INT	2D6 + 6	13			
PER	4D6	14			
DES	3D6 + 6	16-17			
ASP	2D6	7			

Localización de Golpe		Cuerpo a Cuerpo		Proyectiles		Puntos	
Pierna D		01-04		01-03		3/5	
Pierna I		05-08		04-06		3/5	
Abdomen		09-11		07-10		3/5	
Pecho		12		11-15		1/6	
Brazo D		13-15		16-17		1/4	
Brazo I		16-18		18-19		1/4	
Cabeza		19-20		20		3/5	

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Det. P.
Cornada	9	40 + 14	1D6 + 1D4	-- --
Garrote	6	25 + 14	1D10 + 1D4	25 + 8 10
Tirar Piedras 2/7		25 + 14	1D4 + 1D2	-- --

**Nota:** Puede usar una cornada 3 MR después de cualquier otro ataque.

**Habilidad:** Escondarse 50 + 0, Deslizarse en Silencio 75 + 0, Tocar Flautín 90 + 14, Bailar 80 + 8.

**Armadura:** 3 ptos. de piel en la cabeza, el abdomen y en las piernas; 1 pto. en el resto de las localizaciones.

**Magia:** Los sátiros usan magia espiritual utilizando como focos sus flautines o (rara vez), otro instrumento musical. Cuando el sátiro toca su flautín, se lanza el conjuro deseado gastando el apropiado número de PM. El conjuro afectará a cualquiera que pueda oír la música de los flautines, a no ser que el sátiro quiera dejar exento a determinado blanco.

A través de sus flautines los sátiros pueden lanzar normalmente conjuros de Curación, Desmoralización, Extinguir, Fanatismo, y Vista Mágica, así como los siguientes tres conjuros especiales: Sueño (3 PM), que hace que todos los oyentes queden dormidos; Hipnotizar (2 PM), que hace que todos los oyentes bailen al son del flautín del sátiro mientras éste dance e interprete su música; y Locura (4 PM), que hace que los oyentes griten de terror o canten alegremente, sin responder a los estímulos exteriores.

Cuando el sátiro usa sus conjuros ofensivos, se hace una sola tirada de resistencia de PM contra PM que afecta a todos los potenciales blancos del conjuro. Sólomente aquellos personajes a los que la tirada de resistencia les venza se verán afectados. Se debe hacer una nueva tirada de resistencia cada 10 asaltos. Si al sátiro se le cae su flautín, el hechizo se rompe al asalto siguiente.

El número de PM que cuestan los conjuros, no varía con el número de blancos afectados.

El sátiro no necesita memorizar todos estos conjuros; puede memorizar otros conjuros, y lanzarlos de esta misma manera o de un modo normal.

## Serpiente Marina (Megaserpentes Maritimus)

Las serpientes de mar son colosales reptiles marinos. Son carnívoras, y a veces atacan a las embarcaciones. Los valores que dan a continuación se refieren a una serpiente de unos 20 m. de longitud, y de un metro de anchura en su porción más gruesa. Se las suele encontrar lejos de la costa, y rara vez se deslizan hacia las playas. Las mayores serpientes nunca se acercan a tierra.

La serpiente marina puede atacar a un barco de dos maneras. Puede sobresalir por encima de la cubierta del navío y dedicarse a atacar individualmente a los marineros, o puede enrollarse alrededor del casco, constriniéndolo. Sólomente las mayores serpientes marinas pueden constreñir barcos de este modo.

Características		Valor Medio			
FUE	8D6 + 30	58	Mov.:	3/5	
CON	6D6 + 20	41	nadando		
TAM	8D6 + 30	58	Pt.Golpe:	50	
INT	3	3	Pt.Fatiga:	99	
PER	5D6	17-18			
DES	2D6	7			

Localización de Golpe D20		Puntos	
Cola	01-06	15/17	
Cuerpo	07-14	15/21	
Cabeza	15-20	15/17	

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	60 + 0	1D6 + 6D6
Constricción	10	40 + 0	6D6

**Nota:** Una serpiente de mar puede morder, y después usar su ataque de constricción 3 MR después, en el mismo asalto.

Si el ataque de constricción tiene éxito, el blanco queda cogido entre los anillos de la serpiente, y recibirá un daño igual al modificador de daño de la misma cada asalto. Sólomente la armadura que lleve en el pecho le protegerá contra esta constricción hasta que sea sobrepasada y rota. La víctima sólo podrá escapar venciendo la FUE de la serpiente con la suya propia en una tirada de resistencia.

**Habilidades:** La forma del cuerpo de la serpiente elimina cualquier modificador de habilidades negativo debido al TAM. Trepar 50 + 7.

**Armadura:** 15 ptos. de piel.

## Tiburón (Carcharodon)

Estos famosos y temidos peces son imprevisibles, y pueden ser muy peligrosos. Aquí se ofrecen dos tamaños distintos de tiburón: uno de 2-3 metros de largo y otro mayor de 8 metros de longitud.

La piel del tiburón es extremadamente áspera y está cubierta por diminutas protuberancias afiladas.

### Tiburón Mediano

Características	Valor Medio			
FUE	3D6 + 12	22-23	Mov.:	10
CON	2D6 + 9	16	Pt. Golpe:	20
TAM	3D6 + 12	22-23	Pt. Fatiga:	39
INT	2	2		
PER	3D6	10-11		
DES	2D6 + 3	10		

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	5/7
P.Trasera	04-08	5/9
P.Delantera	09-13	5/9
Aleta D	14	5/6
Aleta I	15	5/6
Cabeza	16-20	5/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	75	2D6 + 2D6
Aletazo	9	50	2D3

**Nota:** Ver la nota del Tiburón Grande a continuación.

**Habilidades:** Oler Sangre 80-4

**Armadura:** 5 puntos de piel.

### Tiburón Grande

Características	Valor Medio			
FUE	6D6 + 24	45	Mo.:	10
CON	4D6 + 18	32	Pt. Golpe:	39
TAM	6D6 + 24	45	Pt. Fatiga:	77
INT	2	2		
PER	4D6	14		
DES	2D6 + 3	10		

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	13/13
P.Trasera	04-08	13/16
P.Delantera	09-13	13/16
Aleta D	14	13/10
Aleta I	15	13/10
Cabeza	16-20	13/13

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	75 + 2	2D6 + 5D6
Aletazo	9	50	5D3

**Nota:** Si el mordisco del tiburón falla, o se esquivo, se producirá un ataque de aleta 3 MRs después. Si el mordisco del tiburón se detiene o impacta, no se producirá el ataque de aleta en ese asalto. El daño del aletazo equivale a la mitad del modificador de daño del tiburón.

**Habilidades:** Oler Sangre 80 + 4

**Armadura:** 13 puntos de piel

## Tigre (Panthera Tigris)

El tigre es el mayor de los grandes gatos. Los tigres cazan en solitario, y habitan en selvas y en áreas cubiertas de hierba. Sobreviven bien en los climas fríos. Cazan mediante emboscadas, y son lo suficientemente inteligentes como para no atacar a enemigos que sean evidentemente peligrosos para ellos.

Características	Valor Medio			
FUE	5D6 + 12	29-30	Mov.:	8
CON	3D6 + 3	13-14	Pt. Golpe:	20
TAM	4D6 + 12	26	Pt. Fatiga:	43
INT	5	5		
PER	3D6	10-11		
DES	3D6 + 6	16-17		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/6
Pata TI	03-04	03-04	2/6
Cuartos T	05-07	05-09	2/9
Cuartos D	08-10	10-14	2/9
Pata DD	11-13	15-16	2/6
Pata DI	14-16	17-18	2/6
Cabeza	17-20	19-20	2/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	8	30 + 12	1D10 + 2D6
Garra	5	50 + 12	1D8 + 2D6
Rasgado	5	80	1D8 + 2D6

**Nota:** Un tigre ataca con las dos garras y con un mordisco en el mismo asalto. El mordisco se lanza 3 MR después que las garras. Si ambas garras impactan, el tigre se aferra a su víctima e intentará desgarrarla rasgando con las patas traseras al asalto siguiente, en el que además intentará morder también.

**Habilidades:** Esquivar 40 + 1, Saltar 50 + 1, Escondarse 80-10, Deslizarse en Silencio 80-10.

**Armadura:** 2 ptos. de piel.

## Troll Negro (Styganthropus Uzko)

Esta criatura fué ya descrita en RQb. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero troll.

Lanzar 1D6 para determinar la cultura; 1-2 = Salvaje, 3-5 = Bárbara, y 6 = Civilizada.

Todos los trolls salvajes reciben las mismas habilidades, magia y experiencia de los Cazadores Humanos Primitivos.

Los trolls bárbaros usarán la tabla siguiente para determinar la experiencia previa, basándose en el modelo humano equivalente:

Tirar	1D100
01-05	Cazador Salvaje
06-08	Fabricante Bárbaro
09-25	Pastor Bárbaro (rebaños de insectos)
26-75	Cazador Bárbaro
76-77	Noble Bárbaro (poseen Con. del Mundo x4, en lugar de Montar)
78-79	Sacerdote Bárbaro
80-81	Shamán Salvaje
82-00	Guerrero Bárbaro

Los trolls civilizados usan la tabla siguiente:

Tirar	1D100
01-05	Fabricante Bárbaro
06-25	Pastor Bárbaro
26-60	Cazador Bárbaro
61-65	Pescador Civilizado
66-68	Sanador Civilizado
69-70	Mercader Civilizado
71-72	Noble Civilizado (poseen Con. del Mundo x4, en lugar de Montar)
73-74	Sacerdote Bárbaro
75-76	Shamán Bárbaro
77	Hechicero Civilizado
78-00	Guerrero Bárbaro

## Vampiro

Los vampiros son criaturas pálidas y frías, que no se reflejan en los espejos ni tienen sombra alguna. Originalmente suelen ser humanos. Sólo seres carnívoros u omnívoros pueden llegar a convertirse en vampiros. Ellos son la nobleza de los muertos-vivientes.

Los vampiros se encuentran en cualquier lugar en donde puedan encontrar suficientes presas como para satisfacer sus apetitos sobrenaturales. Deben alimentarse de la sangre de seres inteligentes; la sangre de bueyes o cerdos no sacia su sed demoníaca.

Un vampiro tiene el doble de la FUE y de la CON que tenía en vida.

Se puede convertir en niebla en su MR-DES+3; en este estado puede regenerar daño a la tasa de 1 PG por asalto. Si un vampiro llega a cero PG, automáticamente se evapora y se convierte en niebla para regenerarse. Naturalmente, puede hacerlo también a voluntad.

En forma de neblina, un vampiro se mueve a una velocidad de 5 m./asalto, y es inmune a la mayor parte de las cosas que pueden producir daño físico. Algunos conjuros aún pueden afectarle en esta forma.

Un vampiro no puede regenerar PG perdidos debido a daño con fuego; tampoco los podrá regenerar si los perdió a la luz del día. El fuego no puede dañar a un vampiro en forma de neblina.

Un vampiro puede convertirse siempre que quiera en un murciélago o en un lobo (o en otras criaturas apropiadas a la situación concreta). Estas formas se usan principalmente con el fin de pasar desapercibido y de desplazarse con rapidez, y no para combatir.

Por supuesto que los vampiros pueden ver en la oscuridad.

Si la cabeza o el pecho de un vampiro son reducidos a cero PG, caerá al suelo sin conocimiento y no podrá convertirse en neblina. Si en ese momento se le clava una estaca en el corazón y se le corta la cabeza, se le destruirá. La inmersión en agua corriente destruye automáticamente a un vampiro.

Las cruces son instrumentos eficaces contra los vampiros. Si se blande vigorosamente una cruz contra un vampiro, y la persona en cuestión se concentra en ello, ésta podrá enfrentar a cada asalto su PER con los PM del vampiro en la tabla de resistencia. Si el aventurero logra vencer, el vampiro recibirá 1D3 ptos. de daño no regenerable en una localización de golpe cualquiera usando la tabla de proyectiles. Ni armaduras ni protecciones mágicas podrán nada contra este daño.

Una persona que empuñe fuertemente una cruz no puede ser hipnotizada por un vampiro, aunque éste si la puede atacar físicamente. Si a un vampiro se le golpea directamente con una cruz, recibe automáticamente 1D3 PD no regenerables en la localización golpeada, ignorando cualquier armadura o protección mágica. Los vampiros en forma de neblina son inmunes a los efectos de una cruz.

A plena luz del día, un vampiro es incapaz de convertirse en neblina, murciélago o lobo, de drenar PM, o de Hipnotizar a nadie.

Todos aquellos días en los que el vampiro no permanezca en su sarcófago rodeado de tierra, éste perderá 3D6 PM. Por el hecho de mantener su cuerpo en movimiento, pierde 1D6 PM todas las noches. Una vez que un vampiro llega a cero PM, quedará inconsciente, absolutamente incapaz de abandonar su cripta sin ayuda.

Los vampiros no pierden PF por el ejercicio; sólo los pierden por falta de sangre. Todas las noches un vampiro pierde un número de PF igual a sus PM actuales. Los vampiros no recuperan estos PF por el simple hecho de descansar; sólo pueden recuperarlos bebiendo la sangre de seres inteligentes. Un vampiro que lleva varios noches hambriento, es posible que vea fuertemente reducidas muchas de sus habilidades.

Características	Valor Medio
FUE	3D6x2
CON	3D6x2
TAM	2D6+6
INT	2D6+6
DES	3D6
ASP	3D6
Mov.:	según raza + 1
Pt. Golpe:	18
Pt. Fatiga:	varían
Pt. Mág.:	2D6+6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/6
Pierna I	05-08	04-06	0/6
Abdomen	09-11	07-10	0/6
Pecho	12	11-15	0/8
Brazo D	13-15	16-17	0/5
Brazo I	16-18	18-19	0/5
Cabeza	19-20	20	0/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Toque	8	59+10	1D6+1D4+ pérdida de PM
Mordisco	8	25+10	1D6+ pérdida de fatiga

**Notas:** Una víctima golpeada por el toque de un vampiro debe enfrentar sus PM a los del monstruo, independientemente de que la armadura fuera o no penetrada por el golpe. Si el vampiro vence, el blanco perderá 1D4 PM que éste se embolsará.

El mordisco de un vampiro hace un daño igual a su modificador de daño, o 1D3 en cualquier caso. Si logra



penetrar armadura, el vampiro continuará aferrado a su víctima drenando 1D6 PF cada asalto. Una vez que la víctima haya perdido una cantidad de fatiga igual a la suma de su FUE y su CON, el vampiro comenzará a chupar FUE; los pto. de FUE así perdidos, se habrán ido de manera permanente.

**Habilidades:** Los vampiros retienen el conocimiento que ganaron en su vida anterior. Como lo normal es que se hayan pasado ya una temporada como vampiros, normalmente poseen unos niveles excelentes en la mayoría de las habilidades.

**Armadura:** Ninguna natural. Normalmente tampoco llevan ninguna, ya que tendrían que dejarla atrás al cambiar de forma o al disolverse en la niebla. Esto mismo pasa con toda la ropa que puedan ponerse, a excepción de aquellos vestidos con los que su cadaver fué enterrado.

**Magia:** Concentrándose, y venciendo los PM del blanco con los suyos propios, un vampiro puede hipnotizar a una víctima. Esto no le cuesta PM alguno. Dicha víctima se queda inmóvil o camina despacio, indefensa e incapaz de reaccionar ante los estímulos exteriores. Este efecto se pasa al cabo de un turno completo.

El vampiro solamente puede usar esta habilidad de hipnotismo sobre un blanco por asalto, y cuenta como un ataque, por lo que en el asalto en que utilice este poder sólo podrá además detener o esquivar.

Un aventurero que se halle luchando con el vampiro puede intentar evitar la mirada de éste, procurando no caer hipnotizado. Si su jugador logra una tirada de PER x5, en ese asalto concreto, el vampiro no podrá intentar hipnotizarle, ya que nuestro hombre tuvo suerte y logró evitar mirar a los ojos del monstruo. Si no, el vampiro estará en condiciones de intentar hipnotizarle.

Los conjuros del tipo de *Contramagia* y similares no tienen efecto alguno sobre este ataque hipnótico. Sin embargo, si un aventurero es capaz de algún modo de luchar con los ojos cerrados, estará totalmente protegido de este poder.

Como los vampiros no poseen PER, no pueden lanzar conjuros espirituales, ni aspirar a la obtención de magia divina, aunque pueden retener los conjuros divinos que ya tuvieran en vida. En cambio, sí suelen ser potentes hechiceros.



## Zombie

Los zombies son cadáveres vivos, animados por malignas prácticas de magia espiritual. El alma que una vez habitó el cuerpo vivo del difunto es arrancada mágicamente del plano espiritual, y encerrada dentro del cadaver, ligada al mismo por medio de encantamientos que evitan la posibilidad de que se rebele. El destino de un zombie es bastante triste: el alma no puede ir al lugar que tiene reservado tras la muerte (cielo o infierno), y está obligada a trabajar según los deseos de su dueño. Normalmente sólo brujos proscritos o malignos llevan a cabo este tipo de ritos.

Para formar un zombie, el shamán necesita un cada-

ver que retenga aún la mayor parte de la carne y de los músculos. El cadaver es entonces encantado con un conjuro de *Ligadura de Fantasma*. A continuación, el shamán invoca al antiguo espíritu del finado con un conjuro de *Invocar Fantasma* y usando el propio nombre del muerto (sólo se puede crear un zombie usando el espíritu original), y le desafía a un combate espiritual; cuando le ha reducido a cero PM, le obliga a entrar en el cadaver. El resultado es el de un espíritu ligado a un muerto putrefacto e inmóvil. Pero para terminar, el shamán encanta dicho cadaver de nuevo con un ritual de *Crear Zombie*, lo cual le cuesta 1 pto. de PER. Cada PM empleado en el ritual además del pto. de PER, le transfiere 1 PM al zombie.

El conjuro de *Crear Zombie* detiene el proceso de putrefacción; a partir de ahí el zombie permanece en el mismo estado de putrefacción en el que se hallaba cuando se llevo a cabo el ritual.

Un zombie no puede hablar, y no posee PER. Retiene la mitad de su INT original en forma fija (redondeando hacia abajo).

Después de su creación, si a un zombie se le hace comer sal o carne, los efectos del ritual cesan. Para evitarlo, normalmente a los zombies se les cose la boca. Los zombies no comen de por sí, y se les debe forzar a ello. Cuando esto ocurre, el muerto-viviente recupera de repente su PER, y el proceso de putrefacción se reanuda de forma acelerada. El zombie se dirige inmediatamente hacia el lugar donde fué enterrado de un modo instintivo. Si fué lanzado al mar, se dirigirá enseguida hacia la zona correspondiente de costa. Una vez alcanzado el lugar concreto, se desplomará y se disolverá en una masa informe y corrupta, liberándose por fin su espíritu.

Si el cuerpo se pudre hasta el grado de quedar inmóvil antes de que pueda llegar al lugar donde fué enterrado, el espíritu continuará atrapado en el cadaver. Si el zombie no dispusiera de un lugar bendecido en el que hubiera sido enterrado, buscará su total destrucción tan rápido como pueda esperando con éste acto liberar su alma. En cualquier caso, mientras se halle en trayecto hacia su lugar de inhumación, atacará ciegamente a todo aquel que intente detenerle.

Los zombies pueden trabajar y combatir. Normalmente se les provee de garrotes o de herramientas de granja.

### Ejemplo de Zombie Humano

Características	Valor Medio		
FUE	3D6x1.5	15-17	Mov.: raza -1
CON	3D6x1.5	15-17	Pt.Golpe: 14-15
TAM	2D6 + 6	13	Pt.Fatiga: 32
INT	2D6 + 6x x0.5	6(fija)	Pt.Mág.: Aprox 1D6
DES	2D6	7	
ASP	1D6	3-4	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos	
Pierna D	01-04	01-03	2/5	
Pierna I	05-08	04-06	2/5	
Abdomen	09-11	07-10	2/5	
Pecho	12	11-15	2/6	
Brazo D	13-15	16-17	2/4	
Brazo I	16-18	18-19	2/4	
Cabeza	19-20	20	2/5	
	%		%	
Arma	MR	Ataq	Daño	Det. P.
Garrote	7	35%	1D10 + 2 + 1D4	18% 12
Puñetazo	9	35%	1D3 + 1D4	-- --

**Nota:** Las posibilidades de golpear de un zombie con un arma son siempre iguales a su DES x5. Las de detener son la mitad de las de atacar. Nunca esquivan.

**Habilidades:** DES x5% solamente en aquellas habilidades basadas en la DES.

**Armadura:** Ninguna natural, aunque pueden llevar cualquiera. Normalmente se les equipa con cuero duro.

**Magia:** Los zombies no pueden morir o quedar incapacitados; solamente se les puede cortar en trozos. La

pérdida del abdomen les hace perder a su vez el uso de las piernas. La destrucción del pecho paraliza todos sus miembros, y les deja indefensos. Si se destruye la cabeza, el zombie se desactiva.

Las armas de tipo empalante solamente les hacen la mitad de daño a los zombies. Una flecha o una saeta sólo les puede hacer un máximo de 1 PD tras penetrar armadura, excepto si empalan, en cuyo caso les pueden hacer un máximo de 2 PD tras atravesar la armadura.

## Multiplicadores de PG de las Localizaciones de las Diferentes Criaturas

**Criaturas Humanoides:** (Broo, Elfo, Enano, Esqueleto, Gigante, Hobbit, Hombre-Lobo (Forma Humana), Humano, Minotauro, Momia, Necrófago, Ogro, Orco, Pato, Sátiro, Troll de las Cavernas, Troll Negro, Vampiro, Zombie.) .33 en cabeza, abdomen y piernas; .25 en brazos; .40 en pecho.

**Animales de Cuatro Patas:** (Babuíno, Bandersnatch, Caballo, Ciervo, Hombre-Lobo (Forma Animal), León, Lobo, Osos, Pantera, Perro, Res, Tigre, Unicornio.) .25 en las patas; .40 en los cuartos; .33 en la cabeza.

**Monos:** (Chimpancé, Gorila) .33 en brazos, abdomen y cabeza; .40 en pecho; .25 en piernas.

**Alosaurio:** .33 en patas, cola y cabeza; .40 en abdomen y pecho; .25 en las garras.

**Behemoth y Brontosaurio:** .40 en los cuartos; .33 en las demás localizaciones.

**Centauro:** .25 en patas y brazos; .40 en cuartos y pecho; .33 en la cabeza.

**Cuelgacabezas:** .33 en las patas; .40 en los cuartos; las cabezas varían.

**Grampus:** .16 en las patas; .40 en abdomen y céfalotorax; .33 en las pinzas.

**Grifo:** .25 en patas y alas; .33 en la cabeza; .40 en los cuartos.

**Medusa:** .33 en piernas, abdomen y cabeza; .25 en brazos y alas; .40 en el pecho.

**Insecto Gigante:** (Escarabajo, Hormiga) .16 en las patas; .40 en el resto.

**Jabberwock:** .25 en cola y alas; .33 en piernas, brazos, cabeza, y abdomen; .40 en el pecho.

**Lamia:** .33 en cola, abdomen y cabeza; .25 en brazos; .40 en el pecho.

**Lagarto de las Rocas:** .25 en la cola; .33 en patas y cabeza; .40 en los cuartos.

**Manticora:** .40 en los cuartos; .33 en el resto de las localizaciones.

**Pulpo:** .25 en los tentáculos; .40 en cabeza y cuerpo.

**Serpientes:** (Gusano-Dragón, Marina, Pitón) .40 en el cuerpo; .33 en cola y cabeza.

**Wyrm:** .25 en las alas; .33 en abdomen, cola y cabeza; .40 en el pecho.

**Cocodrilo:** .25 en las patas; .33 en cola y cabeza; .40 en los cuartos.

**Elefante:** .25 en la trompa; .33 en patas y cabeza; .40 en los cuartos.

**Arpía:** .25 en las garras; .33 en abdomen, alas, y cabeza; .40 en el pecho.

**Plesiosaurio:** .25 en la cola; .33 en aletas y en cuello/cabeza; .40 en parte trasera

y cuerpo.

**Sapo Gigante:** .25 en patas delanteras; .33 en patas traseras y cabeza; .40 en abdomen y pecho.

**Wyverna:** .25 en las alas; .33 en cola, patas, abdomen y cabeza; .40 en pecho.

**Dragón:** (Basilisco, Dragón) .25 en cola y alas; .33 en patas y cabeza; .40 en los cuartos.

**Peces:** (Ballenas, Tiburón) .25 en las aletas; .33 en cola y cabeza; .40 en las porciones del cuerpo.

**Fachán:** .40 en el pecho; .33 en el resto de localizaciones.

**Ejemplo:** Un Master quiere crear un Pato Gigante; tendrá que echar mano de los datos acerca de las criaturas humanoides. El pato tiene un total de 81 PG. Consultando los datos y la tabla anterior, tenemos que el pato en cuestión tendrá 33 PG en el pecho (.40x81), 27 PG en cada pierna, en el abdomen y en la cabeza (.33x81), y 21 PG en cada brazo (.25x81).

## Cómo Determinar los PG por Localización de las Criaturas

La siguiente tabla de PG por localización nos relaciona los multiplicadores de PG de cada localización con los PG totales, para determinar siempre, con ayuda de las listas que se proporcionan más adelante, los PG que puede tener determinada criatura en determinada localización.

Tabla de PG por Localización

PG Total	Multiplicadores de PG													
	.40	.33	.25	.16										
1-3	2	1	1	1	34-36	15	12	9	6	76-78	32	26	20	13
4-6	3	2	2	1	37-39	16	13	10	7	79-81	33	27	21	14
7-9	4	3	3	2	40-42	17	14	11	7	82-84	34	28	22	14
10-12	5	4	3	2	43-45	18	15	12	8	85-87	35	29	22	15
13-15	6	5	4	3	46-48	20	16	12	8	88-90	36	30	23	15
16-18	8	6	5	3	49-51	21	17	13	9	91-93	38	31	24	16
19-21	9	7	6	4	52-54	22	18	14	9	94-96	39	32	24	16
22-24	10	8	6	4	55-57	23	19	15	10	97-99	40	33	25	17
25-27	11	9	7	5	58-60	24	20	15	10	100-102	41	34	26	17
28-30	12	10	8	5	61-63	26	21	16	11	103-105	42	35	27	18
31-33	14	11	9	6	64-66	27	22	17	11	106-108	44	36	27	18
					67-69	28	23	18	12	109-111	45	37	28	19
					70-72	29	24	18	12	112-114	46	38	29	19
					73-75	30	25	19	13	115-118	48	39	30	20



# Glorantha

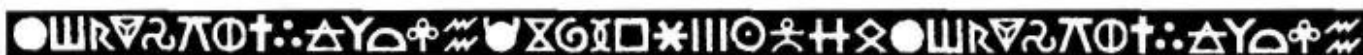
El mundo y sus habitantes

## Bestiario mejorado



Suplemento para Rune Quest®





# Las criaturas de Glorantha

Las criaturas a continuación descritas están ordenadas alfabéticamente. Este compendio no es más que un resumen de la enorme cantidad de sorprendentes seres que habitan Glorantha, tal y como los catalogó el famoso científico jrustelano Ocron Everseer en su propio **Compendio de Especies**. Es necesario comentar que en este capítulo faltan las criaturas ya descritas en *RQb* y *RQA*, algunas de las cuales son muy comunes en Glorantha (broos, humanos, ogros, pulpandantes, hombres-escorpión, dragonuts, etc...), por lo que sólo se enumeran aquí los seres no incluidos en las publicaciones mencionadas, o aquellas criaturas sí descritas en ellas pero de las que existen muchas variedades (elfos y trolls, eminentemente). De todos los seres enumerados en *RQb* y *RQA* hay algunos que no se encuentran habitualmente en Glorantha; éstos son: bandersnatches, behemoths, fachanes, hobbits, jabberwocks, medusas, orcos y osos polares. Ello no quiere decir que estas criaturas estén totalmente ausentes de Glorantha, y de hecho han aparecido más de una vez en algún escenario como habitantes habituales de ciertas regiones; simplemente queremos indicar que su presencia es rara y se halla restringida a áreas concretas y, a veces, no muy conocidas.

## Alticamello

*Alticamelus Domesticus*

**GENERTELA** — Los alticamellos, también denominados a veces llamas gigantes, son camellos muy altos, semejantes a jirafas, que viven en pequeños rebaños que vagan por las vastas llanuras de Los Yermos de Genertela y del chaparral de Prax.

Los Jinetes de Alticamellos de Prax emplean lanzas muy largas para poder alcanzar cómodamente a sus enemigos de a pie.

Los alticamellos son animales tan altos, que sus jinetes lanzan siempre 1D10+10 en la tabla de localizaciones de golpe en combate cuerpo a cuerpo, aunque se enfrenten a enemigos que vayan también montados (a menos que éstos usen también alticamellos). Cuando quieren atacar a blancos que van a pie, solo pueden usar armas arrojadas, o armas cuerpo a cuerpo de MR 0 o 1.

Los alticamellos hembras poseen FUE 3D6+18 y TAM 3D6+24.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+24	35-36	Mov.: 10
CON 2D6+9	16	Pt.Golpe: 29

TAM	3D6+30	40-41	Pt.Fatiga: 52
INT	4	4	MR-DES: 3
PER	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/8
Pata TI	03-04	03-04	4/8
Cuartos T	05-07	05-09	4/12
Cuartos D	08-10	10-14	4/12
Pata DD	11-13	15-16	4/8
Pata DI	14-16	17-18	4/8
Cabeza	17-20	19-20	4/10

Arma	MR	%Ataque	Daño
Pata	6	50+5	1D8+4D6
Encabritar	10	25+5	2D8+4D6

**Nota:** un alticamello puede atacar una vez por asalto.

**Armadura:** 4 ptos. de piel.

## Antílope Sable

*Hippotragus Niger*

**GENERTELA** — A estos grandes antílopes se les conoce a menudo como Ciervos Lunares porque sus cuernos están curvados en forma de luna creciente. Los Jinetes de Antílopes Sable de Prax utilizan una amplia variedad de armas y tácticas de guerra, a diferencia de los demás nómadas animales, que son más conservadores. Uno de los grupos más grandes de Jinetes de Antílopes Sable habita en Peloria y son vasallos del Emperador Lunar.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+12	22-23	Mov.: 9
CON 2D6+6	13	Pt.Golpe: 20
TAM 4D6+12	26	Pt.Fatiga: 36
INT 4	4	MR-DES: 3
PER 3D6	10-11	
DES 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/6
Pata TI	03-04	03-04	2/6
Cuartos T	05-07	05-09	2/9
Cuartos D	08-10	10-14	2/9
Pata DD	11-13	15-16	2/6
Pata DI	14-16	17-18	2/6
Cabeza	17-20	19-20	2/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Cornada	6	40+2	1D8+2D3
Carga	6	40+2	1D8+2D6
Patada	6	30+2	1D6+2D6

**Nota:** pueden atacar una vez por asalto. Pueden patear a blancos que estén delante o detrás de ellos. Deben correr un número de MR igual a su MR-DES para realizar su ataque de carga. La cornada tiene sólo la mitad del modificador de daño normal.

**Armadura:** 2 puntos de piel.

## Asaltante Nocturno

*Parastygius Mirelensis*

**PAMALTELA** — Los asaltantes nocturnos son unos seres que habitan en las selvas septentrionales. Otra especie más acostumbrada a los climas fríos (*Parastygius Vralensis*), y con los mismos valores que la aquí descrita, vive en los bosques y en las colinas de Enkloso, Vralos y Fonrit. Estos seres, como su nombre indica, son eminentemente nocturnos. En cuanto a aspecto, son increíblemente altos y delgados; sus cuatro miembros acaban en manos semejantes a las humanas. Pero a pesar de su aspecto desgarrado, los asaltantes nocturnos son extremadamente fuertes, y bajo su piel poseen poten-

tes músculos nervudos. Su cuello es largo y arrugado, y sus rostros horribles y semejantes a máscaras. La piel es de color gris pastel, y un penacho de pelo negro alborotado adorna la parte superior del cráneo. Una mata de este mismo pelo, semejante a una melena, recorre la parte posterior del cuello y de la espalda en toda su longitud.

Los asaltantes nocturnos agarran a sus víctimas y las golpean contra los troncos de los árboles. Si no encuentran árboles cerca, la víctima es golpeada contra una piedra o contra el mismo suelo. El daño que se inflige por este método se calcula por medio de un modificador de daño que es el doble de la FUE de la criatura, ignorando totalmente el TAM. De este modo, un asaltante nocturno con FUE 42 haría 4D6 ptos. de daño al estrellar a su presa contra un objeto duro.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 12D6	42	Mov.: 5
CON 4D6	14	Pt.Golpe: 18
TAM 6D6	21	Pt.Fatiga: 56
INT 2D6	7	MR-DES: 3
PER 3D6	10-11	
DES 2D6+10	17	
ASP 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	4/6
Pierna I	05-08	04-06	4/6
Abdomen	09-11	07-10	4/6
Pecho	12	11-15	4/8
Brazo D	13-15	16-17	4/5
Brazo I	16-18	18-19	4/5
Cabeza	19-20	20	4/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Lucha	5	50+14	especial

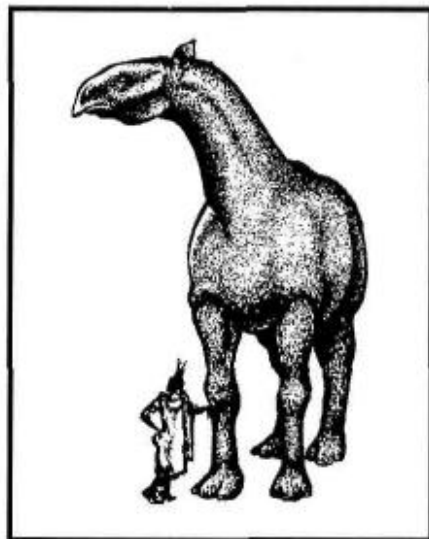
## Antílope Sable



## Asaltante Nocturno



## Baluquitero



Golpear	2	95	4D6 contra víctimas apresadas
Mordisco	8	35+14	1D8+3D3
Puñetazo	5	15+14	1D3+3D6

**Nota:** normalmente intentan apresar a las víctimas utilizando su habilidad de lucha, y cada asalto subsiguiente las golpean contra un árbol o contra el suelo. De modo alternativo pueden utilizar su puño y, o bien utilizar el otro, o bien morder 3 MR después.

**Esquivar:** 20+6

**Armadura:** 4 ptos. de piel.

## Babuino Gigante

*Papio Sapiens*

**GENERTELA** — En Los Yermos de Genertela habitan manadas de babuínos gigantes e inteligentes. Estas criaturas, no sólo son mucho más grandes que sus parientes menos evolucionados, sino que también poseen una inteligencia muy desarrollada. Normalmente viajan en pequeños grupos familiares que no superan los 15-20 individuos, pero pueden agruparse también en bandas de mayor tamaño.

Los babuínos son cuadrúpedos y carecen de la movilidad de brazos que da la bipedestación. En combate sólo pueden utilizar su mordisco y las armas de acometida. A distancia sólo usan armas arrojadas propiamente dichas (habitualmente lanzas) y hondas. No pueden utilizar escudos de manera efectiva.

Un babuino que camine sobre sus patas traseras se mueve a una tasa de 1m./MR. Si camina sobre tres patas (probablemente porque utilice una de sus extremidades para transportar un objeto o un arma), se mueve a una tasa de 3m./MR. Las

lanzas de los babuínos se reconocen fácilmente por llevar una correa sujeta al mango que permite que las lleven colgadas y puedan correr a cuatro patas sin dificultad.

Los valores de juego que aparecen a continuación corresponden a un babuino macho. Las hembras tienen una FUE de 3D6 y un TAM de 2D6.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
PER	2D6+6	13
DES	3D6+6	16-17
ASP	3D6	10-11
Mov.:		5
Pt. Golpe:		10-11
Pt. Fatiga:		27
Pt. Mág.:		13
MR-DES:		2

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/3
Pata TI	03-04	03-04	1/3
Cuartos T	05-05	05-09	1/5
Cuartos D	08-10	10-14	1/5
Pata DD	11-13	15-16	1/3
Pata DI	14-16	17-18	1/3
Cabeza	17-20	19-20	1/4

Arma	MR	%Ataque	Daño%	Detenc.	PTOS.
Mordisco	7	30+10	1D8+1D4	—	—
Jabalina	6	20+10	1D6+1+1D4	20+6	8
Jabalina Arroj.	2/7	20+10	1D8+1D2	—	—
Honda	2/7	20+10	1D8	—	—

**Notas:** una técnica frecuente consiste en golpear con la jabalina y luego morder 3 MR más tarde. Lo mismo que los humanos, si un babuino ataca dos veces, no puede detener ni esquivar.

**Esquivar:** 25+6

**Magia:** Los babuínos son especialistas en magia espiritual y en el sendero de los shamanes. La mayoría de sus tribus adoptan alguna variación del culto a los antepasados, honrando al Abuelo Babuino. Entre los conjuros más populares se hallan *Disrupción*, *Mano de Hierro*, *Movilidad* y *Protección*.

**Habilidades:** todas las habilidades no enumeradas, tienen las mismas posibilidades básicas que para los humanos. *Agilidad* +6; *Esquivar* 25, *Montar* 00, *Remar* 00, *Trepar* 80, *Comunicación* +6; *Conocimiento* +6; *Con.* Animal 25, *Manipulación* +10; *Percepción* +6; *Rastrear* 20, *Sigilo* +5; *Deslizarse* en Silencio 25.

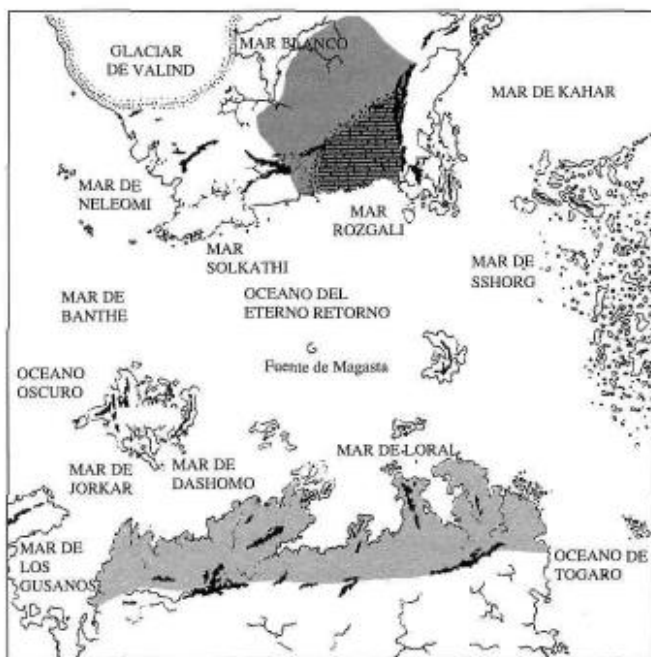
**Idiomas:** Babuino 30+6, Praxiano 10+6.

**Armadura:** 1 pto. de piel.

## Baluquitero

*Baluchiterum Chenoa*

**PAMALTELA** — Se trata de colosales rinocerontes de largos cuellos y sin cuernos, que habitan en las llanuras de



	Alticamello		Asaltante Nocturno
	Antílope Sable		Babuino Gigante



Pamaltela. Hasta los tigres dientes de sable evitan el atacar a un baluquitero adulto, el cual suele tener una altura de 5 m. hasta la grupa y de 8 m. hasta la parte superior de la cabeza, además de medir unos 9 m. de largo. Los baluquiteros evitan los pantanos, aunque adoran las charcas y los ríos poco profundos.

La mayoría de los nativos humanos consideran al baluquitero como un animal sagrado, por lo que no intentan cazarle. Estas criaturas suelen ignorar todo tipo de actividades que se lleven a cabo en sus cercanías, como si se mantuvieran al margen de lo que hacen todos los seres menores que ellos.

A diferencia de lo que ocurre casi siempre con los rinocerontes, los baluquiteros son tranquilos y de un temperamento muy sereno. Sólomente se comportan de manera agresiva durante la época de celo (en verano), cuando se les ataca, o cuando piensan que sus enormes crías se hallan en peligro.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 10D6+40	75	Mov.: 6
CON 6D6+10	31	Pt.Golpe: 53
TAM 10D6+40	75	Pt.Fatiga: 106
INT 4	4	MR-DES: 4
PER 1D6+12	15-16	
DES 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	12/14
Pata TI	03-04	03-04	12/14
Cuartos T	05-07	05-09	12/22
Cuartos D	08-10	10-14	12/22
Pata DD	11-13	15-16	12/14
Pata DI	14-16	17-18	12/14
Cabeza	17-20	19-20	12/18

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	40+1	8D3
Patada	7	25+1	1D6+8D6
Pisotear	7	75	16D6

**Notas:** los baluquiteros atacan una sola vez por asalto. El mordisco causa la mitad del modificador de daño del animal. Contra enemigos de pequeño tamaño, como por ejemplo hombres, el baluquitero suele pisotear. Con este ataque la criatura golpea blancos caídos, o en pie con un TAM inferior a 1/3 parte del suyo propio.

**Habilidades:** Oler Enemigo 50+7.

**Armadura:** 12 puntos de piel.

## Bisonte

*Bison Praxus*

GENERTELA — Se parece al bisonte norteamericano, y forma grandes manadas en Prax, Los Yermos de Genert y Pent. En las zonas deshabitadas de Peloria existen manadas más pequeñas. Los Jinetes de Bisontes de Prax son aficionados a los ataques en manada. Proclaman que, tanto los bisontes salvajes como los domesticados, les pertenecen.

El bisonte hembra tiene un TAM y una FUE de sólo 3D6+18.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+30	40-41	Mov.: 8
CON 32D6+9	19-20	Pt.Golpe: 30
TAM 3D6+30	40-41	Pt.Fatiga: 60
INT 4	4	MR-DES: 4
PER 3D6	10-11	
DES 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	6/8
Pata TI	03-04	03-04	6/8
Cuartos T	05-07	05-09	6/12
Cuartos D	08-10	10-14	6/12
Pata DD	11-13	15-16	6/8
Pata DI	14-16	17-18	6/8
Cabeza	17-20	19-20	6/10

Arma	MR	%Ataque	Daño
Cornada	7	50+1	2D6+4D3
Carga	7	50+1	2D6+4D6
Pisotear	7	75	8D6 contra blancos caídos

**Notas:** Los bisontes atacan una vez por asalto. Para hacer el ataque de carga deben correr al menos tantos MR como su número de MR-DES. La cornada sólo tiene la mitad del modificador de daño normal.

**Armadura:** 6 puntos de piel.

## Cetoide

*Ver: Habitantes del Mar*

## Charnjibber

*Metamorphosum Ephemerus*

PAMALTELA — El charnjibber es una criatura muy extraña y enormemente caótica, de la que no se conoce su auténtica forma. Sólo se la encuentra durante la estación seca. Siempre adopta la forma de la última criatura que se ha comido, más 1D6 tentáculos. Al comienzo de la estación seca, los charnjibbers son muy pequeños, y adoptan la forma de ratas o lagartos. Según avanza la estación, aumentan de tamaño, conforme van siendo capaces de comerse presas de mayor tamaño. Hacia el final de la estación, se encuentran tigres dientes de sable, titanoteros e incluso dinosaurios tentaculados, que son charnjibbers en realidad. Sólo pueden devorar criaturas con cuerpos físicos.

El charnjibber siempre tiene la FUE, TAM, DES y ASP de su forma actual, pero conserva su propia CON, INT y PER. Consigue todos los poderes especiales y habilidades naturales de la forma elegida. Si se come un vampiro, conseguirá la capacidad de drenar PM, hipnotizar con la mirada y cambiar de forma. Conseguirá asimismo las vulnerabilidades propias de los vampiros. Si el charnjibber se come una criatura que

carezca de CON, INT o PER, debe consultarse el apartado *Ausencia de Características y Ganancia de las Mismas de RQb*. Como el charnjibber tiene INT fija no puede usar los conjurops ni las habilidades de *Conocimiento* o *Comunicación* de su presa.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE como su presa	variable	Mov.: como su presa
CON 3D20	31-32	Pt. Golpe: variables
TAM como su presa	variable	Pt. Fatiga: variables
INT 9	9	Pt. Mág.: 19
PER 2D6+12	19	MR-DES: como su presa
DES como su presa	variable	
ASP como su presa	variable	

**Tabla de Localizaciones de Golpe:** como para la presa, sumando 1D6 tentáculos. Para determinar la localización de los tentáculos, hay que tirar 1D20 en la tabla de localizaciones de golpe cuerpo a cuerpo por cada tentáculo. El número obtenido, y el inmediatamente superior (a no ser que se saque un "20"), conforman la localización de ese tentáculo. Si se vuelve a sacar un mismo número, hay que volver a tirar. Si la presa tuviera además tabla de localizaciones de golpe para proyectiles, habrá que usar el sentido común para extrapolar las localizaciones de los tentáculos. Utilizando este sistema, es posible que una localización concreta quede totalmente convertida en uno o varios tentáculos. EJEMPLO: el Master quiere generar un charnjibber que ha devorado un león. Empieza lanzando 1D6 para determinar el número de tentáculos que la criatura posee, siendo el resultado 5, por lo que habrá de lanzar 1D20 cinco veces y consultar la tabla de localizaciones de golpe en combate cuerpo a cuerpo. Los resultados son 4, 8, 9, 11 y 20. Los resultados 8 y 9 son incompatibles (al sacar el 8, ya se obtiene el 9), por lo que se realiza otra tirada y el resultado es 11; pero 11 ya se había obtenido también, por lo que es necesario volver a repetir la tirada y, al fin, obtenemos un 13. La tabla final de localizaciones de golpe quedaría:

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles
Pata TD	01-02	01-02
Pata TI	03	03
Tentáculo 1	04-05	04-05
Cuartos T	06-07	06-09
Tentáculo 2	08-09	10-11
Cuartos D	10	12-14
Tentáculo 3	11-12	15
Tentáculo 4	13-14	16-17
Pata DI	15-16	18
Cabeza	17-19	19
Tentáculo 5	20	20

Nótese que la Pata DD ha sido completamente reemplazada por tentáculos. La tabla de localizaciones de golpe para proyectiles también ha sido calculada del modo que relatamos a continuación. El tentáculo uno estaba a medio camino entre la Pata TI y los Cuartos Traseros, por lo que en la tabla de proyectiles se conservó su posición. El tentáculo dos cubría parte de los Cuartos Delanteros, por lo que se colocó en la posición 10-11. El tentáculo tres cubría parte de la Pata DD, por lo que en la tabla de proyectiles se le dio el número 15, y el tentáculo cuatro se asentaba en la otra parte de la Pata

DD y en una porción de la Pata DI, por lo que se le han dado las localizaciones 16-17. Por fin, el tentáculo cinco sale de la misma cabeza, por lo que se le coloca con el número 20. Este sistema para determinar las localizaciones de golpe del charnjibber puede resultar algo engorroso, por lo que el Master es siempre libre de colocarlas del modo que estime más oportuno.

**Ataques:** los mismos que tenía la presa devorada, y además:

Arma	MR	%Ataque	Daño
Tentáculo	MMR	-CC+3	50+núm. variable mod. daño o presa

**Nota:** el charnjibber ataca con todos sus tentáculos en el mismo MR, y 3 MR después usa el resto de ataques típicos de su forma actual. Normalmente, la criatura emplea sus tentáculos para evitar que sus víctimas huyan, o para mantenerlas sujetas y hacer más fáciles el resto de ataques naturales. Estos tentáculos también pueden emplearse a modo de mazas, haciendo un daño igual al modificador de daño del ser (es decir, 2D6 en el caso de un león normal, 3D6 en el caso de un caballo, etc.). Este daño será de 1D3 pts. si el mod. de daño es nulo, y de 1 pto. si es negativo.

**Habilidades:** las mismas que la última víctima.

**Armadura:** la misma que tenía la última presa. Sin embargo, a un charnjibber no se le puede incapacitar ni dejar inconsciente, e incluso no se le puede matar por medios habituales. Si se le reduce a cero pts. de golpe, su "cadáver" se mantiene inerte durante unos cuantos días, y en ese tiempo revierte a la forma de una presa anterior, más pequeña. Por ejemplo, si se mata a un charnjibber león, éste puede convertirse de nuevo en una forma humana o canina. Si se desmembra al charnjibber, las distintas porciones evolucionan de manera individual (la mano de un hombre podría convertirse en una rata o en una araña grande). Quemar el cadáver (a menos que tenga el rasgo caótico "altamente inflamable") o disolverlo en ácido sóla- mente retrasa este proceso unas cuantas semanas.

**Rasgos Caóticos:** posee todos los rasgos caóticos de la última presa devorada. Además, el Master lanzará 1D100; si el resultado es inferior a la PER x3 del charnjibber, éste tendrá un rasgo caótico y volveremos a hacer la tirada; el procedimiento se repetirá una y otra vez, añadiéndose más rasgos caóticos, hasta que alguna vez salga un resultado superior a la PER x3 de la criatura.

## Cocatriz

*Viperigallo Lithophilus*

EN CUALQUIER LUGAR DONDE HAYA HECHICEROS — Las cocalrices son monstruos artificiales muy semejantes a los siniestros basiliscos. Son unos seres parecidos a un gallo grande, con la cabeza llena de horribles barbas y los picos repletos de dientes. Sus alas poseen plumas, sus cuerpos están cubiertos de escamas y sus largas colas reptilesas terminan en afiladas espículas. Son de un enfermizo color gris-verdoso, pero sus barbas son rojas o negras y sus alas de diferentes colores brillantes.

Las cocalrices se crean por medio de rituales de hechicería semejantes a los necesarios para la obtención de basiliscos.

El ritual recibe el nombre de *Crear Cocatriz*, y requiere los mismos componentes y la misma dedicación que el de *Crear Basilisco*, costándole al mago 4 pto. de PER. La cocatriz creada no está automáticamente bajo el control de su creador, y éste deberá utilizar algún conjuro de dominio para controlarla.

El picotazo de una cocatriz inyecta un veneno que actúa mágicamente en el organismo de la víctima, enfrentando los PM de ambas criaturas. Así, si el picotazo penetra armadura y la cocatriz supera los PM de la víctima con los suyos propios en la tabla de resistencia, ésta se convierte en piedra. Como el ataque penetra directamente en el cuerpo de la víctima, los conjuros defensivos contra magia no podrán prevenirlo, pero los de tipo protector contra ataques físicos harán más difícil que el picotazo llegue a perforar la armadura.

Los conjuros del tipo *Disipar Magia* no ayudarán a curar a alguien convertido en piedra, aunque una Intervención Divina adecuada o algún oscuro conjuro (posiblemente conocido por los enanos) puede que sirvan para algo. Las cocatrices, al igual que los basiliscos, son criaturas tentadas por el Caos.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+6	13	Mov.: 3/5 volando
CON 3D6	10-11	Pt. Golpe: 11
TAM 2D6+3	10	Pt. Fatiga: 24
INT 4	4	MR-DES: 2
PER 1D6+12	15-16	
DES 3D6+12	22-23	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	3/3 (.25)
Garra D	03-05	02-03	3/3 (.25)
Garra I	06-08	04-05	3/3 (.25)
Cuerpo	09-12	06-10	3/5 (.40)
Ala D	13-15	11-14	3/4 (.33)

Ala I	16-18	15-18	3/4 (.33)
Cabeza	19-20	19-20	3/4 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	6	25+9	1D6+Caída
Coletazo	6	35+9	1D8
Picotazo	6	40+9	1D10+Petrificación

**Nota:** cada asalto una cocatriz puede lanzar un picotazo, y o bien utilizar sus garras, o bien emplear su coletazo. Si las garras golpean con éxito, la cocatriz enfrentará su FUE+TAM contra la misma suma de valores del blanco en la tabla de resistencia, y si tiene éxito, le derribará. Una cocatriz no puede usar sus garras en vuelo.

**Habilidades:** Buscar 45-2, Escuchar 45-2, Esquivar 25+15.

**Armadura:** 3 pto. de escamas y plumas.

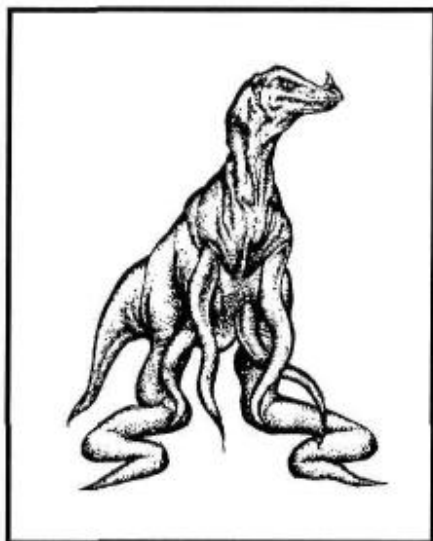
**Rasgos Caóticos:** normalmente, ninguno.

## Devorador

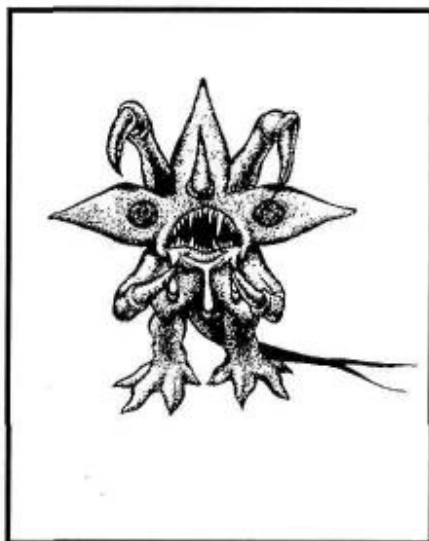
*no tiene nombre científico*

EN CUALQUIER LUGAR DONDE HAYA ENANOS — Los enanos han inventado gran cantidad de sustancias útiles e interesantes (como la pólvora), y, a menudo, algunos humanos hábiles han conseguido hacerse con ellas por medios de dudosa moralidad. Los devoradores fueron creados para hacer frente a estas eventualidades. Cada una de estas conocidas criaturas se halla programada para devorar un tipo de sustancia específica. Realmente pueden comer cualquier cosa, pero el sabor y el olor de su alimento especial les hace olvidar todo lo demás. Cuanto más comen de la sustancia concreta, más hambre tienen, y terminan por autodestruirse en enormes orgías de bulimia. Ciudades enteras han sido arrasadas por estas violentas criaturas.

## Charnjibber



## Devorador



## Dwerulan





Los devoradores son extrañas seres, con cuatro brazos, dos patas, una cola que se divide en dos apenas sale de la espalda, una enorme boca central y dos apéndices sensoriales con tres órganos independientes cada uno.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+12	19	Mov.: 3
CON 4D6+12	26	Pt.Golpe: 25
TAM 3D6+12	22-23	Pt.Fatiga: 45
INT 1D6+2	5-6	Pt.Mág.: 15
PER 2D6+8	15	MR-DES: 3
DES 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata D	01-02	01	7/7 (.25)
Pata I	03-04	02	7/7 (.25)
Cola	05	03	7/7 (.25)
Brazo Inf. D	06-08	04-05	7/9 (.33)
Brazo Inf. I	09-11	06-07	7/9 (.33)
Brazo Sup. D	12-14	08-09	7/9 (.33)
Brazo Sup. I	15-17	10-11	7/9 (.33)
Cuerpo/Cabeza	18-20	12-20	7/14 (.50)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Zarpa	6/9	50+4	1D6+2D6

**Nota:** un devorador ataca cuatro veces por asalto, con las dos zarpas superiores primero, y con las dos zarpas inferiores 3 MR más tarde.

Por cada pto. de CAR de la sustancia específica devorada, añadir un percentil a sus posibilidades de ataque, y por cada 10 ptos. de CAR devorados, sumar 1 pto. a una característica



	Baluquitero		Charnjibber
	Bisonte		Cocatriz: donde haya Hechiceros
			Devorador: donde haya Enanos

concreta a elegir (al ser creado, los enanos eligieron esa característica para que creciera al alimentarse la criatura).

**Magia:** un devorador puede comer una cantidad ilimitada de la sustancia programada. A veces los enanos les enseñan algo de hechicería, o les colocan encantamientos en la piel.

**Habilidades:** Oler Comida 150+6.

**Idiomas:** ninguno. Uno no se puede comunicar con ellos.

**Armadura:** 7 ptos. de espesa piel.

## Dwerulan

*Platyura Pisces var. Dwerula*

**LOS OCEANOS** — Los dwerulanes no tienen escamas, y son tan lisos y tan escurridizos como las anguilas. Su aspecto es el de un cruce entre un feto humano y un renacuajo. Su cola es larga, aplanada sagitalmente y no se divide. Hay quien clasifica a los dwerulanes dentro de los Habitantes del Mar Piscoides.

Los dwerulanes viven en el Mar de los Gusanos y en los pantanos que lo bordean. No pueden aguantar la respiración durante mucho tiempo, y pierden 1 pto. de fatiga por cada asalto que permanezcan bajo el agua. Cuando su fatiga llega a -100, comienzan a perder ptos. de golpe generales en la misma medida.

Los dwerulanes son seres hermafroditas. Los huevos fecundados por otro dwerulan distinto al que los ha engendrado dan lugar a criaturas normales, pero los huevos autofecundados dan lugar a criaturas estériles llamadas surutranes (las cuales se describen a continuación). Los surutranes necesitan un solo año para alcanzar la madurez física, mientras que los dwerulanes necesitan seis. Existen algunas tribus de dwerulanes que prohíben la concepción de surutranes, pero otras tribus los crían en gran número como esclavos.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6	10-11	Mov.: 1
CON 6D6	21	Pt.Golpe: 16
TAM 2D6+4	11	Pt.Fatiga: 32
INT 2D6+6	13	Pt.Mág.: 7
PER 2D6	7	MR-DES: 2
DES 3D6+6	16-17	
ASP 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola (Post.)	01-03	01-03	0/5 (.25)
Cola (Ctral.)	04-06	04-06	0/6 (.33)
Abdomen	07-09	07-10	0/8 (.40)
Torax	10-12	11-15	0/8 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/5 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/5 (.33)
Cabeza	19-20	20	0/6 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Lanza 2M	5	25+11	1D10+1	25+7	9
Estilete	7	25+11	1D6*	25+7	5

\* El estilete hace 3D6 ptos. de daño al empalar, y no 2D6.

**Esquivar:** 15+7.

**Magia:** Los dwerulanes prefieren la magia divina porque su baja PER limita el uso de la espiritual. Adoran a extraños dioses, como Sokazub, dios de los animales oscuros, Swems, diosa de los gusanos, Slor, dios de los pantanos, y Molluca, diosa de los moluscos.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 40+9, Escondarse 30+9, Escuchar 30+8, Inventar 25+11, Otear 30+8.

**Idiomas:** Dwerulan 30+1.

**Armadura:** ninguna. Dependen de la detención y la esquivo.

## Dwerulan, (Surutran)

*Platyura Pisces var. Surutra*

EN CUALQUIER LUGAR DONDE HAYA DWERULANES — Los surutranes son pequeñas criaturas, variantes de los dwerulanes. Son estériles; no hay colonias independientes de surutranes que pervivan más de una generación.

Como los dwerulanes, los surutranes pierden 1 pto. de fatiga por cada asalto que pasen bajo el agua. Cuando la fatiga alcanza -100, comienzan a perder ptos. de golpe generales de la misma manera.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE	2D6	7
CON	6D6	21
TAM	2D6	7
INT	3D6	10-11
PER	1D6	3-4
DES	3D6+6	16-17
		Mov.: 1
		Pt.Golpe: 14
		Pt.Fatiga: 28
		Pt.Mág.: 3-4
		MR-DES: 2

ASP 1D6 3-4

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola (Post.)	01-03	01-03	0/4 (.25)
Cola (Ctral.)	04-06	04-06	0/5 (.33)
Abdomen	07-09	07-10	0/6 (.40)
Torax	10-12	11-15	0/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/5 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS
Lanza 2M	7	25+7	1D8+1	25+9
Estilete	8	25+7	1D6*	25+9

\* El estilete hace 3D6 ptos. de daño al empalar, y no 2D6.

**Esquivar:** 15+9.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 40+16, Escondarse 30+16.

**Idiomas:** Dwerulan 30-5.

**Armadura:** ninguna. Suelen confiar en sus detenciones y esquivas.

## Elfo Amarillo (Embyli)

*Dendro Xanthophylla*

GENERTELA, PAMALTELA — Estos seres se hallan emparentados con los árboles de hojas anchas de todos los tipos, pero especialmente con aquellos de hoja perenne, como las palmeras. Las hembras de la especie son mucho menos numerosas que los machos, y en realidad se trata de espíritus

Dwerulan (Surutran)

Elfo Negro

Elfo Verde



de los bosques, de dríades. Los varones tienen un aura mágica mucho menor, y son elfos propiamente dichos. Y, salvo excepciones (recordar a personajes como el propio Errinoru y otros líderes), son las dríades las que organizan a los grupos de varones en tribus o reinos regidos por las hembras. Estos reinos han llegado a tener las características organizativas de auténticos imperios en Pamaltela.

Los embylis son esencialmente distintos de otros tipos de elfos. Son físicamente más pequeños, su piel es de un color oliva oscuro, casi caqui, y no poseen pelo ni en el cuerpo ni en la cabeza, con la excepción de alguna mata ocasional de lo que podría definirse como terciopelo o musgo.

Los embylis dominan las grandes selvas pamaltelanas. También se les encuentra en la esquina sudoriental de Genertela, en Teshnos y Fethlon.

Los embylis tienen los mismos valores de juego que los elfos descritos en *RQb*, teniendo en cuenta que su TAM es de solo 2D6, y que las hembras dominantes son dríades. Cuando tenga que crearse un aventurero embyli usando las reglas de experiencia previa de *RQA*, en la tabla de profesiones se deberán intercambiar las de jardinero y guerrero (de modo que sea más fácil ser lo segundo que lo primero). Ello es porque en la cultura embyli, los jardineros son los ayudantes especiales de las dríades, y por ello son muy respetados. Los embylis hablan aldryani y adoran a Aldrya.

## Elfo Azul (Murthoi)

*Murthalgus sp.*

**LOS OCEANOS** — Los elfos azules se encargan de cuidar bosques submarinos de algas. Son muy distintos de los demás elfos, casi tanto como los elfos negros. Hay tres especies principales de elfos azules, una de ellas de agua dulce. Su aspecto es bastante andrógino. Una de las especies es hermafrodita, mientras que las otras dos poseen cuatro

sexos cada una. Se conoce muy poco de estos misteriosos seres, aunque a veces se sabe que comercian con sus parientes de tierra firme. No respiran aire, y mueren con rapidez si se les saca del agua.

Los elfos azules tienen los dedos de las manos unidos por membranas, la piel de color magenta y el cabello largo y filamentososo, y carecen de piernas, poseyendo en su lugar una larga cola semejante a un flagelo o a la parte posterior del cuerpo de una anguila, que usan para impulsarse por el agua.

Estos seres viven cerca de la costa, en las zonas donde los bancos de algas son más espesos. Algunas tribus viven en alta mar, en medio de colonias flotantes de algas marinas.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D4+1	6	Mov.: 0/5 nadando
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 9
TAM 2D6	7	Pt.Fatiga: 16-17
INT 1D6+12	15-16	Pt.Mág.: 13
PER 2D6+6	13	MR-DES: 3
DES 3D6+3	13-14	
ASP 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Flagelo	01-07	01-05	4/3 (.33)
Abdomen	08-10	06-10	2/3 (.33)
Pecho	11-12	11-15	2/4 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	2/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	2/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/4 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Dardo Marino*	3/9	30+8	1D6	20+5	3
Lanceta**	7	30+8	1D10	30+5	6

\* Los dardos marinos son una especie de flechitas extremadamente finas y afiladas. Los elfos pueden lanzarlas bajo el agua a una distancia de hasta 10 m.; en la superficie, su alcance aumenta hasta los 20 m. Estas armas son arrojadizas propiamente dichas, y tienen la capacidad de empalar. Pesan 0.25 CAR cada una, y un elfo azul suele llevar 8.

\*\* Las lancetas son espículas largas, delgadas y afiladas, construidas con un solo hueso, o con un trozo de caña de bambú. Se usan a dos manos, tienen un MR de 1, pesan 1 CAR, y para usarlas adecuadamente se necesita tener una DES mínima de 11.

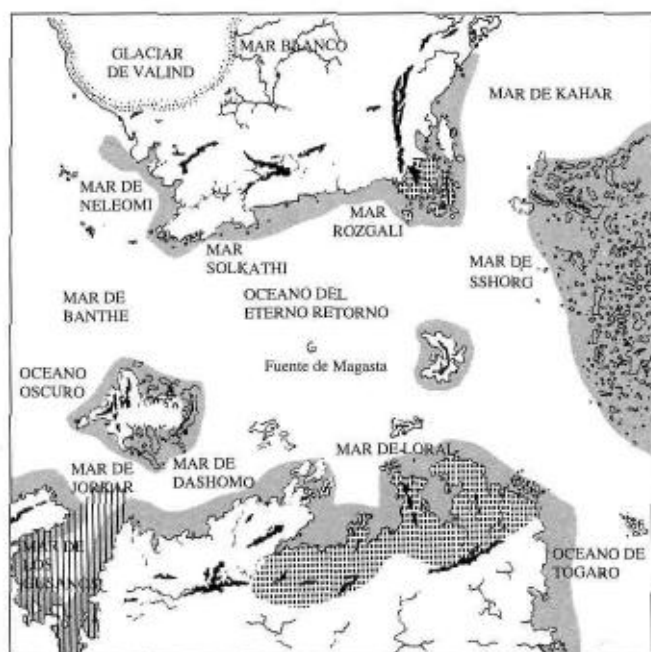
**Esquivar:** 25+5.




**Magia:** los elfos del mar adoran a su diosa marina, Murthdraya. Los conjuros espirituales más populares entre ellos son *Curación*, *Dardo Veloz* y *Rielar*.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 45+4, Escondarse 40+4.

**Idiomas:** Aldryani 10+9, Murthoi 30+9.

**Armadura:** Las fibras que conforman el flagelo de los elfos azules son bastante recias, lo cual le da a esta estructura 4 PA. En otras localizaciones no poseen armadura natural, pero suelen vestir escamas de peces sobre el torso y los brazos, lo



	Dwerulan		Elfo Amarillo
Dwerulan (Surutran): donde viven dwerulanes			Elfo Azul



cual les da 2 PA, y un casco de gruesa piel de reptil, equivalente a 3 PA.

## Elfo Marrón (Mreli)

*Dendro Sapiens*

**GENERTELA** — Los elfos marrones viven en bosques de hoja caduca. Duermen durante todo el invierno, protegidos por los elfos verdes. Hay tanto varones como hembras, aunque también se aparean con las dríades, las cuales ocupan un lugar importante dentro de su sociedad. Sus bosques están regidos por Consejos de Ancianos en los cuales se sientan representantes de todas las zonas importantes de la foresta.

Los elfos marrones tienen los mismos valores de juego que los enunciados para los elfos en *RQb*. Adoran a Aldrya, la diosa de los árboles.

## Elfo Negro (Voralan)

*Mycota Troglodytes*

**SE ENCUENTRAN EN TODO EL MUNDO, AUNQUE SON RAROS** — En realidad, los llamados elfos negros no son aldryanis, aunque la sabiduría popular les haya colocado equivocadamente dentro de dicha categoría. Los elfos negros no proclaman que descienden de Flamal, y el resto de los elfos tampoco habla de ellos en estos términos, pero como no son animales, los sabios humanos les han colocado entre los demás vegetales inteligentes. En realidad están emparentados con los hongos y las setas. Los elfos negros son pequeños y hermafroditas; aquellos que son hermanos, siempre se mantienen en comunicación telepática entre sí. Se les encuentra a todo lo largo y ancho de Glorantha, en secretas cavernas subterráneas, en las tierras de los trolls, o en los raros bosques de setas existentes. De todas las clases de elfos, son los más raros de ver.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6	7	Mov.: 3
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 8
TAM 2D4	5	Pt.Fatiga: 17-18
INT 4D6	14	Pt.Mág.: 13
PER 2D6+6	13	MR-DES: 2
DES 3D6+6	16-17	
ASP 3D6	10-11	

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

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS
Hesh	9	25+10	especial*	— —
Honda	2	40+10	1D8 o especial**	— —

\* El hesh es una especie de cojín grande y húmedo, repleto de

drogas, veneno, parásitos dañinos, o ácido. En combate, los elfos negros se limitan a golpear la piel de sus enemigos con el hesh, y el fluido concreto se absorbe en sus organismos. Un hesh contiene suficiente contenido líquido como para unos 12 golpes.

\*\* Las hondas voralanas pueden lanzar piedras, y también pequeños paquetitos llenos de pociones dañinas similares a las contenidas en el hesh.

**Esquivar:** 40+11

**Magia:** los elfos negros adoran a la diosa de los hongos, Mee Voral. Entre sus conjuros espirituales favoritos figuran *Curación*, *Disrupción* y *Pared Oscura*.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 75+9, Escondarse 65+9.

**Idiomas:** Aldryani 10+7, Idioma Oscuro 15+7, Voralano 30+7.

**Armadura:** ninguna.

## Elfo Verde (Vronkali)

*Parapinus Mobilens*

**GENERTELA, PAMALTELA** — Los elfos verdes fueron el tipo élfico principal durante la Gran Oscuridad, pero desde entonces han perdido terreno. Entre ellos hay varones y hembras, y no se aparean con las dríades. Los varones son más fuertes, tienen un aura mágica superior, y son los que gobiernan. Se reúnen en clanes, los cuales suelen unirse entre sí para dar lugar a reinos de los bosques. Los miembros de cada clan se asocian con un tipo de árbol específico. Los reinos están regidos por un solo rey, cuyo clan es el del Vronkal, el del Señor del Bosque, el cual no monopoliza en este caso ningún árbol en concreto. Los elfos verdes, igual que los marrones, tienen un Consejo de Ancianos, pero dentro de este consejo el puesto del Gran Rey Elfico es el de más alto honor, y el Consejo suele depender de sus decisiones.

Los elfos verdes suelen encontrarse en bosques de pinos. Habitan el tierras templadas o moderadamente frías. En lugares más cálidos suelen compartir sus bosques con los elfos marrones.

Los valores que se dan a continuación son válidos para los elfos verdes varones. Las hembras tienen FUE y CON de 2D6, y PER de 3D6.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+4	11	Mov.: 4
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 11
TAM 3D6	10-11	Pt.Fatiga: 22-10=12
INT 4D6	14	Pt.Mág.: 13
PER 2D6+6	13	MR-DES: 3
DES 3D6+3	13-14	
ASP 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/4
Pierna I	05-08	04-06	2/4

Abdomen	09-11	07-10	2/4
Pecho	12	11-15	2/5
Brazo D	13-15	16-17	2/3
Brazo I	16-18	18-19	2/3
Cabeza	19-20	20	2/4

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS	
Arco Elfico	3/9	25+9	1D8+1	20+4	8
Lanza 2M	6	20+9	1D10+1	20+4	10
Gladius	7	20+9	1D6+1	20+4	10
Esc. Hebilla	7	05+9	1D4	20+4	8

**Esquivar:** 20+4.

**Magia:** adoran a Aldrya. Conjuros espirituales típicos son *Curación* y *Dardo Veloz*.

**Habilidades:** como las descritas para los elfos en RQb.

**Idiomas:** Aldryani 30+7.

**Armadura:** suelen llevar una armadura hecha con corteza de árboles, equivalente a cuero duro.

## Enanito Voraz

*Microstygus Vorax*

**PAMALTELA** — Estas criaturas son puramente carnívoras, y a pesar de su nombre, no tienen nada que ver con los mostalis. Sus piernas son largas y su torso pequeño y redondeado. Su boca es muy grande y está repleta de afilados dientes largos y delgados, lo cual les da un aspecto de lo más horrible. Viven en la sabana pamaltelana.

Sus mandíbulas están extraordinariamente bien desarrolladas. Cuando cazan, tienden emboscadas a sus presas, y cuando éstas se acercan se abalanzan sobre ellas y las acosan, arrancando grandes trozos de carne aún latiente. Sus víctimas más habituales son los titanoteros, los rinocerontes, y otros mamíferos grandes. Los enanitos voraces se fabrican sus propias armas de piedra o de hueso de un modo bastante tosco, y normalmente atacan en grupos de 3D6 o más individuos.

Características	Valor Medio	Atribuciones
FUE 3D6	10-11	Mov.: 4
CON 2D6+6	13	Pt.Golpe: 12
TAM 1D6+6	9-10	Pt.Fatiga: 24
INT 1D6+2	5-6	MR-DES: 3
PER 1D6+6	9-10	
DES 4D6	14	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/4
Pierna I	05-08	04-06	2/4
Abdomen	09-11	07-10	2/4
Pecho	12	11-15	2/5
Brazo D	13-15	16-17	2/3
Brazo I	16-18	18-19	2/3
Cabeza	19-20	20	2/4

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	80+1	3D6
Daga	9	25+1	1D6
Lucha	9	40+1	especial

**Notas:** pueden morder, apresar por medio de la lucha, o atacar dos veces con sus dagas de pedernal (las dos en el mismo MR) durante un asalto. Normalmente uno o dos enanitos voraces pertenecientes al grupo de caza se encargan de sujetar a un oponente para enlentecerlo, mientras que el resto muerden y cortan.

**Esquivar:** 30+5.

**Habilidades:** Escondarse 70+4, Rastrear 35-2.

**Armadura:** 2 ptos. de piel.

## Gárgola Menor Cornuda

*Gargolus Lapidutis Cornutum*

**GENERTELA, PAMALTELA** — Las gárgolas son extrañas criaturas, las cuales están hechas aparentemente de piedra. Cuando se hallan en reposo son como estatuas y se las puede tratar como a tales, pero cuando se activan son muy peligrosas. Hay varios tipos de gárgolas, y todos ellos habitan en montañas o en bosques. La mayoría de las gárgolas se encuentran en Genertela, aunque existe una especie nativa de Slon y otra que habita en Vralos y que ha llegado allí desde el exterior.

Todas las variedades de gárgolas tienen diversas cosas en común. En todos los casos poseen rostros horribles, carne dura como la piedra, y figuras vagamente humanoides. En general son bastante estúpidas, y en la mayor parte de los casos tienen alas. La que aquí describimos, la Gárgola Menor Cornuda, es bastante común. Se encuentra a todo lo largo y ancho de las Montañas Petrificadas y de sus alrededores, y a menudo estos ejemplares pueden ser domados o esclavizados (dependiendo de como se mire) por seres más inteligentes.

Para determinar el TAM de uno de estos seres de manera aleatoria, se tira 1D6. El resultado es el número de dados de seis caras que habrá que lanzar para determinar su FUE y su TAM.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 1-6D6+12	15-33	Mov.: 2/4 volando
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 7-16
TAM 1-6D6	3-21	Pt.Fatiga: 25-44
INT 1D6	3-4	MR-DES: 3
PER 3D6	10-11	
DES 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	6/4
Pierna I	04-06	03-04	6/4
Abdomen	07-09	05-08	6/4
Pecho	10	09-13	6/5
Ala D	11-12	14-15	6/3
Ala I	13-14	16-17	6/3

Brazo D	15-16	18	6/3
Brazo I	17-18	19	6/3
Cabeza	19-20	20	6/4

Arma	MR	%Ataque	Daño
Jabalina	3/9	25+2	1D8+0 a 2D3
Garra	9	35+2	1D6+0 a 2D6

**Notas:** una gárgola especialmente grande o rápida, podría usar las dos garras en un mismo asalto, atacando primero con una, y 3 MR después con la otra.

**Magia:** las gárgolas que sean muy listas pueden que conozcan conjuros como el de Dardo Veloz, pero es raro.

**Esquivar:** 20+7.

**Armadura:** 6 ptos. de piel dura como la roca.

## Garguero

*Ingurgitum Gulosus*

**PAMALTELA** — Los gargueros son seres inhumanos con torsos de aspecto desnutrido, largos brazos delgaduchos, grandes garras y enormes cabezas malformadas. Sus rostros grotescos se hallan rodeados por una abultada melena.

Los gargueros libran una interminable guerra con los humanos de Kimos. Esta guerra se lleva a cabo usando magia estremecedora, conjuros rúnicos y hechicería, ya que los humanos no pueden hacer frente a los gargueros en combate cuerpo a cuerpo. Estas criaturas viven exclusivamente en la península de Kimos.

Los gargueros irradian un aura psíquica dañina que causa dolor y miedo a casi todos los demás seres. Cualquiera que se halle cerca de un garguero (y que no sea uno de ellos) tendrá una penalización igual a la PER x5 del mismo a la hora de realizar cualquier tipo de tiradas de percentil, debido a la

dolorosa agonía y al paralizante terror que emanan del monstruo. Por cada 10 metros que uno se aleje de la criatura, este efecto se reducirá en 10 percentiles. Así, un humano que se halle a 20 m. de un garguero con PER 15, perderá un 55% en todas sus tiradas con el dado de 100.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE	2D6+12	Mov.: 9
CON	2D6+6	Pt.Golpe: 18
TAM	3D6+12	Pt.Fatiga: 32
INT	3D6	Pt.Mág.: 15-16
PER	1D6+12	MR-DES: 1
DES	1D6+18	
ASP	2D6	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/6
Pierna I	05-08	04-06	2/6
Abdomen	09-11	07-10	2/6
Pecho	12	11-15	2/8
Brazo D	13-15	16-17	2/5
Brazo I	16-18	18-19	2/5
Cabeza	19-20	20	2/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	4	30+18	1D10+2D6

**Notas:** normalmente atacan con ambas garras en el mismo asalto con 3 MR de diferencia.

**Magia:** los gargueros utilizan magia divina y hechicería para manipular las aguas de los océanos y de los ríos. También usan la meteorología (fieras tormentas y tornados) en sus batallas contra sus enemigos humanos.

**Armadura:** 2 ptos. de piel.

## Gárgola Menor Cornuda



## Garguero



## Gigante Gris





## Gato Sombrío

*Felis Umbrosus*

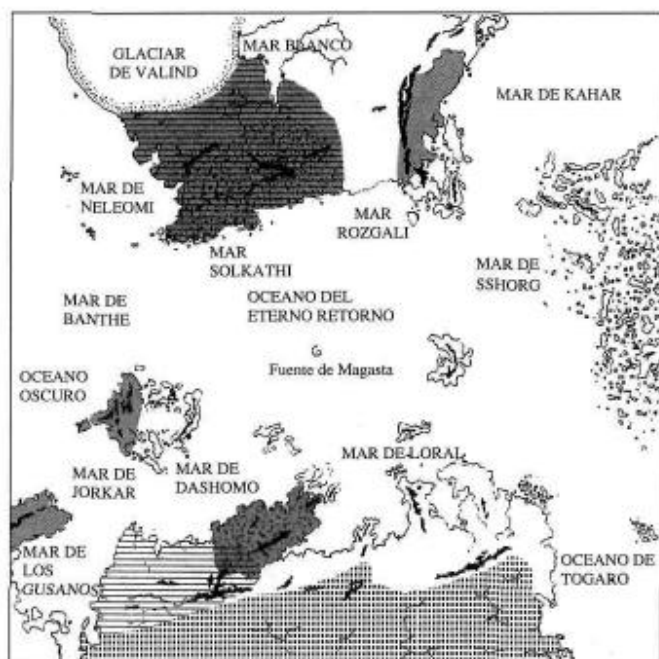
**GENERTELA** — Los gatos sombríos son felinos de color oscuro cuyo tamaño varía desde el de un gato doméstico normal, hasta el de un perro grande. Estos animales ágiles y silenciosos viven en las laderas y en las cimas de las Montañas Petrificadas de Genertela.



A los gatos sombríos a veces se les llama gatos parpadeantes a causa de su velocidad, de su agilidad y de sus poderes mágicos. Son muy cautelosos, y rara vez atacan a una criatura mayor que ellos mismos.

Son animales sagrados para la religión de Orlanth, por lo que a menudo se despierta su INT para que sirvan como espíritus aliados a los sacerdotes y señores de las runas de dicho culto de las tormentas.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6	7	Mov.: 8
CON 2D6+6	13	Pt.Golpe: 8-9
TAM 1D6	3-4	Pt.Fatiga: 20
INT 5	5	MR-DES: 1
PER 2D6+12	19	
DES 3D6+12	22-23	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	0/3
Pata TI	03-04	03-04	0/3
Cuartos T	05-07	05-09	0/4
Cuartos D	08-10	10-14	0/4
Pata DD	11-13	15-16	0/3
Pata DI	14-16	17-18	0/3
Cabeza	17-20	19-20	0/3



 Elfo Marrón	 Elfo Verde	Elfo Negro: en todas partes
 Enanito Voraz	 Gárgola Menor Cornuda	

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	7	40+7	1D6-1D4
Mordisco	10	30+7	1D10-1D4
Rasgado	7	80	2D6-1D4

**Nota:** un gato sombrío ataca con las dos garras y con un mordisco en el mismo asalto. El mordisco se lleva a cabo 3 MR después que los ataques con las garras. Si ambas garras impactan, el gato se aferra a su víctima e intentará desgarrarla rasgando con sus patas traseras al asalto siguiente, en el que además utilizará también su mordisco.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 90+10, Escondarse 75+10, Esquivar 50+18.

**Armadura:** ninguna.

## Gigante Gris

*Homo Canus*

**PAMALTELA** — Los gigantes de Pamaltela son una violenta raza de piel gris que rastrea a sus presas por el olfato, y a menudo camina gateando a cuatro patas.

Estos seres carnívoros viven en las montañas de Tarmo y Mari.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 9D6+18	49-50	Mov.: 8
CON 6D6+18	39	Pt.Golpe: 45
TAM 9D6+18	49-50	Pt.Fatiga: 89
INT 2D6	7	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 2
DES 3D6+6	16-17	
ASP 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	8/15
Pierna I	05-08	04-06	8/15
Abdomen	09-11	07-10	8/15
Pecho	12	11-15	8/18
Brazo D	13-15	16-17	8/12
Brazo I	16-18	18-19	8/12
Cabeza	19-20	20	8/15

Arma	MR	%Ataque	Daño
Puñetazo	5/8	40+14	1D6+5D6
Lucha	5	40+14	especial
Mordisco	8	100	5D6 contra blancos sujetos

**Notas:** pueden atacar dos veces con sus puños en el mismo asalto, con 3 MR de diferencia. También pueden intentar sujetar a su víctima con una tirada de lucha, para luego morderla.

**Magia:** usualmente ninguna.

**Habilidades:** Rastrear 60+8, Trepas 50+14.

**Armadura:** 8 ptos. de piel.

## Gnydron (Habitante del Mar Piscoide)

*Piscanthropus Gnydronus*

**LOS OCEANOS** — Estos enormes seres tienen escamas y aletas. Son la única especie de Habitantes del Mar que respira agua y que se ahoga en contacto con el aire. Tampoco soportan el agua dulce. Viven en lo más profundo de los océanos y rara vez se dejan ver. Todos los Habitantes del Mar les tienen un gran respeto, ya que descienden de las náyades más fuertes de todas, aquellas que consiguieron derrotar y saquear a los dioses de las tormentas que las atacaron.

En combate, los gnydrones emplean monstruos de las profundidades marinas como apoyo.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 5D6+9	28-29	Mov.: 5
CON 3D6+9	19-20	Pt.Golpe: 29-30
TAM 6D6+18	39	Pt.Fatiga: 48-12=36
INT 4D6	14	Pt.Mág.: 13
PER 2D6+6	13	MR-DES: 1
DES 3D6+12	22-23	
ASP 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-06	01-06	10/10 (.33)
Abdomen	07-10	07-10	10/10 (.33)
Pecho	11-12	11-15	10/12 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	10/8 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	10/8 (.25)
Cabeza	19-20	20	10/10 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Tridente	2	35+27	2D3+3D6	35-6	7
Daga	4	20+27	1D4+2+3D6	20-6	5
Coletazo	4	25+27	1D4+3D6	—	—

**Magia:** adoran a dioses marinos como Magasta y Wachaza, así como a otros dioses menos conocidos, como Daliath, dios de la sabiduría secreta, Framanthe, diosa de los océanos primordiales, Drosopoly, la muerte fría, y Varchulanga, la madre de los monstruos. Los conjuros espirituales más comúnmente usados son *Cuchilla Afilada*, *Desmoralización*, *Fuerza y Rielar*, y los divinos, *Ordenar a Calamar Gigante*, *Ordenar a Ondina*, y *Ordenar a Serpiente Marina*.

**Habilidades:** Con. Animal 25+4, Con. de los Habitantes del Mar 50+4, Con. del Mundo 25+4, Con. Vegetal 25+4, Escuchar 50+8.

**Idiomas:** Idioma Marino 60+7, Triolino 30+7.

**Armadura:** 7 ptos. de piel escamosa, más tres ptos. de armadura de piel de tiburón.

## Gremlin

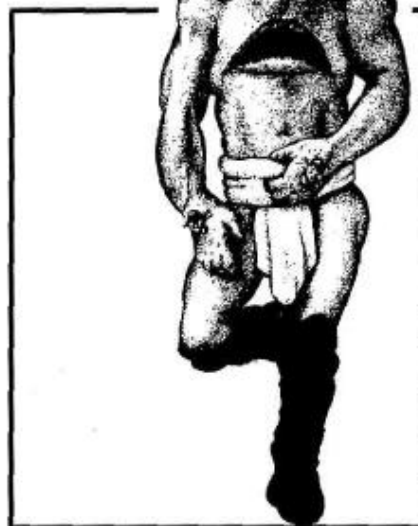
*no tiene nombre científico*

**EN CUALQUIER LUGAR DONDE HAYA ENANOS** — Hay veces, que a un nilmerg se le da mejor destruir que reparar. En vez de intentar alterar a estas criaturas defectuosas, los enanos las recogen, las entrenan para que lleguen a la perfección en sus labores destructoras de maquinaria, las equipan con herramientas mágicas y con conjuros, y las sueltan para que infesten las herramientas y las máquinas de las gentes que les roban sus secretos. Los gremlins, igual que los nilmergs, están programados para actuar sobre blancos específicos. Algunos gremlins se dedican a arruinar pociones mágicas, mientras que otros destruyen transportes mecánicos. Hay una variedad que se dedica a sabotear ballestas y equipo de asedio. En tiempos de guerra, se envían gremlins para que ataquen e inutilicen las máquinas de los enemigos. Rara vez se les ve, pero sus actividades son bien conocidas y temidas por los humanos innovadores en asuntos de maquinaria.

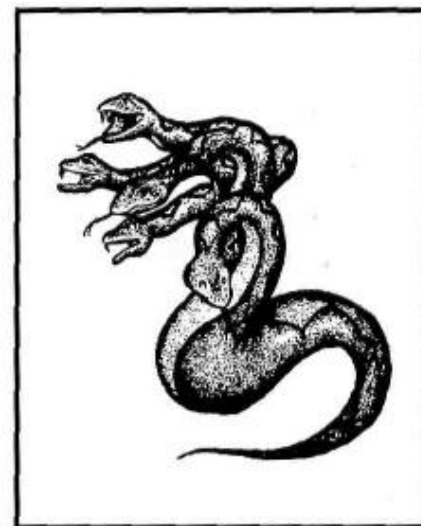
Gnydron



Grotaron



Hidra Menor



Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6	7	Mov.: 2
CON 2D6	7	Pt.Golpe: 5
TAM 2	2	Pt.Fatiga: 14
INT 3D6	10-11	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 1
DES 2D6+18	25	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/2
Pierna I	05-08	04-06	0/2
Abdomen	09-11	07-10	0/2
Pecho	12	11-15	0/3
Brazo D	13-15	16-17	0/2
Brazo I	16-18	18-19	0/2
Cabeza	19-20	20	0/2

**No poseen ataques efectivos.**

**Esquivar:** 90+22.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 100+22, Destruir Objetos 90+15, Escondarse 100+22, Inventar 90+15.

**Armadura:** usualmente ninguna. Sin embargo, su pequeño tamaño hace que todos los ataques a ellos dirigidos tengan una penalización del 20%.

**Equipo:** los gremlins siempre están armados con el equipo necesario para sabotear los ingenios que se les asignan, el cual puede variar de unos tipos de gremlins a otros. Por ejemplo, un gremlin alquímico llevará paquetitos de venenos, ácidos, y sales minerales con los que arruinar pociones. Un gremlin

ingeniero estará equipado con polvo abrasivo, corta-alambres, y otras herramientas. Con frecuencia, los gremlins poseen objetos mágicos como parte de su equipo.

## Grotaron (Arqueros Maidstonianos)

*Trimanus Sagittarius*

**GENERTELA** — Los Arqueros Maidstonianos viven en las Montañas Maidstone de la Frontera septentrional. Estas criaturas no tienen cabeza, y su altura hasta los hombros es de unos 3 m. Donde debería estar el cuello en un humano normal, en estos seres crece un tercer brazo. La boca, grande y en forma de media luna, se abre en lo alto del pecho. En el dorso de cada una de las tres manos se abre un ojo amarillo, el cual mira en dirección a los dedos. Se trata de unas criaturas más bien solitarias.

Los Grotarones suelen combatir utilizando arcos enormes, que sujetan con los dos brazos laterales mientras el tercero los tensa. Debido a la localización de los ojos, esta posición es idónea a la hora de hacer blanco. Siempre procuran evitar el cuerpo a cuerpo, pero si se les obliga a combatir de este modo, suelen coger un escudo con su brazo central y sendas garrotas con los laterales. A menudo se les alquila como mercenarios.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+24	34-35	Mov.: 3
CON 4D6+12	26	Pt.Golpe: 34
TAM 3D6+30	40-41	Pt.Fatiga: 61-27=34
INT 3D6	10-11	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 1
DES 2D6+18	25	
ASP 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-03	01-03	8/12 (.33)
Pierna I	04-06	04-06	8/12 (.33)
Abdomen	07-09	07-10	11/15 (.40)
Pecho	10-11	11-14	11/15 (.40)
Brazo D	12-14	15-16	8/9 (.25)
Brazo I	15-17	17-18	8/9 (.25)
Brazo C	18-20	19-20	8/9 (.25)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Arco Grande	3/9	50+26	3D6+1	20-6	15
Garrota	4	20+26	2D8+4D6	20-6	16
Escudo	6	05+26	1D8+4D6	20-6	18

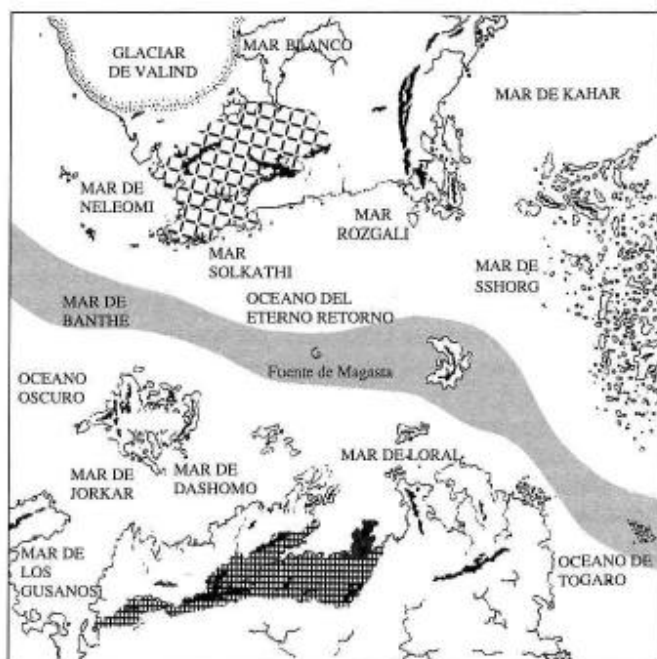
**Esquivar:** 30-6.

**Magia:** Sus conjuros espirituales preferidos son *Curación*, *Dardo Veloz*, *Movilidad*, *Proyector Múltiple* y *Vista Lejana*.

**Habilidades:** Buscar 40+10, Otear 20+10, Tregar 60-6.

**Idiomas:** Aldryani 10+1, Maidstónico 30+1.

**Armadura:** 8 ptos. de piel. Suelen llevar cuirbouilli en el torso.



	Garguero		Gigante Gris	Gremlin: donde haya Enanos
	Gato Sombrío		Gnydron	



## Habitantes del Mar

LOS OCEANOS — Sólomente los ignorantes creen que todos los habitantes del mar son de la misma especie. Bajo el mar hay casi tanta variedad de vida inteligente como sobre la tierra.

Los más poderosos y misteriosos seres de todos los que pueblan los mares son los Tritones, criaturas de enorme poderío a los que no se ha visto en la superficie desde los tiempos de la Guerra de los Dioses. Su descendencia, mucho menos poderosa que ellos, son las náyades, que a pesar de todo son bastante impresionantes cuando se las compara con los seres mortales. Durante la Guerra de los Dioses, estas náyades fueron conquistadas por los dioses de las tormentas, y de su apareamiento salieron las distintas razas de Habitantes del Mar.

A estos Habitantes del Mar se les clasifica en dos grupos principales, los Piscoides y los Cetoides, los cuales son bastante diferentes entre sí. Los Cetoides descienden de náyades que se aliaron voluntariamente con los dioses de las tormentas, usualmente por medio del matrimonio. En cambio, los Piscoides son el producto de las violaciones, los hijos de las náyades que combatieron sin éxito a los dioses de las tormentas, y que fueron forzadas. Los Cetoides suelen ser amistosos con los marineros y con los habitantes de la superficie. Sin embargo, los Piscoides son por lo general bastante hostiles. Los Cetoides son mamíferos, y sus aletas traseras semejan las de delfines y ballenas. Los Piscoides son semejantes a los peces, y sus colas y cuerpos suelen estar cubiertos de escamas.

Dentro de los Cetoides se incluyen las especies Ludoch y Ouori, y dentro de los Piscoides tenemos a Gnydrones, Malaspos, Yssabaus y Zabdamares. A veces, a los dwerulanes, unos extraños seres que habitan en el Mar de los Gusanos, se les clasifica como Habitantes del Mar Piscoides.

### Hidra Menor

*Hydra Polycephalus*

PAMALTELA — Las hidras son monstruos caóticos que habitan en las selvas y los pantanos de Pamaltela. Poseen múltiples cabezas semejantes a las de las serpientes, y cuerpos reptilesos.

Una hidra menor típica posee 2D6 cabezas. Para determinar el número de ptos. de golpe que tiene cada una de estas cabezas es necesario dividir los ptos. de golpe totales entre el número de cabezas, redondeando hacia abajo. Así, una hidra menor con 7 cabezas y 21 PG, tendría 3 ptos. de golpe en cada cabeza.

Los conjuros emocionales, como *Miedo*, *Locura*, etc., sólomente afectan a una de las cabezas de la hidra, y asimismo, a la hora del combate espiritual sólomente una cabeza es atacada. Sin embargo, las cabezas en cuestión se defienden contra los ataques mágicos con los PM totales de que disponga la hidra.

Las hidras auténticas, o hidras mayores, no se describen aquí. En toda Pamaltela sólo hay, aproximadamente, una docena de estos seres. Tales horrores son tan grandes como castillos, tienen gran cantidad de poderes mágicos, y habitualmente están más allá de la capacidad de combate de hasta el más perseverante grupo de aventureros.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+12	19	Mov.: 2/3 nadando
CON 1D6+12	15-16	Pt.Golpe: 21
TAM 2D6+18	25	Pt.Fatiga: 35
INT 2	2	MR-DES: 2
PER 2D6+6	13	
DES 2D6+12	19	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01	01	6/7 (.33)
Cuerpo	02-03	03-05	6/13 (.60)
Cabezas	04-20	06-20	6/varían*

\* La localización de golpe que definimos como "Cabezas" tendrá que dividirse de la manera más equitativa posible entre las diversas cabezas de la criatura.

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	5	40+6	1D6+2D6+veneno+ácido

**Notas:** la hidra muerde con todas sus cabezas a la vez. El mordisco inyecta un veneno con una potencia igual a la CON de la hidra, y deja una saliva ácida con una potencia igual a la PER/2 (redondeando hacia abajo) de la misma, la cual disuelve primero la armadura y luego la carne de la víctima.

**Rasgos Caóticos:** cada una de las cabezas de la hidra tiene unas posibilidades de PER x1% de poseer un rasgo caótico al azar.

### Hijo de Krarsht

*Krarsht Minutem*

GENERTELA, JRUSTELA — Los hijos de Krarsht son horrores subterráneos que llenan el subsuelo de tortuosos túneles. A estos seres semejantes a los arácnidos nunca se les ve en la superficie. Sus cuerpos son asimétricos y no tienen ojos, aunque sí una especie de sentido "hambriento", que les ayuda a detectar seres vivientes.

La mayoría de los habitantes de la superficie nunca ha oído hablar de estos monstruos. Los hijos de Krarsht no se comunican aparentemente con los demás seres, pero sí cooperan entre sí y con las cabezas principales del culto de Krarsht. Es posible que todos ellos compartan una sola psique. También es posible que no sean más que peones desprovistos de inteligencia, que obedecen ciegamente las órdenes de su divina madre. Quizá el secreto es aún más simple, o mucho más complejo.

Debido a su costumbre de cavar túneles es difícil decir hasta donde pueden llegar, pero sí se sabe que existen en el subsuelo de Genertela y de Jrustela.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+6	13	Mov.: 1
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 9
TAM 2D6	7	Pt.Fatiga: 24
INT 3D6	10-11	Pt.Mág.: 19
PER 2D6+12	19	MR-DES: 2
DES 3D6+6	16-17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata 1	01-03	01-02	3/3 (.25)
Pata 2	04-06	03-04	3/3 (.25)
Pata 3	07-09	05-06	3/3 (.25)
Pata 4	10-12	07-08	3/3 (.25)
Pata 5	13-15	09-10	3/3 (.25)
Pata 6	16-18	11-12	3/3 (.25)
Cuerpo	19-20	13-20	7/4 (.40)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	8	40+10	2D6*
Lengua	2	60+10	4D3 ácido**
Escupir Pratzim	2	60+10	Atrapam.***
Garra	8	20+10	1D8#

**Notas:** un hijo de Krarsht sólo puede usar una de las formas de ataque por asalto.

\* El mordisco inyecta un veneno paralizante con una POT igual a la CON de la criatura. Si la CON de la víctima es vencida en la tabla de resistencia, ésta quedará paralizada durante un número de días igual a la POT del veneno. Si la víctima resiste el veneno, el único efecto es que las posibilidades de éxito de los mordiscos de los hijos de Krarsht aumentan en un 5% durante el resto de la vida de aquella.

\*\* Este ácido disuelve primero la armadura, y luego ataca los ptos. de golpe. La lengua tiene un alcance de 5 m., y su ataque se considera como si fuera de proyectil.

\*\*\* El pratzim es un tejido pegajoso y lleno de filamentos, que se adhiere a su blanco y le inmoviliza mientras los monstruos se acercan. Las víctimas pueden intentar escapar venciendo la FUE de la sustancia con la suya propia en la tabla de resistencia. Mientras lo haga no podrá luchar o lanzar conjuros ofensivos. Si una víctima es afectada por más de una dosis de pratzim, deberá escapar por separado de cada una de ellas, pero sólo se permite una tirada por asalto. La FUE del pratzim es igual al doble del TAM del hijo de Krarsht que lo lanzó.

# Estos seres pueden atacar hasta con tres garras a la vez, aunque nunca con más de dos al mismo blanco.

**Magia:** los hijos de Krarsht no pueden aprender magia.

**Habilidades:** Sentir Seres Vivos 90%.

**Idiomas:** ninguno. Quien quiera comunicarse con ellos deberá usar conjuros de *Vínculo Mental* o similares.

**Armadura:** una cubierta de quitina les da 7 PA en el cuerpo, y 3 en las patas.

**Rasgos Caóticos:** no suelen poseer ninguno.

## Hijo del Viento

*Homo Anthropterus*

**GENERTELA** — Se trata de seres muy semejantes en todo a los humanos, si exceptuamos las magníficas alas

emplumadas que usan para volar. Se hallan ligados a la Runa del Aire, y son el producto de un blasfemo cruce entre la humanidad y los espíritus de las tormentas. Son bastante raros, y sólo se encuentran en las lindes de Los Yermos de Genert.

Los hijos del viento son especialistas en el uso de los silfos. Cuando un hijo del viento intenta lanzar un conjuro sobre un silfo, y ha de vencer la resistencia del mismo, se le añaden 50 percentiles a las posibilidades de éxito en la tabla de resistencia. Y cuando otra persona intente lanzar un conjuro de *Control*, de *Ordenar* o de *Dominar* sobre un silfo que se halle bajo el control de un hijo del viento, verá reducidas sus posibilidades de afectarle en un 50%. De este modo, cuando un hijo del viento intenta arrebatarle un silfo a otro, sus posibilidades son las normales.

Los hijos del viento desdennan el combate cuerpo a cuerpo y el uso de armaduras, por lo que emplean armas arrojadizas y conjuros ofensivos siempre que les es posible. Son seres extremadamente claustrofóbicos; procuran no entrar nunca bajo tierra, y rara vez penetran bajo techados (si se dispone del suplemento *Los Vikingos*, en él se detallan las reglas especiales acerca de la claustrofobia de estos seres, y otros datos acerca de los mismos. Los hijos del viento allí descritos difieren ligerísimamente de los gloranthanos, pero la mayor parte de los datos son aplicables a unos y a otros).

Características	Valor Medio	Atributos
FUE	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAM	2D6	7
INT	2D6+6	13
PER	2D6+6	13
DES	3D6+6	16-17
ASP	2D6+6	13
Mov.:	3/10	volando
Pt.Golpe:	9	
Pt.Fatiga:	18	
Pt.Mág.:	13	
MR-DES:	2	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	0/3 (.33)
Pierna I	04-06	03-04	0/3 (.33)
Abdomen	07-09	05-08	0/3 (.33)
Pecho	10	09-13	0/4 (.40)
Ala D	11-12	14-15	0/3 (.25)
Ala I	13-14	16-17	0/3 (.25)
Brazo D	15-16	18	0/3 (.25)
Brazo I	17-18	19	0/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/3 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Rapier	7	25+9	1D6+1	25+9	8
Honda	2	25+9	1D8	—	—
Espada-Lanza	6	15+9	2D6+2	15+9	10

**Nota:** "Espada-Lanza" es el nombre que usan los hijos del viento para referirse a la naginata.

**Esquivar:** 40+9.

**Magia:** los hijos del viento adoran a los dioses de las tormentas, principalmente a Orlanth y Valind. Entre sus conjuros espirituales favoritos se incluyen *Curación*, *Dardo Veloz*, *Disrupción* y *Rielar*.

**Habilidades:** en las habilidades que no se enumeran aquí, los hijos del viento tienen los mismos valores básicos que para los humanos. *Agilidad* +9; *Esquivar* 40, *Nadar* 05, *Remar* 00, *Saltar* 15, *Trepar* 25; *Comunicación* +7; *Cantar* 15, *Oratoria* 10; *Conocimiento* +3; *Con. del Mundo* 25; *Manipulación* +9; *Percepción* +6; *Buscar* 30, *Otear* 30; *Rastrear* 00; *Sigilo* +7; *Deslizarse en Silencio* 05, *Escondarse* 05.

**Idiomas:** Idioma del Viento 30+7.

## Hoolar

*Lodril Imprimus*

**PAMALTELA** — Los hoolars son enormes seres semi-legendarios. Poseen tres rostros, dos piernas y cuatro brazos, y son tremendamente fuertes (aunque muy pacíficos), y no demasiado brillantes. Lo que sí hacen bien es fabricar objetos mágicos.

Los hoolars pueden hallarse a todo lo largo y ancho de Pamaltela excepto en los pantanos, pero son tan raros que pueden pasar generaciones enteras sin que nadie vea uno solo. Según la mitología, los hoolars fueron la primera forma de vida inteligente que habitó Pamaltela.

En muchas historias populares acerca del Embaucador (en Pamaltela es Bolongo) se describe a los hoolars como seres grandes y de buen humor, a los que aquel siempre está intentando timar, cosa que nunca consigue. En uno de estos cuentos, "El Embaucador en la Despensa de un Hoolar", se explica como Bolongo intentó robar la comida de un hoolar. El Embaucador buscó y rebuscó, pero no pudo encontrar nada comestible en casa del hoolar. De repente, éste volvió a casa, y al Embaucador sólo le dio tiempo a disfrazarse de piedra y a colocarse en un rincón, esperando así espiar al hoolar y ver donde escondía la comida (o ver qué es lo que éste comía). Pero el hoolar vio la roca nada más entrar, se pasó la lengua por los labios, y se la comió. Este fue el fin del Embaucador.

No damos valores en términos de juego para los hoolars,

ya que son criaturas excepcionalmente raras. Sin embargo, casi todos los habitantes de Pamaltela han oído hablar de ellos, y suelen conocer historias que cuentan sus hazañas.

## Hoon

*Noctusagittarius Dirus*

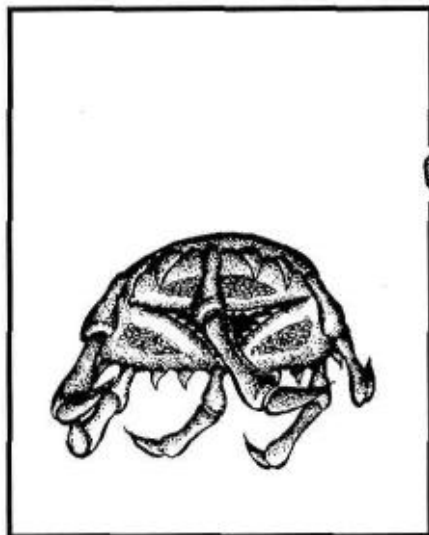
**PAMALTELA** — Los hoons son grandes criaturas voladoras que habitan en las montañas de Pamaltela. La zona inferior de sus largas y pesadas colas está repleta de espinas afiladas semejantes a dardos. Su piel es peluda, sus horribles cabezas parecen calaveras, y sus alas son como las de los murciélagos.

Para cazar, los hoons vuelan bajo hasta que localizan a su presa y, cuando lo hacen, sacuden su cola y lanzan sobre el blanco 1D4 dardos de los que alojan en la misma. Estos dardos naturales tienen un alcance básico de 40 m., y su tasa de fuego es de 1/MR. Todas las espículas lanzadas en cada ataque deben ser dirigidas contra el mismo blanco. Un hoon suele poseer unas 100 de estas espinas arrojadas, y por las noches recuperan las que usan por el día, así que es difícil que se queden sin munición.

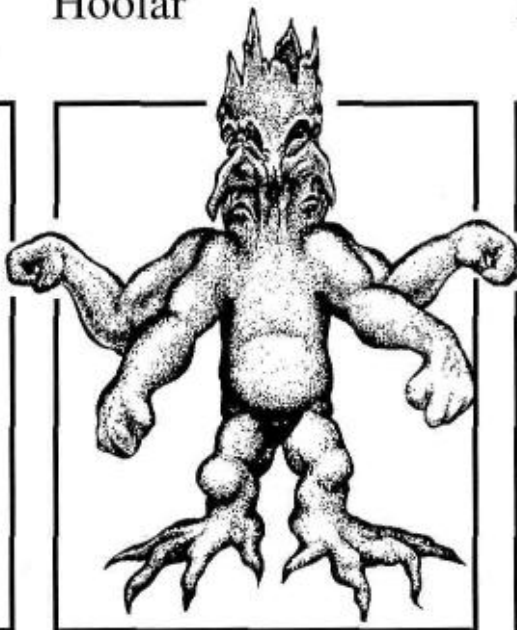
La saliva ácida es el segundo arma más importante de estas criaturas. Cuando las presas se esconden bajo la maleza o entre los árboles para evitar ser alcanzadas por los mortíferos dardos, el hoon vuela directamente sobre ellas y deja caer su saliva babeando sobre su vertical. Este ácido de una POT de un pto. es suficiente como para abrir una fisura por entre el follaje por la que puedan penetrar los dardos de cola. El hoon también puede usar la saliva sobre presas que están demasiado bien acorazadas para su gusto. Este babeo pueden mantenerlo durante un número de asaltos igual a su CON x5.

Después de matar o incapacitar a una presa con sus espinas mortíferas, el hoon desciende en círculos lentamente hacia ella, y la recoge con sus poderosas mandíbulas. Los hoons son criaturas muy atrevidas, capaces de atacar incluso a grandes grupos de humanos. Los elfos les odian especialmente debido a su saliva destructora del follaje.

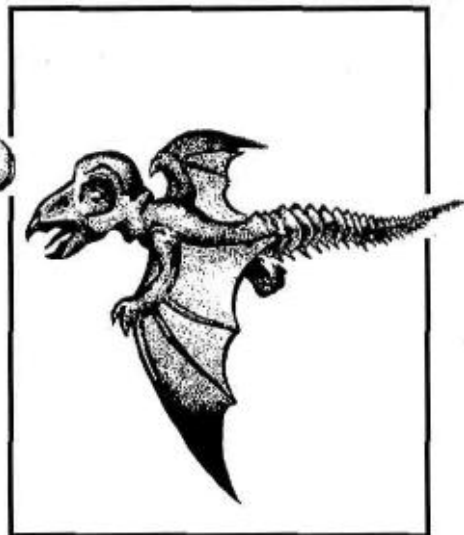
Hijo de Krarsht



Hoolar



Hoon





Características	Valor Medio	Atributos
FUE 5D6+12	29-30	Mov.: 2/5 volando
CON 2D6+10	17	Pt.Golpe: 29
TAM 8D6+12	40	Pt.Fatiga: 47
INT 7	7	MR-DES: 3
PER 3D6	10-11	
DES 2D6+6	13	

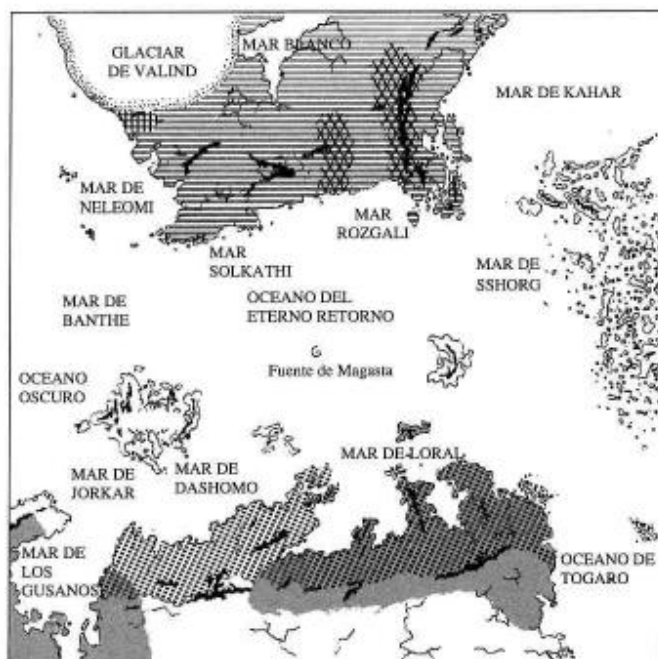
Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata D	01-03	01-02	7/10 (.33)
Pata I	04-06	03-04	7/10 (.33)
Abdomen	07-08	05-07	7/10 (.33)
Pecho	09-11	08-13	7/12 (.40)
Cola	12	14	7/10 (.33)
Ala D	13-14	15-16	7/8 (.25)
Ala I	15-16	17-18	7/8 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	7/10 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Dardos	3/9	40+8	1D6+3D3 x 1D4 dardos
Babeo	3	50+8	1 pto. ácido
Mordisco	7	25+8	1D8+3D6+ 1D3 ptos. de ácido

**Notas:** el babeo cubre un círculo de 2 m. de diámetro, y se extiende mientras el hoon se mantenga en vuelo a 5 m. por MR. El hoon no puede dirigir su ataque convenientemente si sobrepasa esa velocidad, y no puede emplear el babeo a la vez que otros tipos de ataque.

Estas criaturas no pueden lanzar sus dardos y morder en el mismo asalto.

**Habilidades:** Buscar 50+2.



	Grotaron		Hijo de Krarsht		Hoolar
	Hidra Menor		Hijo del Viento		

## Horror

*Anthrophagous Chaos*

**PAMALTELA** — Los horrores son grandes monstruos asesinos de color negro y de astucia diabólica. Son seres bípedos, con enormes rostros deformes y con protuberancias negras semejantes a cuernos por todo el cuerpo. Sus lenguas son rígidas y duras, como si estuvieran hechas de hueso.

Los horrores habitan en las llanuras de Pamaltela. Son seres solitarios, y generalmente hacen su guarida en algún lugar específico, como el cauce seco de un río, el claro de un bosque o una caverna. Dicha guarida suele hallarse repleta de trampas, y en ella habitan normalmente otros monstruos caóticos menores domados por el horror.

La sangre de un horror es altamente corrosiva. Cualquier arma que penetre la acorazada piel recibirá un daño ácido igual al infligido al horror por dicho arma, sin contar posibles adiciones por magia. Por ejemplo, una espada bastarda que golpee a un horror críticamente haciendo 11 ptos. de daño, recibirá a su vez 11 ptos. de daño directamente en sus PA.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+12	19	Mov.: 5
CON 3D6+12	22-23	Pt.Golpe: 21
TAM 2D6+12	19	Pt.Fatiga: 42
INT 2D6+6	13	Pt.Mág.: 13
PER 2D6+6	13	MR-DES: 2
DES 2D6+12	19	
ASP 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	10/6 (.25)
Pierna D	03-05	02-04	10/7 (.33)
Pierna I	06-08	05-07	10/7 (.33)
Abdomen	09-11	08-11	10/7 (.33)
Pecho	12	12-15	10/9 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	10/6 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	10/6 (.25)
Cabeza	19-20	20	10/7 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	6	40+17	1D6+1D6 o Atrapam.
Lengua	2	95	10+ ácido POT 7
Coletazo	9	25+17	Atrapam.

**Notas:** atacan con ambas garras a la vez, y con la cola 3 MR más tarde. Con las garras, el horror puede intentar hacer daño o sujetar a su presa como si utilizara la habilidad de Lucha. Si consiguiera sujetar a su víctima, en el siguiente asalto intentaría conservar la presa y atacar con la lengua. Dicha víctima solamente podría escapar venciendo la FUE del horror con la suya propia en la tabla de resistencia. Si estuviera sujeta por dos o tres apéndices (las dos garras y/o la cola), debería hacer dos o tres tiradas exitosas de resistencia para escapar.

La lengua hace un daño igual a la mitad de la FUE del horror (redondeando hacia arriba), y un daño ácido igual a la mitad de su PER (redondeando también hacia arriba). El horror no necesita tirar en la tabla de localizaciones con este ataque, ya que golpea directamente la localización deseada, habitualmente la cabeza o el brazo que sostiene el arma.

**Magia:** sus conjuros espirituales preferidos son *Contramagia* y *Vista Mágica*.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 60-3, Escondarse 60-3, Esquivar 40+5.

**Armadura:** 10 ptos. de armadura ósea.

**Rasgos Caóticos:** la sangre ácida. Además, el horror tendrá otro rasgo caótico si el Master hace una tirada de PER x1.

## Huanto

*Corruptagens Foedus*

**GENERTELA** — Los huan tos son monstruos caóticos que viven en las faldas de las montañas de Kralorela. Poseen cabezas enormes y de huesos prominentes, casi tan grandes como sus torsos. Sus miembros son nervudos, con garras grandes semejantes a las de las aves rapaces, y sus bocas están repletas de dientes afilados. A menudo se hallan acompañados por grupos de necrófagos. Son altamente inteligentes y pueden emplear armas de todo tipo.

Su motivación primaria parece limitarse a derrocar al antiguo sistema gubernamental de los kralorelanos. En el pasado se sabe que se han aliado con los nómadas animales, con los *hsunchen*, con los trolls, con los elfos, con los habitantes del mar, e incluso con invasores extranjeros para alcanzar tal fin. La enemistad es muy antigua, y los huan tos vienen descritos en todos los Catálogos Imperiales Kralorelanos de Adversarios que datan de principios de la Era de los Dioses.

El mordisco de un huan to inyecta un veneno mágico con una POT igual a la PER de la criatura. Si la CON de la víctima es sobrepasada, ésta cae al suelo, quedando inconsciente en 1D6 asaltos. Si toda la potencia del veneno no se purga de su organismo en una o dos horas, en ese tiempo volverá a despertar convertida en un necrófago. Una vez haya tenido lugar la transformación, la víctima no podrá nunca volver a su

estado original, ni siquiera a través de una Intervención Divina.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+12	22-23	Mov.: 5
CON 3D6+6	16-17	Pt.Golpe: 22
TAM 4D6+12	26	Pt.Fatiga: 39
INT 3D6+6	16-17	Pt.Mág.: 15-16
PER 1D6+12	15-16	MR-DES: 3
DES 3D6	10-11	
ASP 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-02	01	4/6 (.25)
Pierna I	03-04	02	4/6 (.25)
Abdomen	05	04-05	4/8 (.33)
Pecho	06	06-08	4/8 (.33)
Brazo D	07-08	09	4/6 (.25)
Brazo I	09-10	10	4/6 (.25)
Cabeza	11-20	11-20	8/11 (.50)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Mordisco	7	50+15	1D8+2D3	—	—
Esp.Doble Puño	4	25+15	2D8+2D6	25-8	12
Garra	7	25+15	1D6+2D6	—	—

**Notas:** un huan to puede atacar y detener normalmente con armas, y además morder en el mismo asalto. El mordisco tiene lugar 3 MR después del primer ataque.

**Magia:** pueden usar cualquier tipo de magia. A menudo aprenden hechicería, y se especializan en conjuros de *Succión* y de *Dominio*. Pueden dedicarse al culto de dioses como

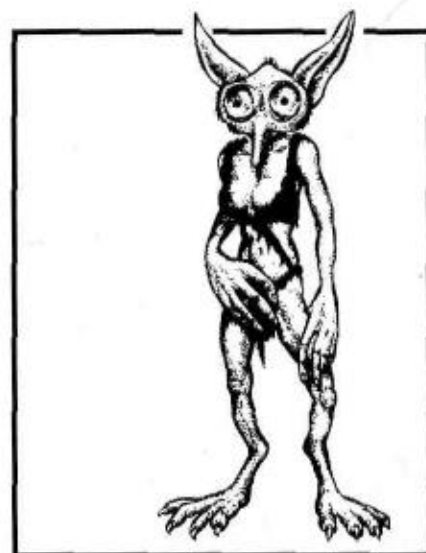
## Horror



## Impala



## Jelmre



Malia, Vivamort (dios de los muertos vivos), o Ikadz (dios de la tortura).

**Habilidades:** Con. Humano 40+7, Ocultar 50+15, Otear 40+14.

**Idiomas:** Kralorelano 80+7.

**Armadura:** 4 ptos. de piel, que son ocho en la cabeza por la gran masa ósea existente. Cualquier armadura que lleven puesta tendrá que estar hecha a medida, y pocos armeros se rebajarían a trabajar para seres tan viles.

**Rasgos Caóticos:** normalmente, sólo poseen el mordisco venenoso.

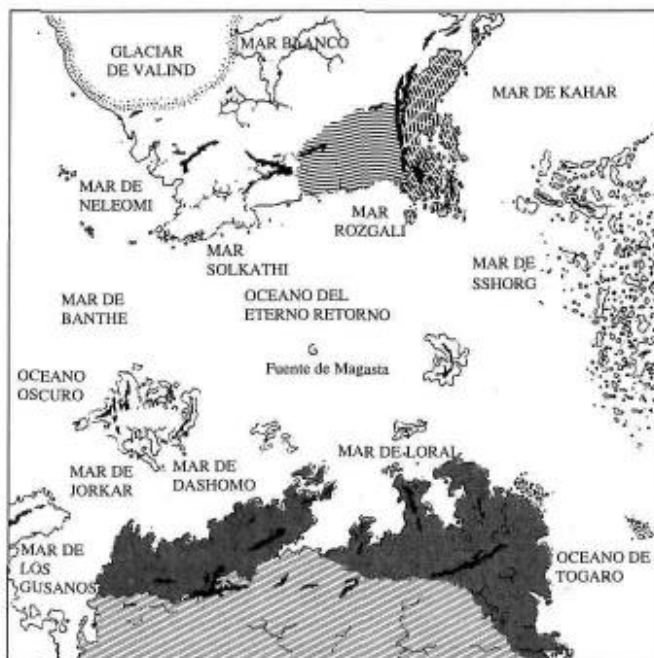
## Impala

*Aepyceros Gigans*

**GENERTELA** — Los impalas son pequeños antílopes utilizados como monturas por una tribu de pigmeos que habita en Prax. Se agrupan en manadas de mediano tamaño, y son capaces de saltar 9 m. de longitud de un solo brinco. Sus jinetes son arqueros expertos que evitan siempre el cuerpo a cuerpo.

Los impalas hembras tienen FUE y TAM de 2D6+6.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 1D6+12	15-16	Mov.: 13
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 13
TAM 1D6+12	15-16	Pt.Fatiga: 26
INT 4	4	MR-DES: 3
PER 3D6	10-11	
DES 2D6+6	13	



	Hoon		Huanto
	Horror		Impala

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	0/4
Pata TI	03-04	03-04	0/4
Cuartos T	05-07	05-09	0/6
Cuartos D	08-10	10-14	0/6
Pata DD	11-13	15-16	0/4
Pata DI	14-16	17-18	0/4
Cabeza	17-20	19-20	0/5

Arma	MR	%Ataque	Daño
Cornada	7	25+0	1D8+1D4
Coz	7	25+0	1D4+1D4*

\* Pueden cocear mientras huyen.

**Esquivar:** 50+0.

**Habilidades:** Olfatear 50+0, Saltar 90+0.

## Jabalí Gigante

*Sus Paracaballus*

**GENERTELA** — Estos animales son enormes cerdos de combate domesticados, tan grandes como búfalos. Los utilizan como monturas los sanguinarios jinetes de los colmillos de la Genertela central. Son bestias feroces y de mal temperamento, pero son fieles a sus amos más allá de toda comprensión.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 4D6+12	26	Mov.: 8
CON 2D6+12	19	Pt.Golpe: 26
TAM 4D6+18	32	Pt.Fatiga: 45
INT 4	4	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 4
DES 1D6	3-4	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/7
Pata TI	03-04	03-04	4/7
Cuartos T	05-07	05-09	4/11
Cuartos D	08-10	10-14	4/11
Pata DD	11-13	15-16	4/7
Pata DI	14-16	17-18	4/7
Cabeza	17-20	19-20	4/9

Arma	MR	%Ataque	Daño
Colmillos	7	50-4	2D6+3D6
Pisotear	7	75	6D6 contra blancos caídos

**Armadura:** 4 ptos. de piel.



## Jelmre

*Paralemuroides Secundus*

**PAMALTELA** — Los jelmres son el resultado del segundo intento de Pamalt de crear vida inteligente (en colaboración con Eurmalt, el Embaucador). Aunque los jelmres han tenido éxito como tales formas de vida, no han sido una raza próspera y no quedan muchos ejemplares en el mundo. No existe, en general, lo que podríamos llamar una cultura jelmrica, aunque son seres bastante inteligentes.

Son pequeñas criaturas trepadoras, de aspecto humanoide; sus dedos son delgados y tienen unos 30 cms. de longitud, y sus ojos y orejas son enormes. Viven en su hogar ancestral, las Montañas Palarkri de la Pamaltela oriental.

Los jelmres tienen la habilidad única de experimentar cualquier emoción que deseen en un momento dado. Cuando un jelmre quiere estar asustado, se asusta, cuando quiere comportarse valientemente, lo hace, etc. Normalmente son seres tímidos y más bien cautelosos.

Los jelmres tienen también la capacidad de "cristalizar" sus emociones. Cuando así lo desean, comienza a crecer un tumor en algún lugar de su cuerpo, el cual termina cristalizando y puede arrancarse fácilmente, convirtiéndose entonces en un cristal de las emociones, los cuales suelen tener un color iridescente particularmente oscuro; la tonalidad depende de la emoción cristalizada. Los jelmres pueden entregar dichos cristales a otros seres. Sólomente se puede cristalizar una emoción a un tiempo, y una vez completado el proceso, el jelmre pierde para siempre la capacidad de experimentar esa emoción de nuevo.

El ser al que el jelmre entregó el cristal podrá utilizarlo más adelante siguiendo las instrucciones de éste (rompiéndolo, tragándolo, tirándolo al suelo, etc.), y beneficiándose de sus grandes poderes. El efecto logrado es similar a los efectos conseguidos cuando el jelmre siente una emoción particular (ver la lista de *Ejemplos de Emociones* a continuación), pero es tres veces más poderoso al mismo costo. El cristal sólomente se puede usar una vez.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6	7	Mov.: 2/3 trepando
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 11
TAM 3D6	10-11	Pt.Fatiga: 18
INT 3D6	10-11	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 1
DES 3D6+18	28-29	
ASP 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	0/3 (.25)
Pierna I	04-06	03-04	0/3 (.25)
Abdomen	07-09	05-08	0/4 (.33)
Pecho	10	09-13	0/5 (.40)
Brazo D	11-14	14-16	0/4 (.33)
Brazo I	15-18	17-19	0/4 (.33)
Cabeza	19-20	20	0/4 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Cerbatana	1	20+19	1D3

**Esquivar:** 25+17

**Magia:** los jelmres usan su propia magia, que tiene que ver con las emociones que son capaces de sentir, y que describimos al final. Estos seres no pueden experimentar más de una emoción al mismo tiempo, es decir, no pueden ser Valientes e Iracundos al mismo tiempo.

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas aquí tienen las mismas posibilidades básicas que los humanos. *Agilidad* +17; *Esquivar* 25, *Trepar* 50; *Comunicación* +3; *Conocimiento* +1; *Con.* Jelmrico 10, *Fab./Hueso* 40, *Fab./Piedra* 30, *Fab./Madera* 50; *Manipulación* +19; *Inventar* 35, *Ocultar* 30; *Percepción* +3; *Buscar* 55, *Escuchar* 55, *Otear* 55; *Sigilo* +17; *Deslizarse en Silencio* 25, *Escondarse* 25.

**Idiomas:** Jelmrico 30+3

**Armadura:** Ninguna.

**Ejemplos de Emociones para los Jelmres**

**IRA:** la FUE se incrementa en un 50%. Se doblan los costos de fatiga.

**VALENTIA:** tiene el mismo efecto que el conjuro espiritual *Fanatismo*.

**MIEDO:** tiene el mismo efecto que el conjuro espiritual *Desmoralización*, pero dobla la tasa de movimiento sin coste de fatiga adicional.

**ODIO (dirigido contra un blanco):** la víctima deberá resistir los PM del jelmre con los suyos propios en la tabla de resistencia, o sufrir 1D6 pto. de daño en una localización de golpe elegida por el propio jelmre, el cual recibirá también 1D3 pto. de daño en la misma localización.

**COMPASION (dirigido contra un blanco):** cura a una persona. Por cada 1D6 pto. de golpe curados en la localización correspondiente, el jelmre recibe 1D3 pto. de daño en la misma localización. También vale para curar PG generales.

**AUTOCOMPASION:** cura 1 pto. de daño al costo de 1D20 PF. Los pto. de daño generales cuestan 1D100 PF por pto. curado.

**ESTOICISMO:** ignoran los efectos del dolor, como la incapacidad o el tener que hacer una tirada de CON al sacar un arma empalada. Todas las habilidades se reducen en 10 percentiles cuando el jelmre es estoico.

## Jinete de los Colmillos (Medio-Troll)

*Homo Hybridus*

**GENERTELA** — Se desconocen cuales son los orígenes auténticos de los jinetes de los colmillos, aunque sí se sabe que fueron vistos por vez primera durante la Segunda Edad. Es evidente que por sus venas corre sangre humana, pero la marca de los trolls también es claramente visible. Su principal religión, el Culto del Colmillo Sangriento, exige que beban regularmente sangre y que lleven a cabo otro tipo de abominaciones.

Utilizan como monturas a enormes cerdos salvajes, los jabalíes gigantes. Tanto ellos como sus semisalvajes monturas viven en bosques de montaña, desde donde salen para saquear las tierras vecinas o para trabajar como mercenarios.

Las ruinas de su antiguo templo, la Columna de Marfil, se levantan en el Paso del Dragón.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+6	13	Mov.: 3
CON 2D6+6	13	Pt.Golpe: 13
TAM 2D6+6	13	Pt.Fatiga: 26
INT 2D6+6	13	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 3
DES 3D6	10-11	
ASP 1D6	3-4	

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

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Lanza Torn.	1*	25+6	1D10+1+3D6	—	—
Lanza 2M	6	25+6	1D10+1+1D4	25+0	10
M.Camp. 1M	7	20+6	1D10+1+1D4	20+0	8

\* MR-1, más el movimiento de la montura.

**Notas:** la lanza que usan a la carga, es la misma que la que usan como lanza en combate cuerpo a cuerpo. Estas criaturas han aprendido a ponerse de pie sobre los estribos de sus monturas, y a combatir con la lanza 2M mientras se hallan montados; siempre llevan dos lanzas en caso de que pierdan una durante la carga.

**Magia:** los jinetes de los colmillos adoran, principalmente, a tres deidades: a un héroe de la Edad de Plata, a un demonio de la oscuridad, y a un jabalí salvaje de tamaño descomunal. Los conjuros espirituales más populares entre ellos son *Curación* y *Desmoralización*.

**Habilidades:** Buscar 40+6, Escuchar 15+6, Montar 75+0, Ocultar 40+6, Otear 15+6, Rastrear 40+6.

**Idiomas:** Lenguaje de los Jinetes de los Colmillos 30+1, Idioma Theyalano de la región en la que vivan 15+1.

**Armadura:** ninguna natural. Normalmente llevan cuirboui-lli hecho con piel de jabalí, y pieles por encima. Sólomente usan armaduras metálicas si pueden robarlas.

## Jinete Nocturno

*Equus Ater*

**PAMATELA** — Los jinetes nocturnos son monstruos caóticos pequeños, pero horribles, que habitan en los hú-

medos bosques pamaltelanos. Sus ojos son alargados como aspilleras y de color rojo, sus espaldas jorobadas, sus cráneos aplanados, y su piel negra y arrugada. Los dedos de manos y pies son largos, ramificados y semejantes a raíces; los usan para asirse con ellos a las espaldas de sus monturas, ya que los introducen en la carne de éstas para que crezcan en su interior. Sus hábitos son nocturnos.

Siempre se les encuentra montados a la espalda de otra criatura. Entre sus monturas más comunes se incluyen cocodrilos, grampuses, panteras, hoons, monstruos caóticos como los cuelgacabezas, e incluso humanos y elfos.

Los jinetes nocturnos pueden transmitir emociones y órdenes a sus monturas. Aquellas que poseen INT-fija, siempre obedecen las indicaciones de sus señores caóticos. Pero aquellas que son inteligentes, pueden intentar superar los PM del jinete nocturno con los suyos en la tabla de resistencia una vez al día para intentar librarse del maligno influjo que les atenaza; si lo consiguen, el jinete nocturno deberá conquistarlas de nuevo desde el principio si quiere conservarlas como esclavas.

Si un jinete nocturno abandona a su montura por cualquier motivo, ésta quedará libre de cualquier dominio mental, y podrá actuar según sus deseos. Normalmente, los jinetes nocturnos no abandonan a sus monturas hasta que éstas mueren, a menos que se les presente la ocasión de dominar a una criatura superior.

Los jinetes nocturnos cuidan relativamente bien de los seres que esclavizan, y procuran no abandonarlos en medio de un combate. Estas criaturas crecen auténticamente en el interior del cuerpo de sus víctimas, y no se les puede descabalar fácilmente (se les considera automáticamente "Afianzados contra Empujones" con el doble de la suma de su FUE y TAM; ver pag. 25 de RQA). Hasta los jinetes nocturnos inconscientes retienen su presa, si bien ya no están en condiciones de dar órdenes. Un jinete nocturno sí puede, en cambio, abandonar a su víctima cuando lo desee, y tarda un asalto de combate completo en retirar los dedos de sus manos y pies de la criatura en cuestión, y en prepararse para saltar sobre una nueva montura. Mientras una parte de su cuerpo siga en contacto con su presa, mantendrá su control sobre ella.

Las monturas de estos horrores caóticos ganan los beneficios derivados de la utilización de los excelentes sentidos del jinete nocturno, de su habilidad para esconderse y de su astucia. El jinete nocturno, a su vez, puede transferir sus propios ptos. de fatiga, sus ptos. de daño y sus ptos. mágicos a su montura a voluntad, y hacerse con los de ésta. El daño a los ptos. de golpe generales se deberá transferir también a los ptos. de golpe generales de la montura, y viceversa. Pero el daño por localizaciones se podrá transferir a la localización de golpe que el jinete nocturno estime conveniente. Estos seres pueden transferir daño incluso cuando están incapacitados, pero no cuando se hallan inconscientes.

Sólomente se transfieren los ptos. de daño, no los resultados del propio daño. De este modo, si un jinete nocturno recibe 4 ptos. de daño en el abdomen (lo cual le deja muy herido), puede transferirlos a la pata del baluquitero que usa por montura, donde casi no se van a notar.

Los efectos debidos a conjuros son también transferibles. Si un jinete nocturno queda *Desmoralizado*, puede transferir la *Desmoralización* a su montura. De modo similar, puede lanzar un conjuro de *Protección*, y hacer que los efectos del conjuro pasen a voluntad de su montura a él y viceversa.

Aunque los jinetes nocturnos son seres infectados por el Caos, no suelen poseer rasgos caóticos si exceptuamos la

capacidad de controlar a su montura y de transmitir pto. de daño y PM de un lado a otro.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 1D6+12	15-16	Mov.: 4/3 nadando
CON 1D6+12	15-16	Pt.Golpe: 11
TAM 2D4	5	Pt.Fatiga: 31
INT 3D6	10-11	Pt.Mág.: 15-16
PER 1D6+12	15-16	MR-DES: 1
DES 2D6+15	22	
ASP 1D6	3-4	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	1/3 (.25)
Pierna I	04-06	03-04	1/3 (.25)
Abdomen	07-09	05-08	1/4 (.33)
Pecho	10	09-13	1/5 (.40)
Brazo D	11-14	14-16	1/4 (.33)
Brazo I	15-18	17-19	1/4 (.33)
Cabeza	19-20	20	1/4 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Toque	8	40+16	Dominio
Mordisco	8	25+16	1D10

**Notas:** el dominio es un efecto que traspasa armaduras automáticamente, y enfrenta los PM del jinete nocturno con los de la víctima. Si ésta pierde, se convierte en la esclava del jinete nocturno, permite que éste la monte, y obedece sus órdenes mentales a partir de ese momento.

**Magia:** los jinetes nocturnos pueden dominar a cualquier ser que utilice magia, y obligarle a lanzar sus conjuros cuando se le ordena, e incluso a enseñárselos. Entre sus conjuros favo-

ritos tenemos los de *Confusión*, *Detectar Vida*, *Rielar* y *Vista Mágica*.

**Habilidades:** Camuflarse 80+13, Escuchar 50+7, Esquivar 40+20, Sentido Oscuro/Buscar 50+7, Sentido Oscuro/Otear 50+7.

**Idiomas:** Aldryani 40+1, lenguaje humano local 40+1.

**Rasgos Caóticos:** si se tira 01-05 en 1D100, el jinete nocturno tendrá un rasgo caótico al azar.

## Jolanti

no tiene nombre científico

**GENERTELA** — Los jolantis son estatuas de piedra vivientes. Normalmente son bastante grandes, y los enanos les emplean como trabajadores. Los jolantis no se aparean, y son bastante difíciles de crear. La mayoría de las sectas heréticas de enanos han olvidado los secretos de su fabricación. Durante las guerras entre elfos y enanos de principios de la Segunda Edad, un gran número de jolantis fueron liberados de su cautiverio por un grupo de amistosos gigantes, y a algunos de ellos los elfos les dieron inteligencia y libre albedrío (**Mostaliformus Sapiens**). Hoy día hay colonias de estos gigantes de piedra inteligentes en Saug y en Aggar.

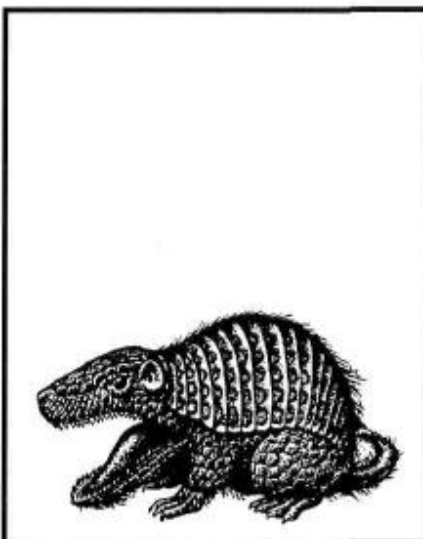
Los jolantis clásicos son criaturas incompletas, que no poseen CON ni PER, y con INT-fija. Sus formas pueden ser muy diversas, aunque la mayoría son humanoides. Los PM que poseen les son entregados durante su proceso de fabricación, y habitualmente no se pueden incrementar.

Los jolantis poseen PA en lugar de PG. Sus PA totales son iguales a su TAM, y se dividen entre las localizaciones como los pto. de golpe normales. Si a un jolanti se le golpea una localización, y el golpe supera los PA de la misma, éstos se ven reducidos en 1 pto. Los golpes críticos restan de los PA toda la diferencia entre el daño y dicha armadura. De este modo, si se golpea una localización de golpe de un jolanti que

## Jinete Nocturno



## Limpia Escombros



## Lucan





posee 10 PA, y se le hacen 11 o más pto. de daño, la localización pasa a tener solamente 9 PA. Si el golpe es crítico y hace, p. ej., 15 pto. de daño, la localización pasaría a tener 5 PA.

Los valores que damos a continuación son para un jolanti típico.

Características	Atributos
FUE	50
TAM	30
INT	5
DES	3
	Mov.: 2
	Pt.Arm.: 30
	Pt.Fatiga: no posee
	Pt.Mág.: 15
	MR-DES: 4

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	10
Pierna I	05-08	04-06	10
Abdomen	09-11	07-10	10
Pecho	12	11-15	12
Brazo D	13-15	16-17	8
Brazo I	16-18	18-19	8
Cabeza	19-20	20	10

Arma	MR	%Ataque	Daño
Puñetazo	7	15%	1D6+5D6

**Nota:** las posibilidades de ataque de un jolanti suelen ser iguales a su DES x5%.

**Magia:** un jolanti no puede lanzar conjuros, pero los enanos pueden colocar encantamientos en sus cuerpos de piedra.



	Jabalí Gigante		Jinete Nocturno
	Jinete de los Colmillos		Jolanti
	Jelmre		

## Limpia Escombros

*Pavicursor Rudi*

**GENERTELA** — Imaginaos una criatura semejante a una rata pero mucho más grande, de cerca de medio metro de larga. Coged las comisuras de la boca y llevadlas hacia atrás, hasta la línea de los hombros, y abridla unos 60 grados para descubrir una hilera de afilados dientes. Cubrid a este espantoso bicho de escamas semejantes a las de un armadillo. Y por fin, imagináosle siempre hambriento y acompañado de varios congéneres. Bueno, pues ya sabéis qué es un limpia escombros.

Normalmente, sólo se les encuentra en cavernas y lugares en ruinas. Viven en la Genertela central y occidental.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE	1D6	3-4
CON	3D6	10-11
TAM	1D4	2-3
INT	4	4
PER	1D6+6	9-10
DES	2D6+6	13
		Mov.: 3
		Pt.Golpe: 7
		Pt.Fatiga: 14
		MR-DES: 3

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/3
Pata TI	03-04	03-04	2/3
Cuartos T	05-07	05-09	2/4
Cuartos D	08-10	10-14	2/4
Pata DD	11-13	15-16	2/3
Pata DI	14-16	17-18	2/3
Cabeza	17-20	19-20	2/3

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	30-6	1D6

**Nota:** una vez que conectan el mordisco, estas criaturas se aferran a su presa y continúan mordiéndola automáticamente, aunque es necesario tirar los dados para ver si consiguen un éxito crítico o especial.

**Habilidades:** Esquivar 20+7.

## Lucan (Timinítido)

*Lucanoides Scutifer*

**PAMALTELA** — Los lucanes son timinítidos semejantes a escarabajos, de cuerpos robustos y cubiertos de una armadura negra y brillante. Los lucanes normales suelen tener una altura aproximada de 1.5 m., pero son seres extremadamente robustos. Sus cabezas están adornadas por grandes mandíbulas, que en los machos son enormes y están ramificadas, y en las hembras son más pequeñas. Viven en los bosques de las tierras altas y se aparean en apilamientos de troncos muertos. Normalmente se les encuentra en solitario o en grupos pequeños, a menos que por los alrededores haya gran cantidad de madera muerta, en cuyo caso pueden verse gran cantidad de lucanes trepando por los troncos e inspeccionándolos de cerca.

Los lucanes son un poco cortos de mollera y bastante

agresivos. A pesar de que son herbívoros, reaccionan bastante violentamente ante cualquier amenaza que les concierna a ellos o a sus troncos, y a veces atacan cabañas de troncos o estructuras similares para hacerse con madera que comer.

Los lucanes hembras sólo hacen 1D8 ptos. de daño con su mordisco en lugar de 2D6. La esperanza media de vida de las hembras es de 15 años, mientras que raro es el macho que llega a los cinco, y los que superan los siete son considerados como muy ancianos.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+6	16-17	Mov.: 2
CON 3D6+6	16-17	Pt.Golpe: 18
TAM 2D6+12	19	Pt.Fatiga: 33
INT 2D6	7	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 4
DES 3D4	7-8	
ASP 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-02	01-02	8/6 (.33)
Pierna I	03-04	03-04	8/6 (.33)
Abdomen	05-07	05-09	8/8 (.40)
Torax	08-09	10-15	8/8 (.40)
Brazo ID	10-11	15	8/5 (.25)
Brazo II	12-13	16	8/5 (.25)
Brazo SD	14-15	17	8/5 (.25)
Brazo SI	16-17	18	8/5 (.25)
Cabeza	18-20	19-20	8/6 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Espada 4M	6	30-1	3D8+1D6	30-7	14
Esc.Muralla	8	15-1	1D8+1D6	30-7	24
Mordisco	8	30-1	2D6+1D6	—	—

**Notas:** como los humanos, los lucanes sólo pueden

hacer un ataque y una detención por asalto. Cuando usan sus enormes escudos a cuatro manos para detener, suelen emplear su mordisco como ataque.

**Magia:** sus conjuros espirituales preferidos son *Curación* y *Desmoralización*.

**Habilidades:** Escuchar 40+2, Tregar 60-7.

**Idiomas:** Lucan 30-1.

**Armadura:** 8 ptos. de negra quitina. Rara vez usan armaduras artificiales.

## Ludoch (Habitante del Mar Cetoide)

*Cetanthropus Ludoch*

**LOS OCEANOS** — Los ludochs son la variedad de habitantes del mar que más contacto tiene con los humanos. La piel de sus colas es lisa y escurridiza, como la de las ballenas o las marsopas, y las aletas en las que terminan dichas colas son aplanadas de arriba a abajo. Su actitud para con los humanos es amistosa o neutral.

Viven en el Océano de Togaro, el Mar de Marthino, y a lo largo de la costa meridional de Genertela. En la Nación Santa hay un reino de ludochs que coopera con los pescadores locales.

Un ludoch puede permanecer sumergido una hora entera. Cada minuto que pase bajo el agua a partir de ahí le cuesta a la criatura 1 PF no recuperable descansando, sino sólo respirando aire. Cuando la fatiga llega a -100, se empiezan a perder PG en lugar de PF.

Los valores que damos a continuación son para los varones. Las hembras tienen FUE 3D6, TAM 2D6+6 y ASP 4D6.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+6	13	Mov.: 4

## Ludoch



## Magisaurio



## Malaspo



CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 14
TAM	3D6+6	16-17	Pt.Fatiga: 24
INT	2D6+6	13	Pt.Mág.: 10-11
PER	3D6	10-11	MR-DES: 3
DES	2D6+6	13	
ASP	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-06	01-06	2/6 (.40)
Abdomen	07-10	07-10	0/5 (.33)
Pecho	11-12	11-15	0/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/5 (.33)

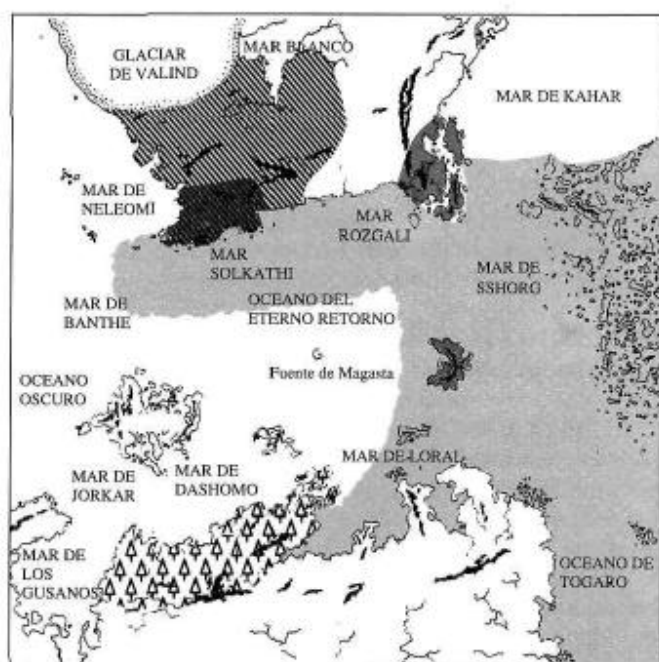
Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Tridente	6	30+8	2D3+1D4	30-2	7
Cuchillo	8	25+8	1D3+1+1D4	25-2	3
Esc.Hebilla	05+8	1D4+1D4	25-2		7
Triden. Arroj.*	3	20+8	1D8+1D2	—	—
Coletazo	8	25+8	1D4+1D4	—	—
Puñetazo	8	15+5	1D3+1D4	—	—

\* No pueden arrojar el tridente bajo el agua.

**Esquivar:** 20-2.

**Magia:** adoran a dioses del mar como Magasta, Triolina, y Wachaza. Sus conjuros espirituales preferidos son *Cuchilla Afilada*, *Curación* y *Movilidad*.

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas aquí, sus posibilidades básicas son las mismas que las de los humanos, a excepción de *Nadar*, que no es para ellos una habilidad,



	Limpia Escombros		Ludoch
	Lucan		Magisaurio

igual que para los habitantes terrestres no lo es *Andar*. *Agilidad* -2; *Esquivar* 20, *Montar* 00, *Remar* 00, *Trepar* 00; *Comunicación* +4; *Conocimiento* +3; *Con. de Habitantes del Mar* 05; *Manipulación* +5; *Percepción* +5; *Escuchar* 45, *Rastrear* 00; *Sigilo* -5.

**Idiomas:** Cetoide 30+5, lenguaje humano local 20+5.

**Armadura:** 2 ptos. de grasa en la cola. Pueden llevar piel de tiburón (2 ptos. de armadura), piel de serpiente marina (4 ptos. de armadura), o corazas de cangrejo gigante (8 ptos. de armadura, aunque sólo protegen el pecho).

## Magisaurio

*Draco Sapiens var. Magus*

**GENERTELA** — A veces un dragonut coronado (explorador) no consigue (o rehusa) llevar a cabo su metamorfosis al estadio guerrero. En lugar de eso, la criatura progresa por un sendero de desarrollo diferente hasta que termina por convertirse en una criatura semejante a un dinosaurio, llamada magisaurio.

Los magisaurios son herbívoros de sangre fría. Sus zarpas delanteras son torpes, palmípedas, y no prensiles. Normalmente viajan en grupos de 4-8 individuos, más o menos familiares. Los machos permanecen con la familia hasta que llegan a la madurez, momento en el cual el macho más viejo les expulsa de ella. Los jóvenes pueden entonces desafiar al anciano a terribles combates físicos y mágicos, en los que el perdedor suele morir en un baño de sangre.

Pueden usar todo tipo de magia (¡excepto la draconiana!), y no son muy agresivos. Los magisaurios han perdido el poder de los dragonuts de renacer en el mismo huevo, y la mayoría de ellos ni siquiera recuerdan su antigua existencia. Frecuentemente se les confunde con dinosaurios como los tracodones y los hadrosaurios.

Se desconoce qué influencias hacen que un dragonut evolucione hasta convertirse en una variedad particular de magisaurio.

Los Magisaurios más comunes son también los más pequeños, los magus profundus; los más raros son también los más grandes, los magus magnus. Los magisaurios suelen tener encantamientos inscritos en su piel con un valor en PER igual a la CON de la criatura. Los encantamientos preferidos son los de armadura, los de ligadura de elementos y espíritus de PER, las matrices de conjuros, y las matrices de PM. Como todos estos encantamientos se hallan en el mismo lugar (en la piel del animal), sólo se necesita un pto. de PER para poner la condición de que sólo puede utilizarlos el propio magisaurio. Esta condición es indispensable, y todos los magisaurios la usan, por que si no, estarían siendo constantemente perseguidos y cazados por parte de los humanos codiciosos.

Suelen tener toda su INT ocupada por conjuros espirituales, aunque unos pocos aprenden hechicería. Incluso hay algunos que se convierten en sacerdotes de deidades apropiadas.

## Magisaurio Pequeño

(var. *magus profundus*)

Características	Valor Medio	Atributos
FUE	2D6+8	15
		Mov.: 3/3 nadando



CON	3D6	10-11	Pt.Golpe:	15
TAM	2D6+12	19	Pt.Fatiga:	26
INT	3D6	10-11	Pt.Mág.:	19
PER	2D6+12	19	MR-DES:	3
DES	1D6+6	9-10		

#### Localización de Golpe D20 Puntos

Cola	01-02	2/5 (.33)
Pierna D	03-05	2/5 (.33)
Pierna I	06-08	2/5 (.33)
Abdomen	09-11	2/6 (.40)
Pecho	12-15	2/6 (.40)
Zarpa D	16	2/4 (.25)
Zarpa I	17	2/4 (.25)
Cabeza	18-20	2/5 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Patada	8	25+4	1D6+1D6
Mordisco	8	25+4	1D6+1D3

**Notas:** el mordisco de los magisaurios sólo recibe la mitad del modificador de daño normal. Los magisaurios **Profundus** excepcionalmente grandes y/o rápidos pueden atacar dos veces en un asalto con la patada y el mordisco; estos ataques estarán separados 3 MR entre sí.

**Habilidades:** Ceremonia 40+10, Encantamiento 40+10, Invocación 40+10.

## Magisaurio Mediano

(var. *magus mediocris*)

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+18	25	Mov.: 4/3 nadando
CON 3D6+6	16-17	Pt.Golpe: 24
TAM 2D6+24	31	Pt.Fatiga: 42
INT 2D6	7	Pt.Mág.: 25
PER 2D6+18	25	MR-DES: 3
DES 1D6+6	9-10	

#### Localización de Golpe D20 Puntos

Cola	01-02	4/8 (.33)
Pierna D	03-05	4/8 (.33)
Pierna I	06-08	4/8 (.33)
Abdomen	09-11	4/10 (.40)
Pecho	12-15	4/10 (.40)
Zarpa D	16	4/6 (.25)
Zarpa I	17	4/6 (.25)
Cabeza	18-20	4/8 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Patada	10	25+5	1D6+2D6
Mordisco	7	25+5	1D6+2D3

**Notas:** el mordisco del magisaurio sólo recibe la mitad del

modificador de daño normal. Los magisaurios **Mediocris** pueden atacar dos veces por asalto, primero con un mordisco y 3 MR después con una patada.

**Habilidades:** Ceremonia 40+13, Encantamiento 40+13, Invocación 40+13.

## Magisaurio Grande

(var. *magus magnus*)

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+24	31	Mov.: 5/3 nadando
CON 3D6+12	22-23	Pt.Golpe: 32
TAM 2D6+36	43	Pt.Fatiga: 26
INT 1D6	3-4	Pt.Mág.: 31
PER 2D6+24	31	MR-DES: 3
DES 1D6+6	9-10	

#### Localización de Golpe D20 Puntos

Cola	01-02	6/11 (.33)
Pierna D	03-05	6/11 (.33)
Pierna I	06-08	6/11 (.33)
Abdomen	09-11	6/14 (.40)
Pecho	12-15	6/14 (.40)
Zarpa D	16	6/9 (.25)
Zarpa I	17	6/9 (.25)
Cabeza	18-20	6/11 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Patada	10	25+4	1D6+4D6
Mordisco	7	25+4	1D6+4D3

**Notas:** el mordisco del magisaurio sólo recibe la mitad del modificador de daño normal. Los magisaurios **Magnus** pueden atacar dos veces por asalto, primero con el mordisco y 3 MR después con la patada.

**Habilidades:** Ceremonia 40+15, Encantamiento 40+15, Invocación 40+15.

## Malaspo (Habitante del Mar Piscoide)

*Piscanthropus Malasp*

**LOS OCEANOS** — Los malaspos tienen el cuerpo cubierto de escamas, y aletas y colas semejantes a las de los peces. A diferencia de la mayoría de los Piscoide, se sabe que los malaspos han llegado a tener trato pacífico con los humanos.

Viven en el Océano Oscuro y en el Mar de Dashomo, y están en constante conflicto con los ludochs por la posesión del Mar de Marthino.

Un malaspo suele respirar una vez cada hora. Cada hora consecutiva que pasan bajo el agua a partir de la primera pierden 1D6 PF, que sólo se pueden recuperar respirando aire y no descansando normalmente. Cuando la fatiga llega a -100, lo que se pierden son PG generales.

Características	Valor Medio	Atributos			
FUE	3D6	10-11	Mov.:	3	
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe:	14	
TAM	3D6+6	16-17	Pt.Fatiga:	21	
INT	3D6+6	16-17	Pt.Mág.:	14	
PER	4D6	14	MR-DES:	3	
DES	3D6	10-11			
ASP	3D6	10-11			

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-06	01-06	2/6 (.40)
Abdomen	07-10	07-10	0/5 (.33)
Pecho	11-12	11-15	0/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/5 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Tridente	5	30+9	2D3+1D4	30-5	7
Esc.Hebilla	7	10+9	1D4+1D4	25-5	7
Ballesta	3	20+9	1D6+2	20-5	6
Rapier	6	25+9	1D6+1+1D4	25-5	7
Coletazo	7	25+9	1D4+1D4	—	—

**Notas:** las ballestas de los malospos son especiales y sumergibles, y equivalen a las ballestas ligeras normales. Pueden usarse bajo el agua y en la superficie. Bajo el agua, su alcance máximo es de 20 m. En la superficie, tienen la mitad del alcance normal de las ballestas ligeras, y el daño es el mismo.

**Magia:** adoran a dioses del mar como Magasta, Triolina y Wachaza. Los shamanes no sólo no son raros, sino que son bastante populares. Los conjuros espirituales favoritos son *Curación*, *Dardo Veloz*, *Desmoralización* y *Rielar*.

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas a continuación, las posibilidades básicas son las mismas que para los humanos, a excepción de *Nadar*, que para los malospos no es una habilidad, igual que para los habitantes terrestres no es una habilidad. *Andar*. *Agilidad* -5; *Arrojar* 10, *Esquivar* 20, *Montar* 00, *Remar* 00, *Trepar* 00; *Comunicación* +10; *Conocimiento* +7; *Con. de Habitantes del Mar* 10; *Manipulación* +9; *Percepción* +10; *Rastrear* 00; *Sigilo* -10.

**Idiomas:** Triolino 30+10.

**Armadura:** 2 ptos. de escamas en la cola.

## Manati

*Trichechus Lacertarum*

**LOS OCEANOS** — Los manatíes son grandes animales acuáticos habituales de los ríos cálidos y de las aguas costeras. En Gloranthia son bastante comunes en Enklos y Vralos, en donde los humanos poseen criaderos de estos animales para que les sirvan como alimento; hay lugares en los que incluso se les rinde culto. Los manatíes carecen de extremidades traseras. Poseen aletas frontales prensiles, rostros extremadamente bonachones, y grandes aletas caudales circulares. Nadan muy lentamente y se alimentan de algas fluviales.

Son seres muy pacíficos, y si se les ataca, lo más normal es que huyan.

Los valores que se dan a continuación son para los manatíes machos. Las hembras tienen FUE 3D6+6 y TAM 4D6+12.

Características	Valor Medio	Atributos			
FUE	2D6+6	13	Mov.:	1 nadando	
CON	2D6+6	13	Pt.Golpe:	18	
TAM	3D6+12	22-23	Pt.Fatiga:	26	
INT	4	4	MR-DES:	3-4	
PER	2D6	7			
DES	1D6+6	9-10			

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-03	01-03	2/5 (.25)
Abdomen	04-08	04-08	2/6 (.33)
Pecho	09-13	09-15	2/8 (.40)
Aleta D	14-15	17	2/5 (.25)
Aleta I	16-17	18	2/5 (.25)
Cabeza	18-20	19-20	2/6 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	15-4	1D6+1D6
Coletazo	6	25-4	1D4+1D6

**Notas:** pueden atacar una vez por asalto.

**Habilidades:** Otear 20-5.

## Miron

*Perceptus Chaos*

**PAMALTELA** — Los mirones tienen un voluminoso cuerpo simiesco, todo peludo y desgarrado; sus manos acaban en delgados dedos deformes, parecidos a garras, y su cabeza es desproporcionadamente pequeña, con una nariz en forma de pico de ave rapaz. Todos ellos poseen la habilidad caótica de ver selectivamente a través de cualquier sustancia como si fuera transparente. Se les encuentra en las selvas y en las cálidas montañas de Pamaltela. Su extraña habilidad les hace muy efectivos a la hora de tender emboscadas o de evitar trampas. A menudo otros monstruos caóticos les emplean como guardaespaldas.

Características	Valor Medio	Atributos			
FUE	1D6+12	15-16	Mov.:	2	
CON	2D6+6	13	Pt.Golpe:	15	
TAM	3D6+6	16-17	Pt.Fatiga:	29	
INT	3D6	10-11	Pt.Mág.:	10-11	
PER	3D6	10-11	MR-DES:	4	
DES	2D6	7			
ASP	2D6	7			

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/5 (.33)

Pierna I	05-08	04-06	3/5 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/5 (.33)
Pecho	12	11-15	3/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/3 (.17)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	8	25+1	1D8+1D4*

\* Despues de impactar, el mirón se aferra a su presa con su garra, y continúa dañando la localización de golpe alcanzada asalto tras asalto. Aunque la garra sea amputada del brazo del mirón, ésta continuará aferrada a la víctima, apretando y haciendo más daño durante 1D6 asaltos.

**Magia:** los mirones pueden aprender cualquier tipo de magia, pero sólomente otras criaturas caóticas estarían dispuestas a enseñarles. Se especializan en conjuros dirigidos visualmente, los cuales pueden enfocar hacia sus enemigos tras la protección ofrecida por alguna barrera opaca, como una elevación del terreno o el tronco de un árbol.

**Rasgos Caóticos:** si se hace una tirada de PER x1 en 1D100, el mirón tendrá un rasgo caótico.

**Habilidades:** Buscar 40+4, Otear 40+4.

**Idioma:** estos monstruos solitarios no tienen idioma propio, pero otros monstruos caóticos pueden enseñarles a hablar.

**Armadura:** 3 ptos. de piel peluda.

## Morocanthe

*Morocanthus Anthropophagus*

GENERTELA — Estas criaturas inteligentes semejantes

a tapires viven en los pantanos y en las llanuras de Prax y de Los Yermos. Son cuadrúpedos provistos de garras, y su piel adquiere diversas tonalidades que van del negro al gris. Las relaciones de los morocanthes con la humanidad son formales y tensas en el mejor de los casos. Y la razón es que los morocanthes crían rebaños de humanos como alimento. Esta práctica se tolera, pero obviamente no se ve con buenos ojos. Los morocanthes son una de las Cinco Tribus Principales de nómadas animales de Prax.

Son seres eminentemente nocturnos, ya que sus ojos están mejor adaptados a la noche que los de los humanos, si bien no poseen ningún sentido especial para orientarse en la oscuridad. Tienen un excelente olfato, y a menudo se les considera criaturas de la Oscuridad, como a los trolls.

El resto de las Tribus Principales de Prax, y muchas tribus menores, poseen monturas; en cambio, los morocanthes son demasiado grandes como para cabalgar sobre sus patéticos humanos domésticos. Para contrarrestar esta desventaja, los morocanthes entrenan a sus humanos para que luchen a su lado utilizando armas muy toscas.

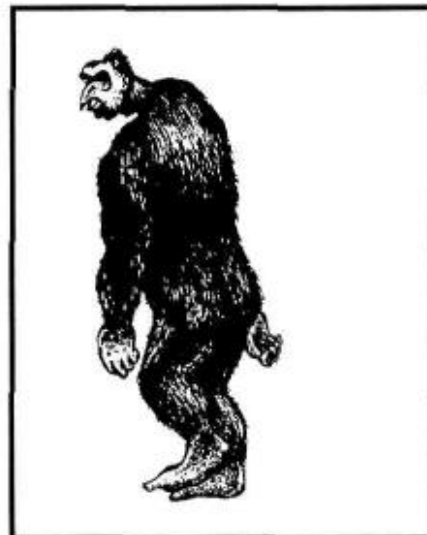
Los morocanthes poseen una disciplina de combate semejante a las *Artes Marciales* humanas que se enseñan en Kralorela o Peloria. Esta habilidad no la pueden aprender los humanos, igual que los morocanthes no pueden aprender las *Artes Marciales* de los hombres; sus armas naturales son totalmente distintas.

Los morocanthes carecen de auténticas manos, por lo que en ciertas habilidades se hallan muy limitados. Ninguna habilidad de manipulación puede exceder la DES x1% o el Modificador de Manipulación x5%, lo que sea mayor. En ninguna habilidad de combate (a excepción de *Esquivar* o del uso de armas naturales) las posibilidades pueden superar la DES x5%. Las posibilidades básicas con todas las armas cuerpo a cuerpo son 05%. Son incapaces de usar armas arrojadas, ni siquiera pueden lanzar piedras. Debido a que sus garras son tan torpes, las armas deben estar especialmente adaptadas para que las puedan asir convenientemente. Las más aceptadas son las garrotas y las lanzas. Cuando andan erectos sobre sus patas traseras, su tasa de movimiento es de

Manati



Miron



Morocanthe





1 m./MR, y cuando utilizan tres patas, se mueven a 3 m./MR. Cuando van a cuatro patas no pueden emplear escudos o dos armas a la vez sin limitar considerablemente su libertad de movimientos.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+6	16-17	Mov.: 4
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 14
TAM 3D6+6	16-17	Pt.Fatiga: 28
INT 2D6+6	13	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 4
DES 2D4+3	8	
ASP 3D6	10-11	

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

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Garra	8	25+5	1D6+1D6	—	—
Lanza 2M	6	05+5	1D10+1+1D6	05-5	10
Garrote	6	05+5	1D10+2+1D6	05-5	12

**Esquivar:** 20-5.

**Magia:** los morocantes adoran a los mismos dioses que los humanos de Prax. Sus conjuros espirituales favoritos son

*Contramagia, Curación, Garra de Hierro, Movilidad y Protección.*

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas a continuación las posibilidades básicas son las mismas que para los humanos. *Agilidad -5; Arrojar 00, Esquivar 20, Montar 00, Nadar 35, Remar 00, Saltar 30, Tregar 05; Comunicación +5; Conocimiento +3; Artes Marciales 10; Manipulación +5;* todas las habilidades 00; *Percepción +5; Buscar 05, Rastrear 25; Sigilo -6; Deslizarse en Silencio 20, Escondarse 20.*

**Idiomas:** Praxiano 30+5.

**Armadura:** 4 ptos. de piel; a menudo llevan 2 ptos. de cuero en el cuerpo y en la cabeza.

## Myrmidon

*Myrmidon Bellophilus*

**PAMALTELA** — Los myrmidones son un tipo de timinitidos. Son más altos que los humanos, pero muy delgados. Tienen la cabeza aplastada y carecen de expresión, aunque la boca y mandíbula son muy complejas. Llevan todo el cuerpo decorado con quitina, la cual forma delicados adornos.

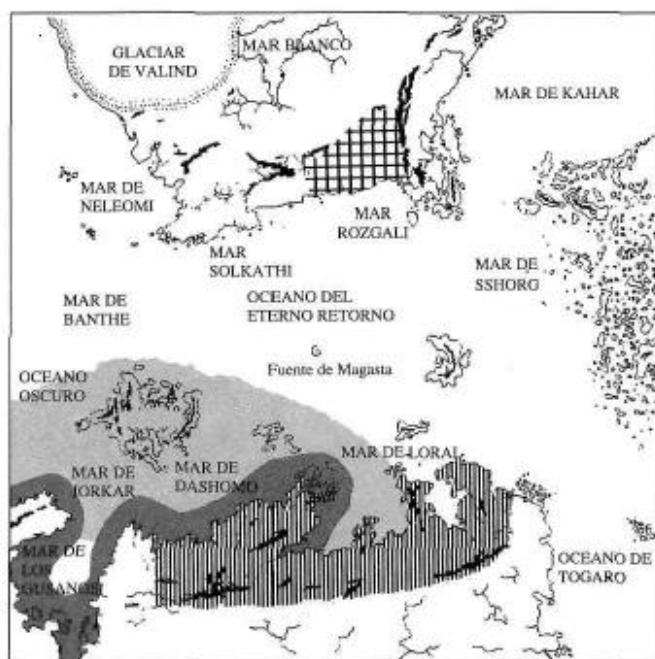
Su territorio bulle con ciudades que parecen colmenas, de las que, de vez en cuando, brota un enjambre de soldados implacables que saquean las tierras colindantes. Las diversas subespecies de myrmidones se diferencian en el color y en los adornos de quitina. Cada subespecie procede de un lugar distinto y es hostil con respecto a las demás.

Los myrmidones no piensan ni se comportan como los humanos, pero, a diferencia de los dragonuts, su comportamiento es al menos coherente. A veces es posible visitar territorio myrmidón y regresar ileso, incluso habiendo obtenido algún beneficio. Aunque carecen del concepto de comercio, puede que permitan a los visitantes llevarse objetos, incluso tesoros de gran valor. En cambio, puede que acosen a un grupo de humanos y se lleven a algunos miembros del mismo o animales, con propósitos desconocidos pero presumiblemente fatales.

Los myrmidones luchan con una precisión y disciplina perfectas. No tienen jefes: cada soldado lleva a cabo la acción que más pueda beneficiar al ejército en su conjunto.

Estas criaturas disponen de cuatro opciones de combate por asalto, aunque sólo pueden esquivar en una ocasión. Así, pueden atacar dos veces y detener dos veces; atacar, detener dos veces y esquivar; atacar cuatro veces (suponiendo que tengan suficientes MR para ello), etc.

Mientras que todas las subespecies de myrmidones tienen características y atributos similares (aunque no idénticos), los distintos tipos utilizan, sin embargo, armas, tácticas y conjuros diferentes, e incluso tienen distintos gustos alimenticios. El tipo que se describe a continuación son los llamados Puntos Azules, que viven en la costa noreste de la isla más grande de Justela. Se trata de una de las tribus más grandes de myrmidones y viven excesivamente cerca de asentamientos humanos. Son normalmente de color blanco como el de una cáscara de huevo, con un tinte azul brillante en los extremos de sus apéndices y en las articulaciones.



	Malaspo		Miron
	Manati		Morocante

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+3	13-14	Mov.: 4

CON	3D6+6	16-17	Pt.Golpe:	15
TAM	2D6+6	13	Pt.Fatiga:	36
INT	1D6+10	13-14	Pt.Mág.:	10-11
PER	3D6	10-11	MR-DES:	2
DES	1D6+15	18-19		
ASP	3D6	10-11		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
-----------------------	-----------------	-------------	--------

Pata D	01-02	01-02	8/5 (.33)
Pata I	03-04	03-04	8/5 (.33)
Abdomen	05-07	05-09	8/6 (.40)
Torax	08-09	10-15	8/6 (.40)
Brazo ID	10-11	15	8/4 (.25)
Brazo II	12-13	16	8/4 (.25)
Brazo SD	14-15	17	8/4 (.25)
Brazo SI	16-17	18	8/4 (.25)
Cabeza	18-20	19-20	8/5 (.33)

Armas	MR	%Ataque	%Detenc.	Daño	PTOS.
-------	----	---------	----------	------	-------

Jabalina	6	50+15	1D6+1+1D4	25+8	8
Jabalina Arroj. *		50+15	1D8+1D2	—	8

\* Los Puntos Azules utilizan cuatro jabalinas a la vez, una con cada mano. En una carcasa a la espalda, guardan las restantes, para usarlas cuando lancen o rompan las que llevan. Los myrmidones son capaces de arrojar las cuatro jabalinas en rápida sucesión, con una diferencia de tan sólo su MR-DES entre cada uno de los lanzamientos (en los MR 2/4/6/8).

**Esquivar:** 50%

**Magia:** Se desconoce como los myrmidones aprenden sus conjuros. No tienen sacerdotes, ni líderes evidentes. Sólo poseen magia divina y parecen incapaces de convertirse en shamanes. Los conjuros divinos que pueden utilizar están limitados en número y varían según la subespecie. Estos conjuros son de un solo uso.

Los myrmidones Puntos Azules no utilizan más que los conjuros *Curación de Heridas* y *Destrozar*.

**Habilidades:** Otear 40+9.

## Nilmerg

*no posee nombre científico*

**EN CUALQUIER LUGAR DONDE HAYA ENANOS** — Los nilmergs, al igual que los gremlins y los devoradores, son un producto de los enanos. Estas pequeñas y casi descebrebradas criaturas están concebidas para llevar a cabo una única tarea o para reparar un solo tipo de máquina. De ahí que existan nilmergs lava-suelos, nilmergs clava-clavos, etc. Son incapaces de realizar acto inteligente alguno y rara vez pueden abandonar los reductos de los enanos. Con frecuencia se les entrena para adorar a máquinas especiales que funcionan mediante el sacrificio de puntos mágicos.

Características	Valor Medio	Atributos
-----------------	-------------	-----------

FUE	2D6	7	Mov.:	2
CON	2D6	7	Pt.Golpe:	5
TAM	2	2	Pt.Fatiga:	14
INT	6	6	Pt.Mág.:	3-4
PER	1D6	3-4	MR-DES:	2
DES	2D6+6	13		

Localizaciones de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
-------------------------	-----------------	-------------	--------

Pata D	01-04	01-03	0/2
Pata I	05-08	04-06	0/2
Abdomen	09-11	07-10	0/2
Pecho	12	11-15	0/3
Brazo D	13-15	26-27	0/2
Brazo I	16-18	18-19	0/2
Cabeza	19-20	20	0/2

## Orveltor

## Ouori

## Rascullu



**No poseen ataques efectivos.**

**Habilidades:** Fabricación (objeto específico) 100-2.

**Armadura:** Ninguna. Sin embargo, el pequeño tamaño de los nilmergs obliga a sus enemigos a restar 20% de sus posibilidades de ataque.

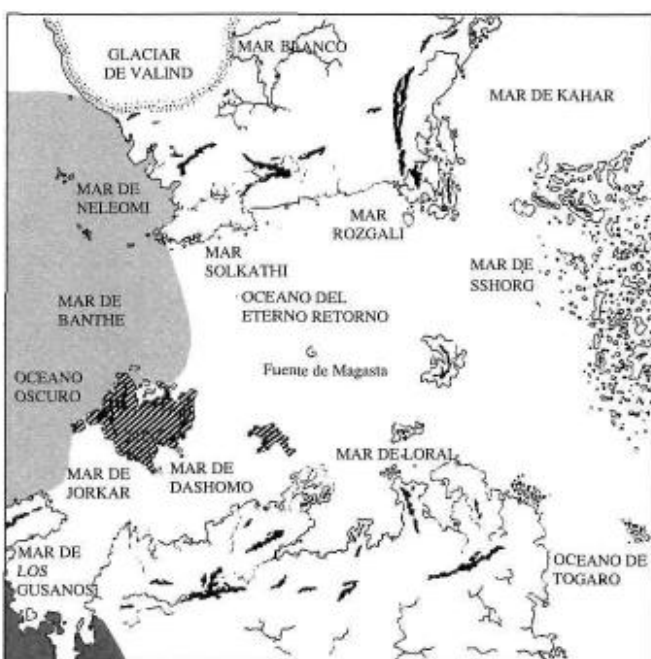
## Orveltor (Trasgo de los Pantanos de Hornilia)

*Slor Orveltor*

**PAMALTELA** — El orveltor es una clase de trasgo (también conocido como elfo rojo o elfo helechal). Es uno de los trasgos más grandes y más corrientes en Hornilia. A diferencia de lo que sucede con la mayor parte de las crías de los trasgos, los duendes orveltor apenas se dejan ver, pues habitan en madrigeras cubiertas de agua, y sólo salen a la superficie cuando ya están cerca de la edad adulta.

Las piernas del orveltor son fuertes, cortas y retorcidas, con pies que semejan ramas. El cuerpo es robusto y posee tres brazos largos y aplanados. La cabeza es pequeña y desprovista de cabello, y la cara es plana, arrugada y muy fea a los ojos humanos.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D4	5	Mov.: 3/4 nadando
CON 1D6+12	15-16	Pt.Golpe: 12
TAM 3D4	7-8	Pt.Fatiga: 20-21
INT 3D6+3	13-14	Pt.Mág.: 10-111
PER 3D6	10-11	ME-DES: 2
DES 2D6+9	16	
ASP 3D6	10-11	



Myrmidor Orveltor  
Nilmerg: donde haya Enanos Ouori

Localizaciones del Golpe	D20	Puntos
Pata D	01-02	2/4 (.33)
Pata I	03-04	2/4 (.33)
Cuerpo	05-10	0/5 (.40)
Brazo D	11-13	0/3 (.25)
Brazo I	14-16	0/3 (.25)
Brazo C	17-19	0/3 (.25)
Cabeza	20	0/3 (.25)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS.
Estilete D	7	45%	1D6	25% 4
Estilete I	10	45%	1D6	25% 4
Estilete C	7	15%	1D4	55% 10

**Notas:** El orveltor combate con tres largos y afilados estiletes. El que sostiene con la mano central es muy resistente, con una fuerte cruceta y la cuchilla reforzada, y se usa sobre todo para detener. El orveltor dispone de tres acciones de combate por asalto, pero la *Esquiva* vale por dos de estas acciones. Normalmente ataca una vez con el brazo derecho, otra con el izquierdo (tres MR después) y detiene con el brazo central.

**Magia:** Sus conjuros espirituales preferidos son *Cuchilla Afilada*, *Curación*, *Movilidad*.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 30%, Escondarse 30%, Esquivar 40%, Nadar 80%.

**Idiomas:** Vorlariano 30+6; (el vorlariano es el idioma que hablan todos los elfos rojos de Porlaso y Hornilio).

**Armadura:** las piernas están cubiertas con 2 puntos de corteza. Carecen de otra armadura natural.

## Ouori (Habitante del Mar Cetoide)

*Cetanthropus Ouori*

**LOS OCEANOS** — Los ouoris son seres feos, arrugados y voluminosos, que a menudo reciben el nombre de hombres-morsa. Son amistosos con los humanos, y nunca atacan sin provocación previa. Habitan en el Mar de Neliomi y en la costa oriental de Genertela, pasando la mayor parte del tiempo en la playa o flotando en la superficie.

Un ouori puede permanecer sumergido sin problemas durante una hora. A partir de ese momento, cada minuto que siga bajo el agua le costará 1 PF que no podrá recuperar descansando normalmente, sino sólo respirando aire. Cuando la fatiga alcance la cifra de -100, el ouori empezará a perder ptos. de golpe en la misma medida.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 6D6	21	Mov.: 3
CON 2D6+6	13	Pt.Golpe: 16
TAM 2D6+12	19	Pt.Fatiga: 34
INT 2D6+6	13	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 2
DES 3D6+6	16-17	
ASP 2D6	7	



Localización de Golpes	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-06	01-06	1/8 (.40)
Abdomen	07-10	07-10	1/6 (.33)
Pecho	11-12	11-15	1/8 (.40)
Aleta D	13-15	16-17	1/5 (.25)
Aleta I	16-18	18-19	1/5 (.25)
Cabeza	19-20	20	1/6 (.33)

Arma MR	%Ataque	Dañó	%Detenc.PTOS
Lan.Torn.	1+	25+16 1D10+1+1D6	— 9
Daga	5	25+16 1D4+2+1D6	25+4 5
Lanza 1M	3	25+16 1D8+1+1D6	25+4 9
Coletazo	5	25+16 1D6+1D6	— —

**Notas:** en combate, los ouoris se colocan la lanza bajo una aleta y cargan igual que si fueran a caballo. Sus dagas están delicadamente construidas a partir de colmillos de morsa.

**Magia:** adoran a dioses marinos como Triolina, y a los dioses del invierno, como Valind. Sus conjuros espirituales preferidos son *Curación*, *Desmoralización*, *Protección* y *Vigor*.

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas a continuación sus posibilidades básicas son las mismas que para los humanos, a excepción de Nadar que para los ouoris no es una habilidad, igual que para los humanos no lo es Andar. *Agilidad* +4; *Montar* 00, *Remar* 00, *Trepar* 00; *Comunicación* +3; *Conocimiento* +3; *Con. de Habitantes del Mar* 05; *Manipulación* +16; *Inventar* 00, *Trucos de Manos* 00; *Percepción* +6; *Rastrear* 00; *Sigilo* -3.

**Idiomas:** Cetoide 30+3, idioma humano local 20+3.

**Armadura:** 1 pto. de grasa.

## Piscoide

Ver: *Habitantes del Mar*

## Rascullu

*Centaurus Rascullu*

**PAMALTELA** — Los rascullus se consideran un tipo de hombres-bestias. Tienen la apariencia de un centauro, pero la parte inferior de su cuerpo se asemeja más a la de un rinoceronte que a la de un caballo. Todo su cuerpo está recubierto por grandes placas de piel durísima. El rascullu suele medir 3 m. hasta el lomo y unos 5 m. hasta la cabeza.

Se les localiza en las llanuras de Pamaltela y su especie data de los tiempos del Imperio de las Seis Patas. Son omnívoros, estúpidos, y extremadamente violentos. Viven en estado primitivo y normalmente sólo usan sus tremendos puños y patas en combate, aunque puede que a veces usen troncos de árboles y piedras, sobre todo cuando se asocian con otros hombres-bestias más inteligentes. Incluso armados, son demasiado grandes y torpes, habitualmente, para detener con efectividad, de modo que normalmente no se preocupan de hacerlo, y se limitan a atacar dos veces por asalto.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 6D6+36	57	Mov.: 6
CON 3D6+18	28-29	Pt.Golpe: 40
TAM 6D6+30	51	Pt.Fatiga: 86
INT 1D6+2	5-6	MR-DES: 3
PER 3D6	10-11	
DES 3D6	10-11	
ASP 1D6	3-5	

Localizaciones de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01	11/11

## Scythanni



## Simidendro



## Succubus



Pata DI	03-04	02	11/11
Cuartos T	05-06	03-06	11/17
Cuartos D	07-08	07-10	11/17
Pata DD	09-10	11	11/11
Pata DI	11-12	12	11/11
Pecho	13-14	13-17	11/17
Brazo D	15-16	18	11/11
Brazo I	17-18	19	11/11
Cabeza	19-20	20	11/14

Arma MR %Ataque Daño %Detenc.PTOS.

Puño	6	35+7	1D3+6D6	—	—
Patada	9	35+7	1D6+6D6	—	—
Garrote	5	30+7	2D8+6D6	30-31	16

**Notas:** El rascullu puede patear 3 MR después de golpear con el puño o con otro arma de combate cuerpo a cuerpo.

**Armadura:** 11 puntos de piel.

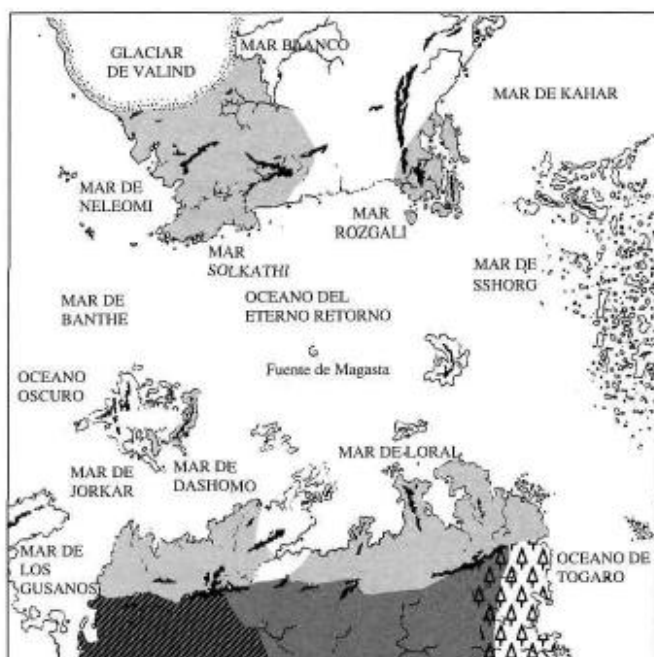
**Magia:** normalmente conocen al menos un conjuro espiritual.

## Scythanni (Trasgo de los pantanos de Sozganjio)

*Orientaslor Scythanni*

**PAMALTELA** — Son una especie de trasgos de los pantanos (también conocidos como elfos rojos o slorifingos). Son unas criaturas esmirriadas de aspecto perverso, que desagradan hasta a los demás trasgos de los pantanos. No obstante, son tremendamente prolíficos y son el tipo de trasgo más numeroso de Sozganjio.

Habitan en Sozganjio y siempre se desplazan en grupos.



	Rascullu		Simidendro
	Scythanni		Slarge

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6*	7	Mov.: 2
CON 2D6	7	Pt.golpe: 7
TAM 1D10	5-6	Pt.Fatiga: 14
INT 3D6	10-11	MR-DES: 3
PER 2D6	7	
DES 2D6+6	13	
ASP 2D6	7	

\* Pero nunca más del doble de su TAM en ningún caso.

Localizaciones de Golpe Cuerpo a Cuerpo Proyectiles Puntos

Pierna D	01-04	01-03	0/3
Pierna I	05-08	04-06	0/3
Abdomen	09-11	07-10	0/3
Pechho	12	11-15	0/4
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-17	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/3

Arma MR %Ataque Daño %Detenc.PTOS.

Lanza 2M	7	25+3	1D8+1	25+5	10
Gladius	8	25+3	1D6+1	25+5	8

**Magia:** normalmente tienen al menos un conjuro espiritual, como *Cola*, *Confusión*, *Desmoralizar*, *Disrupción*, *Extinguir* o *Fanatismo*.

**Habilidades:** Camuflaje 30+3, Escondarse 30+9, Escuchar 30-1, Esquivar 25+5.

**Idiomas:** Parolariano 30-1; (el parolariano es el idioma que hablan todos los elfos rojos de Sozganjio).

## Simidendro

*Dendro Pygmaeus*

**GENERTELA** — Los simidendros son elfos degenerados y atrofiados, que han constituido su propia cultura entre los árboles de los bosques aldryanis. Están asociados a los elfos verdes, marrones y amarillos. Nunca abandonan voluntariamente las ramas de los árboles de sus bosques. No llevan armadura ni ropas y están cubiertos de pelaje. Aunque podrían aprender magia muy poderosa si quisieran, raramente lo hacen. Sus combates suelen consistir en ataques masivos de simidendros que se abalanzan gritando desde los árboles.

Tienen la misma relación con los arbustos y matorrales del bosque que los elfos con sus árboles. Aunque existen diversas clases de simidendros, comparten todos los mismos valores medios.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6	7	Mov.: 2/3 en árboles
CON 2D6+6	13	Pt.Golpe: 10
TAM 2D6	7	Pt.Fatiga: 20
INT 3D6	10-11	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 3

DES	2D6+6	13
ASP	3D6	10-11

Localizaciones de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
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	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS.
Dardo	3/9	30+1	1D6	— 4
Látigo	8	30+1	1D6*	30+5 6

\* Además se enrolla a la localización afectada y la inmoviliza (enfrentar la FUE de la víctima a la FUE del simidendo más los puntos de armadura del látigo para escapar). Si es la cabeza la inmovilizada se produce estrangulamiento a no ser que se lleve armadura rígida en dicha localización.

**Esquivar:** 50+5.

**Magia:** Adoran a Aldrya pero rara vez superan el nivel de Hijos del Bosque. La magia espiritual más frecuente es *Curación*.

**Habilidades:** Escondarse 50+5, Deslizarse en Silencio 50+5, Tregar 80+5.

**Idiomas:** Aldryani 30+3. Rara vez aprenden otro idioma.

**Armadura:** Ninguna.

## Slarge

*Iguana Sapiens*

**PAMALTELA** — El slarge es un reptil inteligente que habita en la parte occidental de Pamaltela. Superan en número a la población de humanos en las zonas más occidentales de Tarien y en las tierras que circundan los grandes pantanos. Son hostiles a los hombres, y sus dominios se expanden a expensas de los mismos.

Los slarges gigantes son partenogenéticos y ponen huevos sin aparearse. De estos huevos salen los slarges pequeños. Estos slarges pequeños constituyen la forma sexuada de la especie y se aparean normalmente, procreando slarges gigantes.

Los slarges gigantes son muy individualistas. Algunos podrían pasarse toda la vida aprendiendo como forjar una armadura y equipándose a sí mismos y a sus amigos con una bonita coraza. Otros podrían dedicarse a domar y montar triceratops. Otros incluso podrían hacerse shamanes y dedicarse a ligar nada más que espectros. Uno nunca sabe qué talentos puede terminar mostrando un slarge gigante.

Los slarges pequeños, por contra, cooperan mucho entre sí y atacan en grupitos coordinados, usando habitualmente tácticas preconcebidas.

## Slarge Gigante

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 7D6	24-25	Mov.: 4
CON 3D6+6	16-17	Pt.Golpe: 21
TAM 7D6	24-25	Pt.Fatiga: 42
INT 2D6+5	12	MR-DES: 2
PER 3D6	10-11	
DES 3D6+6	16-17	
ASP 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	6/6 (.25)
Pierna D	03-05	02-04	6/7 (.33)
Pierna I	06-08	05-07	6/7 (.33)
Abdomen	09-11	08-11	6/7 (.33)
Pecho	12	12-15	6/9 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	6/6 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	6/6 (.25)
Cabeza	19-20	20	6/7 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS.
Espada D.Puño3	25+17	2D8+2D6	25+0	12
Naginata 3	25+17	2D6+2+2D6	25+0	10
Mar.Guerra 4	20+17	1D6+2+2D6	20+0	8
Esc.G.Rect. 5	05+17	1D6+2D6	20+0	18

**Magia:** usan magia divina y espiritual. Sus conjuros espirituales favoritos son *Confusión*, *Cuchilla Afilada*, *Enlentecer* y *Protección*.

**Habilidades:** en las habilidades no enunciadas a continuación, sus posibilidades básicas son las mismas que para los humanos. *Agilidad* +0; *Nadar* 25, *Tregar* 25; *Comunicación* +4; *Conocimiento* +2; *Con. Slarge* 25; *Manipulación* +17; *Percepción* +7; *Escuchar* 15, *Rastrear* 20; *Sigilo* -9; *Escondarse* 20.

**Idiomas:** Slarge 30+4.

**Armadura:** 6 ptos. de piel. También se les puede ver vistiendo armaduras de tipo lamelar, e incluso corazas incompletas.

## Slarge Pequeño

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6	10-11	Mov.: 4
CON 1D6+12	15-16	Pt.Golpe: 13
TAM 3D6	10-11	Pt.Fatiga: 26
INT 2D6+5	12	MR-DES: 2
PER 3D6	10-11	
DES 2D6+12	19	
ASP 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	3/4 (.25)
Pierna D	03-05	02-04	3/5 (.33)



Pierna I	05-08	05-07	3/5 (.33)
Abdomen	09-11	08-11	3/5 (.33)
Pecho	12	12-15	3/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/5 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS
H.Combate	6	25+12	1D8+2	25+9 8
BolaCadena	6	25+12	1D10+1	25+9 8
Kukri	7	20+12	1D4+3	20+9 8
Esc.Hebilla	7	05+12	1D4	20+9 8

**Esquivar:** 05+9.

**Magia:** usan magia divina y espiritual. Sus conjuros espirituales favoritos son *Curación*, *Desmoralización*, *Disrupción*, *Movilidad* y *Rielar*.

**Habilidades:** las posibilidades básicas son las mismas que para los slarges gigantes, aunque los modificadores de categoría de habilidades son: *Agilidad +9*, *Comunicación +4*, *Conocimiento +2*, *Manipulación +12*, *Percepción +5*, *Sigilo +7*.

**Idiomas:** Slarge 30+4.

**Armadura:** 3 ptos. de piel. También se les puede ver con armaduras lamelares o con corazas parciales.

## Succubus

*no posee nombre científico*

GENERTELA (aunque son raros), PAMALTELA — Los succubus son el equivalente caótico de lo que podría denominarse como ninfas de la fertilidad. Se forman del residuo psíquico que permanece tras los actos de perversión, violación, asesinato pasional, etc. Un succubus puede cambiar de forma y aparecer como varón o hembra a voluntad, aunque siempre conserva el aspecto de la especie involucrada en el acto que le engendró. Cuando adquiere forma masculina recibe el nombre de incubus. Los succubus e incubus pueden desmaterializarse o materializarse a voluntad. Sin embargo, cuando su cuerpo es destruido no pueden reaparecer sin el ímpetu de otro crimen sexual que les dé energía.

Un succubus viaja por las noches, buscando a quien seducir. Una vez encuentra a una víctima, la visita diariamente cada noche hasta que es ahuyentado, o hasta que dicha víctima muere. Si llega a ser necesario, la criatura hipnotiza a sus presas para poder continuar con sus actividades. Cuando un succubus se encuentra con un miembro del sexo opuesto, enfrenta sus PM con los del mismo. Si el succubus sale victorioso la voluntad de su presa queda anulada, y ésta debe obedecer todos sus deseos hasta que aquel decida marcharse. A la mañana siguiente, la víctima sólo recuerda vagamente lo ocurrido, como si hubiera sido solamente un sueño, aunque extremadamente grato. Cada noche consecutiva a una en que el succubus haya superado los PM de la presa con los suyos, las posibilidades de éxito aumentan en un 10%.

Un hombre que sea visitado por un succubus pierde un pto. de CON cada noche, hasta que le sobreviene la muerte. Una mujer dominada por un incubus terminará por quedar

embarazada, y el fruto de tal relación será un hijo infectado por el caos, habitualmente una lamia o un ogro. Un incubus no podrá impregnar a una mujer si previamente no ha poseído a un hombre (en forma de succubus).

Un succubus puede tener el TAM que desee, hasta el límite impuesto por su PER. Dicho TAM no influye sobre sus ptos. de golpe, los cuales siempre son iguales a su CON.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 5D6	17-18	Mov.: 4
CON 2D6+15	22	Pt.Golpe: 2 (=CON)
TAM hasta la PER	varía	Pt.Fatiga: 33
INT 3D6+6	16-17	Pt.Mág.: 19
PER 2D6+12	19	MR-DES: 3
DES 4D6	14	
ASP 2D6+18	25	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/7
Pierna I	05-08	04-06	0/7
Abdomen	09-11	07-10	0/7
Pecho	12	11-15	0/9
Brazo D	13-15	16-17	0/6
Brazo I	16-18	18-19	0/6
Cabeza	19-20	20	0/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Lucha	8	50+13	especial
Puñetazo	8	50+13	1D3+varía

**Habilidades:** Fab./Cortesanismo 90+7.

**Armadura:** ninguna.

**Magia:** pueden formar sus cuerpos del residuo psíquico de un acto sexual ilícito; cambian su forma de la masculina a la femenina; pueden hipnotizar a sus víctimas; conocen 2D6 conjuros de hechicería, entre los que suelen incluirse *Dominar Humano* y *Volar*.

**Idiomas:** todos los lenguajes de la zona 80+20.

## Tigre Dientes de Sable

*Smilodon Lisaii (y otras variedades)*

GENERTELA, PAMALTELA — La piel de estos animales adopta distintas tonalidades de marrón y dorado. Los doradillos les tienen un gran respeto. En Pamaltela viven varias especies, una de las cuales es rayada y habita en las selvas. En Genertela solamente hallamos una especie.

Aunque pueden causar un daño terrible, estos grandes felinos no pueden superar en carrera a la mayoría de sus presas, ya que sus patas son demasiado cortas. Por ello, los tigres dientes de sable suelen tumbarse pacientemente a favor del viento junto a los abrevaderos y a los caminos en espera de que alguna víctima potencial se acerque, momento en el cual se abalanzan sobre ella de un salto utilizando sus dientes y sus enormes garras. Pocas criaturas pueden sobrevivir a un ata-

que tan feroz. Estos tigres no suelen atacar al hombre, pero si se ven hambrientos o amenazados pueden llegar a causar auténticos estragos entre cualquier banda de avventureros o de cazadores. Normalmente se alimentan de rinocerontes, titanoteros y, a veces, de brontosaurios jóvenes.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 4D6+18	32	Mov.: 4
CON 2D6+10	17	Pt.Golpe: 22
TAM 4D6+12	26	Pt.Fatiga: 49
INT 4	4	MR-DES: 2
PER 2D6+6	13	
DES 2D6+10	17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	3/6
Pata TI	03-04	03-04	3/6
Cuartos T	05-07	05-09	3/10
Cuartos D	08-10	10-14	3/10
Pata DD	11-13	15-16	3/6
Pata DI	14-16	17-18	3/6
Cabeza	17-20	19-20	3/8

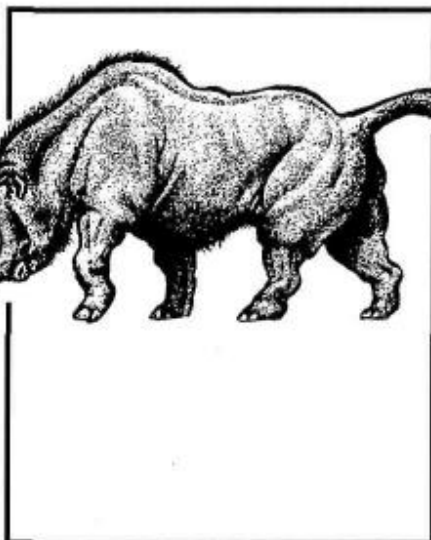
Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	5	50+11	1D8+2D6
Mordisco	8	40+11	2D6+2D6
Rasgado	5	80	2D8+2D6

**Notas:** el tigre dientes de sable ataca con las dos garras y con un mordisco en el mismo asalto. El mordisco se lanza 3 MR después de las garras y puede empalar (aunque los colmillos nunca quedan enganchados en el cuerpo de la víctima). Si ambas garras impactan, el tigre se aferrará a su víctima e intentará desgarrarla rasgando con las patas traseras en el asalto siguiente, en el que seguirá intentando morderla también.

## Tigre Dientes de Sable



## Titanotero



## Toro Celestial



**Esquivar:** 25%.

**Habilidades:** Deslizarse en Silencio 75-13, Escondarse 80-13, Rastrear 50+0.

## Timinitido

*varios nombres científicos*

**JRUSTELA, PAMALTELA** — Los timinitidos son los insectos gigantes inteligentes de Gloranth. Son originales del continente isleño de Jrustela, pero con el tiempo se han extendido por otras islas y por algunas zonas de Pamaltela. Hay diferentes tipos de timinitidos, desde los elegantes arcanes hasta los brutales lucanes, pasando por los tristes efímeros. Dos de las especies más comunes, lucanes y myrmidones, se describen en este libro.

## Titanotero

*Brontotherium Brontops*

**PAMALTELA** — Los titanoteros son unos de los animales más comunes de las llanuras pamaltelanas. Tienen cuernos nasales aplanados y bifurcados, grandes jorobas en los lomos, y cráneos cóncavos.

Los titanoteros viven en pequeños rebaños protegidos por los machos. La variedad más común es aquella cuyos valores se dan a continuación. Las hembras son parecidas, pero su FUE y su TAM son 6D6+20 y solamente tienen 6 ptos. de armadura cutánea.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 6D6+30	51	Mov.: 6
CON 3D6+12	22-23	Pt.Golpe: 37
TAM 6D6+30	51	Pt.Fatiga: 74
INT 3	3	MR-DES: 4

PER	3D6	10-11
DES	2D6	7

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	8/10
Pata TI	03-04	03-04	8/10
Cuartos T	05-07	05-09	8/16
Cuartos D	08-10	10-14	8/16
Pata DD	11-13	15-16	8/10
Pata DI	14-16	17-18	8/10
Cabeza	17-20	19-20	8/13

Arma	MR	%Ataque	Daño
Carga	7	40+0	1D6+5D6
Pisotear	7	75	10D6 contra blancos caídos
Encabritar	7	15+0	2D6+5D6

**Notas:** para recibir el modificador de daño en la carga, deben cargar durante un tiempo igual a su MR-DES. Sólomente se les permite una carga por asalto.

**Habilidades:** Escuchar 35+1.

**Armadura:** 8 ptos. de piel.

## Toro Celestial

*Bos Venti*

GENERTELA — Estos grandes toros voladores son herbívoros muy feroces. Son el resultado del apareamiento del Toro Tempestuoso con terneras mortales, y se encuentran en

todos los lugares en los que el Toro Tempestuoso es adorado y se cría ganado. Rara vez se les domestica. Son presa favorita de los grifos.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 5D6+24	41-42	Mov.: 9/11 volando
CON 3D6+12	22-23	Pt.Golpe: 32
TAM 5D6+24	41-42	Pt.Fatiga: 64
INT 4	4	MR-DES: 4
PER 3D6	10-11	
DES 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01	5/9 (.25)
Pata TI	03-04	02	5/9 (.25)
Cuartos T	05-07	03-07	5/14 (.40)
Cuartos D	08-10	08-12	5/14 (.40)
Ala D	11	13-14	5/9 (.25)
Ala I	12	15-16	5/9 (.25)
Pata DD	13-14	17	5/9 (.25)
Pata DI	15-16	18	5/9 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	5/11 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Cornada	7	35+1	1D8+4D6
Carga Aérea	4+	45+12	2D6+4D6

**Notas:** los toros celestiales se dejan caer sobre sus presas y las aplastan contra el suelo en su MR-DES, más los MR necesarios para alcanzarlas. La cornada sólomente se suele emplear en combate aéreo o cuando se pelea en tierra.

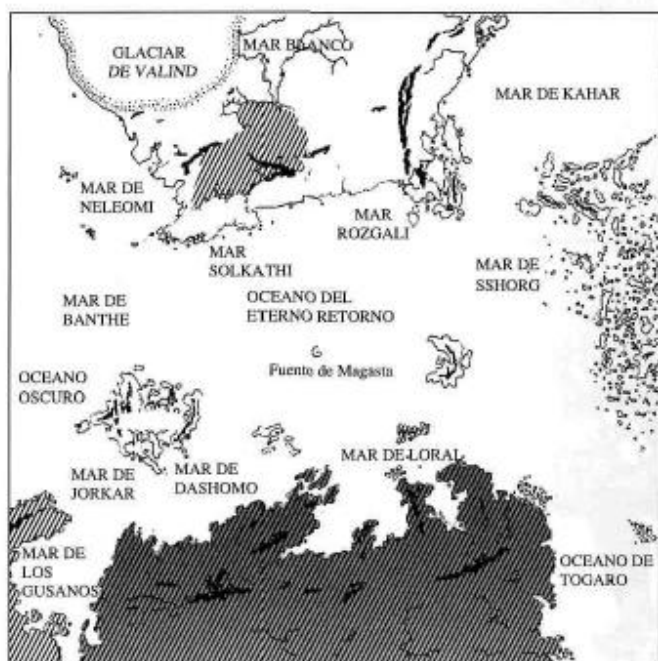
**Habilidades:** Escuchar 35+2, Oler Intruso 35+2.

## Tragon

*Faux Vorax*

PAMALTELA — Los tragones viven en los pantanos y en los bosques húmedos de Pamaltela. Son la encarnación del hambre. Sus rasgos más característicos son la cabeza arrugada, las enormes mandíbulas, la gran papada y las alas. Sus codiciosos ojos miran desde los pliegues que rodean a una boca enorme e inclinada hacia abajo. Los tragones no sólomente pueden volar, sino que también son anfibios y nadan con sus grandes pies palmípedos.

Los tragones poseen bocas y estómagos extensibles. Pueden tragarse presas de hasta el doble de su tamaño, y sus abdómenes se expanden increíblemente para acomodarlas. El ataque de engullimiento no hace daño real; el tragón engulle con él un número de ptos. de golpe igual al daño efectuado, empezando con la localización alcanzada, y siguiendo por las localizaciones adyacentes. En asaltos subsiguientes, el tragón engulle automáticamente más ptos. de golpe. Si el ataque es detenido, el tragón muerde el arma utilizada para dicha detención; una tirada de FUE-v-FUE exitosa vuelve a recuperar el arma antes de que ésta sea tragada. Si no se consigue dicha recuperación de inmediato, el defensor deberá soltarla o permitir que el tragón engulla también su brazo. Esto puede ser un problema si el arma en cuestión es un escudo que está firmemente amarrado al brazo.



■ Succubus: rara vez se les ve en Genertela, y además se hallan en esta zona  
 ▨ Tigre Dientes de Sable



Por ejemplo: un tragón ataca a un humano con 13 pto. de golpe, y consigue enganchar con su boca el brazo izquierdo del mismo haciendo un daño de 6 pto. Dicho brazo posee solamente 4 pto. de golpe, por lo que queda completamente engullido, junto con 2 pto. del pecho. Al asalto siguiente, el tragón hace otros 7 pto. de daño, por lo que los 4 pto. de golpe que quedaban en el pecho son tragados, además de tres pto. de la cabeza, y así sucesivamente.

Los tragones son lo bastante inteligentes como para apuntar a una localización de golpe concreta cuando ello es aconsejable (ver *RQA* o la sección de reglas avanzadas de este suplemento).

El interior del estómago de un tragón está mejor acorazado que el exterior, y posee 9 PA. Las víctimas engullidas son simplemente inmovilizadas hasta que se asfixian; luego son digeridas. Cuando se falla una tirada de CON en el estómago del tragón se reciben 1D8 pto. de daño. Los tragones no digieren el metal, y después de que su presa es completamente absorbida, regurjitan los objetos metálicos o la joyería que ésta pudiera llevar. Esto se suele llevar a cabo cerca de la guarida de la criatura, y allí se pueden ir acumulando montones de armas y armaduras.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+12	22-23	Mov.: 2/3 nadando 4 volando
CON 2D6+6	13	Pt.Golpe: 16
TAM 2D6+12	19	Pt.Fatiga: 36
INT 6	6	MR-DES: 3
PER 1D6+12	15-16	
DES 3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-02	01	6/5 (.25)
Pierna I	03-04	02	6/5 (.25)
Abdomen	05-07	03-06	6/6 (.33)

Pecho	08-09	07-11	6/8 (.40)
Ala D	10-13	12-15	6/6 (.33)
Ala I	14-17	16-19	6/6 (.33)
Cabeza	18-20	20	6/6 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Engullim.	7	90+4	2D6 (mod. daño)

**Habilidades:** Esquivar 40-1.

## Trasgo (Slorifingo)

*varios nombres científicos*

PAMALTELA — “Trasgo” es el nombre genérico que reciben una serie de criaturas que habitan en los pantanos y en los bosques de las costas oriental y occidental de Pamaltela, las cuales sólo tienen en común su peculiar manera de reproducirse. A veces, los sabios pedantes llaman a los trasgos elfos rojos o elfos helechales; los elfos suelen llamarles slorifingos. Todos ellos son seres de pequeño tamaño, y feroces por naturaleza.

Todos los trasgos son machos a excepción de una extraña variedad, las misteriosas olarianas. Cuando les llega el tiempo de aparearse, buscan a una olariana, y ambos realizan juntos un ritual especial, finalizado el cual el trasgo cava un agujero en la tierra y se mete en él. Poco tiempo después, una planta muy especial crece en la tumba del trasgo. Las semillas o esporas de dicha planta dan lugar a nuevos trasgos llamados “duendes”, iguales en todo a los adultos excepto en tamaño. Estos duendes tienen la misma astucia e inteligencia que los individuos totalmente desarrollados, y pueden hablar desde que nacen. Los demás trasgos les tratan igual que si fueran adultos, y cualquier grupo de trasgos incluye toda una plétora de traviosos duendes de todos los tamaños, desde los que sólo miden unos cuantos centímetros, hasta los que son casi como los adultos.

## Tragón



## Troll, Gran



## Troll Marino



En este manuscrito se describen dos tipos de trasgos: los orveltores y los scythannis.

## Tritonido

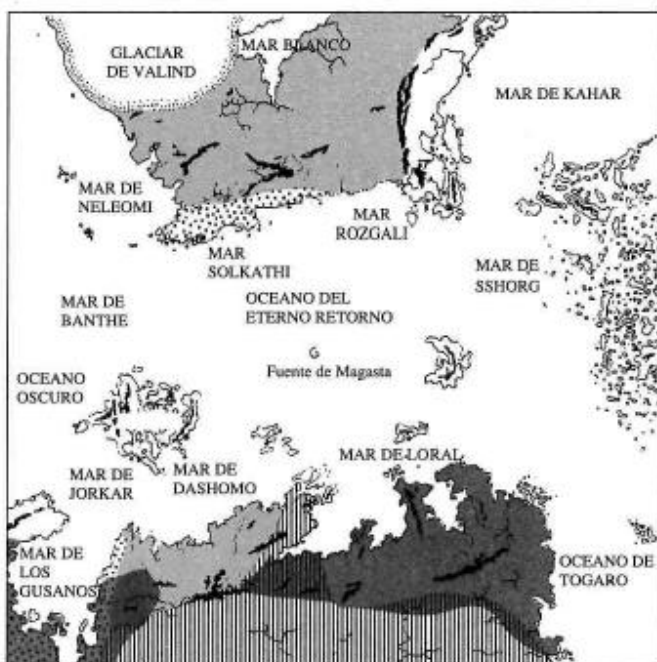
*Triturus Sapiens*

**GENERTELA** — Los tritónidos son una especie anfibia con un ciclo vital bastante complejo. A veces los dragonuts los usan como esclavos; viven principalmente en Maniria. Los tritónidos jóvenes aún sin aparear viven en Prax y en los cauces de los ríos de Ralios.

Al principio son como renacuajos enormes; tras tres años en tal estado, pasan a la siguiente fase: el tritónido joven (aún asexual). En esta forma viajan de acá para allá, y van acumulando agua en sus colas para cuando llegan a lugares secos. Este estado dura aproximadamente unos 30 años, y al final, el tritónido vuelve a su tierra natal, se desarrolla, y pasa a la última fase, la sexual; a partir de entonces vive en cualquiera de los pueblos secretos acuáticos que los tritónidos poseen, cuidando renacuajos gigantes.

Los valores que damos aquí son para los individuos jóvenes, que son más fáciles de ver que los tímidos adultos. Estos adultos tienen una CON de 2D6 y un ASP de 6D6 (a efectos de comunicarse con los tritónidos; a efectos humanos o de otras razas, el ASP es 3D6).

Características	Valor Medio	Atributos
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	2D6	7
INT	2D6+6	13
PER	3D6	10-11
DES	2D6+6	13
ASP	3D6	10-11
		Mov.: 2/4 nadando
		Pt.Golpe: 9
		Pt.Fatiga: 21
		Pt.Mág.: 11
		MR-DES: 3



	Titanotero		Tragón
	Toro Celestial		Tritónido

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	0/3 (.25)
Pierna D	02-05	02-04	0/3 (.33)
Pierna I	06-08	05-07	0/3 (.33)
Abdomen	09-11	08-11	0/3 (.33)
Pecho	12	12-15	0/4 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/3 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS
Tridente	8	30+7	2D3	30+7 9
Honda	3	25+7	1D8	— —
Esc.Hebilla	9	15+7	1D4	25+7 8

**Esquivar:** 30+7.

**Magia:** usualmente practican magia espiritual, y se especializan en los pequeños cultos espirituales del Dios Astado.

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas a continuación, las posibilidades básicas son las mismas que para los humanos. *Agilidad* +7; *Nadar* 80, *Remar* 20; *Comunicación* +5; *Conocimiento* +3; *Navegación* 05; *Manipulación* +7; *Percepción* +5; *Buscar* 30, *Rastrear* 30; *Sigilo* +5; *Esconderse* 50.

**Idiomas:** Tritónido 30+5, lenguaje humano local 20+5.

**Armadura:** no poseen armadura natural. A veces visten cuero extraído de peces especiales, o armaduras metálicas inoxidables.

## Troll

*varios nombres científicos*

**AMPLIAMENTE DISTRIBUIDO** — Esta raza de seres subterráneos se desplegó por la superficie del mundo cuando la luz del asesinado Yelm les expulsó de los infiernos.

Existen muchos tipos de trolls. Los más comunes, la espina dorsal de la civilización troll, son los trolls negros o "uzkos". Hoy día su número ha disminuido debido a la maldición trollkin. Se les describe en *RQb*, por lo que no se les incluye en este trabajo.

Otro tipo de troll ya descrito en *RQb* y, por tanto, no incluido aquí, es el troll de las cavernas, romal o corta-narices. Se trata de grandes monstruos de vista débil y comportamiento caótico, que no forman parte de la civilización troll como tal.

El resto de variedades de troll se describen a continuación, aunque serán objeto de posteriores discusiones en otros suplementos más especializados.

## Troll, Gran (Uzdo)

*Styganthropus Uzko* var. *Uzdo*

**GENERTELA** — Se trata de una raza creada por un poderoso mago troll en un intento por romper la Maldición Trollkin. Si bien la mutación resultante resultó exitosa y pronto se hizo popular entre los caudillos de los trolls negros,

la escasa inteligencia de estos especímenes les relegó a tareas estrictamente físicas, como el trabajo manual y el combate. Todos los grandes trolls son varones.

Estos monstruos solamente se crían en Genertela, entre las civilizaciones de trolls negros.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 4D6+12	26	Mov.: 3
CON 2D6+12	19	Pt.Golpe: 23
TAM 4D6+12	26	Pt.Fatiga: 45-37= 8
INT 2D6+2	9	Pt.Mág.: 10-11
PER 3D6	10-11	MR-DES: 3
DES 3D6	10-11	
ASP 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	10/8
Pierna I	05-08	04-06	10/8
Abdomen	09-11	07-10	10/8
Pecho	12	11-15	10/10
Brazo D	13-15	16-17	10/6
Brazo I	16-18	18-19	10/6
Cabeza	19-20	20	10/8

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS
Gar.Troll	4	30+8	2D8+2D6	30-7 _ 16
Alabarda	4	30+8	3D6+2D6	30-7 _ 10
Maza Pesada	5	25+8	1D10+2D6	25-7 _ 10

**Magia:** al menos se les enseña un pto. de conjuros espirituales como *Cuchilla Afilada*, *Fanatismo* o *Protección*.

**Idiomas:** Idioma Oscuro 30-1.

**Armadura:** 3 ptos. de piel; además suelen llevar, al menos, una cota de malla.

## Troll Marino

*Hydrostyganthropus Mutans*

**LOS OCEANOS** — Los trolls marinos son una extraña aberración. Son un tipo de troll muy primitivo, emparentado en ciertos entidos con la Raza Señorial. Su sonar (Sentido Oscuro) no tiene rival, y parece ser que otras criaturas marinas lo han copiado en mayor o menor grado. Los trolls marinos habitan en profundas grutas y en oscuros bosques de algas, y no sobreviven demasiado tiempo en la superficie. Como todos los trolls, son omnívoros. Sin embargo, son también grandes depredadores, y prefieren la carne o el pescado a las algas.

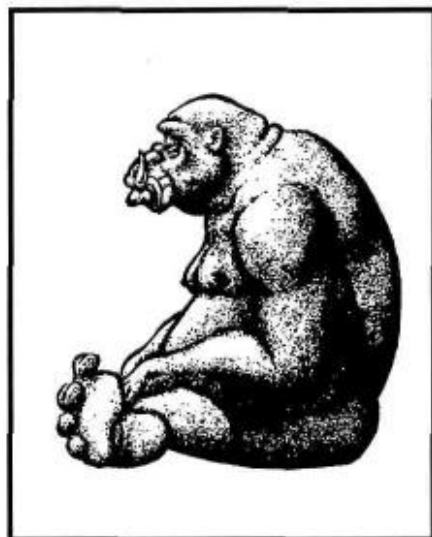
Los trolls marinos poseen gruesos cuellos provistos de agallas, manos palmípedas y pies en forma de aletas. No son buenos nadadores, y sus movimientos se parecen más a los de las ranas que a los de los peces. Por eso suelen hallarse siempre cerca de acantilados y en espesos bosques de algas, zonas en las que nadar bien es menos importante.

Los trolls marinos, como los trolls de las cavernas, están infectados por el Caos y pueden regenerar ptos. de daño. Temen al sol, y se mantienen en las profundidades abisales durante el día. Las heridas recibidas bajo la luz solar directa no pueden regenerarse.

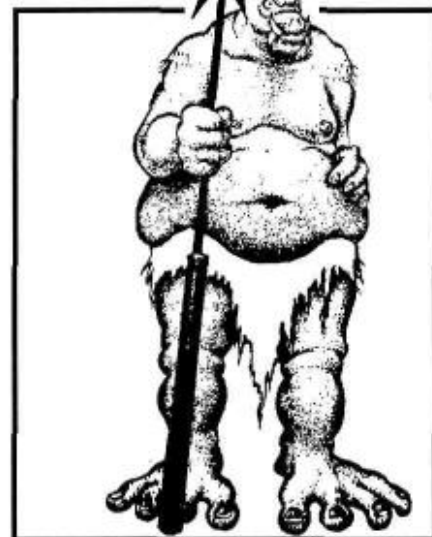
Viven en las aguas costeras de la Genertela central y occidental, y también en las profundidades del Mar Neblinoso de Kahar, del Mar de Nelioni, del Mar de Banthe, del Océano Oscuro, del Mar de los Gusanos, y del Mar de Dashomo. Y es en el Mar de Kahar donde están más activos y son más peligrosos, ya que los rayos del sol rara vez tocan la superficie del agua debido a la niebla.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+12	19	Mov.: 3/5 nadando
CON 2D6+6	13	Pt.Golpe: 18
TAM 3D6+12	22-23	Pt.Fatiga: 32
INT 2D4	5	Pt.Mág.: 7
PER 2D6	7	MR-DES: 3

## Troll de las Montañas



## Troll de las Nieves



## Troll, Raza Señorial





DES	3D6	10-11
ASP	2D6	7

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	4/6
Pierna I	05-08	04-06	4/6
Abdomen	09-11	07-10	4/6
Pecho	12	11-15	4/8
Brazo D	13-15	16-17	4/5
Brazo I	16-18	18-19	4/5
Cabeza	19-20	20	4/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	6	60+1	1D6+2D6
Mordisco	9	40+1	1D10+2D6

**Notas:** pueden realizar dos ataques por asalto (dos garras, o una garra y un mordisco), con 3 MR de diferencia entre ellos.

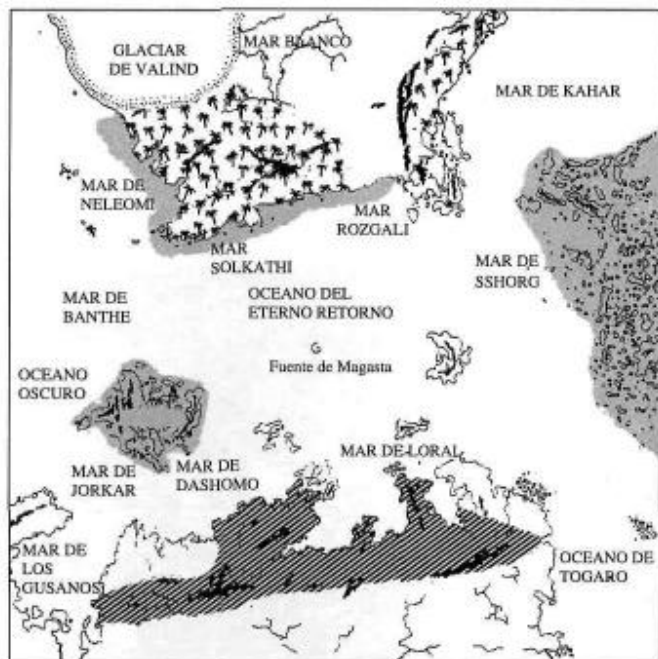
**Magia:** habitualmente ninguna.

**Habilidades:** Escondarse 45-14, Nadar 90-8, Sentido Oscuro/Buscar 65-4, Sentido Oscuro/Otear 65-4.

**Idiomas:** Idioma Oscuro 10-7, Troll Marino 30-7.

**Armadura:** 4 ptos. de piel.

**Rasgo Caótico:** los trolls marinos regeneran daño a la tasa de 1 pto. por asalto y por localización, igual que los trolls de las cavernas. No regeneran bajo la luz directa del sol.



	Troll, Gran		Troll de las Montañas
	Troll Marino		

## Troll de las Montañas (Snang)

*Styganthropus Snangus*

**PAMALTELA** — Los snangos son una especie gigante y solitaria de troll de las cavernas que habita en las montañas de Pamaltela. Son muy feroces, y normalmente no se asocian con otros trolls. Al igual que ocurre con los trolls de las cavernas, el Caos ha dejado una ligera impronta en ellos. Pero a diferencia de aquellos, los snangos no se ven afectados por la luz solar, aunque son cazadores nocturnos.

Viven en las montañas de Tarmo, Mari y Palarkri, y rara vez descienden de ellas.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 4D6+18	32	Mov.: 4
CON 3D6+6	16-17	Pt.Golpe: 28
TAM 4D6+24	38	Pt.Fatiga: 49
INT 1D6+2	5-6	Pt.Mág.: 10
PER 2D6+3	10	MR-DES: 4
DES 2D6+1	8	
ASP 2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	7/10
Pierna I	05-08	04-06	7/10
Abdomen	09-11	07-10	7/10
Pecho	12	11-15	7/12
Brazo D	13-15	16-17	7/8
Brazo I	16-18	18-19	7/8
Cabeza	19-20	20	7/10

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS
Garrote	5	40%	2D8+3D6	25% 16
Garra	8	40%	1D6+3D6	— —

**Notas:** atacan con la garrote, y 3 MR después con una garra.

**Magia:** habitualmente ninguna.

**Idiomas:** gruñen y farfullan; rara vez pronuncian alguna palabra sencilla en Idioma Oscuro.

**Armadura:** 7 ptos. de piel. Pueden vestir pieles o cuero sin curar.

## Troll de las Nieves (Uzhim)

*Styganthropus Uzhim*

**GENERTELA** — Los trolls son el eslabón más alto de la cadena alimenticia en la tundra gloranthana. Los trolls de las nieves poseen pies muy anchos, ideales para caminar sobre el hielo y la nieve. Su panículo adiposo es mayor que el de los trolls negros normales, y su piel es de un color más claro. El arpón es su arma más típica, y la usan tanto para cazar como para combatir. Prefieren vivir, comer y dormir en el interior de cavernas, o en el lado resguardado de un peñasco. Nunca construyen estructuras de ninguna clase, ni siquiera paredes de hielo para protegerse del viento. Los humanos sostienen que los trolls de las nieves están libres de la Maldición

Trollkin; es posible que lo que ocurra es que simplemente devoren a cualquier cría que sea demasiado débil como para sobrevivir en los hielos del norte.

Viven alrededor de las costas marinas septentrionales de Genertela, en el lejano norte de Pent, e incluso en el Glaciar de Valind, lugar en el que se alimentan de demonios de los hielos.

Sus valores de juego son iguales que los de los trolls negros normales descritos en *RQb*. Sus únicas profesiones son las de pescador y cazador salvaje.

Hablan el Idioma Oscuro.

## Troll, Raza Señorial (Uzuz)

*Styganthropus Vorax*

GENERTELA — Estos son los trolls primigenios, aquellos de los que derivan todos los demás. Todos los miembros existentes de la Raza Señorial, bien han sobrevivido desde la Era de los Dioses, bien han nacido bajo circunstancias mágicas especiales. Hoy día en Glorantha sólo hay unos cuantos miles de estas criaturas. Allí donde están, son los líderes de la sociedad troll. Los miembros de la Raza Señorial son casi tan altos como los Grandes Trolls, son tan inteligentes como los más geniales trolls negros, y se dice que poseen poderes sobrenaturales y que son inmortales. Rara vez un humano puede ver a uno de estos seres.

Para estas terribles criaturas no proporcionamos valores de juego. Su rareza y su gran importancia hace que sea casi imposible encontrarse con uno en una situación de juego normal. No obstante, en suplementos posteriores se darán más datos acerca de ellos. Siempre van acompañados de una escolta de guerreros troll experimentados (entre los que hay varios Hijos de Kaarg), de sacerdotisas y de shamanes.

## Troll de las Selvas (Muri)

*Styganthropus Muri*

PAMALTELA — Los trolls de las selvas, también llamados trolls cálidos, viven en los acogedores bosques hú-

medos de Pamaltela. Han perdido la capacidad de sobrevivir en los climas fríos, hábitat típico de los trolls. Su aspecto es mucho más esbelto que el de los trolls negros, ya que carecen del panículo adiposo aislante de éstos y de la gran barriga que exhiben todos los trolls bien alimentados. Viven en pequeñas tribus y, para ser trolls, son bastante amistosos con los elfos; incluso se han aliado con ellos alguna vez contra enemigos comunes, como los humanos.

Los trolls de las selvas son inmunes a la Maldición Trollkin, quizá porque descienden directamente de la Raza Señorial. En lugar de las armas típicas de los trolls (mazas y hondas), suelen emplear lanzas y cerbatanas. Son casi tan violentos, tan voraces y tan traidores como sus primos de climas fríos.

Viven en las selvas nororientales pamaltelanas, desde Laskal hasta el lindero de Dinal.

Los valores de juego son los mismos que los dados en *RQb* para los trolls negros, a excepción de que tanto varones como hembras tienen un TAM de sólo 3D6+6. Casi todos son cazadores salvajes. Hablan un lenguaje llamado Idioma Sombrío.

## Trollkin (Enlo)

*Styganthropus Uzko var. Enlo*

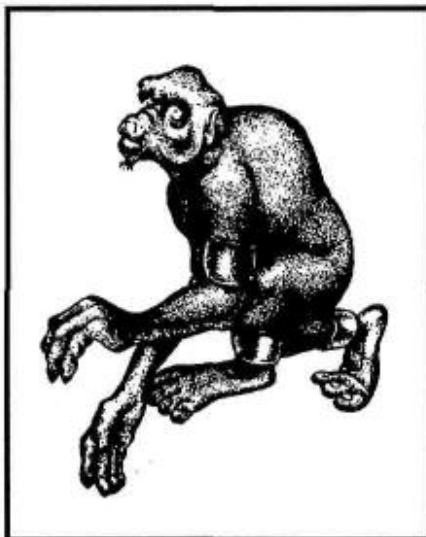
EN CUALQUIER LUGAR DONDE HAYA TROLLS NEGROS — Los trollkins no sólo son la variedad más degenerada de troll físicamente hablando, sino que también, gracias a la Gran Maldición, son la más numerosa. Los trollkins siguen naciendo como producto del apareamiento de los trolls negros, y como fruto de su propio apareamiento (los trollkins se aparean normalmente, aunque muchas crías nacen muertas). Viven en todos los lugares en los que hay trolls negros.

A plena luz del sol quedan *Desmoralizados* (ver conjuro de magia espiritual). Los trolls negros usan a los trollkins como esclavos, como alimento, y como carne de cañón en combate, y no les consideran auténticos trolls.

## Troll de las Selvas



## Trollkin



## Ysabbau



Aproximadamente, uno de cada veinte trollkins es superior al resto, y posee INT y PER de 3D6.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 2D6+3	10	Mov.: 2
CON 3D6	10-11	Pt.Golpe: 10
TAM 1D6+6	9-10	Pt.Fatiga: 21-13= 8
INT 2D6+3	10	Pt.Mág.: 7
PER 2D6	7	MR-DES: 3
DES 3D6+3	13-14	
ASP 2D6	7	

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

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Lanza IM	7	20+4	1D8+1	20+4	10
M.Ligera	7	25+4	1D8	20+4	6
Honda	3	25+4	1D8	—	—
Esc.Diana	—	—	—	20+4	12

**Esquivar:** 20+4.

**Magia:** puede que conozcan uno o dos pto. de conjuros espirituales, elegidos por su amo. Los de *Curación*, *Disrupción* y *Dardo Veloz* son los más comunes.



	Troll de las Nieves		Troll de las Selvas
	Troll, Raza Señorial		Trollkin: donde haya Trolls Negros

**Habilidades:** (tienen las mismas posibilidades básicas que los trolls negros, excepto en las siguientes habilidades) Buscar Visualmente 25+0, Otear Visualmente 15+0, Sentido Oscuro/Buscar 20+0, Sentido Oscuro/Otear 20+0.

**Idiomas:** Idioma Oscuro 30-2.

**Armadura:** 1 pto. de piel; suelen llevar armaduras de cuero duro.

## Waertagi

*Homo Manthie*

**PAMALTELA** — En los tiempos del Alba, los waertagis llegaron a ser el pueblo de marinos más temido de todo Glorantha. Dominaban completamente los mares, y ningún barco abandonaba un puerto sin su consentimiento. Pero a principios de la Segunda Edad, los Aprendices de Dioses quemaron toda su flota y les condenaron al olvido. Sin embargo, a finales de esa misma era los waertagis volvieron y destruyeron Jrustela, la isla de los Aprendices de Dioses, para ser a continuación barridos del mar por el Bloqueo. Pese a todo, algunos waertagis sobrevivieron al Bloqueo, sobre todo los que vivían en el archipiélago Edrenlin, más allá de la costa de Elamle.

Los waertagis son un cruce entre los humanos y los habitantes del mar. Semejan humanos normales, pero su piel suele tener un tono azulado o verdoso. Muchos tienen membranas interdigitales en sus manos y pies. Sus valores de juego son iguales a los de los humanos, con la diferencia de que sus posibilidades básicas en *Nadar* y *Remar* son de 70%. Los waertagis enferman, y a veces mueren, si pasan demasiado tiempo en tierra. Por cada día que un waertagi pasa lejos del mar, hay unas posibilidades acumulativas del 1% de que contraigan alguna enfermedad. Dicha enfermedad puede tomar la forma de una patología mental, p.ej. una profunda depresión, o de un problema físico, como los Escalofríos Insidiosos, a elección del Master.

## Ysabbau (Habitante del Mar Piscoide)

*Piscanthropus Yssabau*

**LOS OCEANOS** — Los ysabbau son los habitantes del mar que más espantosos son a los ojos de los hombres. Son seres grandes, cubiertos de espinas y de escamas. Odian a los humanos más que cualquier otro tipo de habitante del mar.

Son muy comunes en el de Togaro, pero se les puede encontrar en todos los océanos. Cuando no son lo bastante numerosos como para atacar abiertamente a un barco se dedican a cortar las redes de pesca, a plantar lapas y gusanos en los cascos de madera, y a romper las quillas y los timones. Los marinos de toda Glorantha les odian y les culpan de una sorprendente cantidad de calamidades, a menudo con razón.

Los ysabbau suelen respirar una vez cada hora. Cada hora que pasen bajo el agua a partir de la primera, les cuesta 1D6 pto. de fatiga que no pueden recuperarse descansando normalmente, sino sólo respirando aire. Cuando la fatiga llega a -100, el ysabbau comienza a perder pto. de golpe en la misma medida.

Características	Valor Medio	Atributos
FUE 3D6+6	16-17	Mov.: 3



CON	1D6+12	15-16	Pt.Golpe: 21
TAM	4D6+12	26	Pt.Fatiga: 32
INT	3D6	10-11	Pt.Mág.: 10-11
PER	3D6	10-11	MR-DES: 3
DES	4D6	14	
ASP	2D6	7	

*Localización de Golpe*      *Cuerpo a Cuerpo*      *Proyectiles*      *Puntos*

Cola	01-06	01-06	5/7 (.33)
Abdomen	07-10	07-10	5/7 (.33)
Pecho	11-12	11-15	5/9 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	5/6 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	5/6 (.25)
Cabeza	19-20	20	5/7 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Lanza Torn.	4	25+11	1D10+1+2D6	—	9
Tridente	4	25+11	2D3+2D6	25-1	7
Gladius	5	25+11	1D6+1+2D6	25-1	9
Arco	2/7	25+11	1D6+1	20-1	5
Coletazo	6	25+11	1D4+2D6	—	—

**Notas:** los ysabbaus sólo pueden disparar sus arcos cuando están fuera del agua. La lanza de torneo sólo se usa cuando cargan todo un asalto sobre un blanco.

**Magia:** adoran a dioses marinos oscuros, como Magasta, Wachaza, y Drospoli (la muerte fría). Sus conjuros espirituales favoritos incluyen *Cola* (con el que inmovilizan los timones de los barcos), *Cuchilla Afilada*, *Disrupción* y *Desmoralización*.

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas a continuación, las posibilidades básicas son las mismas que para los humanos, a excepción de Nadar, que para ellos no es una habilidad, igual que para los humanos no lo es Andar. *Agilidad -1*;

## Zabdamar



Esquivar 15, Montar 00, Remar 00, Tregar 00; *Comunicación +1*; *Conocimiento +1*; Con. de Habitantes del Mar 25; *Manipulación +11*; *Percepción +5*; Escuchar 50, Rastrear 00; *Sigilo -13*; Deslizarse en Silencio 30, Escondarse 40.

**Idiomas:** Triolino 30+1.

**Armadura:** 3 ptos. de escamas, más otros dos de una armadura especial hecha con la piel de algunos peces.

## Zabdamar (Habitante del Mar Piscoide)

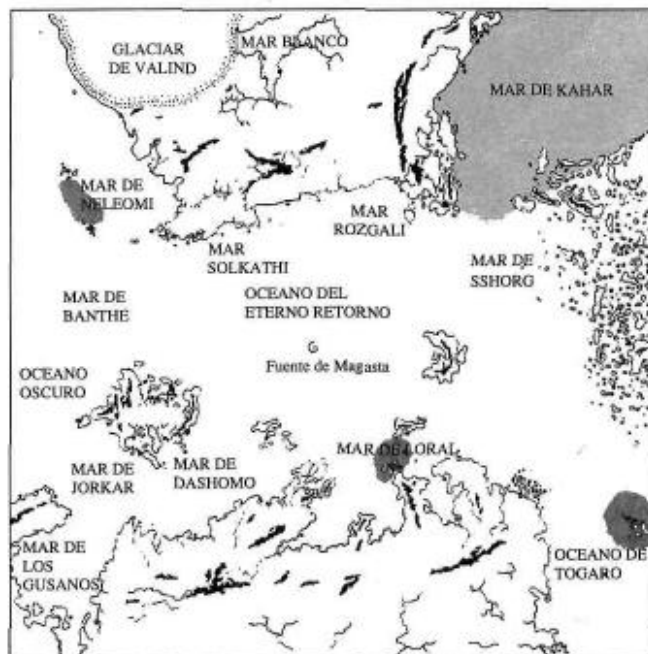
*Piscanthropus Zabdamar*

**LOS OCEANOS** — Los zabdamares tienen escamas, y aletas y colas semejantes a las de los peces. Son la más rara y la más mágica de todas las especies de habitantes del mar. Las mujeres zabdamares son muy bellas, pero los varones son feos y escamosos y no poseen brazos ni manos, sólo aletas. Los zabdamares son nativos del Mar de la Niebla, y nunca se asientan de modo permanente en ningún otro sitio, aunque a veces viajan a otras zonas marinas.

Suelen respirar una vez cada hora. Cada hora que permanezcan sin hacerlo a partir de la primera, perderán 1D6 ptos. de fatiga no recuperables descansando normalmente, sino solo respirando aire. Cuando su fatiga alcanza -100, comenzarán a perder ptos. de golpe en la misma medida.

## Zabdamar Varón

Características	Valor Medio	Atributos
FUE	3D6	10-11
CON	4D6	14
TAM	3D6+6	16-17
INT	3D6	10-11
		Mov.: 2
		Pt.Golpe: 16
		Pt.Fatiga: 25
		Pt.Mág.: 21



■ Waertagi      ■ Zobdamar

Ysabba - en todos los océanos

PER	6D6	21	MR-DES: 3
DES	4D6	14	
ASP	1D6	3-4	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
-----------------------	-----------------	-------------	--------

Cola	01-06	01-06	3/6 (.33)
Abdomen	07-10	07-10	3/6 (.33)
Pecho	11-12	11-15	3/8 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/5 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/5 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/6 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS
Tridente	5	30+6	2D3+1D4	30-2 7
Tridente Arroj.	3	25+6	1D8+1D2	— 7
Coletazo	7	25+6	1D4+1D4	— —

**Magia:** pueden convertirse en shamanes, especializándose en el uso de ondinas, espectros y espíritus de las pasiones.

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas a continuación sus posibilidades básicas son las mismas que para los humanos, a excepción de *Nadar*, que para ellos no es una habilidad, igual que para los humanos tampoco lo es *Andar*. *Agilidad* -2; *Esquivar* 15, *Montar* 00, *Remar* 00, *Tregar* 00; *Comunicación* +4; *Conocimiento* +1; *Con. Animal* 15, *Con. de Habitantes del Mar* 15, *Con. del Mundo* 30, *Con. Vegetal* 15; *Manipulación* +6; *Inventar* 00, *Trucos de Manos* 00; *Percepción* +9; *Rastrear* 00; *Sigilo* -14.

**Idiomas:** Triolino 30+8.

**Armadura:** 3 ptos. de escamas.

## Zabdamar Hembra

Características	Valor Medio	Atributos
-----------------	-------------	-----------

FUE	2D6+2	9	Mov.: 2
-----	-------	---	---------

CON	4D6	14	Pt.Golpe: 14
TAM	4D6	14	Pt.Fatiga: 23
INT	2D6+6	13	Pt.Mág.: 14
PER	4D6	14	MR-DES: 3
DES	4D6	14	
ASP	3D6+6	16-17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
-----------------------	-----------------	-------------	--------

Cola	01-06	01-06	1/5 (.33)
Abdomen	07-10	07-10	0/5 (.33)
Pecho	11-12	11-15	0/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/5 (.33)

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.PTOS
Tridente	6	30+7	2D3	30+0 7
Rapier	7	25+7	1D6+1	25+0 8
Daga	8	25+7	1D3+1	25+0 3
Coletazo	8	25+7	1D4	— —

**Magia:** muchas de ellas se convierten en hechiceras o sacerdotisas. Uno de sus conjuros de hechicería preferidos es *Dominar Humano*. Los dioses más populares entre los zabdamares son Triolina, Iphara (diosa de la niebla), y el dios del Mar Neblinoso de Kahar.

**Habilidades:** en las habilidades no enumeradas a continuación, sus posibilidades básicas son las mismas que las de los humanos, a excepción de *Nadar*, que para ellas no es una habilidad, igual que para los humanos no lo es *Andar*. *Agilidad* +0; *Esquivar* 15, *Montar* 00, *Remar* 00, *Tregar* 00; *Comunicación* +9; *Cantar* 75, *Habla Fluída* 25, *Oratoria* 25; *Conocimiento* +3; *Con. de Habitantes del Mar* 15; *Manipulación* +7; *Tocar el Arpa* 40; *Percepción* +7; *Rastrear* 00; *Sigilo* -4.

**Idiomas:** Triolino 30+9, lenguaje humano local 30+9.

**Armadura:** 1 pto. de escamas en la cola.









# CABALLOS Y SIMILARES

**Por el Mester Fer, modificado por Enrique Álvarez.**

Este documento ha sido modificado del original, para adaptarlo al mundo de Glorantha.


Las fuentes empleadas para la realización del documento son muy variadas, desde textos en internet, a reglas básicas de RQ, documentos de otros aficionados, libros científicos y, por supuesto, la propia imaginación del autor.





## Caballos: Tipos, razas y otros equinos.

Arcasón (de sangre fría)				
Altura hasta la cruz:	175 cm			
Peso:	625 kg			
Color:	Pardo o pardo rojizo, en su forma original. Crin larga generalmente más oscura que el cuerpo. Cola de pelo largo oscuro. Parte inferior de las cañas (sobre los cascos) también con pelo largo oscuro (extremidades peludas)			
Destaca:	Pesados, musculosos y pacientes. Patas algo cortas pero de gran potencia muscular. Bastante resistente a climas desfavorables incluso con poca comida. Usados para todo tipo de tiro. Se domestican con facilidad siendo excepcionalmente mansos y fáciles de manejar.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	4D6+28	42	Movimiento	8 m / MR
CON	2D6+12	19	MR-DES	3
TAM	2D6+28	35	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	-6
PER	2D6	7	Comunicación	-7
DES	2D6+6	13	Manipulación	+13
P.vida	27		Percepción	-3
P. fatiga	61		Sigilo	-22

Asno Común (doméstico)				
Altura hasta la cruz:	130 cm			
Peso:	275 kg			
Color:	Marrón o pardo-grisáceo con vientre y hocico blancos. Crin y cola negruzcas			
Destaca:	Pacífico, valiente, paciente, con buen oído y memoria. No soporta ni el frío ni la humedad excesivos. Utilizado tanto como animal de carga como para monta.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	4D6+12	26	Movimiento	8 m / MR
CON	3D6	13	MR-DES	3
TAM	3D6+12	22-23	MR-TAM	0
INT	5	5	Agilidad	-1
PER	3D6	10-11	Comunicación	-5
DES	2D6+3	13	Manipulación	+6
P.vida	13		Percepción	-4
P. fatiga	39		Sigilo	-9



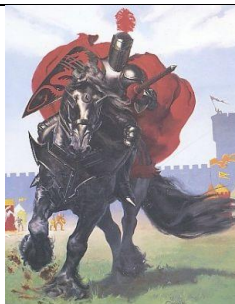


## Asno del Desierto



Altura hasta la cruz:	130 cm			
Peso:	250 kg			
Color:	Grisáceo con vientre y hocico blanquecinos. Final de las extremidades blanco y frecuentemente a rayas negras. Con una raya negra que recorre la columna vertebral y a menudo una raya perpendicular en el hombro. Crin y cola negruzcas.			
Destaca:	Vivaz, trabajador y resistente. Adaptado al calor.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	4D6+10	24	Movimiento	9 m / MR
CON	2D6+6	13	MR-DES	2
TAM	3D6+12	22-23	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	0
PER	3D6	10-11	Comunicación	-6
DES	2D6+9	16	Manipulación	+7
P.vida	13		Percepción	-5
P. fatiga	37		Sigilo	-7

## Bracón (De Guerra)





Altura hasta la cruz:	185 cm			
Peso:	725 kg			
Color:	Variable pero con predominancia de tonos oscuros. Son muy apreciados los ejemplares totalmente negros y aún más por su extrema rareza los ejemplares blancos. Crin y cola largas generalmente del mismo color que el cuerpo y con predominancia del pelo rizado. Parte media-inferior de las cañas (sobre los cascos) también con pelo largo del mismo color que el cuerpo.			
Destaca:	Enorme pero bien proporcionado, temperamental y agresivo.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	4D6+23	37	Movimiento	9 m / MR
CON	3D6	10-11	MR-DES	3
TAM	2D6+30	37	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	-11
PER	2D6+6	13	Comunicación	-5
DES	2D6+6	13	Manipulación	+10
P.vida	23		Percepción	-5
P. fatiga	47		Sigilo	-27







Cua-Ha				
Altura hasta la cruz:	145 cm			
Peso:	350 kg			
Color:	Parte delantera del cuerpo alternando blandas negras y blanquecinas. Mitad posterior del cuerpo en un tono crema o pardo claro más o menos uniforme. Crin negra y blanca (a bandas). Cola blanquecina con punta negra.			
Destaca:	Enorme resistencia a las altas temperaturas y, en parte, a la sequía prolongada, no soporta el estabulado (se cría en llanuras abiertas) y resulta agresivo cuando no se domestica.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+18	25	Movimiento	10 m / MR
CON	2D6+6	13	MR-DES	3
TAM	2D6+18	25	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	-4
PER	3D6	10-11	Comunicación	-6
DES	2D6+7	14	Manipulación	+5
P.vida	19		Percepción	-5
P. fatiga	38		Sigilo	-11

Etxa				
Altura hasta la cruz:	145 cm			
Peso:	350 kg			
Color:	Gran variabilidad de colorido. La característica que más se mantiene es la presencia de abundantes manchas pequeñas más o menos uniformemente distribuidas sobre un fondo de color diferente. Los cascos son robustos y a menudo están marcados con unas listas verticales en blanco y negro. Tienen poco pelo en la crin y en la cola.			
Destaca:	Muy sensibles a los cambios climáticos. Asustadizos y agresivos en libertad, resultan una vez domesticados, extraordinariamente fáciles de manejar siendo ágiles, buenos saltadores y con una resistencia y velocidad notables sobre distancias largas.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+20	27	Movimiento	11 m / MR
CON	2D6+8	15	MR-DES	2
TAM	2D6+18	25	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	-1
PER	3D6	10-11	Comunicación	-6
DES	2D6+9	16	Manipulación	+8
P.vida	20		Percepción	-6
P. fatiga	42		Sigilo	-9





“Media sangre”  
Común



Altura hasta la cruz:	170 cm			
Peso:	550 kg			
Color:	Muy variado aunque casi siempre uniforme sin manchas ni moteados.			
Destaca:	Tanto para monta como para tiro ligero.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	4D6+18	32	Movimiento	10 m / MR
CON	3D6	10-11	MR-DES	3
TAM	4D6+18	32	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	-8
PER	3D6	10-11	Comunicación	-6
DES	2D6+6	13	Manipulación	+8
P.vida	21		Percepción	-6
P. fatiga	42		Sigilo	-19

Mulo




Altura hasta la cruz:	155 cm			
Peso:	425 kg			
Color:	Pardo o Pardo grisáceo. Hocico blanquecino. Crin corta y oscura. Cola larga también oscura. Una raya negruzca recorre su columna vertebral.			
Destaca:	Testarudo. Menos ágil que el caballo pero más que el asno, sin embargo, excede a ambos tanto en fuerza como en rusticidad.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+29	36	Movimiento	8 m / MR
CON	2D6+13	20	MR-DES	3
TAM	2D6+20	27	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	-1
PER	2D6+6	13	Comunicación	-6
DES	2D6+5	13	Manipulación	+10
P.vida	24		Percepción	0
P. fatiga	56		Sigilo	-17





Odém				
Altura hasta la cruz:	165 cm			
Peso:	600 kg			
Color:	Totalmente negro o marrón muy oscuro, casi siempre uniforme sin manchas ni moteados. Crin y cola con pelaje desigual de aspecto poco cuidado. Ojos en tono rojizo.			
Destaca:	Algo primitivos y alejado de los otros ejemplares de équidos, destacan sus orejas alargadas delgadas, sus pezuñas que mantienen 3 dedos afilados, y sus dientes puntiagudos. Se alimentan tanto de vegetales como de pequeños animales y de carroña. Son agresivos y su doma es muy compleja.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	4D6+20	34	Movimiento	10 m / MR
CON	2D6+6	13	MR-DES	3
TAM	4D6+17	31	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	-6
PER	3D6	10-11	Comunicación	-6
DES	2D6+6	13	Manipulación	+9
P.vida	22		Percepción	-5
P. fatiga	47		Sigilo	-18

Pony				
Altura hasta la cruz:	110 cm			
Peso:	200 kg			
Color:	Pardo en su forma original. Las variantes blancas son muy apreciadas.			
Destaca:	Robusto y dócil pero pequeño y lento.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+10	17	Movimiento	7 m / MR
CON	2D6+6	13	MR-DES	3
TAM	2D6+8	15	MR-TAM	2
INT	4	4	Agilidad	+4
PER	3D6	10-11	Comunicación	-5
DES	2D6+6	13	Manipulación	0
P.vida	14		Percepción	-6
P. fatiga	30		Sigilo	-2










Salvaje				
Altura hasta la cruz:	145 cm			
Peso:	350 kg			
Color:	Muy variado. Frecuentemente con grandes manchas en la frente y en los costados, crin y cola con pelo rizado.			
Destaca:	Ágil y asustadizo.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+18	25	Movimiento	10 m / MR
CON	3D6	10-11	MR-DES	3
TAM	2D6+18	25	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	-2
PER	3D6	10-11	Comunicación	-6
DES	2D6+9	16	Manipulación	+7
P.vida	17		Percepción	-6
P. fatiga	35		Sigilo	-9

Taj				
Altura hasta la cruz:	135 cm			
Peso:	300 kg			
Color:	Pardo o Pardo grisáceo. Hocico blanquecino. Crin corta y oscura. Cola larga también oscura. Una raya negruzca recorre su columna vertebral.			
Destaca:	Fuerte pero pequeño. Perfectamente adaptado al frío.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	4D6+15	29	Movimiento	10 m / MR
CON	3D6	10-11	MR-DES	3
TAM	3D6+13	23-24	MR-TAM	0
INT	4	4	Agilidad	0
PER	3D6	10-11	Comunicación	-6
DES	2D6+7	14	Manipulación	+8
P.vida	17		Percepción	-6
P. fatiga	39		Sigilo	-3






 Unicornio Común				
Altura hasta la cruz:	145 cm			
Peso:	400 kg			
Color:	La creencia popular es que son totalmente blancos y eso se cumple para la mayoría de los unicornios que habitan los bosques del centro y oeste del Reino élfico. Sin embargo, hacia el noreste de dicho reino, junto a las tierras de Narabar, son relativamente frecuentes los unicornios de coloración moteada o manchada. Sus ojos toman una gama de colores muy variada y se dice que no existen dos unicornios con ojos iguales.			
Destaca:	Un cuerno en espiral de entre 60 y 80 cm de longitud surge en el centro de su frente. Fuertes y resistentes. Son seres de naturaleza parcialmente mágica. Son inteligentes y al llegar a edad adulta nunca envejecen. Sólo se llevan bien con mujeres vírgenes.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+24	31	Movimiento	11 m / MR
CON	2D6+6	13	MR-DES	3
TAM	2D6+18	25	MR-TAM	0
INT	2D6+6	13	Agilidad	-2
PER	2D6+12	19	Comunicación	+9
DES	2D6+6	13	Manipulación	+16
P.vida	19		Percepción	+8
P. fatiga	44		Sigilo	-21

Unicornio Menor				
Altura hasta la cruz:	110 cm			
Peso:	90 kg			
Color:	Cuerpo blanquecino o crema con crin y cola largas y rubias.			
Destaca:	Un cuerno en espiral de entre 70 y 100 cm de longitud surge en el centro de su frente. Ágil y curioso. Son seres de naturaleza parcialmente mágica, inteligentes y que al llegar a edad adulta nunca envejecen. Resultan mucho más amigables que el resto de unicornios, aunque se llevan particularmente bien con mujeres vírgenes.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+10	17	Movimiento	9 m / MR
CON	2D6+6	13	MR-DES	3
TAM	2D6+10	17	MR-TAM	1
INT	2D6+6	13	Agilidad	-1
PER	2D6+8	15	Comunicación	+7
DES	2D6+6	13	Manipulación	+9
P.vida	15		Percepción	+6
P. fatiga	30		Sigilo	-9





Unicornio Negro				
Altura hasta la cruz:	170 cm			
Peso:	625 kg			
Color:	Uniforme y totalmente negro-obsidiana brillante. Sólo a veces con pelo en la parte inferior de las patas. Ojos en diversas tonalidades.			
Destaca:	Un cuerno en espiral de entre 60 y 80 cm de longitud surge en el centro de su frente. Fuertes y resistentes. Son seres de naturaleza parcialmente mágica. Son inteligentes y al llegar a edad adulta nunca envejecen. Sólo se llevan bien con féminas vírgenes. Resultan mucho más agresivos que otros unicornios.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+27	34	Movimiento	10 m / MR
CON	2D6+6	13	MR-DES	3
TAM	2D6+27	34	MR-TAM	0
INT	2D6+6	13	Agilidad	-9
PER	2D6+12	19	Comunicación	+9
DES	2D6+6	13	Manipulación	+18
P.vida	21		Percepción	+8
P. fatiga	42		Sigilo	-30

Valkyr (caballo alado)				
Altura hasta la cruz:	150 cm			
Peso:	300 kg			
Color:	Enormemente variable.			
Destaca:	Caballo salvaje con 2 enormes y poderosas alas emplumadas (con una envergadura de casi 6 metros y medio) Son ligeros, veloces, algo endebles, tímidos y difíciles de domar (sólo se conoce una manada domesticada en el Marquesado de Vahlapo dentro del Gran Reino Occidental)			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+23	30	Movimiento	10 m / MR (20 volando)
CON	3D6-2	8-9	MR-DES	2
TAM	2D6+19	26	MR-TAM	0
INT	6	6	Agilidad	+1
PER	3D6	10-11	Comunicación	-4
DES	2D6+10	17	Manipulación	+13
P.vida	17		Percepción	-5
P. fatiga	38		Sigilo	-9







Whesthiano "Pura sangre"				
Altura hasta la cruz:	150 cm			
Peso:	375 kg			
Color:	Pardo oscuro o negro brillante con crin y cola de pelo largo y oscuro.			
Destaca:	Ligero, veloz y sorprendentemente valiente. Inteligente y leal con su jinete.			
CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+19	26	Movimiento	12 m / MR
CON	3D6	10-11	MR-DES	3
TAM	2D6+19	26	MR-TAM	0
INT	6	6	Agilidad	-4
PER	3D6	10-11	Comunicación	-4
DES	2D6+7	14	Manipulación	+8
P.vida	18		Percepción	-4
P. fatiga	36		Sigilo	-12

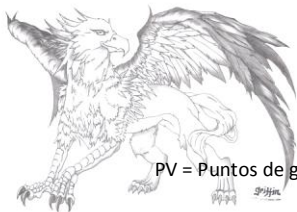




	Arcasón	Asno común	Asno del Desierto	Bracón	Cua-Ha	Etba	Media Sangre	Mulo	Odém	Pony	saivaje	Taj	Unicornio Común	unicornio menor	Unicornio Negro	Valkyr	Wheshiano	
Altura	175	130	130	185	145	145	170	155	165	110	145	135	145	110	170	150	150	Altura
Peso	625	275	250	725	350	350	550	425	600	200	350	300	400	90	625	300	375	Peso
FUE	42	26	24	37	25	27	32	36	34	17	25	29	31	17	34	30	26	FUE
CON	19	13	13	10,5	13	15	10,5	20	13	13	10,5	10,5	13	13	13	8,5	10,5	CON
TAM	35	22,5	22,5	37	25	25	32	27	31	15	25	23,5	25	17	34	26	26	TAM
INT	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	13	13	13	6	6	INT
PER	7	10,5	10,5	13	10,5	10,5	10,5	13	10,5	10,5	10,5	10,5	19	15	19	10,5	10,5	PER
DES	13	13	16	13	14	16	13	13	13	13	16	14	13	13	13	17	14	DES
PV	27	13	13	23	19	20	21	24	22	14	17	17	19	15	21	17	18	PV
PF	61	39	37	47	38	42	42	56	47	30	35	39	44	30	42	38	36	PF
Mov	8	8	9	9	10	11	10	8	10	7	10	10	11	9	10	20	12	Mov
Intervalo	-5	5	7	0	10	5	0	3	10	0	0	0	0	3	0	0	10	Intervalo
óptimo	20	30	35	15	35	10	15	17	20	13	15	15	15	15	15	15	35	óptimo
Intervalo	-10	0	5	-5	7	-5	-5	0	5	-5	-5	-7	-5	0	-5	-5	7	Intervalo
aceptable	25	35	40	20	45	15	20	25	30	15	20	20	17	20	20	20	40	aceptable
Intervalo	-15	-3	0	-15	5	-7	-15	-13	2	-15	-15	-15	-15	-5	-15	-15	5	Intervalo
subletal	27	40	45	25	50	17	25	28	33	20	25	25	20	25	25	25	45	subletal
Intervalo	-17	-5	-3	-20	0	-10	-20	-15	0	-20	-20	-20	-17	-7	-20	-20	0	Intervalo
letal	30	45	50	27	55	20	27	30	35	25	27	25	23	30	27	27	47	letal
carga ligera	61	39	37	47	38	42	42	56	47	30	35	39	44	30	42	38	36	carga ligera
carga normal	134,2	85,8	81,4	103,4	83,6	92,4	92,4	123,2	103,4	66	77	85,8	96,8	66	92,4	83,6	79,2	carga normal
carga elevada	207,4	132,6	125,8	159,8	129,2	142,8	142,8	190,4	159,8	102	119	132,6	149,6	102	142,8	129,2	122,4	carga elevada
carga máxima	280,6	179,4	170,2	216,2	174,8	193,2	193,2	257,6	216,2	138	161	179,4	202,4	138	193,2	174,8	165,6	carga máxima
precio (mo)	300	50	75	720	200	950	240	80	900	60	210	200	2050	750	4000	2100	1050	precio (mo)

Wheshiano  
Valkyr  
Unicornio Negro  
unicornio menor  
Unicornio Común  
Taj  
saivaje  
Pony  
Odém  
Mulo  
Media Sangre  
Etba  
Cua-Ha  
Bracón  
Asno del Desierto  
Asno común  
Arcasón





PV = Puntos de golpe generales.

Intervalo = Temperatura ambiente en grados centígrados.

Opcional: Los precios son para animales “de monta”. Para animal “de caballería” multiplicar por 1,25 y para “batalla” por 1,5.

TEMPERATURA	
Intervalo óptimo	Puede actuarse con normalidad.
Intervalo aceptable	Las tasas de recuperación de fatiga se reducen en una unidad.
Intervalo subletal	Además, se duplican las pérdidas de fatiga (incluso por el peso cargado) y la tasas de recuperación se reducen a 0 hasta que varíen las condiciones de temperatura.
Intervalo letal	Además, se pierde un punto de golpe general cada 5 minutos (daño sólo recuperable por curación natural)

Carga ligera (permite correr) = FUE + CON x 1,0 Kilogramos

Carga normal (permite mov 100%) = FUE + CON x 2,2 Kilogramos

Carga elevada (movimiento al 50%) = FUE + CON x 3,4 Kilogramos

Carga máxima (movimiento al 10%) = FUE + CON x 4,6 Kilogramos

### Capacidad de carga para cuadrúpedos

Peso máximo que puede sostenerse = FUE x 6 Kilogramos (aprox)

Carga ligera (permite correr) = (FUE + CON) x 1,0 Kilogramos

Carga normal (permite mov 100%) = (FUE + CON) x 2,2 Kilogramos

Carga elevada (movimiento al 50%) = (FUE + CON) x 3,4 Kilogramos

Carga máxima (movimiento al 10%) = (FUE + CON) x 4,6 Kilogramos

Puede utilizarse la capacidad de movimiento correspondiente al nivel de carga anterior al verdadero pero se gastan 3 PF por asalto.

Ej aplicado:

Caballo de Guerra Mov 9 FUE 37 CON 10

Carga máxima capaz de sostener = 222 Kg

Cargando 47 Kg puede correr a 18 m / MR

Cargando 48 a 103 Kg puede moverse 9 m / MR

Cargando 104 a 160 Kg puede moverse 4,5 m / MR

Cargando 161 a 216 Kg puede moverse 0,9 m / MR

Humano de TAM 14 + coraza completa + escudo de heraldo + lanza de caballería + espada bastarda

74 + 25 + 3 + 3,5 + 2 = **107,5 Kg \***







El caballo de guerra podrá moverse a 4,5 m / MR gastando 1 PF por asalto o realizar un ataque cargando a 9 m / MR pero gastando 3 PF por asalto.

(\*) Nota: En cuanto a la capacidad de carga, existen diversas formas de calcular los kilogramos que pesa una criatura en función de su TAM, pero para armas, armadura y equipo se recomienda utilizar la conversión 1 CAR = 1 Kilogramo (para agilizar cálculos)

### Fatiga para caballos

Al igual que para otros animales cuadrúpedos, la CAR que afecta a los puntos de fatiga no es exactamente igual a la CAR que afecta a humanos y similares. El método descrito a continuación es una aproximación sencilla basada en la tabla de CAR en no humanos de RQb (pag 37) y en la Fe de Erratas (traducida por Alejandro):

Caballo de TAM 21 a 30: Tomar el TAM del **jinete/s** y multiplicarlo por  $6/2 = 3$ . El resultado es CAR.

Tomar CAR de **objetos**, dividirla por 6 (= para obtener un valor redondeado de TAM) y luego multiplicar por 3 (es más fácil simplemente dividir por 2 la CAR de objetos)

Ej: Jinete de TAM 14 =  $14 * 3 = 42$  CAR

Coraza del jinete = 25 CAR (para humano) =  $25/6 = 4,17 * 3 = 12,5$  CAR (para caballo)

Caballo de TAM 31 a 40: Tomar el TAM del **jinete/s** y **multiplicarlo por  $6/3 = 2$** . El resultado es CAR.

Tomar CAR de **objetos**, dividirla por 6 (= para obtener un valor redondeado de TAM) y luego multiplicar por 2 (es más fácil simplemente **dividir por 3** la CAR de objetos)

Ej: Jinete de TAM 14 =  $14 * 2 = 28$  CAR

Coraza del jinete = 25 CAR (para humano) =  $25/6 = 4,17 * 2 = 8,3$  CAR (para caballo)

Caballo de TAM 41 a 50: Tomar el TAM del **jinete/s** y multiplicarlo por  $6/4 = 1,5$ . El resultado es CAR.

Tomar CAR de **objetos**, dividirla por 6 (= para obtener un valor redondeado de TAM) y luego multiplicar por  $6/4$  (es más fácil simplemente dividir por 4 la CAR de objetos).

Ej: Jinete de TAM 14 =  $14 * 6/4 = 21$  CAR

Coraza del jinete = 25 CAR (para humano) =  $25/6 = 4,17 * 6/4 = 6,25$  CAR (para caballo)

### Alimentación de la Montura

Una montura no es un objeto, ni un artefacto mágico, ni ninguna otra de esas cosas que se anotan en la hoja de equipo y que desempeñan una función concreta en un momento concreto pero luego son olvidadas por su dueño. Una montura requiere ciertos cuidados mínimos que si no son proporcionados llevarán a un mal final para el animal.

Aproximadamente podemos decir que un caballo que no realice un excesivo esfuerzo físico necesita comer al día una cantidad de alimento en kilos igual a la mitad de sus puntos de golpe generales (es un modo de simplificar; un caballo herido no come menos por tener menos PG; siempre se aplica para el cálculo del alimento la media entre CON y TAM)





[nota: en realidad la cantidad de alimento necesario es algo superior a PG/2 pero resultaría más complejo]

Si se realizan esfuerzos físicos excesivos (combates, viajes largos, etc...) la cantidad de alimento se incrementa en un 50% (es decir, la cantidad en kilogramos es =  $PG \times 1,5 / 2$ )

### EFFECTOS DE LA FALTA DE ALIMENTO

Después de 42 + CON/2 horas sin alimento, una criatura duplica sus pérdidas de fatiga. La pérdida de fatiga no se recupera hasta que se ingiera alimento. Además, cada 42 + CON/2 horas adicionales sin comer producen la pérdida de 1D3 puntos de golpe generales (sólo recuperables de manera natural)

El número de D3 puntos de golpe perdidos es:

$$D3 = [ \text{Horas sin comer} / (42 + \text{CON}/2) ] - 1$$

VALOR DE CON	DUPLICA PÉRDIDA DE FATIGA	TASA DE DAÑO MEDIO
8 (7)	A las 46 horas	2 puntos cada 46 horas adicionales
10 (9)	A las 47 horas	2 puntos cada 47 horas adicionales
12 (11)	A las 48 horas	2 puntos cada 48 horas adicionales
14 (13)	A las 49 horas	2 puntos cada 49 horas adicionales
16 (15)	A las 50 horas	2 puntos cada 50 horas adicionales
18 (17)	A las 51 horas	2 puntos cada 51 horas adicionales
20 (19)	A las 52 horas	2 puntos cada 52 horas adicionales
22 (21)	A las 53 horas	2 puntos cada 53 horas adicionales
24 (23)	A las 54 horas	2 puntos cada 54 horas adicionales

Para evitar complicaciones puede usarse el valor de 48 horas (2 días) para iniciar la pérdida doble de fatiga y, cada 48 horas adicionales se aplica una pérdida de 2 puntos de golpe generales.

Los alimentos más comunes que suelen encontrarse disponibles en mercados, posadas, etc... son el grano y el forraje. Lo normal es cubrir la mitad de las necesidades alimenticias del animal con grano y la otra mitad con forraje. Sin embargo, esto varía mucho con la raza de caballo.

### PRECIOS(aproximados)

5 Kg de grano = 1,5 monedas de plata

5 Kg de forraje = 1 moneda de plata





COSTO DE MANTENER UN CABALLO MEDIO (sólo en cuanto a alimento)	Día		Semana	
	Esfuerzo normal	Esfuerzo fuerte	Esfuerzo normal	Esfuerzo fuerte
Arcasón (grande de carga)	3,4 mp	4,2 mp	23,8 mp	29,4 mp
Asno (burro)	1,5 mp	2 mp	10,5 mp	14 mp
Bracón (de guerra)	3,3 mp	5 mp	23,1 mp	35 mp
Media sangre (común)	2,8 mp	4,5 mp	19,6 mp	31,5 mp
Mulo	2,4 mp	3,6 mp	16,8 mp	25,2 mp
Pony	1,8	2,6 mp	12,6 mp	18,2 mp
Whesthiano (pura sangre)	3 mp	4 mp	21 mp	28 mp

En cuanto al agua, aproximadamente podemos decir que un caballo que no realice un excesivo esfuerzo físico necesita beber al día una cantidad de agua igual a sus puntos de golpe generales en litros (es un modo de simplificar; un caballo herido no bebe menos por tener menos PG; siempre se aplica para el cálculo la media entre CON y TAM)

Si se realizan esfuerzos físicos excesivos (combates, viajes largos, etc...) la cantidad de bebida se incrementa en un 50% (es decir, la cantidad en litros es = PG x 1,5)

Nota: El asno del desierto y el cua-ha sólo requieren la mitad del agua teóricamente calculada.

### EFFECTOS DE LA FALTA DE AGUA

Después de 18 + CON/2 horas sin agua, un personajes duplica sus pérdidas de fatiga. La pérdida de fatiga no se recupera hasta que se ingiera agua. Además, cada 18 + CON/2 horas adicionales sin comer producen la pérdida de 1D3 puntos de golpe generales (sólo recuperables de manera natural)

El número de D3 puntos de golpe perdidos es:

$$D3 = [ \text{Horas sin beber} / (18 + \text{CON}/2) ] - 1$$

VALOR DE CON	DUPLICA PÉRDIDA DE FATIGA	TASA DE DAÑO MEDIO
8 (7)	A las 22 horas	2 puntos cada 22 horas adicionales
10 (9)	A las 23 horas	2 puntos cada 23 horas adicionales
12 (11)	A las 24 horas	2 puntos cada 24 horas adicionales
14 (13)	A las 25 horas	2 puntos cada 25 horas adicionales
16 (15)	A las 26 horas	2 puntos cada 26 horas adicionales
18 (17)	A las 27 horas	2 puntos cada 27 horas adicionales
20 (19)	A las 28 horas	2 puntos cada 28 horas adicionales
22 (21)	A las 29 horas	2 puntos cada 29 horas adicionales
24 (23)	A las 30 horas	2 puntos cada 30 horas adicionales

De nuevo, para evitar complicaciones puede usarse un valor de 24 horas (1 día) para iniciar la pérdida doble de fatiga y, cada días adicional se aplica una pérdida de 2 puntos de golpe generales.







## Armaduras para caballos

NOMBRE	PA	Precio x CAR	Tipo #	TAM 21-25	TAM 26-30	TAM 31-35	TAM 36-40	TAM 41-45	TAM 46-50
Bardas ligeras	2	20 mp	completa	5,6 (2,8)	6,4 (3,2)	7,2 (2,4)	8 (2,7)	8,8 (2,2)	9,6 (2,4)
			b. corta	2,8 (1,4)	3,2 (1,6)	3,6 (1,2)	4 (1,3)	4,4 (1,1)	4,8 (1,2)
			b. larga	4,2 (2,1)	4,8 (2,4)	5,4 (1,8)	6 (2)	6,6 (1,7)	7,2 (1,8)
Bardas ligeras acolchadas	3	20 mp	completa	9,6 (4,8)	11,2 (5,6)	12,4 (4,1)	13,6 (4,5)	15,2 (3,8)	16,8 (4,2)
			b. corta	4,8 (2,4)	5,6 (2,8)	6,2 (2,1)	6,8 (2,3)	7,6 (1,9)	8,4 (2,1)
			b. larga	7,2 (3,6)	8,4 (4,2)	9,3 (3,1)	10,2 (3,4)	11,4 (2,9)	12,6 (3,2)
Bardas de anillas	5	110 mp	completa	11,2 (5,6)	12,8 (6,4)	14,4 (4,8)	16,0 (5,3)	17,6 (4,4)	19,2 (4,8)
			b. corta	5,6 (2,8)	6,4 (3,2)	7,2 (2,4)	8,0 (2,7)	8,8 (2,2)	9,6 (2,4)
			b. larga	8,4 (4,2)	9,6 (4,8)	10,8 (3,6)	12,0 (4)	13,2 (3,3)	14,4 (3,6)
Bardas de anillas acolchadas	6	87 mp	completa	15,2 (7,6)	17,6 (8,8)	19,6 (6,5)	21,6 (7,2)	24,0 (6)	26,4 (6,6)
			b. corta	7,6 (3,8)	8,8 (4,4)	9,8 (3,3)	10,8 (3,6)	12,0 (3)	13,2 (3,3)
			b. larga	11,4 (5,7)	13,2 (6,6)	14,7 (4,9)	16,2 (5,4)	18,0 (4,5)	19,8 (5)
Mallas	7	240 mp	completa	22,4 (11,2)	25,6 (12,8)	28,8 (9,6)	32 (10,7)	35,2 (8,8)	38,4 (9,6)
			b. corta	11,2 (5,6)	12,8 (6,4)	14,4 (4,8)	16 (5,3)	17,6 (4,4)	19,2 (4,8)
			b. larga	16,8 (8,4)	19,2 (9,6)	21,6 (7,2)	24 (8)	26,4 (6,6)	28,8 (7,2)
Mallas acolchadas	8	207 mp	completa	26,4 (13,2)	30,4 (15,2)	34 (11,3)	37,6 (12,5)	41,6 (10,4)	45,6 (11,4)
			b. corta	13,2 (6,6)	15,2 (7,6)	17 (5,7)	18,8 (6,3)	20,8 (5,2)	22,8 (5,7)
			b. larga	19,8 (9,9)	22,8 (11,4)	25,5 (8,5)	28,2 (9,4)	31,2 (7,8)	34,2 (8,6)
De campaña *	8	270 mp	típica	21 (10,5)	24 (12)	27 (9)	30 (10)	33 (8,3)	36 (9)

# Tipos (ninguna de las armaduras típicas protege un 100% o 10/10 de las localizaciones):

(8/10) Completa = Protege cabeza, cuartos traseros, cuartos delanteros, y la mitad superior de las patas.

(4/10) Barda corta = Protege cuartos traseros y delanteros.

(6/10) Barda larga = Protege cuartos traseros, cuartos delanteros, y la mitad superior de las extremidades.

\* es la única armadura NO blanda. Suele consistir en un casco, un cuello de piezas articuladas, protección para los cuartos delanteros (pecho, hombros y cuello) y protección para los cuartos traseros. Cubre en total 6/10.





Nota importante: en la CAR por TAM se indica primero el peso para humanos sobre el cual se calcula el precio multiplicando monedas de plata por CAR. Seguidamente y entre paréntesis se indica un peso inferior que corresponde al ajuste de CAR en función del TAM de animal (es decir, lo que pesa realmente para el caballo).

**FRACCIÓN DE *CAR* POR LOCALIZACIÓN**

Pata Trasera Derecha	1/10
Pata Trasera Izquierda	1/10

Cuartos Traseros	2/10
------------------	------

Cuartos Delanteros	2/10
--------------------	------

Pata Delantera Derecha	1/10
Pata Delantera Izquierda	1/10

Cabeza	2/10
--------	------





## CAMELLO ó CAMELLO BACTRIANO (*Camelus bactrianus*)

Mamífero del orden de los artiodáctilos (animales de pezuña hendida, es decir, con dedos pares), herbívoro y rumiante. Tiene una altura hasta la cruz de alrededor de 1,80 metros y un peso que varía entre 500 y 700 kilogramos. De aspecto pesado, con patas cortas en proporción al cuerpo, el cual es de color pardo y está cubierto de un largo pelaje espeso que puede llegar hasta el suelo, su característica más llamativa son las dos gibas de hasta 35 cm. Puede utilizarse como animal de monta aunque resulta especialmente útil como animal de carga. Tiene hábitos gregarios.

CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	3D6+34	45-46	Movimiento	3 m / MR
CON	2D6+13	20	MR-DES	3
TAM	3D6+30	40-41	MR-TAM	0
INT	3	3	P.vida	30
PER	3D6	10-11	P. fatiga	66
DES	2D6+3	10	CAMELLO MACHO	

CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	3D6+30	41-42	Movimiento	3 m / MR
CON	2D6+13	20	MR-DES	3
TAM	3D6+26	36-37	MR-TAM	0
INT	3	3	P.vida	28
PER	3D6	10-11	P. fatiga	62
DES	2D6+3	10	CAMELLO HEMBRA	

MACHO Y HEMBRA	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 8 ( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 8 ( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 12 ( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 12 ( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 8 ( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 8 ( )
Cabeza	17-20	19-20	3 / 10 ( )

**Armadura:** Piel algo gruesa con un valor de 3 PA.

Armas en combate	MR	%	Daño
Patada	6	50	1D8 + 4D6
Mordisco	6	25	1D6 + 4D6

El camello cuenta con un ataque por asalto. El mordisco solo suele utilizarse durante las violentas peleas que suceden entre machos durante las épocas de apareamiento. Hay que hacer notar que, dentro de los rumiantes, el camello es que tiene una mayor apertura bucal.

**Hábitat:** Estepas y zonas desérticas (preferentemente frías pero también cálidas). Se distribuyen por Asia Central.







### Curiosidades:

- Poseen pelo largo durante todo el invierno pero lo mudan en verano.
- Sus dos gibas son reservas de grasa y están erguidas cuando se encuentran al máximo mientras que se inclinan hacia alguno de los lados cuando el animal ayuna.
- Cierra las fosas nasales a voluntad para reducir la pérdida de vapor de agua y para evitar la entrada de arena.
- Su labio superior está hendido lo que les permite arrancar ramas espinosas.
- La gestación dura 390 días tras los cuales nace una sola cría de 25-50 kilogramos.

### Capacidades y Habilidades:

- En el centro de Asia un camello vale 8 yaks, 9 caballos o 45 carneros, pues es capaz de cargar 300 Kg y de atravesar puertos nevados y de resistir temperaturas de 50 °C en verano y -25°C en invierno. Incluso en terreno escarpado son capaces de viajar con seguridad recorriendo 200 kilómetros en 9 o 10 días.
- Resisten un mes sin beber cuando la alimentación es rica en agua.
- Se alimenta de pastos duros, plantas espinosas, e incluso vegetación con alto contenido en sales. Si está muy hambriento, puede comerse las correas de cuero de la montura, pieles de animales e incluso carne y pescado.

**Habilidades:** Otear 25% Olfato 35% Escuchar 20 %



### Ambientación:

- Diferentes culturas han obtenido beneficios a partir del camello, utilizándolo como animal de monta, de carga, para trabajos en campo y obteniendo diferentes materias primas desde lana para abrigos, carne y piel hasta leche, e incluso sus excrementos se han empleado como combustible. Con el pelo se confeccionan cuerdas y pinceles.
- Su lana es cálida, suave y muy apreciada (tanto como para pasar las noches vigilando a los animales para evitar robos).
- Una hembra produce de media 6 litros de leche al día.
- Es más dócil y manso que el dromedario, ya que se deja conducir y atar sin oponer resistencia.
- Es muy asustadizo: basta que una liebre se le cruce en el camino para hacerlo huir aterrorizado.





- Hay bactrianos que se utilizan como animales de monta y otros que se destinan al transporte de carga. Los primeros son más esbeltos que los segundos, que se destacan por ser corpulentos y macizos.
- Un camello de 300 a 500 kilogramos consume 10 a 20 kg de materia vegetal fresca al día (la mitad en peso seco). No es mucho si se tiene en cuenta el tamaño del animal. Si el camello trabaja necesita 30 a 50 kilogramos de materia vegetal fresca diaria.

## DROMEDARIO (*Camelus dromedarius*)

Mamífero del orden de los artiodáctilos (animales de pezuña hendida, es decir, con dedos pares), herbívoro y rumiante. Similar al camello, tiene una altura hasta la cruz de alrededor de 1,80 metros y un peso que varía entre 400 y 600 kilogramos. Su aspecto es algo más esbelto que el del camello bactriano y carece del pelaje tan espeso que caracteriza a dicho animal. Además, posee una sola giba. Puede utilizarse tanto como animal de monta como de carga. Tiene hábitos gregarios.

CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+34	41	Movimiento	4 m / MR
CON	2D6+20	27	MR-DES	3
TAM	2D6+30	37	MR-TAM	0
INT	3	3	P.vida	32
PER	3D6	10-11	P. fatiga	68
DES	2D6+3	10	DROMEDARIO MACHO	

CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	2D6+30	37	Movimiento	4 m / MR
CON	2D6+20	27	MR-DES	3
TAM	2D6+26	33	MR-TAM	0
INT	3	3	P.vida	28
PER	3D6	10-11	P. fatiga	62
DES	2D6+3	10	DROMEDARIO HEMBRA	

MACHO	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 9 ( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 9 ( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 14 ( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 14 ( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 9 ( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 9 ( )
Cabeza	17-20	19-20	3 / 11 ( )

**Armadura:** Piel algo gruesa con un valor de 3 PA.

Armas en combate	MR	%	Daño
Patada	6	50	1D8 + 4D6
Mordisco	6	25	1D6 + 4D6





El dromedario cuenta con un ataque por asalto. Al igual que en el caso del camello, el mordisco solo suele utilizarse durante las violentas peleas que suceden entre machos durante las épocas de apareamiento.

**Hábitat:** Desiertos cálidos y subdesiertos. Distribuido por gran parte de África y algo de Asia Central. Asilvestrado en Australia.

#### Curiosidades:

- Su giba que pesa 15 kilogramos, disminuye en tamaño y volumen en periodos de carencia. La reserva de la giba aporta no sólo lípidos sino también agua por combinación del hidrógeno de los lípidos y del oxígeno del aire inspirado.
- Cierra las fosas nasales a voluntad para reducir la pérdida de vapor de agua y para evitar la entrada de arena.
- Su labio superior está hendido lo que les permite arrancar ramas espinosas.
- La gestación dura 390 días tras los cuales nace una sola cría de 25-50 kilogramos.
- Puede beber 100 litros en 10 minutos cuando tras larga sequía encuentra agua.

#### Capacidades y Habilidades:

- Es muy resistente a la deshidratación pudiendo perder un 20% de su peso corporal en agua sin experimentar trastornos físicos (con un 10% de pérdida el hombre ya sufre graves consecuencias y al pasar del 12% la muerte es segura).
- Soporta que su temperatura corporal varíe entre los 34 °C y los 41 °C entre la noche y el día.
- Puede viajar por el ardiente desierto cargando 100 kilogramos y resiste un mes sin beber agua.
- Sus patas están equipadas con cojinetes elásticos que impiden hundirse en la arena por lo que puede desplazarse a velocidad normal en dicho terreno. Sin embargo, se producen heridas en los cojinetes si un dromedario camina sobre terreno pedregoso.
- Necesita relativamente poco alimento, además, es capaz de sacar buen rendimiento a partir de casi cualquier vegetación consumida, desde hierba seca a plantas espinosas, ramas leñosas e incluso vegetación con alto contenido en sales. Son capaces de detectar las plantas anuales que germinan en el desierto y desplazarse grandes distancias en su busca.
- Al paso puede cubrir unos 30-40 km al día a una velocidad de 3,5 km/h. Al galope alcanza los 25 km/h pero no puede mantener esa velocidad durante demasiado tiempo.

<b>Habilidades:</b> Otear	25%	Olfato	35%	Escuchar	20 %
---------------------------	-----	--------	-----	----------	------

#### Ambientación:

- Se ha utilizando como animal de monta y de carga. Del dromedario se aprovecha la piel para hacer utensilios de cuero, la carne y leche para alimentación y sus excrementos como combustible.
- Una hembra produce de media 6 litros de leche al día.
- En base a la dentadura puede determinarse la edad de un dromedario hasta aproximadamente los 7 años (por encima de esa edad es más complicado hacer estimaciones).







## ALTICAMELLO (*Aepycamelus* sp. = *Alticamelus* sp.)

Casi seguro se corresponde con el animal descrito en “Glorantha El Mundo y sus habitantes”. Se le considera el antecesor de los Camélidos actuales (tanto camellos como llamas). Su altura hasta la cruz era similar a la de los dromedarios actuales pero su cuello era bastante más largo por lo que podía llegar a alcanzar una altura total de 4 metros (los dromedarios actuales se quedan en los 3,5 m). Seguramente eran más delgados que los camellos y más veloces. Habitó América del Norte hace unos 20 millones de años.

En cuanto a valores de juego, los publicados parecen correctos con pocas salvedades: los principales errores son concederles un mov de 10, pues como mucho llegarían al mov 6 y considerar como uno de sus ataques “Encabritar” lo cual resulta falso; por otro lado su INT de 4 parece sobreestimar a este grupo de animales por lo que INT 3 resultaría más correcto; también parece algo excesiva su armadura que en lugar de 4 debería ser de 3 PA, aunque ese ya es un matiz que carece de demasiada importancia.



CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	3D6+24	35-36	Movimiento	6 m / MR
CON	2D6+9	16	MR-DES	3
TAM	3D6+30	40-41	MR-TAM	0
INT	3	3	P.vida	29
PER	3D6	10-11	P. fatiga	51
DES	2D6+3	10	ALTICAMELLO MACHO	

CARACTERÍSTICA	VALOR		MODIFICADOR	VALOR
FUE	3D6+18	29-30	Movimiento	6 m / MR
CON	2D6+9	16	MR-DES	3
TAM	3D6+24	36-37	MR-TAM	0
INT	3	3	P.vida	26
PER	3D6	10-11	P. fatiga	46
DES	2D6+3	10	ALTICAMELLO HEMBRA	

MACHO	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 8 ( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 8 ( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 12 ( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 12 ( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 8 ( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 8 ( )
Cabeza	17-20	19-20	3 / 10 ( )

**Armadura:** Piel algo gruesa con un valor de 3 PA.





Armas en combate	MR	%	Daño
Patada	6	50	1D8 + 4D6
Mordisco	6	25	1D6 + 4D6

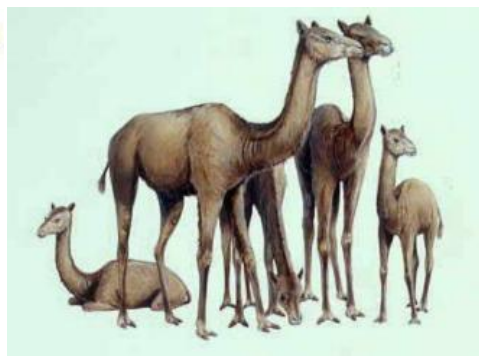
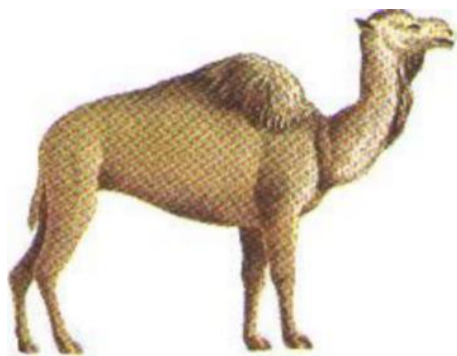
El alticamello cuenta con un ataque por asalto. El mordisco solo suele utilizarse durante las violentas peleas que suceden entre machos durante las épocas de apareamiento.

**Habilidades:** Otear 25% Olfato 35% Escuchar 20 %

## OTROS CAMÉLIDOS

Otros animales del grupo de los camellos podrían resultar interesantes para ambientación en partidas que se desarrollen en mundos fantásticos.

Los más destacables son seguramente el *Megacamelus* que vivió en el Mioceno y que llegaba a pesar una tonelada (un TAM medio de 44-45) y el *Gigantocamelus* de talla aún mayor (seguramente con más de 4 metros de altura hasta la cruz y pesando alrededor de 3 toneladas; TAM 52-53) que vivió durante el Pleistoceno y que llegó a convivir con los primeros seres humanos. Estos animales seguramente ya estaban bastante bien adaptados a la vida en zonas áridas.











# Felinos, Generalidades.

Dentro del reino animal probablemente podamos considerar a este grupo como a las mejores “maquinas de matar” sobre la tierra (no en el medio acuático). En su evolución, los felinos han adaptado todos sus dientes en forma de cuchillas afiladas que no disponen de superficies trituradoras (para masticar deben poner de lado la cabeza y utilizar conjuntamente la lengua rasposa junto con las muelas carniceras). Sólo poseen un molar en cada mandíbula y el resto de piezas bucales actúan como “tijeras”.

Sus ojos tienen orientación anterior que les proporciona visión binocular.

En general, todos los felinos poseen gran habilidad para esconderse y deslizarse en silencio. Poseen garras retráctiles que pueden “esconder” tanto para protegerlas como para desplazarse de modo silencioso. Dichas garras también resultan armas temibles.

Los felinos también son hábiles a la hora de trepar y, la mayoría son capaces de realizar tremendos saltos. Sus sentidos están bien desarrollados para la caza, actividad que suele realizarse mediante emboscada y acecho, terminando la captura con salto súbito.

## SUS ARMAS (regla opcional)

Las armas principales de los felinos son su mordisco, sus garras y el rasgado. El daño base de estas “armas” depende del TAM del felino. Las especies más grandes poseen colmillos mayores en sus mandíbulas, garras de mayor longitud, etc. La siguiente tabla resume los daños.

### **MORDISCO**

<b>TAM</b>							
<b>Tipo de criatura-</b>	<b>de 10</b>	<b>- de 20</b>	<b>-de 30</b>	<b>-de 40</b>	<b>-de 50</b>	<b>-de 60</b>	<b>...</b>
Félido	1D6	1D8	1D10	2D6	3D6	4D6	5D6

### **GARRAS**

<b>TAM</b>							
<b>Tipo de criatura-</b>	<b>de 10</b>	<b>- de 20</b>	<b>- de 30</b>	<b>-de 40</b>	<b>-de 50</b>	<b>-de 60</b>	<b>...</b>
Félido	1D4	1D6	1D8	1D10	2D6	3D6	4D6

El daño de Rasgado corresponde al doble de dados del ataque de Garras.

Esto es aplicable tanto para distintas especies, como para diferentes individuos dentro de una misma especie. Puede que un tigre joven (FUE 18 TAM 18) cause con sus garras un daño de 1D4 + 1D6 mientras que su madre (FUE 33 TAM 26) cause 1D6 + 3D6.

Todos los felinos añaden el modificador de daño de forma normal a sus ataques.

Estas tablas no son aplicables al mordisco del Tigre dientes de sable pues sus caninos no se encuentran en la misma proporción con el resto del cuerpo que en el caso de otros felinos.

## LOCALIZACIONES DE GOLPE

	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PG respecto al total
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	0,25
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	0,25
Cuartos Traseros	05-07	05-09	0,40
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	0,40
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	0,25
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	0,25
Cabeza	17-20	19-20	0,33





## RAZONES PARA EL ENFRENTAMIENTO CON AVENTUREROS

La mayoría de grandes felinos suele sentir rechazo hacia el hombre y se limita a no entablar contacto con él, de manera que los encuentros no suelen resolverse con combate sino con huida del felino. No obstante, ciertas circunstancias llevan al enfrentamiento directo. Algunos de estos posibles casos son:

- el animal está herido (no puede cazar de manera habitual y decide probar con presas aparentemente más sencillas de alcanzar como el hombre).
- el animal está enfermo o realmente hambriento (intenta un ataque a la desesperada).
- el animal está siendo cazado y reacciona a la defensiva.
- el animal intenta defender a sus crías.
- el animal está cazando a los jugadores o a sus monturas (casos raros y sólo aplicables a tigres, tigres dientes de sable y ciertos leones).

Excepto en el último caso, lo normal es que el animal luche con sus garras e intente huir. Si no puede o no quiere huir (porque intenta defender a sus crías), luchará empleando también el mordisco y el rasgado.

## GRANDES FELINOS POTENCIALMENTE PELIGROSOS PARA EL HOMBRE

Jaguar

León

Leopardo

Pantera

Puma

Tigre

Tigre Dientes de Sable

**JAGUAR**

(*Panthera onca*)

**LEOPARDO**

(*Panthera pardus*)

**PANTERA NEGRA**

(*Panthera pardus*)

## GENERALIDADES

Longitud sin cola: 100 – 191 cm

Altura hasta los hombros: 65 – 75 cm

Peso: 40 a 150 Kg

Animal de hábitos solitarios que se encuentra principalmente en zonas boscosas (selva y sabana). Su alimentación es variada, desde cérvidos a roedores, pasando por peces, tortugas e incluso caimanes.

Son excelentes trepando a los árboles y también son buenos nadadores. Tienen buena vista en penumbra y tanto oído como olfato desarrollados.

## REPRODUCCIÓN

Se reproducen durante todo el año. El número de crías es de 1D4 que llegan a permanecer 2 años bajo la protección de la madre.





## CURIOSIDADES

La pantera negra es una forma melánica del leopardo. Se trata de una variación genética como puede ser la aparición de individuos albinos.

Todas las especies del género *Panthera* poseen clavícula al igual que los primates, lo que les permite “abrazar” a sus presas.

## HABILIDADES

Trepar 80, Nadar 40, Escondarse 80, Deslizarse en Silencio 90, Saltar 70, Escuchar 50, Otear 50, Oler 60

## CAZA

Cazan al acecho e incluso preparando emboscadas en las zonas que conocen como “de paso” de presas.

Saltan sobre sus presas, atacan por un lado, entrelazan las patas delanteras de la víctima para intentar hacerla caer y, acto seguido muerden en la nuca (buscan la base del cráneo tratando de alcanzar el cerebro).

La muerte suele llegar por la caída (rotura del cuello) o por el daño del mordisco.

## COMBATE

### CONTRA PRESAS “HABITUALES”

- 1 Saltan sobre la presa (tirada de saltar o es probable que la presa escape).
- 2 Utilizan las Garras intentando derribar a la víctima (daño sobre cuartos o patas).  
Ambas Garras      MR 7      50% + 20% por sorpresa
- 3 Si la presa cae, dirigen un mordisco a la cabeza (apuntan a la localización).  
Mordisco      MR 10      15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.
- 4 Si la presa aún no a muerto utilizan el Rasgado y el mordisco (buscando la cabeza).  
Rasgado      MR 7      80% + 20% blanco caído  
Mordisco      MR 10      15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

La presa puede escapar si se falla el salto y si el ataque de garras no consigue derribarla. En este último caso también puede que intente defenderse. Si la presa no ha caído con el primer ataque, seguirá intentando derribarla con las garras.

### CONTRA HUMANOS O SIMILARES

En general emplean una estrategia defensiva, utilizando el ataque de garras e intentando huir.

En casos concretos en los que no es posible la huida, el animal salta sobre la presa intentando alcanzar con sus dientes la cabeza o el cuello. Se trata, en este caso, de un desesperado ataque de Empujón Intencionado:

- Empujón      MR 7      FUE+TAM contra TAM+DES
- Si consigue éxito:empujón      tirar DESx5 es necesario para evitar caer







Éxito especial: empujón tirar DESx5 es necesario para evitar caer (si cae: 1D6 daño al azar)

Éxito crítico: empujón cae automáticamente y pierde las armas no “fijadas” al cuerpo

Una vez el enemigo ha sido derribado intentan el letal mordisco dirigido al cuello (cabeza).

Mordisco MR 10 15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

En los sucesivos asaltos impiden levantarse al enemigo mediante las garras y continúan intentando morder en el cuello.

Ambas Garras MR 7 50% + 20% blanco caído

Mordisco MR 10 15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

**LEÓN** (*Panthera leo*)

## GENERALIDADES

Longitud sin cola: 170 – 260 cm

Altura hasta los hombros: 75 - 100 cm

Peso machos: 150 a 240 Kg

Peso hembras: 120 a 185 Kg

Se encuentra principalmente en zonas de sabana (tanto boscosa como herbácea o arenosa).

Único felino de hábitos sociales. Forma grupos poco jerarquizados, caracterizados por la igualdad entre componentes (ya que generalmente les unen vínculos estrechos). Sólo se observa cierta jerarquización durante la alimentación y es debido a la mayor o menor fuerza corporal (los machos apartan a las hembras). La manada está constituida por varias hembras emparentadas que nunca dejan el grupo y por 1 a 6 machos emparentados entre sí pero no con las hembras. El grupo de machos cambia cada 2 o 3 años. Las hembras se encargan generalmente de la caza y los machos de la defensa del territorio (aunque también cazan ocasionalmente).

Su alimentación incluye varios animales de gran tamaño como cebras, ñues, búfalos, etc..., pero en muchas ocasiones se alimentan de carroña o de animales menores (gacelas, impalas, facoceros, etc...).

## REPRODUCCIÓN

Se reproducen durante todo el año. El número de crías es de 1D6. Al año pueden cazar en compañía de la manada y a los 2 años son capaces de cazar en solitario. Un 20% de las crías no alcanza la edad adulta.

## CURIOSIDADES

Temen al calor y a los parásitos. Dedicar al menos 20 horas al día para descansar a la sombra.

Alcanzan velocidades en carrera de 58 Km/h.

Sus colmillos alcanzan fácilmente 6 cm de longitud.

Todas las especies del género *Panthera* poseen clavícula al igual que los primates, lo que les permite “abrazar” a sus presas.





# HABILIDADES

Trepar 50, Escondarse 60, Deslizarse en Silencio 70, Saltar 50, Escuchar 40, Otear 50, Oler 50

## CAZA

Sólo 1 de cada 4 ataques tiene éxito.

La leona caza en solitario o en grupo (a menudo en parejas porque obtienen más proporción de comida que con grupos mayores). La táctica suele consistir en que una o varias asustan a las presas mientras que otras leonas las acechan a escondidas. Generalmente una leona experimentada se encarga de asfixiar a las grandes presas mientras que el resto de la manada ataca para debilitarlas.

El león caza sólo al alba o por la noche. Se acerca cautelosamente hasta situarse a unos 30 metros de distancia y, entonces, carga proyectando violentamente a la presa contra el suelo usando la fuerza de todo su peso contra ella. La muerte llega por rotura de huesos con la caída o por el Mordisco que secciona traquea o esófago.

## COMBATE

### CONTRA PRESAS "HABITUALES"

- 1 Saltan sobre la presa (tirada de saltar o es probable que la presa escape).
- 2 Utilizan las Garras intentando derribar a la víctima (daño sobre cuartos o patas).  

Ambas Garras	MR 5	50% + 20% por sorpresa
--------------	------	------------------------
- 3 Si la presa cae, dirigen un mordisco a la cabeza (apuntan a la localización).  

Mordisco	MR 10	20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.
----------	-------	---
- 4 Si la presa aún no a muerto utilizan el Rasgado y el mordisco (buscando la cabeza).  

Rasgado	MR 5	80% + 20% blanco caído
Mordisco	MR 10	20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

La presa puede escapar si se falla el salto y si el ataque de garras no consigue derribarla. En este último caso también puede que intente defenderse. Si la presa no ha caído con el primer ataque, seguirá intentando derribarla con las garras.

Si varias leonas sujetan a la presa lo suficiente (suma de FUE de leonas es mayor que FUEx2 de la presa), la más experimentada dirige un mordisco contra la cabeza cerrando el hocico de la víctima con su propia boca, con lo que comienzan a aplicarse reglas de asfixia.

### CONTRA HUMANOS O SIMILARES

En general emplean una estrategia defensiva, utilizando el ataque de garras e intentando huir.

En casos concretos en los que no es posible la huida, el animal salta sobre la presa intentando alcanzar con sus dientes la cabeza o el cuello. Se trata, en este caso, de un desesperado ataque de Empujón Intencionado:

- |         |      |                        |
|---------|------|------------------------|
| Empujón | MR 5 | FUE+TAM contra TAM+DES |
|---------|------|------------------------|
- Si consigue éxito:empujón      tirar DESx5 es necesario para evitar caer





Éxito especial: empujón tirar DESx5 es necesario para evitar caer (si cae: 1D6 daño al azar)

Éxito crítico: empujón cae automáticamente y pierde las armas no “fijadas” al cuerpo

Una vez el enemigo ha sido derribado intentan el letal mordisco dirigido al cuello (cabeza).

Mordisco MR 10 20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

En los sucesivos asaltos impiden levantarse al enemigo mediante las garras y continúan intentando morder en el cuello.

Ambas Garras MR 5 50% + 20% blanco caído

Mordisco MR 10 20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

## EL DEVASTADOR ATAQUE DEL LEÓN MACHO

1 Saltan sobre la presa (tirada de saltar o es probable que la presa escape).

2 Empujón MR 5 FUE+TAM contra TAM+DES

Este empujón intenta tumbar a la presa por la violencia del golpe (no lanzarla hacia atrás).

Si consigue éxito: empujón tirar DESx5 es necesario para evitar caer

si cae: FUE+TAM – TAM de víctima cuenta como daño para calcular el empujón.

Cada 25 puntos de daño por empujón suponen 1D6 puntos de daño al azar.

Éxito especial: empujón tirar DESx5 es necesario para evitar caer

si cae: FUE+TAM cuenta como daño para calcular el empujón.

Cada 25 puntos de daño por empujón suponen 1D6 puntos de daño al azar.

Éxito crítico: empujón cae automáticamente.

siempre: FUE+TAM cuenta como daño para calcular el empujón.

Cada 25 puntos de daño por empujón suponen 1D6 puntos de daño al azar.

3 Una vez el enemigo ha sido derribado intentan el letal mordisco dirigido al cuello (cabeza).

Mordisco MR 10 15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

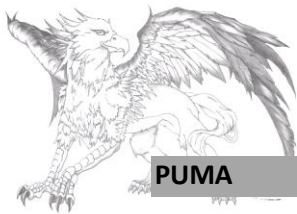
En los sucesivos asaltos impiden levantarse al enemigo mediante las garras y continúan intentando morder en el cuello.

Ambas Garras MR 5 50% + 20% blanco caído

Mordisco MR 10 20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.







**PUMA**

(*Felis concolor*)

## GENERALIDADES

Longitud sin cola: 100 – 195 cm

Peso machos: 67 a 103 Kg

Peso hembras: 36 a 60 Kg

Se encuentra en zonas con cierta vegetación que permita el acecho.

Animal de hábitos solitarios. Su alimentación consta principalmente de cérvidos pero también incluye ocasionalmente a mamíferos más pequeños.

Son capaces de nadar y trepar con facilidad. También destacan por su gran capacidad de salto.

## REPRODUCCIÓN

Se reproducen durante todo el año. El número de crías es de 1D6. Las crías llegan a permanecer hasta 2 años con la madre.

## CURIOSIDADES

No rugen y ronronean como los gatos.

Sienten un miedo exagerado por los perros (el ladrido de cualquier ejemplar minúsculo de perro puede hacer que un puma enorme salga huyendo y busque refugio en lo alto del árbol más cercano).

Alcanzan velocidades en carrera de 80 Km/h.

Sólo atacan al hombre cuando están heridos, enfermos (rabia) o defendiendo a los cachorros.

## HABILIDADES

Trepar 80, Nadar 40, Escondarse 90, Deslizarse en Silencio 90, Saltar 90, Escuchar 50, Otear 50, Oler 25, Esquivar 45

## CAZA

No caza realmente al acecho, camina por la noche localizando presas. Se esconde y desliza en silencio hasta situarse a pocos metros de la víctima. Entonces lanza su ataque a 80 Km/h que suele ser fulminante.

En ciertos casos la furia del ataque es tal que si no logra alcanzar a su víctima puede terminar golpeándose accidentalmente con árboles o rocas del terreno.

Para cazar presas relativamente grandes, el puma intenta o atacar de costado provocando la rotura del cuello de la víctima, o atacar con su mordisco intentando seccionar la carótida (en el cuello).

## COMBATE

### CONTRA PRESAS “HABITUALES”

- 1 Saltan sobre la presa (tirada de saltar o es probable que la presa escape). Una pifia significa un daño de 2D6 en una localización determinada al azar.
- 2 Utilizan una garra para sujetar a la presa.  
Garra MR 7 50% + 20% por sorpresa
- 3 Si la garra golpea con éxito, dirigen un mordisco a la cabeza (apuntan a la localización).





	Mordisco	MR 10	15% + 10% por apuntar.
4	Si la presa aún no a muerto utilizan el Rasgado y el mordisco (buscando la cabeza).		
	Rasgado	MR 7	80%
	Mordisco	MR 10	15% + 10% por apuntar.

La presa puede escapar si se falla el salto y si el ataque de garra no causa suficiente daño. En este último caso también puede que intente defenderse. Si la presa no ha caído con el primer ataque, seguirá intentando sujetarla con las garras.

## CONTRA HUMANOS O SIMILARES

En general emplean una estrategia defensiva, utilizando el ataque de garra e intentando huir.

En casos concretos en los que no es posible la huida, el animal salta sobre la presa intentando alcanzar con sus dientes la cabeza o el cuello. Se trata, en este caso, de un desesperado ataque de Empujón Intencionado:

Empujón	MR 7	FUE+TAM contra TAM+DES
Si consigue éxito:empujón	tirar DESx5 es necesario para evitar caer	
Éxito especial: empujón	tirar DESx5 es necesario para evitar caer (si cae: 1D6 daño al azar)	
Éxito crítico:	empujón	cae automáticamente y pierde las armas no "fijadas" al cuerpo

Una vez el enemigo ha sido derribado intentan el letal mordisco dirigido al cuello (cabeza).

Mordisco	MR 10	15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.
----------	-------	---

En los sucesivos asaltos impiden levantarse al enemigo mediante las garras y continúan intentando morder en el cuello.

Ambas Garras	MR 7	50% + 20% blanco caído
--------------	------	------------------------

Mordisco	MR 10	15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.
----------	-------	---





**TIGRE**

(*Phantera tigris*)

## GENERALIDADES

Longitud sin cola: 140 – 180 cm

Altura hasta los hombros: 75 - 100 cm

Peso machos: 180 a 300 Kg

Peso hembras: 100 a 160 Kg

Se encuentra en zonas boscosas.

Animal de hábitos solitarios. Su alimentación consta principalmente de cérvidos y bóvidos pero también incluye cocodrilos, pitones o incluso ranas (cuando falta el alimento). Resulta ser buen pescador.

Se encuentra más adaptado para el salto que para la carrera. Llega a saltar 4 metros de longitud (10 metros si el terreno está algo inclinado) y puede superara obstáculos de 1,80 metros de altura.

Son excelentes nadadores (llegan a recorrer varios kilómetros a nado) pero malos trepadores.

## REPRODUCCIÓN

Se reproducen en invierno. El número de crías es de 1D4. Las crías llegan a permanecer hasta 2 años con la madre. Los componentes de una misma camada se reconocen de adultos.

## CURIOSIDADES

Un 1% de estos felinos siente verdadera predilección por la carne humana.

Una creencia popular dice que una persona que lleve una máscara con ojos pintados y colocada en la espalda nunca es emboscada por un tigre en el bosque.

El tigre posee la zarpa más larga de todos los félidos (garras de varios centímetros).

Los colmillos del tigre miden unos 7,5 cm de longitud.

Todas las especies del género *Panthera* poseen clavícula al igual que los primates, lo que les permite “abrazar” a sus presas.

Existe una rara variable de tigre con pelaje blanco, pupilas rosas, iris azul acero y bandas negras o gris tostadas.

## HABILIDADES

Trepar 30, Nadar 80, Escondarse 80, Deslizarse en Silencio 80, Saltar 50, Escuchar 50, Otear 50, Oler 25, Esquivar 40

## CAZA

Sale de caza en el crepúsculo. Caza en solitario y un 95% de sus tentativas de caza no dan resultado.

Se acerca a sus presas acechando hasta situarse a unos 10 metros de distancia. Una vez en posición evalúa a su presa y, si decide que puede obtener beneficio, salta sobre ella. Cuando falla el primer ataque no suele perseguir.

Cuando caza presas pequeñas morder en el cuello para romperlo a la vez que utiliza sus garras.







En el caso de presas mayores, su táctica consiste en destrozarse el cuello de un mordisco (la víctima muere asfixiada por el daño en esófago y traquea).

## COMBATE

- 1 Saltan sobre la presa (tirada de saltar o es probable que la presa escape).
- 2 Utilizan las Garras intentando derribar a la víctima (daño sobre cuartos o patas).

Ambas Garras MR 5 50% + 20% por sorpresa

- 3 Si la presa cae, dirigen un mordisco a la cabeza (apuntan a la localización).

Mordisco MR 10 15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

- 4 Si la presa aún no a muerto utilizan el Rasgado y el mordisco (buscando la cabeza).

Rasgado MR 5 80% + 20% blanco caído

Mordisco MR 10 15% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

La presa puede escapar si se falla el salto y si el ataque de garras no consigue derribarla. En este último caso también puede que intente defenderse. Si la presa no ha caído con el primer ataque, seguirá intentando derribarla con las garras.

## CONTRA HUMANOS O SIMILARES

En general emplean una estrategia defensiva, utilizando el ataque de garra e intentando huir.

En casos concretos en los que no es posible la huida, el animal salta sobre la presa intentando alcanzar con sus dientes la cabeza o el cuello. Se trata, en este caso, de un desesperado ataque de Empujón Intencionado:

Empujón MR 5 FUE+TAM contra TAM+DES

Si consigue éxito:empujón tirar DESx5 es necesario para evitar caer

Éxito especial: empujón tirar DESx5 es necesario para evitar caer (si cae: 1D6 daño al azar)

Éxito crítico: empujón cae automáticamente y pierde las armas no "fijadas" al cuerpo

Una vez el enemigo ha sido derribado intentan el letal mordisco dirigido al cuello (cabeza).

Mordisco MR 10 20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

En los sucesivos asaltos impiden levantarse al enemigo mediante las garras y continúan intentando morder en el cuello.

Ambas Garras MR 5 50% + 20% blanco caído

Mordisco MR 10 20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.





## TIGRE "DIENTES DE SABLE" (*Smilodon* varias especies)

# GENERALIDADES

Longitud sin cola: 130 – 170 cm

Altura hasta los hombros: 75 - 95 cm

Peso: 170 a 250 Kg

Se encuentra en zonas boscosas.

Animal de hábitos solitarios. Su alimentación consta principalmente de herbívoros grandes como bisontes, alces, ciervos, cebras, caballos, etc...

Se encuentra más adaptado para el salto que para la carrera. Sus patas son demasiado cortas y su cuerpo demasiado pesado como para emprender carrera tras una presa.

# REPRODUCCIÓN

Se reproducen en invierno. El número de crías es de 1D2. Las crías llegan a permanecer hasta 3 años con la madre.

# CURIOSIDADES

Una creencia popular dice que estos animales utilizan sus enormes colmillos para chupar sangre.

Los colmillos del tigre dientes de sable alcanzan 20 cm de longitud.

Aunque el *Smilodon* no puede considerarse propiamente como felino, ha sido incluido aquí por su gran semejanza.

Existe diversas especies de *Smilodon*. Algunas son rayadas, otras albinas e incluso existe una cubierta de una enorme masa de pelo (adaptación a las zonas frías).

# HABILIDADES

Trepas 40, Esconderses 80, Deslizarse en Silencio 80, Saltar 50, Escuchar 40, Otear 40, Oler 40, Esquivar 25

# CAZA

Caza en solitario tanto de día como de noche.

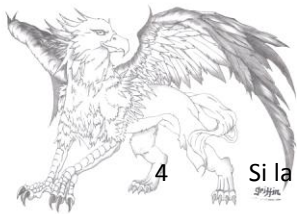
Suele buscar presas en los abrevaderos naturales. Se acerca a sus posibles víctimas acechando hasta situarse a unos 10 metros de distancia. Una vez en posición salta sobre ella. Si falla el primer ataque (algo relativamente habitual) no suele perseguir a la presa.

La táctica de caza consiste en sujetarse a su presa con las garras y morder empleando sus dos tremendos caninos superiores confiando en que cualquier localización afectada recibirá el daño suficiente como para incapacitar a la víctima del ataque.

# COMBATE

- 1 Saltan sobre la presa (tirada de saltar o es probable que la presa escape).
- 2 Utilizan las Garras sujetarse derribar a la víctima.  
Ambas Garras MR 5 50% + 20% por sorpresa
- 3 Si consigue el ataque con Garras, utiliza el mordisco en ese mismo asalto.  
Mordisco MR 8 40%





4

Si la presa aún no a muerto utiliza el Rasgado y el mordisco (buscando la cabeza).

Rasgado

MR 5

80%

Mordisco

MR 10

20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.

La presa puede escapar si se falla el salto y si el ataque de garras no consigue derribarla. En este último caso también puede que intente defenderse. Si la presa no ha caído con el primer ataque, seguirá intentando derribarla con las garras.

No temen a los humanos y les ataque con relativa frecuencia como si de cualquier otra presa se tratasen. Emplean los mismos ataques descritos para presas habituales.

Los caninos superiores del tigre son armas con capacidad empalante (aunque no quedan atrapadas en el cuerpo de la víctima).

## EJEMPLAR DE “PANTERA” MEDIO

FUE	3D6+6	16-17	Movimiento	8
CON	3D6	10-11	Modificador de Ataque	+7
TAM	2D6+8	15	Modificador de Agilidad	+7
INT	5	5	Modificador de Percepción	-5
PER	3D6	10-11	MR DES	2
DES	2D6+12	19	MR TAM	2
			Modificador de Sigilo	+4
PVida 13 ( )		Pfatiga 27 ( )		
		Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG
	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	1 / 4 ( )
	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	1 / 4 ( )
	Cuartos Traseros	05-07	05-09	1 / 5 ( )
	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	1 / 5 ( )
	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	1 / 4 ( )
	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	1 / 4 ( )
	Cabeza	17-20	19-20	1 / 6 ( )
	Ambas Garras MR 7	50% + 7 Daño: 1D6 + 1D4		
	Mordisco MR 10	30% + 7 Daño: 1D8 + 1D4		
	Rasgado MR 7	80% + 7 Daño: 2D6 + 1D4		
Trepar	87	Nadar 47	Esconderse 84	Des. Silencio 94
Saltar	77	Escuchar45	Otear 45	Oler 55





# EJEMPLAR DE LEÓN HEMBRA MEDIO

FUE	4D6+12	26	Movimiento	6 (16 en carrera pero gasta 3PF/MR)
CON	3D6	10-11	Modificador de Ataque	+6
TAM	3D6+12	22-23	Modificador de Agilidad	+2
INT	5	5	Modificador de Percepción	-4
PER	2D6+6	13	MR DES	2
DES	3D6+6	16-17	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-9
<b>PVida 17 (</b>	<b>)</b>	<b>Pfatiga 37 (</b>	<b>)</b>	
	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG	
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 5	( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 5	( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 8	( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 8	( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 5	( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 5	( )
Cabeza	17-20	19-20	2 / 6	( )
Ambas Garras	MR 5	50% + 6	Daño: 1D8 + 2D6	
Mordisco	MR 8	40% + 6	Daño: 1D10 + 2D6	
Rasgado	MR 5	80% + 6	Daño: 2D8 + 2D6	
Trepar	52	Escondarse	51	Des. Silencio 61 Saltar 52
Escuchar	36	Otear	46	Oler 46

# EJEMPLAR DE LEÓN MACHO MEDIO

FUE	5D6+12	29-30	Movimiento	6 (16 en carrera pero gasta 3PF/MR)
CON	3D6	10-11	Modificador de Ataque	+12
TAM	4D6+12	26	Modificador de Agilidad	+1
INT	5	5	Modificador de Percepción	-4
PER	2D6+6	13	MR DES	2
DES	3D6+6	16-17	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-12
<b>PVida 19 (</b>	<b>)</b>	<b>Pfatiga 37 (</b>	<b>)</b>	
	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG	
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 6	( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 6	( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 9	( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 9	( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 6	( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 6	( )
Cabeza	17-20	19-20	4 / 7	( )
Ambas Garras	MR 5	50% + 12	Daño: 1D8 + 2D6	
Mordisco	MR 8	40% + 12	Daño: 1D10 + 2D6	
Rasgado	MR 5	80% + 12	Daño: 2D8 + 2D6	
Trepar	51	Escondarse	48	Des. Silencio 58 Saltar 51
Escuchar	36	Otear	46	Oler 46





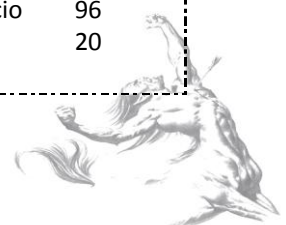


# EJEMPLAR DE PUMA MACHO MEDIO

FUE	2D6+6	13	Movimiento	10
CON	3D6	10-11	Modificador de Ataque	+5
TAM	2D6+6	13	Modificador de Agilidad	+7
INT	5	5	Modificador de Percepción	-5
PER	3D6	10-11	MR DES	2
DES	2D6+12	19	MR TAM	2
			Modificador de Sigilo	+5
<b>PVida 12 ( )</b>		<b>Pfatiga 24 ( )</b>		
Cuerpo a Cuerpo		Proyectiles	PA / PG	
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	1 / 3	( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	1 / 3	( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	1 / 5	( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	1 / 5	( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	1 / 3	( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	1 / 3	( )
Cabeza	17-20	19-20	1 / 4	( )
Garra	MR 7	50% + 5 Daño: 1D6 + 1D4		
Mordisco	MR 10	30% + 5 Daño: 1D8 + 1D4		
Rasgado	MR 7	70% + 5 Daño: 2D6 + 1D4		
Trepar	87	Nadar	47	Escondarse 95 Des. Silencio 95
Saltar	97	Escuchar	45	Otear 45 Oler 20
Esquivar 52				

# EJEMPLAR DE PUMA HEMBRA MEDIO

FUE	2D6+4	11	Movimiento	10
CON	3D6	10-11	Modificador de Ataque	+4
TAM	1D6+8	11-12	Modificador de Agilidad	+7
INT	5	5	Modificador de Percepción	-5
PER	3D6	10-11	MR DES	2
DES	2D6+12	19	MR TAM	2
			Modificador de Sigilo	+6
<b>PVida 11 ( )</b>		<b>Pfatiga 22 ( )</b>		
Cuerpo a Cuerpo		Proyectiles	PA / PG	
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	1 / 3	( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	1 / 3	( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	1 / 5	( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	1 / 5	( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	1 / 3	( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	1 / 3	( )
Cabeza	17-20	19-20	1 / 4	( )
Garra	MR 7	50% + 4 Daño: 1D6		
Mordisco	MR 10	30% + 4 Daño: 1D8		
Rasgado	MR 7	70% + 4 Daño: 2D6		
Trepar	87	Nadar	47	Escondarse 96 Des. Silencio 96
Saltar	97	Escuchar	45	Otear 45 Oler 20
Esquivar 52				



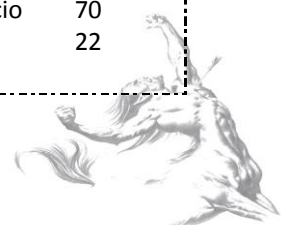


## EJEMPLAR DE TIGRE HEMBRA MEDIO

FUE	4D6+12	26	Movimiento	7
CON	3D6+3	13-14	Modificador de Ataque	+8
TAM	3D6+12	22-23	Modificador de Agilidad	+0
INT	5	5	Modificador de Percepción	-3
PER	3D6	10-11	MR DES	2
DES	3D6+6	16-17	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-7
<b>PVida 18 ( )</b>		<b>Pfatiga 40 ( )</b>		
	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG	
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 5 ( )	
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 5 ( )	
Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 8 ( )	
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 8 ( )	
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 5 ( )	
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 5 ( )	
Cabeza	17-20	19-20	2 / 6 ( )	
Ambas Garras	MR 5	50% + 8 Daño: 1D8 + 2D6		
Mordisco	MR 8	40% + 8 Daño: 1D10 + 2D6		
Rasgado	MR 5	80% + 8 Daño: 2D8 + 2D6		
Trepar	30	Nadar 80	Escondarse 73	Des. Silencio 73
Saltar	50	Escuchar 47	Otear 47	Oler 22
Esquivar 40				

## EJEMPLAR DE TIGRE MACHO MEDIO

FUE	5D6+12	29-30	Movimiento	7
CON	3D6+3	13-14	Modificador de Ataque	+12
TAM	4D6+12	26	Modificador de Agilidad	+1
INT	5	5	Modificador de Percepción	-3
PER	3D6	10-11	MR DES	2
DES	3D6+6	16-17	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-10
<b>PVida 20 ( )</b>		<b>Pfatiga 43 ( )</b>		
	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG	
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 6 ( )	
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 6 ( )	
Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 9 ( )	
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 9 ( )	
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 6 ( )	
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 6 ( )	
Cabeza	17-20	19-20	2 / 7 ( )	
Ambas Garras	MR 5	50% + 12 Daño: 1D8 + 2D6		
Mordisco	MR 8	40% + 12 Daño: 1D10 + 2D6		
Rasgado	MR 5	80% + 12 Daño: 2D8 + 2D6		
Trepar	31	Nadar 81	Escondarse 70	Des. Silencio 70
Saltar	51	Escuchar 47	Otear 47	Oler 22
Esquivar 41				





# EJEMPLAR DE TIGRE DIENTES DE SABLE MEDIO

FUE	4D6+18	32	Movimiento	4
CON	2D6+10	17	Modificador de Ataque	+11
TAM	4D6+12	26	Modificador de Agilidad	+2
INT	4	4	Modificador de Percepción	+0
PER	2D6+6	13	MR DES	2
DES	2D6+10	17	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-13
<b>PVida 22 ( )</b>			<b>Pfatiga 49 ( )</b>	
		Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	PA / PG
Pata Trasera Derecha	01-02		01-02	3 / 6 ( )
Pata Trasera Izquierda	03-04		03-04	3 / 6 ( )
Cuartos Traseros	05-07		05-09	3 / 10 ( )
Cuartos Delanteros	08-10		10-14	3 / 10 ( )
Pata Delantera Derecha	11-13		15-16	3 / 6 ( )
Pata Delantera Izquierda	14-16		17-18	3 / 6 ( )
Cabeza	17-20		19-20	3 / 8 ( )
Ambas Garras	MR 5	50% + 11	Daño: 1D8 + 2D6	
Mordisco	MR 8	40% + 11	Daño: 2D6 + 2D6	
Rasgado	MR 5	80% + 11	Daño: 2D8 + 2D6	
Trepar	42	Escondarse 67	Des. Silencio 67	Saltar 52
Escuchar	40	Otear 40	Oler 40	Esquivar 27



A full-page background image with a blue monochrome palette. It depicts a wolf in silhouette, perched on a rock and howling towards a large, bright full moon. The scene is set in a winter landscape with snow-covered trees and grass. The sky is filled with stars and a few wispy clouds. The overall mood is mysterious and cold.

# Bestiario para climas helados en invierno.

Por el Mester FEr.

Adaptación por Enrique Álvarez.





Dentro de esta categoría podemos incluir una serie de animales que suelen convertirse en presas de caza habituales para aquellos que habitan en zonas costeras frías. No son enemigos que rivalicen con ningún aventurero pero se incluyen aquí sus estadísticas para ayudar en la ambientación (igual que en otras ocasiones un cazador en el bosque quiere conocer si su presa es un ciervo, un corzo, un alce, etc.).



### Foca común (imagen izquierda)

Nombre científico: *Phoca vitulina*

Forma colonias en hielos flotantes y en playas arenosas. Tiene un pelaje grisáceo o pardo claro con pequeñas manchas por la espalda. Mide alrededor de 1,70 metros y pesa hasta 125 kilogramos.

FUE = 15      CON = 13      TAM = 17      INT = 5      PER = 10      DES = 10

Mov = 2

Escuchar = 70

Otear = 70

Oler = 50

P.Fatiga = 28

P. Vida = 15

	C. a C. y Proyectiles	PA / PG
Cola	01-03	3 / 5 ( )
Porción Posterior	04-08	3 / 6 ( )
Porción Delantera	09-13	3 / 6 ( )
Aleta Derecha	14	3 / 4 ( )
Aleta Izquierda	15	3 / 4 ( )
Cabeza	16-20	3 / 5 ( )

Armadura correspondiente a 3 puntos de piel y grasa.

### Foca pía (imagen derecha)

Nombre científico: *Phoca groenlandica*

Forma colonias de miles de animales sobre hielos flotantes. Se distingue por poseer una mancha con forma de herradura en su dorso. Mide alrededor de 1,60 metros y pesa hasta 150 kilogramos.

FUE = 16      CON = 15      TAM = 18      INT = 5      PER = 11      DES = 10

Mov = 2

Escuchar = 70

Otear = 70

Oler = 50

P.Fatiga = 31

P. Vida = 17

	C. a C. y Proyectiles	PA / PG
Cola	01-03	3 / 6 ( )
Porción Posterior	04-08	3 / 8 ( )
Porción Delantera	09-13	3 / 8 ( )
Aleta Derecha	14	3 / 5 ( )
Aleta Izquierda	15	3 / 5 ( )
Cabeza	16-20	3 / 6 ( )

Armadura correspondiente a 3 puntos de piel y grasa.





### Foca gris (imagen izquierda)

Nombre científico: *Halichoerus grypus*

Forma colonias en hielos flotantes y en costas rocosas. Tiene el hocico alargado y su pelaje es grisáceo claro con pequeñas manchas por la espalda. Miden hasta 3 metros y pesan 280 kilogramos.

FUE = 21      CON = 18      TAM = 25      INT = 5      PER = 12      DES = 10

Mov = 2

Escuchar = 70

Otear = 70

Oler = 50

P.Fatiga = 39

P. Vida = 22

	C. a C. y Projectiles	PA / PG	
Cola	01-03	4 / 8	( )
Porción Posterior	04-08	4 / 10	( )
Porción Delantera	09-13	4 / 10	( )
Aleta Derecha	14	4 / 6	( )
Aleta Izquierda	15	4 / 6	( )
Cabeza	16-20	4 / 8	( )

Armadura correspondiente a 4 puntos de piel y grasa.

### Elefante marino del sur (imagen derecha)

Nombre científico: *Mirounga leonina*

Forma colonias sobre el hielo o en tierra. El macho tiene el hocico modificado con forma de pequeña trompa. Mide hasta 6 metros de longitud y pesa hasta 4000 kilogramos.

FUE = 45      CON = 40      TAM = 50      INT = 5      PER = 14      DES = 10

Mov = 2

Escuchar = 70

Otear = 70

Oler = 50

P.Fatiga = 85

P. Vida = 45

	C. a C. y Projectiles	PA / PG	
Cola	01-03	8 / 15	( )
Porción Posterior	04-08	8 / 18	( )
Porción Delantera	09-13	8 / 18	( )
Aleta Derecha	14	8 / 12	( )
Aleta Izquierda	15	8 / 12	( )
Cabeza	16-20	8 / 15	( )

Armadura correspondiente a 8 puntos de gruesa piel y grasa.





## Morsa

Nombre científico: *Odobenus rosmarus*

Localización: Forma colonias en zonas frías, ya sea sobre el hielo o en costas arenosas o rocosas.

Datos: Es un animal robusto, parecido a las focas pero dotado de dos característicos colmillos alargados. Alcanza hasta 3,00 metros de longitud y 1100 kilogramos de peso. Los dos



colmillos son la prolongación de los caninos superiores, y miden entre 30 y 50 cm., estando presentes tanto en hembras como en machos, aunque los de estos últimos son mayores y más gruesos. Algunos machos viejos poseen colmillos de alrededor de 1 m.

Notas: Los esquimales veneran y temen al mismo tiempo al “animal de bigotes blancos y colmillos largos”. Lo respetan y le atribuyen cualidades como longevidad, sociabilidad, valor y ternura. Temen su cólera pues se dice que vuelcan las embarcaciones utilizando los colmillos. Con todo, la morsa es una de las fuentes principales de alimento para ellos. De cada animal abatido se aprovecha todo: carne para alimento, grasa como combustible, piel para vestirse y huesos para fabricar útiles. Con los colmillos fabrican patines de trineo, e incluso los bigotes de la morsa se utilizan como mondadientes. Según la costumbre esquimal el cazador debe esperar al acecho sobre su barca y cazar a la morsa con el empleo del arpón. Siempre resulta una presa muy difícil por lo que el cazador obtiene gloria y honores. Entre los esquimales son muy comunes las figuras que representan al cazador de morsa o a la misma morsa. Es muy apreciado el marfil de los colmillos de morsa, y resulta en segundo del mundo en calidad por detrás del marfil de colmillo de elefante.

FUE = 35 CON = 30 TAM = 40 INT = 5 PER = 13 DES = 7 Mov = 2 en tierra 4 nadando  Puntos de Fatiga = 65 (                    )  Puntos de Vida = 35 (                    )	<p>Ataques - Colmillos MR 7; A% 30; Daño 1D6 + 1D6 + 4D6</p> <p>Estas características se corresponden con las de un macho adulto de talla considerable (una presa que merezca ser tenida en cuenta en al jugar una cacería). Puede atacar una vez por asalto. En tierra utiliza el ataque cuando se ve acorralado o herido pero, inicialmente intenta escapar hacia el agua. Desde el agua, al ser atacada, la morsa puede sacar la cabeza a la superficie y subirla hasta colocar los colmillos en el lateral de una barca; acto seguido utiliza su FUE para volcarla. En esos casos enfrenta la FUE del animal contra la mitad del TAM de los ocupantes. Con ese tipo de maniobras también podría llegar a dañar a alguno de los cazadores con sus colmillos. El ataque puede empalar pero los colmillos nunca quedan enganchados en el cuerpo.</p> <p>Posee una piel espesa de hasta 4 cm. y rugosa debido a nódulos que incrementan la protección, lo cual le proporciona 7 PA.</p> <table><tr><td></td><td>C. a C. y Proyectiles</td><td>PA / PG</td></tr><tr><td>Cola</td><td>01-03</td><td>7 / 12 (            )</td></tr><tr><td>Porción Posterior</td><td>04-08</td><td>7 / 15 (            )</td></tr><tr><td>Porción Delantera</td><td>09-13</td><td>7 / 15 (            )</td></tr><tr><td>Aleta Derecha</td><td>14</td><td>7 / 9 (            )</td></tr><tr><td>Aleta Izquierda</td><td>15</td><td>7 / 9 (            )</td></tr><tr><td>Cabeza</td><td>16-20</td><td>7 / 12 (            )</td></tr></table>		C. a C. y Proyectiles	PA / PG	Cola	01-03	7 / 12 (            )	Porción Posterior	04-08	7 / 15 (            )	Porción Delantera	09-13	7 / 15 (            )	Aleta Derecha	14	7 / 9 (            )	Aleta Izquierda	15	7 / 9 (            )	Cabeza	16-20	7 / 12 (            )
	C. a C. y Proyectiles	PA / PG																				
Cola	01-03	7 / 12 (            )																				
Porción Posterior	04-08	7 / 15 (            )																				
Porción Delantera	09-13	7 / 15 (            )																				
Aleta Derecha	14	7 / 9 (            )																				
Aleta Izquierda	15	7 / 9 (            )																				
Cabeza	16-20	7 / 12 (            )																				





## Alce

Nombre científico: *Alces alces*

Localización: Puede encontrarse en zonas boscosas de lugares muy fríos (nunca en el ártico).

Datos: Es un animal que recuerda a un ciervo de enorme tamaño y con extrañas proporciones corporales. Pueden ser tan o más altos que un caballo y llegar a pesar 700 kilogramos.

Notas: Es una pieza de caza bien valorada. Se aprovecha su carne, su piel y sus ligamentos. Su carne es un importante recurso alimenticio para esquimales e indios del norte. Su piel se utiliza ahumada para fabricar tiendas, mantas, chaquetas, mocasines,... (según el método de ahumado la piel toma un color claro u oscuro y queda blanda o rígida). A partir del ligamento cervicodorsal (situado cerca de la columna) las mujeres indias fabrican hilo (previa masticación para ablandarlo). Dicho hilo se emplea en la confección de objetos sagrados.

FUE = 30 CON = 15 TAM = 37 INT = 4 PER = 11 DES = 14 Mov = 8	<u>Ataques</u> - Cornada MR 5; A% 45; Daño 2D4 + 3D6  Normalmente un alce no suele resultar peligroso pero cuando se le ataca puede defenderse con fiereza y su cornada es temible. Su gruesa piel proporciona 3 PA.			
Puntos de Fatiga = 45 ( )		C. a C.	Proyectiles	PA / PG
	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 7 ( )
	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 7 ( )
	Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 11 ( )
Puntos de Vida = 27 ( )	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 11 ( )
	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 7 ( )
	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 7 ( )
<u>Habilidades</u>	Cabeza	17-20	19-20	3 / 9 ( )
Escuchar 77				
Otear 52				
Oler 64				
Saltar 90				







## Bisonte

Nombre científico: *Bison bison*

Localización: No es propio de zonas polares pero si se puede encontrar en lugares muy fríos de inviernos largos y duros. También pueden usarse típicamente al ambientar partidas en épocas glaciares.

Datos: Estos enormes animales miden 3 metros y pesan 900 kilogramos (a veces hasta 1300 Kg.). Se desplazan en grandes manadas y sus rutas migratorias pueden recorrer cientos de kilómetros.

Notas: Su piel curtida se emplea para fabricar ropa o tiendas. Con el cuero de su cuello se fabrican los escudos de guerra indios. Con sus tendones se hacen cuerdas para arco. La panza se emplea como odre y la carne como recurso alimenticio (siendo las partes preferidas lengua y joroba). Incluso las boñigas secas se aprovechan como combustible. Antes de la existencia de caballos el método de caza del bisonte consiste en perseguir las manadas hacia un desfiladero y asustar a varios individuos para que caigan.

FUE = 42 CON = 22 TAM = 42 INT = 4 PER = 11 DES = 7 Mov = 6  Puntos de Fatiga = 64 (                    )  Puntos de Vida = 32 (                    )  <u>Habilidades</u> Escuchar            53 Otear                 20 Oler                  54	<u>Ataques</u> - Cornada MR 7; A% 55; Daño 2D4 + 2D6 - Carga MR 7; A% 55; Daño 2D4 + 4D6 - Pisoteo MR 7; A% 75; Daño 8D6  Pueden atacar una vez por asalto. Normalmente emplean la cornada. La carga solo es válida sin el bisonte logra atacar a la carrera. El pisoteo solo se emplea contra blancos caídos. Su gruesa piel proporciona 6 PA.			
		C. a C.	Proyectiles	PA / PG
	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	6 / 9 (        )
	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	6 / 9 (        )
	Cuartos Traseros	05-07	05-09	6 / 14 (        )
	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	6 / 14 (        )
	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	6 / 9 (        )
	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	6 / 9 (        )
	Cabeza	17-20	19-20	6 / 11 (        )





## Buey Almizclero, Toro Almizclado, Ummimak

Nombre científico: *Ovibos moschatus*

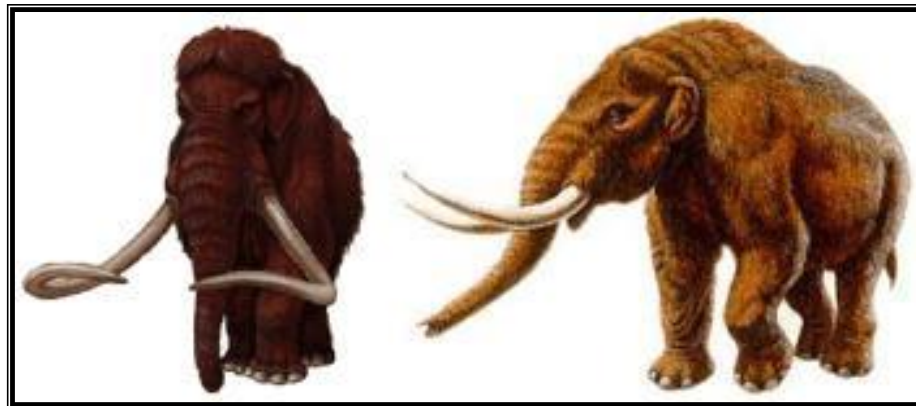
Localización: Estepas muy frías que circundan el ártico.

Datos: Es un tipo de bóvido de hasta 400 kilogramos de peso, con dos cuernos curvados y con un pelaje espeso y largo de color pardo oscuro (una capa larga de hasta 60 cm. y una capa corta de lana suave de hasta 7 cm.). Son animales tranquilos hasta la llegada de la época de celo (julio – agosto). Entonces los machos, que empiezan a desprender olor a almizcle, atacan a cualquier cosa que se mueva. Cuando la manada se encuentra en peligro comienza a formar una línea de individuos adultos con las cabezas apuntando hacia el enemigo. Conforme los predadores se acercan los bueyes forman en círculo con los más débiles en el interior. En caso de ser necesario el macho dominante ataca.

Notas: Para muchos esquimales el buey almizclero (Ummimak) resulta vital. Su carne alimenta a hombres y perros, su piel y lana se emplean para confeccionar ropa y sus cuernos para fabricar herramientas y armas. Existe un vínculo entre el esquimal y el ummimak pues éste sabe que el cazador lo va a matar y lo acepta. El hombre vela por el alma inmortal del animal ofreciéndole su respeto y agradecimiento para que, de ese modo, se cumpla el ciclo natural y el alma se reencarne y vuelva a “ofrecerse” al mismo cazador. Según los chamanes esquimales, ellos son cazadores de almas. Las mujeres también dan las gracias al buey almizclero cazado mediante cánticos y bailes cuando los cazadores regresan.

FUE = 28 CON = 20 TAM = 26 INT = 4 PER = 12 DES = 10 Mov = 7	<u>Ataques</u> - Cornada MR 6; A% 45; Daño 1D6 + 2D6			
Puntos de Fatiga = 48 ( )	La cornada es un ataque de tipo empalante, aunque el cuerno nunca queda atrapado en el cuerpo del enemigo. El buey almizclero se defiende empleando una cornada por asalto. Cuando tiene espacio suficiente y se ve obligado, puede cargar de frente contra el enemigo. En esos casos el daño por cornada es de 4D6 (de tipo contundente). Su pelaje espeso y su piel otorgan 3 PA.			
Puntos de Vida = 23 ( )		C. a C.	Proyectiles	PA / PG
	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 6 ( )
	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 6 ( )
	Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 10 ( )
	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 10 ( )
	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 6 ( )
	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 6 ( )
	Cabeza	17-20	19-20	3 / 8 ( )
<u>Habilidades:</u>				
Escuchar 45				
Otear 35				
Oler 55				





### Mamut (izquierda)

Nombre científico: *Mammuthus* varias especies

### Mastodonte (derecha)

Nombre científico: *Mammuthus* varias especies

Localización: Bosques y praderas de zonas norteñas en épocas glaciares.

Datos: En épocas prehistóricas existieron diversos grupos de animales emparentados con el elefante, los cuales se adaptaron a la vida en zonas frías. Quizá los más conocidos sean el Mamut y el Mastodonte. Se trata de animales de gran tamaño con hasta 8 metros de altura, de 6 a 8 toneladas de peso y dotados con unos colmillos notablemente desarrollados que llegan a los 3 metros de longitud.

Notas: Los pueblos prehistóricos cazaban a estos grandes animales por la enorme provisión de alimento que obtenían de ellos. También aprovechaban otras partes del animal como el pelo, los huesos, los colmillos y los tendones. Normalmente perseguían a las manadas de mamuts hasta desfiladeros en donde los asustaban para lograr que algunos de ellos se despeñaran. En cuanto a mitología y supersticiones, el DJ puede emplear las mismas que para cualquier elefante actual.

FUE = 55	<u>Ataques</u>				
CON = 30	- Trompa MR 6; A% 56; Daño: Atrapa o golpe de 1D8 + 5D6				
TAM = 60	- Colmillo MR 6; A% 31; Daño 2D8 + 5D6				
INT = 6	- Pisotear MR 6; A% 50; Daño 5D6				
PER = 13	El mamut puede realizar un solo ataque por asalto.				
DES = 11	La trompa puede inmovilizar a una presa, la cual tiene derecho a tiradas de FUE contra la mitad de la FUE del mamut para liberarse. La presa inmóvil puede ser arrojada con fuerza con lo que recibirá un daño automático de 4D6 como si de una caída se tratase.				
Mov = 6	Con la trompa también pueden ejecutarse golpes contundentes.				
Puntos de Fatiga = 85	El ataque de colmillo es contundente no empalante.				
( )	El pisoteo solo puede emplearse contra enemigos caídos o de menos de 1/5 parte del TAM del Mamut. Si el enemigo posee ese TAM y además está caído recibe un daño de 10D6.				
Puntos de Vida = 45					
( )					
<u>Habilidades</u>					
Escuchar	57	C. a C.	Proyectiles	PA / PG	
Oler	57	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	8 / 15 ( )
Otear	37	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	8 / 15 ( )
		Cuartos Traseros	05-08	05-08	8 / 18 ( )
		Cuartos Delanteros	09-12	09-12	8 / 18 ( )
		Pata Delantera Derecha	13-14	13-14	8 / 15 ( )
		Pata Delantera Izquierda	15-16	15-16	8 / 15 ( )
		Trompa	17	17	8 / 12 ( )
		Cabeza	18-20	18-20	8 / 15 ( )
Posee 8 PA debido a su gruesa y rígida piel.					





## Reno o Caribú

Nombre científico: *Rangifer tarandus*

Localización: Puede encontrarse en bosquetes y pastos de zonas muy frías.

Datos: Se trata del cérvido más abundante en el frío norte. El caribú y el reno se consideran dentro de la misma especie pero el caribú es más grande (300 Kg.) y sus patas son proporcionalmente más largas y solo se encuentra formando grandes manadas en estado salvaje, mientras que el reno es un animal domesticado y de menor tamaño (100 Kg.).

Notas: Ha sido domesticado desde antiguo por el hombre, pues es un animal manso que se acostumbra al contacto humano. Algunos lo emplearon como animal de tiro o de monta y aprovecharon su carne y su piel. Además, su leche es muy apreciada. Resulta un animal muy importante para los pueblos nómadas del norte. Varias razones pueden provocar una estampida de caribúes, entre ellas el miedo instintivo que estos animales tienen a un tipo de mosca parásita; sea como fuere, la estampida puede ocasionar una situación de peligro para los aventureros.

FUE = 20 CON = 13 TAM = 25 INT = 4 PER = 7 DES = 17 Mov = 10	<u>Ataques</u> - Cornada MR 5; A% 35; Daño 1D8 + 2D6				
	Esta ficha corresponde a un caribú adulto de tamaño notable. El animal dispone de 1 ataque por asalto, aunque nunca atacará a menos que se vea acorralado. La cornada no empala.				
Puntos de Fatiga = 33 ( )		C. a C.	Proyectiles	PA / PG	
	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 6	( )
	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 6	( )
	Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 9	( )
Puntos de Vida = 19 ( )	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 9	( )
	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 6	( )
	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 6	( )
	Cabeza	17-20	19-20	2 / 7	( )
<u>Habilidades</u>					
Escuchar 77					
Otear 52	Su piel espesa le proporciona 2 PA.				
Oler 64					
Saltar 90					







## Rinoceronte lanudo

Nombre científico: *Coelodonta* varias especies

Localización: Estepas frías en épocas glaciares.

Datos: Se trata de un rinoceronte similar a los actuales aunque de talla algo inferior y cubierto de pelaje largo como adaptación al frío. Convive con Mamuts, Bueyes almizcleros, Alces y con sus depredadores. Alcanza los 3,5 metros de largo, 1,8 metros de altura y casi una tonelada de peso.

Notas: Los pueblos primitivos lo cazan para aprovechar un notable suministro de carne, así como para utilizar su pelo en la confección de diversos artículos. Por otro lado, se le conceden a diversas partes de su cuerpo (entre las que destaca notablemente el cuerno) variadas propiedades mágicas y medicinales, desde curar la fiebre a estimular el deseo sexual, pasando por incrementar el valor y provocar el amor.

FUE = 38 CON = 24 TAM = 42 INT = 4 PER = 10 DES = 7 Mov = 6				
Puntos de Fatiga = 45 ( )				
Puntos de Vida = 27 ( )				
<u>Habilidades</u>				
Escuchar 45 Otear 05 Oler 55				
	<u>Ataques</u> - Cornada MR 7; A% 45; Daño 1D8 + 4D6 (variable) - Pisotear MR 7; A% 65; Daño 8D6			
	El rinocerante lanudo puede resultar muy peligroso ya que debido a su mala vista, tiende a asustarse con facilidad y a reaccionar con movimientos bruscos de cuello que resultan en cornadas. Estos movimientos “ligeros” causan un daño de 1D8 + 2D6 de tipo contundente que no suele ser especialmente dañino para sus congéneres. Sin embargo, cuando el rinoceronte se siente amenazado reacciona asestando golpes con furia. Si no tiene espacio para moverse realiza la Cornada típica (ataque empalante). En caso de lograr detectar el peligro con suficiente antelación, el rinoceronte realiza un tremendo ataque a la carga, desarrollando una velocidad de mov x 3 y en el que el daño por cornada es de 1D8 + 6D6 (empalante). Por otro lado, puede pisotear a enemigos que se encuentren caídos. mamut puede realizar un solo ataque por asalto.			
		C. a C.	Proyectiles	PA / PG
	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	7 / 7 ( )
	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	7 / 7 ( )
	Cuartos Traseros	05-07	05-09	7 / 11 ( )
	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	7 / 11 ( )
	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	7 / 7 ( )
	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	7 / 7 ( )
	Cabeza	17-20	19-20	7 / 9 ( )





## Yak, Buey gruñón, Buey cola de caballo.

Nombre científico: *Poephagus mutus*

Localización: Pastos de alta montaña (5000 metros de altitud) en lugares muy fríos en los que la temperatura invernal puede bajar de los -50°C.

Datos: Es una especie de bóvido adaptada a la perfección a las altas montañas nevadas. Los adultos alcanzan 2 metros de altura hasta la cruz y 500 kilogramos de peso. Las hembras son mucho más pequeñas. El yak tiene largos cuernos de hasta 90 cm., su largo pelaje es marrón oscuro a negro. Se tiende a considerar especies separadas al yak doméstico y al salvaje. El doméstico es bastante más pequeño y posee cuernos más delgados y cortos, así como variaciones en el color del pelaje. El yak salvaje es violento y desconfiado. No obstante, ambos se reproducen entre sí y su descendencia es fértil.

Notas: La relación estrecha entre el hombre y el yak viene desde muy antiguo. Se considera que fue domesticado hacia el año 2500 a.C. Los yaks domésticos son excelentes animales de carga y de silla, y pueden portar hasta 150 Kg. Incluso a enormes altitudes (6000 metros), un yak puede soportar bastante bien una carga o un hombre a marcha moderada durante varios días seguidos. En estas altitudes en las que los caballos se quedan rápidamente sin aire, los yaks les ganan en carrera. En algunas regiones el yak es el único animal de carga disponible y en otras es también ordeñado y ocasionalmente sacrificado por su carne. La leche tiene un componente graso muy elevado y en ciertas zonas la manteca es utilizada en grandes cantidades como alimento y como aceite para iluminación. Los largos pelos sedosos tienen utilización textil. En zonas con menor altitud, el yak es a menudo cruzado con los otros bovinos. El macho es habitualmente un toro doméstico y la hembra es yak. El híbrido macho es estéril mientras que el híbrido hembra es fértil. Al híbrido se le denomina "dzo", y es preferido frente al yak para trabajar la tierra puesto que se considera al yak demasiado testarudo.

FUE = 30 CON = 22 TAM = 32 INT = 4 PER = 13 DES = 10 Mov = 7	<b>Ataques</b> - Cornada MR 5; A% 34; Daño 1D6 + 3D6  Normalmente un alce no suele resultar peligroso pero cuando se le ataca puede defenderse con fiereza y su cornada es temible. Su piel junto con su largo pelaje le proporcionan 3 PA.			
Puntos de Fatiga = 54 ( )		C. a C.	Proyectiles	PA / PG
	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 7 ( )
	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 7 ( )
	Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 11 ( )
Puntos de Vida = 27 ( )	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 11 ( )
	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 7 ( )
	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 7 ( )
	Cabeza	17-20	19-20	3 / 9 ( )
	<b>Habilidades:</b> Oler 64; Escuchar 77; Otear 52; Saltar 90			





## Lobo, Amarok

Nombre científico: *Canis lupus* (varias subespecies)

Localización: Bosques y montañas en lugares fríos.

Datos: Hay que destacar que en las zonas frías han evolucionado subespecies de lobo de tamaño superior al típico (1,50 metros de longitud y hasta 70 kilogramos de peso), con pelaje largo de colores tendentes al blanco. Estos animales (siempre en manada) son capaces de abatir grandes presas típicas de zonas heladas como el buey almizclero y el bisonte. Normalmente rehuyen al hombre, aunque la escasez de alimentos puede desembocar en ataques a los humanos y a sus animales de granja.

Notas: Los esquimales lo conocen como Amarok y lo consideran un asociado en la búsqueda de alimento. En la mitología esquimal existe una leyenda que explica que los lobos solo cazan a los caribúes más débiles y enfermos para mantener de esa forma los rebaños sanos, cosa que beneficia a los esquimales ya que así siempre pueden obtener comida de calidad.

Sin embargo, en muchas otras culturas se odia al lobo por considerarlo asociado al frío, al hambre, a las guerras y a las epidemias (ya que en todas esas circunstancias cuando se acumulan los cadáveres de humanos los lobos aparecen para carroñear). De ahí también viene la leyenda del lobo antropófago.

Por otro lado, diversas partes del cuerpo del lobo pueden ser empleadas para fabricar pociones mágicas como el caso de los filtros amoroso a partir de pelos de cola de lobo.

FUE = 16 CON = 12 TAM = 14 INT = 5 PER = 11 DES = 17 Mov = 7  Puntos de Fatiga = 28 (                    )  Puntos de Vida = 13 (                    )  <u>Habilidades</u> Escondarse      55 Des. Silencio    55 Saltar            45 Escuchar        60 Otear            45 Oler              85 Esquivar        35	<u>Ataques</u> - Mordisco MR 7; A% 55; Daño 1D8 + 1D4  Cuando tienen que cazar grandes presas, los lobos atacan en equipo. El lobo que logra morder mantiene la presión sobre la zona mordida y dificulta los movimientos de la presa. Para mover dicha localización la presa debe enfrentar su FUE al TAM del lobo. Hasta el animal más grande termina derrotado cuando varios lobos sujetan sus localizaciones de golpe porque los otros lobos pueden realizar ataques apuntados a la perfección, dañando aquellas zonas débiles desprovistas de PA.  <table><tr><td></td><td>C. a C.</td><td>Proyectiles</td><td>PA / PG</td></tr><tr><td>Pata Trasera Derecha</td><td>01-02</td><td>01-02</td><td>2 / 4    (            )</td></tr><tr><td>Pata Trasera Izquierda</td><td>03-04</td><td>03-04</td><td>2 / 4    (            )</td></tr><tr><td>Cuartos Traseros</td><td>05-07</td><td>05-09</td><td>2 / 6    (            )</td></tr><tr><td>Cuartos Delanteros</td><td>08-10</td><td>10-14</td><td>2 / 6    (            )</td></tr><tr><td>Pata Delantera Derecha</td><td>11-13</td><td>15-16</td><td>2 / 4    (            )</td></tr><tr><td>Pata Delantera Izquierda</td><td>14-16</td><td>17-18</td><td>2 / 4    (            )</td></tr><tr><td>Cabeza</td><td>17-20</td><td>19-20</td><td>2 / 5    (            )</td></tr></table> Su piel espesa le proporciona 2 PA.		C. a C.	Proyectiles	PA / PG	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 4    (            )	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 4    (            )	Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 6    (            )	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 6    (            )	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 4    (            )	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 4    (            )	Cabeza	17-20	19-20	2 / 5    (            )
	C. a C.	Proyectiles	PA / PG																														
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 4    (            )																														
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 4    (            )																														
Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 6    (            )																														
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 6    (            )																														
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 4    (            )																														
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 4    (            )																														
Cabeza	17-20	19-20	2 / 5    (            )																														





## Oso Kodiak, Oso Pardo, Oso de Kamtchatka, Oso Grizzly

Nombre científico: *Ursus arctos* subespecie *middendorffi*

Localización: Zonas frías del norte sin llegar a los polos.

Datos: Dentro del grupo diverso de los osos pardos destacan especialmente aquellos que habitan en lugares muy fríos por poseer un tamaño corporal bastante superior al de otros osos pardos. Hay que resaltar especialmente casos como el del oso Kodiak cuyos ejemplares alcanzan los 3 metros de longitud y los 600 a 800 kilogramos de peso. A pesar de estar dotado de unas terribles garras delanteras (de hasta 7 cm. de longitud) el oso pardo es omnívoro.

Notas: En muchos casos el oso ha sido objeto de culto. Su piel se ha utilizado para confeccionar prendas de abrigo y su carne ha sido muy apreciada, e incluso considerada como objeto sagrado. Le han sido atribuidas virtudes medicinales mágicas altamente curativas variables en función de la parte del oso empleada: con su bilis se combate la sífilis, con su grasa la tuberculosis y con sus sesos la epilepsia.

Existe una rara subespecie de oso pardo en zonas muy frías del Tibet. Se le conoce como oso azul del Tibet (*Ursus arctos* subespecie *pruinusus*). Su rareza y su bello pelaje oscuro pueden dar lugar a extrañas leyendas populares (que siempre son un buen recurso para ambientación).

FUE = 35 CON = 17 TAM = 35 INT = 5 PER = 13 DES = 11 Mov = 4  Puntos de Fatiga = 52 ( )  Puntos de Vida = 26 ( )  <u>Habilidades</u> Escondarse 25 Des. Silencio 25 Escuchar 40 Otear 20 Oler 70		<u>Ataques</u> - Zarpazo MR 6; A% 55; Daño 1D6 + 3D6 - Mordisco MR 9; A% 35; Daño 1D10 + 3D6  El oso puede emplear 2 ataques por asalto, separados entre sí 3 MR. Lo más común es que solo utilice zarpazos, dejando el mordisco para enemigos ya derribados. Un oso herido o acorralado, un macho territorial, una hembra que defiende sus crías o un animal excesivamente hambriento, pueden resultar peligrosos para los aventureros. Su piel y su pelaje le proporcionan 3 PA.			
		C. a C.	Proyectiles	PA / PG	
		Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 7 ( )
		Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 7 ( )
		Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 11 ( )
		Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 11 ( )
		Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 7 ( )
		Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 7 ( )
		Cabeza	17-20	19-20	3 / 9 ( )







## Oso polar o Nanuk

Nombre científico: *Thalarctos maritimus*

Localización: Habita en zonas polares.

Datos: Se trata de un enorme oso de pelaje blanco a amarillento. Alcanza los 5 metros de longitud y los 650 (e incluso 800) kilogramos de peso. Se alimenta de focas, lo cual puede provocar encuentros con aventureros cazadores de focas. Es un excelente nadador y buceador.

Notas: Los esquimales sienten fascinación por el oso polar, depredador con el que comparten hábitat y alimento, y que les enseñó la forma de cazar focas en los hielos. El oso Nanuk (pues así lo llaman los inuit) tiene una destacada importancia mitológica. Para los esquimales es como un pariente próximo y como un ser ideal. En su mitología no eran raros los matrimonios entre hombres y osos. Se asocia a la luna. El hombre-luna (patrón de los cazadores) se desliza por las zonas árticas en un trineo tirado por grandes osos polares (ver la estupenda ilustración de Frank Frazetta en la portada). El oso Nanuk es un símbolo de fuerza y potencia. Cuando el joven esquimal alcanza la edad para convertirse en cazador se le regala un látigo cuyo mango es el hueso peneano de un oso polar. También se le atribuyen al oso ciertas cualidades curativas (por ejemplo, la mujer estéril puede curarse si consume pene de oso polar). Del oso polar se aprovechan tanto la piel como la grasa, la carne y los tendones.



FUE = 35 CON = 17 TAM = 35 INT = 5 PER = 13 DES = 11 Mov = 4 en tierra 2 nadando  Puntos de Fatiga = 52 ( )  Puntos de Vida = 26 ( )  <u>Habilidades</u> Nadar 90 Esconderse 37 Des. Silencio 45 Escuchar 30 Otear 40 Oler 40	<u>Ataques</u> - Zarpazo MR 6; A% 55; Daño 1D6 + 3D6 - Mordisco MR 9; A% 35; Daño 1D10 + 3D6  Cuando cazan un ataque de garra suele ser suficiente para sacar del agua a una foca. Después de ese zarpazo, remata a la presa con un mordisco. En el caso de enfrentamiento con enemigos peligrosos, el oso cuenta con dos ataques por asalto, bien zarpazo MR 6 y zarpazo MR 9 o con mordisco en lugar del zarpazo del MR 9. Una de las cosas que convierten a este oso en un animal muy peligroso es que no muestra temor hacia el hombre. Su pelaje espeso le proporciona 4 PA.  <table><tr><td></td><td>C. a C.</td><td>Proyectiles</td><td>PA / PG</td></tr><tr><td>Pata Trasera Derecha</td><td>01-02</td><td>01-02</td><td>4 / 7 ( )</td></tr><tr><td>Pata Trasera Izquierda</td><td>03-04</td><td>03-04</td><td>4 / 7 ( )</td></tr><tr><td>Cuartos Traseros</td><td>05-07</td><td>05-09</td><td>4 / 11 ( )</td></tr><tr><td>Cuartos Delanteros</td><td>08-10</td><td>10-14</td><td>4 / 11 ( )</td></tr><tr><td>Pata Delantera Derecha</td><td>11-13</td><td>15-16</td><td>4 / 7 ( )</td></tr><tr><td>Pata Delantera Izquierda</td><td>14-16</td><td>17-18</td><td>4 / 7 ( )</td></tr><tr><td>Cabeza</td><td>17-20</td><td>19-20</td><td>4 / 9 ( )</td></tr></table>		C. a C.	Proyectiles	PA / PG	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	4 / 7 ( )	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	4 / 7 ( )	Cuartos Traseros	05-07	05-09	4 / 11 ( )	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	4 / 11 ( )	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	4 / 7 ( )	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	4 / 7 ( )	Cabeza	17-20	19-20	4 / 9 ( )
	C. a C.	Proyectiles	PA / PG																														
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	4 / 7 ( )																														
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	4 / 7 ( )																														
Cuartos Traseros	05-07	05-09	4 / 11 ( )																														
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	4 / 11 ( )																														
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	4 / 7 ( )																														
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	4 / 7 ( )																														
Cabeza	17-20	19-20	4 / 9 ( )																														





### Pantera de las nieves

Nombre científico: *Uncia uncia*

Localización: Cordilleras muy elevadas con nieves perpetuas.

Datos: Es un felino no demasiado grande (1,30 m de longitud, 70 cm. de altura hasta la cruz y 75 Kg. de peso) con un pelaje de color gris pálido moteado. Destaca por lo esquivo que resulta; pueden recorrerse grandes distancias a la búsqueda de este animal sin encontrar nada salvo, con suerte, algunas huellas. En el verano la pantera de las nieves permanece en lo más alto de las montañas (sobre el nivel de nieves perpetuas), aprovechando su pelaje para camuflarse y pasar inadvertida. Durante el duro invierno pueden descender hacia zonas de fondo de valle. Por lo común el animal no tiene relación alguna con el hombre pero cuando éste acaba con sus presas y coloniza su territorio pueden producirse encuentros peligrosos y ataques al ganado.

Notas: La pantera de las nieves es un importante recurso que el DJ debe aprovechar para crear supersticiones y rumores en zonas frías. Los cazadores y rastreadores admiran la pericia de este animal para acechar a las presas en la montaña nevada, así como para escapar de cazadores y de otros enemigos. La piel del animal puede emplearse para fabricar capas o abrigo encantados que harán a su portador desaparecer, escapando a la mirada de otros en ambientes nevados. Relacionados con este animal pueden generarse rumores de niños desaparecidos, animales de granja muertos en extrañas circunstancias, etc.

FUE = 16 CON = 14 TAM = 14 INT = 4 PER = 13 DES = 18 Mov = 7  Puntos de Fatiga = 30 (                    )  Puntos de Vida = 14 (                    )  <u>Habilidades</u> Tregar                    72 Esconderse            85 Des. Silencio          85 Saltar                    72 Escuchar                58 Otear                    58 Oler                      58 Esquivar                55	<u>Ataques</u> - Ambas Garras MR 6; A% 65; Daño 1D6 + 1D4 - Mordisco MR 9; A% 65; Daño 4D6 - Rasgado MR 6; A% 91; Daño 2D6 + 1D4  Acechan a la presa y luego saltan sobre ella. Primero deben lograr una tirada de saltar y luego una de ataque con Ambas Garras. Si logran ese primer ataque, muerden en el mismo asalto. En el siguiente asalto combinan Rasgado y Mordisco. En caso de combatir a humanos y similares puede usar dos ataques de Garra en cada asalto o un ataque de Garra y otro de Mordisco (siempre separando los ataques en 3 MR).  <table><tr><td></td><td>C. a C.</td><td>Proyectiles</td><td>PA / PG</td></tr><tr><td>Pata Trasera Derecha</td><td>01-02</td><td>01-02</td><td>2 / 4 (           )</td></tr><tr><td>Pata Trasera Izquierda</td><td>03-04</td><td>03-04</td><td>2 / 4 (           )</td></tr><tr><td>Cuartos Traseros</td><td>05-07</td><td>05-09</td><td>2 / 6 (           )</td></tr><tr><td>Cuartos Delanteros</td><td>08-10</td><td>10-14</td><td>2 / 6 (           )</td></tr><tr><td>Pata Delantera Derecha</td><td>11-13</td><td>15-16</td><td>2 / 4 (           )</td></tr><tr><td>Pata Delantera Izquierda</td><td>14-16</td><td>17-18</td><td>2 / 4 (           )</td></tr><tr><td>Cabeza</td><td>17-20</td><td>19-20</td><td>2 / 5 (           )</td></tr></table> Su piel espesa le proporciona 2 PA.		C. a C.	Proyectiles	PA / PG	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 4 (           )	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 4 (           )	Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 6 (           )	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 6 (           )	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 4 (           )	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 4 (           )	Cabeza	17-20	19-20	2 / 5 (           )
	C. a C.	Proyectiles	PA / PG																														
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	2 / 4 (           )																														
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	2 / 4 (           )																														
Cuartos Traseros	05-07	05-09	2 / 6 (           )																														
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	2 / 6 (           )																														
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	2 / 4 (           )																														
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	2 / 4 (           )																														
Cabeza	17-20	19-20	2 / 5 (           )																														





## Tigre dientes de sable

Nombre científico: *Smilodon* varias especies

Localización: Bosques de zonas norteñas en épocas glaciares.

Datos: Aunque se le denomina popularmente “tigre”, no está directamente emparentado con éstos. Se trata de un peligroso depredador armado con poderosas garras y por 2 colmillos especialmente desarrollados (con una longitud de hasta 20 cm.).

Notas: En cuanto a leyendas y creencias populares, muchas son similares a las que se cuentan sobre el tigre. No obstante, el DJ puede sacar partido de las habladurías referentes a la capacidad del tigre dientes de sable de chupar la sangre a través de sus colmillos (incluso hay quien lo liga a cultos vampíricos). A veces sus colmillos se emplean para elaborar dagas rituales de caza.

FUE = 38 CON = 17 TAM = 32 INT = 4 PER = 13 DES = 17 Mov = 6	<u>Ataques</u> - Ambas Garras MR 5; A% 61; Daño 1D8 + 2D6 - Mordisco MR 8; A% 51; Daño 2D6 + 2D6 - Rasgado MR 5; A% 91; Daño 2D8 + 2D6			
Puntos de Fatiga = 55 (                    )	Acechan a la presa y luego saltan sobre ella. Primero deben lograr una tirada de saltar y luego una de ataque con Ambas Garras. Si logran ese primer ataque, muerden en el mismo asalto. En el siguiente asalto combinan Rasgado y Mordisco. En caso de utilizar los ataques para defenderse elige entre Garras o Mordisco (ambos en el MR 5).			
Puntos de Vida = 25 (                    )	El Mordisco puede empalar debido al tamaño de los caninos pero el arma nunca queda atrapada en el cuerpo de la víctima.			
<u>Habilidades</u>		C. a C.	Proyectiles	PA / PG
Tregar                    42	Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 6    (            )
Esconderse            67	Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 6    (            )
Des. Silencio        67	Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 10   (            )
Saltar                    52	Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 10   (            )
Escuchar              40	Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 6    (            )
Otear                    40	Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 6    (            )
Oler                     40	Cabeza	17-20	19-20	3 / 8    (            )
Esquivar                27	Su piel espesa le proporciona 3 PA.			





## Tigre Siberiano

Nombre científico: *Panthera tigris* subespecie *altaica*

Localización: Bosques de zonas norteñas muy frías (sin llegar a los polos).

Datos: De entre todos los tigres existentes, algunos se han adaptado a la vida en lugares muy fríos. Poseen un mayor tamaño y un pelaje más largo y espeso. Así, los tigres de Siberia y Manchuria pueden alcanzar los 300 kilogramos de peso y más de 3 metros de longitud. Sus grandes dimensiones unidas a las terribles armas de que dispone (unos colmillos de casi 8 cm. y unas terribles garras de varios centímetros) convierten al tigre siberiano en un predador destacado.

Notas: Desde siempre el tigre ha formado parte de las leyendas y supersticiones humanas. En algunos lugares ha sido siempre venerado por su potencia y habilidad. Se otorga valor mágico a las partes de su cuerpo: el hígado proporciona valor y seguridad; su grasa es afrodisíaca y combate el reumatismo, sus clavículas traen suerte, sus garras sirven como fetiche y los bigotes pulverizados son un potente veneno (incluso en zonas de cultura muy avanzada se afirmaba que los bigotes eran tan duros que troceados y mezclados con alimento provocaban perforaciones estomacales imposibles de detectar en la autopsia). Por otro lado, en otros lugares el tigre provoca más terror que admiración (seguramente contribuye a ello el hecho de que los tigres viejos y heridos prefieran capturar presas fáciles como el hombre).

En muy raras ocasiones aparecen tigres blancos (con pelaje blanco, pupilas rosas, iris azul acero y bandas negras o gris tostadas). Este tipo de tigre podría utilizarse para alimentar leyendas en zonas árticas o en periodos glaciares.

FUE = 38

CON = 17

TAM = 32

INT = 4

PER = 13

DES = 17

Mov = 6

Puntos de Fatiga = 55

( )

Puntos de Vida = 25

( )

### Habilidades

Trepar 45

Escondarse 70

Des. Silencio 70

Saltar 50

Escuchar 40

Otear 40

Oler 40

Esquivar 30

### Ataques

- Garra MR 5; A% 65; Daño 1D8 + 2D6

- Abrazo MR 6; A% 60; Daño \*\*

- Mordisco MR 5; A% 55; Daño 2D4 + 2D6

- Rasgado MR 5; A% 90; Daño 2D8 + 2D6

\*\* El tigre posee clavícula, al igual que los primates, eso le permite lanzarse sobre su presa y abrazarla. Cuando ese ataque no es evitado o detenido de algún modo, el tigre inmoviliza a la presa de modo que su ataque de mordisco se realice con +70%. El rasgado solo puede ser empleado en esos mismos casos (en el porcentaje de ese ataque ya ha sido incluido el +70%).

Cuando la opción del Abrazo parece peligrosa para el tigre, éste se dedica a atacar con Garra y Mordisco en el mismo asalto (MR5 y MR8).

	C. a C.	Proyectiles	PA / PG
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	3 / 7 ( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	3 / 7 ( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	3 / 11 ( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	3 / 11 ( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	3 / 7 ( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	3 / 7 ( )
Cabeza	17-20	19-20	3 / 9 ( )

Su piel espesa le proporciona 3 PA.







## Zorro Ártico

Nombre científico: *Alopex lagopus*

Localización: Habita en zonas polares.

Datos: Se trata de un pequeño zorro de unos 6 kilogramos, con llamativo pelaje blanco o, a veces, azulado.

Nota: No se incluye en este apartado como presa habitual de cazador ni como predator peligroso sino como fuente de supersticiones, rumores, y creencias mitológicas. Es un ser astuto y un cazador inteligente. Tal vez es venerado por algunos pueblos. Tal vez se toma a los zorros de pelaje azul como encarnaciones de determinadas deidades. Todo queda en manos del DJ y sus jugadores.



FUE = 3

CON = 10

TAM = 3

INT = 5

PER = 10

DES = 14

Mov = 6

Puntos de Fatiga = 13

( )

Puntos de Vida = 7

( )

### Habilidades

Escondarse 40

Des. Silencio 65

Escuchar 40

Otear 40

Oler 60

Esquivar 28

### Ataques

- Mordisco MR 9; A% 45; Daño 1D6 - 1D4

Dispone de un ataque por asalto.

	C. a C.	Proyectiles	PA / PG
Pata Trasera Derecha	01-02	01-02	0 / 3 ( )
Pata Trasera Izquierda	03-04	03-04	0 / 3 ( )
Cuartos Traseros	05-07	05-09	0 / 4 ( )
Cuartos Delanteros	08-10	10-14	0 / 4 ( )
Pata Delantera Derecha	11-13	15-16	0 / 3 ( )
Pata Delantera Izquierda	14-16	17-18	0 / 3 ( )
Cabeza	17-20	19-20	0 / 3 ( )

## Dragón de las nieves, Dragón de los hielos, Dragón blanco

Nombre científico: *Draco albus*

Localización: Zonas polares.

Datos: Se trata de un raro dragón de escamas blancas. De hábitos solitarios y tamaño "pequeño", este dragón pasa la mayor parte del tiempo resguardado en el interior de una profunda galería que él mismo excava en el hielo. Abandona su refugio el menor número de veces posible y principalmente para alimentarse en las horas en las que las temperaturas son más elevadas.

Notas: Tiene un papel destacado en las leyendas de los pueblos de las zonas heladas. En épocas glaciares su número se incrementó considerablemente. Todas las partes de su cuerpo son apreciadas por sus propiedades mágico-medicinales. Algunos cazadores temerarios buscan las grutas de estos dragones e intentan matarlos aprovechando que se encuentran aturdidos cuando las temperaturas descienden mucho.





<b>FUE = 55</b> <b>CON = 30</b> <b>TAM = 55</b> <b>INT = 10</b> <b>PER = 15</b> <b>DES = 11</b> <b>Mov = 3 en tierra</b> <b>= 7 volando</b>  <b>Puntos de Fatiga = 85</b> <b>( )</b>  <b>Puntos de Vida = 43</b> <b>( )</b>  <b>Habilidades:</b> <b>Escuchar 65</b> <b>Otear 65</b> <b>Oler 45</b>		<b>Ataques</b> - Aliento MR 3; A% 75; Daño *3D6 - Mordisco MR 6; A% 45; Daño 2D6 + 6D6 - Garra MR 6; A% 45; Daño 1D10 + 6D6 - Coletazo MR 6; A% 40; Daño 3D6  Puede realizar dos ataques por asalto, separados entre sí 3 MR, eligiendo entre Mordisco, Garra (x2) y Coletazo. Su aliento cuenta como dos ataques y le cuesta 1D6 puntos de fatiga. * El dragón posee un aliento mágico de frío extremo que daña por congelación todo aquello que alcanza. Tiene un alcance igual a su PER y afecta a todas las localizaciones de aquellos blancos con un TAM inferior a 20. Cada localización recibe un daño de 3D6 y la armadura puede reducirlo (aunque también recibe daño). En el caso de blancos de mayor TAM el DJ debe determinar la cantidad de localizaciones afectadas (cubriendo aproximadamente un TAM de 20). La cubierta de escamas rígidas le proporciona 20 PA.			
		<b>C. a C.</b>	<b>Proyectiles</b>	<b>PA / PG</b>	
	Cola	01-02	01	20 / 12	( )
	Pata Trasera Derecha	03-04	02	20 / 15	( )
	Pata Trasera Izquierda	05-06	03	20 / 15	( )
	Cuartos Traseros	07-08	04-08	20 / 18	( )
	Cuartos Delanteros	09-10	09-14	20 / 18	( )
	Aleta Derecha	11-12	15	20 / 12	( )
	Aleta Izquierda	13-14	16	20 / 12	( )
	Pata Delantera Derecha	15-16	17	20 / 15	( )
	Pata Delantera Izquierda	17-18	18	20 / 15	( )
	Cabeza	19-20	19-20	20 / 15	( )

## Dragón marino, Dragón acuático, Dragón azul

Nombre científico: *Draco aquatilis*

Localización: Cualquier lugar del océano.

Datos: Dentro del grupo de los dragones el Dragón marino es el que mejor se ha adaptado a la vida en el agua. Sus alas han evolucionado hacia potentes aletas, su cola se ha comprimido lateralmente para mejorar la natación, y sus pulmones han experimentado cambios drásticos que le permiten respirar agua. Su tamaño se ha incrementado notablemente para aprovechar la facilidad de desplazamientos en el medio acuoso, volviéndolos auténticos titanes que llegan a alcanzar las 150 toneladas de peso. Los Dragones marinos son animales solitarios que solo se reúnen durante los periodos de reproducción. En las zonas frías se los puede ver siguiendo las rutas migratorias de las ballenas para poder cazarlas (esto puede llevar a enfrentamientos con humanos cazadores). Los dragones pasan la práctica totalidad de su vida en el agua, y solo la abandonan en raras ocasiones (una de ellas para realizar la puesta de huevos en alguna gruta poco accesible). Pueden resistir varias horas sin respirar fuera del agua.

Notas: Como todos los dragones, los dragones marinos forman parte importante de las leyendas y de la mitología de muchos pueblos. Todas las partes de su cuerpo son apreciadas por sus propiedades mágico-medicinales. Sus huevos son codiciados por muchos y el comercio de éstos resulta muy lucrativo.





FUE = 90 CON = 45 TAM = 120 INT = 10 PER = 20 DES = 11 Mov = 2 en tierra = 7 nadando  Puntos de Fatiga = 135 ( )  Puntos de Vida = 83 ( )  <u>Habilidades:</u> Escuchar 85 Otear 25 Oler 45	<u>Ataques</u> - Aliento MR 3; A% 75; Daño *3D6 - Mordisco MR 6; A% 40; Daño 3D6 + 12D6 - Garra MR 6; A% 40; Daño 1D10 + 12D6 - Coletazo MR 6; A% 60; Daño 6D6  Puede realizar dos ataques por asalto, separados entre sí 3 MR, eligiendo entre Mordisco, Garra (x2) y Coletazo. Su aliento cuenta como dos ataques. * El dragón puede almacenar una importante cantidad de agua en su interior y escupirla con un sistema de mecanismo a presión. Se trata de un tipo de ataque contundente, de alcance igual a la mitad de su CON, que afecta a todas las localizaciones de aquellos blancos con un TAM inferior a 20. Cada localización recibe un daño de 3D6 y la armadura puede reducirlo. En el caso de blancos de mayor TAM el DJ debe determinar la cantidad de localizaciones afectadas (cubriendo aproximadamente un TAM de 20). El cuerpo de estos titanes está protegido por varias capas de escamas gigantes superpuestas. Las escamas de dragón marino suelen ser mucho mayores que las de otros dragones. <table><tr><td></td><td>C. a C.</td><td>Proyectiles</td><td>PA / PG</td></tr><tr><td>Cola</td><td>01-02</td><td>01</td><td>26 / 22 ( )</td></tr><tr><td>Pata Trasera Derecha</td><td>03-04</td><td>02</td><td>26 / 28 ( )</td></tr><tr><td>Pata Trasera Izquierda</td><td>05-06</td><td>03</td><td>26 / 28 ( )</td></tr><tr><td>Cuartos Traseros</td><td>07-08</td><td>04-08</td><td>26 / 34 ( )</td></tr><tr><td>Cuartos Delanteros</td><td>09-10</td><td>09-14</td><td>26 / 34 ( )</td></tr><tr><td>Aleta Derecha</td><td>11-12</td><td>15</td><td>26 / 22 ( )</td></tr><tr><td>Aleta Izquierda</td><td>13-14</td><td>16</td><td>26 / 22 ( )</td></tr><tr><td>Pata Delantera Derecha</td><td>15-16</td><td>17</td><td>26 / 28 ( )</td></tr><tr><td>Pata Delantera Izquierda</td><td>17-18</td><td>18</td><td>26 / 28 ( )</td></tr><tr><td>Cabeza</td><td>19-20</td><td>19-20</td><td>26 / 28 ( )</td></tr></table>		C. a C.	Proyectiles	PA / PG	Cola	01-02	01	26 / 22 ( )	Pata Trasera Derecha	03-04	02	26 / 28 ( )	Pata Trasera Izquierda	05-06	03	26 / 28 ( )	Cuartos Traseros	07-08	04-08	26 / 34 ( )	Cuartos Delanteros	09-10	09-14	26 / 34 ( )	Aleta Derecha	11-12	15	26 / 22 ( )	Aleta Izquierda	13-14	16	26 / 22 ( )	Pata Delantera Derecha	15-16	17	26 / 28 ( )	Pata Delantera Izquierda	17-18	18	26 / 28 ( )	Cabeza	19-20	19-20	26 / 28 ( )
	C. a C.	Proyectiles	PA / PG																																										
Cola	01-02	01	26 / 22 ( )																																										
Pata Trasera Derecha	03-04	02	26 / 28 ( )																																										
Pata Trasera Izquierda	05-06	03	26 / 28 ( )																																										
Cuartos Traseros	07-08	04-08	26 / 34 ( )																																										
Cuartos Delanteros	09-10	09-14	26 / 34 ( )																																										
Aleta Derecha	11-12	15	26 / 22 ( )																																										
Aleta Izquierda	13-14	16	26 / 22 ( )																																										
Pata Delantera Derecha	15-16	17	26 / 28 ( )																																										
Pata Delantera Izquierda	17-18	18	26 / 28 ( )																																										
Cabeza	19-20	19-20	26 / 28 ( )																																										

## Gigante de las montañas o Bergbui

Localización: Cordilleras elevadas con una amplia franja de nieves perpetuas.

Datos: Son grandes humanoides extraños, que normalmente se desplazan en solitario y que habitan en hogares camuflados mágicamente en lo alto de las montañas. En algunas raras ocasiones entablan contacto con otras razas, e incluso, viven algún tiempo en sus poblados.

Notas: Son un componente importante de la mitología nórdica. Su carácter, inteligencia, magia, y habilidades resultan enormemente variables. Aunque pueden alcanzar una talla enorme (15 metros de altura) solo se detalla aquí el caso de un gigante de 4 metros, el que más típicamente podrá interactuar con los aventureros. Se dice que en lo alto de algunas montañas existen ricas ciudades habitadas por muchos de estos seres.



FUE = 32	<u>Ataques</u>			
CON = 26	- Puñetazo MR 6; A% 40; Daño 1D8 + 3D6			
TAM = 32	- Arma MR 5; A% 55; D%; Daño 2D8 + 2 + 3D6			
INT = 11	El gigante puede realizar un ataque por asalto. El tipo concreto de arma, la armadura utilizada, las habilidades y la magia dependen del DJ.			
PER = 11				
DES = 11				
ASP = 7				
Mov = 4				
Puntos de Fatiga = 58		C. a C.	Proyectiles	PA / PG
(				





## Gigante del hielo o Hrimthur

Localización: Grandes extensiones de hielo en los polos.

Datos: Son grandes humanoides extraños, de piel pálida-azulada, muy raros de ver. Viven en poblados camuflados mágicamente en medio de grandes extensiones de hielo. En algunas raras ocasiones entablan contacto con otras razas, casi siempre por extraños motivos.

Notas: Son un componente importante de la mitología nórdica. Su carácter, inteligencia, magia, y habilidades resultan enormemente variables. Aunque pueden alcanzar una talla enorme (más de 20 metros de altura) solo se detalla aquí el caso de un gigante de 6 metros, el que más típicamente podrá interactuar con los aventureros. Se dice que consumir el corazón de un Hrimthur otorga extraños poderes sobre el clima polar.



FUE = 48 CON = 39 TAM = 48 INT = 11 PER = 11 DES = 11 ASP = 7 Mov = 6  Puntos de Fatiga = 87 (                      )  Puntos de Vida = 44 (                      )	<b>Ataques</b> - Puñetazo MR 6; A% 40; Daño 1D10 + 5D6 - Arma MR 5; A% 55; D%; Daño 2D10 + 2 + 5D6  El gigante puede realizar un ataque por asalto. El tipo concreto de arma, la armadura utilizada, las habilidades y la magia dependen del DJ. El cuerpo del Hrimthur libera un frío mágico que afecta a todos los que se encuentren dentro de un radio en metros igual a los PV actuales del gigante. Cada asalto que un aventurero permanezca dentro de ese radio perderá 1D6 puntos de fatiga. El área afectada disminuye conforme el gigante se debilita.			
		C. a C.	Proyectiles	PA / PG
	Pierna Derecha	01-03	01-02	/ 15 (           )
	Pierna Izquierda	04-06	03-04	/ 15 (           )
	Abdomen	07-09	05-08	/ 15 (           )
	Pecho	10	09-13	/ 18 (           )
	Brazo Derecho	11-14	14-16	/ 12 (           )
	Brazo Izquierdo	15-18	17-19	/ 12 (           )
	Cabeza	19-20	20	/ 15 (           )

## Kraken

Nombre científico: *Kraken* varias especies.

Localización: Fondos submarinos, a gran profundidad por todo el mundo.

Datos: Se trata de un cefalópodo similar a una sepia o pulpo de tamaño colosal. Los individuos adultos rara vez abandonan los fondos abisales en busca de alimento, pero algunos de los

individuos más jóvenes se ven obligados a cazar en la superficie, a veces cerca de la costa. Esto podría provocar en muy contadas ocasiones un encuentro violento con humanos. El Kraken puede encontrarse en la costa persiguiendo ballenas o grandes animales que descansen en las orillas.

Notas: El Kraken es un importante componente mitológico y las leyendas al respecto deben ser notables aunque poco frecuentes. El hueso de Kraken puede emplearse para realizar







encantamientos de fortalecimiento especialmente poderosos, su sangre permite elaborar venenos muy potentes, su piel se utiliza para conjuros de camuflaje, y se dice que sus ojos comidos en crudo otorgan una visión diferente del mundo.

FUE = 70 CON = 26 TAM = 70 INT = 7 PER = 21 DES = 22 Mov = 8 nadando 2 en tierra  Puntos de Fatiga = 96 (                    )  Puntos de Vida = 48 (                    )  <u>Habilidades:</u> Otear                    55 Buscar                    55 Esconderse            90	<p><b>Ataques</b></p> <p>- Tentáculo MR 4; A% 80; Daño 8D3</p> <p>- Mordisco MR 4; A% 60; Daño 8D6*</p> <p>- Abrazo MR 4; A% 43; Daño 8D6</p> <p>Contra criaturas pequeñas, el kraken realiza 3 ataques de tentáculo por asalto (MR 4, 7 y 10). No es capaz de controlar un número mayor de tentáculos al mismo tiempo para combatir varios enemigos. El mordisco solo es empleado contra presas de un TAM igual o superior a 35, e inyecta un veneno de POT 26.</p> <p>El abrazo con todos los tentáculos a una misma presa solo es válido contra blancos de TAM 35 o superior. Causa un daño inicial por constricción de 8D6 y permite cada asalto un ataque único de mordisco con 130%.</p> <p>El “punto débil” del kraken joven es su piel, pues ésta no alcanza un grosor ni dureza importantes hasta bien entrada la edad adulta. El kraken joven solo posee 5 PA.</p> <p>Un kraken adulto puede poseer 40 PA, 350 TAM y 240 PV.</p>																																																
	<table><tr><td></td><td>C. a C.</td><td>Proyectiles</td><td>PA / PG</td></tr><tr><td>Tentáculos</td><td>01 a 16 (1D8)</td><td>01 a 08 (1D8)</td><td></td></tr><tr><td>T 1</td><td></td><td></td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>T 2</td><td></td><td></td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>T 3</td><td></td><td></td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>T 4</td><td></td><td></td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>T 5</td><td></td><td></td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>T 6</td><td></td><td></td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>T 7</td><td></td><td></td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>T 8</td><td></td><td></td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>Cuerpo</td><td>17-18</td><td>09-13</td><td>5 / 20 (            )</td></tr><tr><td>Cabeza</td><td>19-20</td><td>14-20</td><td>5 / 20 (            )</td></tr></table>		C. a C.	Proyectiles	PA / PG	Tentáculos	01 a 16 (1D8)	01 a 08 (1D8)		T 1			5 / 12 (            )	T 2			5 / 12 (            )	T 3			5 / 12 (            )	T 4			5 / 12 (            )	T 5			5 / 12 (            )	T 6			5 / 12 (            )	T 7			5 / 12 (            )	T 8			5 / 12 (            )	Cuerpo	17-18	09-13	5 / 20 (            )	Cabeza	19-20	14-20	5 / 20 (            )
	C. a C.	Proyectiles	PA / PG																																														
Tentáculos	01 a 16 (1D8)	01 a 08 (1D8)																																															
T 1			5 / 12 (            )																																														
T 2			5 / 12 (            )																																														
T 3			5 / 12 (            )																																														
T 4			5 / 12 (            )																																														
T 5			5 / 12 (            )																																														
T 6			5 / 12 (            )																																														
T 7			5 / 12 (            )																																														
T 8			5 / 12 (            )																																														
Cuerpo	17-18	09-13	5 / 20 (            )																																														
Cabeza	19-20	14-20	5 / 20 (            )																																														

## Wyrn acuático

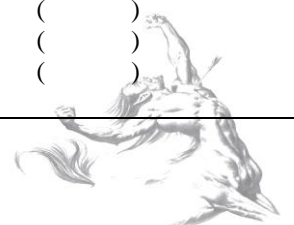
Nombre científico: *Wermidraco aquatilis*

Localización: Zonas circumpolares.

Datos: Son grandes reptiles con cuerpo alargado, sin patas, con cabeza grande de poderosas mandíbulas y con dos fuertes aletas en lugar de alas. Viven en las costas de zonas muy frías, agrupándose en torno a islas rocosas, ya sea en parejas, en grupos de machos jóvenes o en grupos de hembras. Cazan grandes animales acuáticos o terrestres. Normalmente no se molestan en atacar al hombre a menos que se sientan amenazados.



FUE = 30 CON = 20 TAM = 30 INT = 10 PER = 15 DES = 3 Mov = 2 en tierra = 8 nadando  Puntos de Fatiga = 50 ( )  Puntos de Vida = 25 ( )	<u>Ataques</u> - Mordisco MR 7; A% 60; Daño 1D10 + 3D6 - Coletazo MR 7; A% 30; Daño 1D6 + 3D6  Puede realizar un ataque por asalto. Su cuerpo está cubierto por pequeñas escamas muy rígidas.  <table><tr><td></td><td>C. a C. y Proyectiles</td><td>PA / PG</td></tr><tr><td>Cola</td><td>01-02</td><td>9 / 9 ( )</td></tr><tr><td>Porción Posterior</td><td>03-07</td><td>9 / 11 ( )</td></tr><tr><td>Porción Delantera</td><td>08-11</td><td>9 / 11 ( )</td></tr><tr><td>Aleta Derecha</td><td>12-13</td><td>9 / 7 ( )</td></tr><tr><td>Aleta Izquierda</td><td>14-15</td><td>9 / 7 ( )</td></tr><tr><td>Cabeza</td><td>16-20</td><td>9 / 9 ( )</td></tr></table>		C. a C. y Proyectiles	PA / PG	Cola	01-02	9 / 9 ( )	Porción Posterior	03-07	9 / 11 ( )	Porción Delantera	08-11	9 / 11 ( )	Aleta Derecha	12-13	9 / 7 ( )	Aleta Izquierda	14-15	9 / 7 ( )	Cabeza	16-20	9 / 9 ( )
	C. a C. y Proyectiles	PA / PG																				
Cola	01-02	9 / 9 ( )																				
Porción Posterior	03-07	9 / 11 ( )																				
Porción Delantera	08-11	9 / 11 ( )																				
Aleta Derecha	12-13	9 / 7 ( )																				
Aleta Izquierda	14-15	9 / 7 ( )																				
Cabeza	16-20	9 / 9 ( )																				





## Yeti, Bigfoot, Alma, Sasquatch.

Nombre científico: *Gigantopithecus* varias especies.

Localización: Desde bosque a amplias estepas nevadas, siempre en zonas frías.

Datos: Es un simio bípedo de gran tamaño y fuerza, solitario, huidizo y difícil de encontrar. Su densidad poblacional es muy baja y se desplazan como pequeños grupos familiares o, más comúnmente, individuos aislados. Su gran tamaño, resistencia y pelaje largo y espeso le permiten adaptarse a ambientes duros. El color de su pelaje varía del blanco al pardo. Normalmente viven sin contactar con el hombre, no obstante, en ocasiones sin razón aparente se producen ataques a los humanos o a sus cultivos y ganado. Se dice que algunos humanos han podido capturar yetis jóvenes y entrenarlos para el combate.

Notas: Todas las porciones del cuerpo del yeti son una importante fuente de magia, ya sea medicinal o de cualquier otro tipo. Las leyendas que circulan alrededor de estos seres son abundantes y muy variadas, a veces, son el origen de los rumores sobre gigantes de los hielos. En todo caso, la magia es algo que acompaña al yeti y que explica el hecho de que pase prácticamente desapercibido a los humanos que habitan en sus mismas zonas (cada DJ puede representar esto de la manera que le parezca más oportuna).

FUE = 36 CON = 20 TAM = 28 INT = 8 PER = 14 DES = 12 Mov = 3  Puntos de Fatiga = 56 (                    )  Puntos de Vida = 24 (                    )  
--





## Ballena azul

Nombre científico: *Balaenoptera musculus*

Localización: Se encuentra a veces en las cercanías de las costas de lugares fríos.

Datos: Es una enorme ballena de color azul-grisáceo que alcanza los 30 metros de longitud y los 130.000 kilogramos de peso. Es difícil que los personajes tengan que luchar con uno de estos titanes pero nada es imposible en los mundos de fantasía. Algunos cazadores polares especialmente poderosos pueden matar ejemplares ocasionalmente. También puede suceder que una ballena muera embarrancada en una playa de manera que algún poblado pueda beneficiarse enormemente por ello. Otra opción es que algunos cazadores intenten aprovecharse de parte de una ballena muerta debido a algún depredador (pero también puede que el depredador ande cerca y sea peligroso: por ejemplo un wyrm acuático o un dragón marino). Sea como fuere una ballena muerta proporciona una cantidad inmensa de carne, así como grasa aprovechable para alimentar fuegos y lámparas, huesos para esculpir y fabricar herramientas y tripas secas que se utilizan para trenzar cuerdas muy resistentes.



<p>FUE = 92 CON = 60 TAM = 100 INT = 8 PER = 14 DES = 10 Mov = 6</p> <p>Puntos de Fatiga = 152 (    </p>
--





## Ballena franca o Ballena de Groenlandia

Nombre científico: *Balaena mysticetus*

Localización: Se encuentra a veces en las cercanías de las costas de lugares fríos.

Datos: Es una gran ballena de color azul-grisáceo oscuro (que se aclara con la edad). Alcanza los 20 metros de longitud y los 100.000 kilogramos de peso. Es difícil que los personajes tengan que luchar con uno de estos titanes pero nada es imposible en los mundos de fantasía. Algunos cazadores polares especialmente poderosos pueden matar ejemplares ocasionalmente. También puede suceder que una ballena muera embarrancada en una playa de manera que algún poblado pueda beneficiarse enormemente por ello. Otra opción es que algunos cazadores intenten aprovecharse de parte de una ballena muerta debido a algún depredador (pero también puede que el depredador ande cerca y sea peligroso: por ejemplo un wyrm acuático o un dragón marino). Sea como fuere una ballena muerta proporciona una cantidad inmensa de carne, así como grasa aprovechable para alimentar fuegos y lámparas, huesos para esculpir y fabricar herramientas y tripas secas que se utilizan para trenzar cuerdas muy resistentes.

FUE = 80 CON = 55 TAM = 92 INT = 8 PER = 14 DES = 10 Mov = 7	<p>La ballena de Groenlandia es un animal tranquilo y nada agresivo, no obstante, en tu partida puede darse la situación en la que se enfrente a alguien en combate. En ese caso hay que tener en cuenta que puede atacar una vez por asalto:</p> <p>Ataques</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Embestida MR 6; A% 56; Daño 10D6</li><li>- Coletazo MR 6; A% 33; Daño 10D6</li></ul>
Puntos de Fatiga = 135 (	







## Beluga o Canario de mar

Nombre científico: *Delphinapterus leucas*

Localización: Se encuentra a veces en las cercanías de las costas de lugares muy fríos y llega a remontar ríos.

Datos: Es una pequeña ballena de hasta 5 metros de longitud y 700 kilogramos de peso, que destaca por su color blanco limpio. También es conocida por los silbidos que emite y debido a los cuales se le da el nombre de canario de mar. Ha resultado ser una pieza importante para la economía de subsistencia de algunos pueblos de zonas árticas. No resulta peligrosa para el hombre pero la incluyo en el bestiario porque pueden originarse diferentes leyendas relacionadas con las extrañas ballenas blancas y con sus silbidos, que tal vez den mucho juego a la hora de ambientar partidas.

Nota: En el pasado llegó a desplazarse en grupos de más de 10.000 ejemplares. La orca es su mayor depredador.

<p>FUE = 35 CON = 30 TAM = 40 INT = 8 PER = 11 DES = 10 Mov = 6</p> <p>Puntos de Fatiga = 65 (    </p>
--





## Cachalote

Nombre científico: *Physeter macrocephalus*

Localización: Se encuentra a veces en las cercanías de las costas de lugares fríos.

Datos: A diferencia de las otras “ballenas” incluidas en este documento, el cachalote posee dientes en sus mandíbulas por lo que puede morder. Si además tenemos en cuenta que se alimenta cazando activamente calamares gigantes y que existen muchas leyendas respecto a los ataques de cachalotes contra barcos balleneros, nos encontramos ante un animal más que puede resultar más que peligroso en una aventura. Posee una cabeza voluminosa característica y se puede distinguir a distancia cuando resopla (por la orientación de su conducto respirador). Alcanza los 20 metros de longitud y los 12.000 kilogramos de peso. Algunos cazadores polares especialmente poderosos pueden matar ejemplares ocasionalmente, lo cual puede tomarse como un acto de suprema valentía. Un cachalote muerto proporciona una cantidad inmensa de carne, así como grasa aprovechable para alimentar fuegos y lámparas, huesos para esculpir y fabricar herramientas y tripas secas que se utilizan para trenzar cuerdas muy resistentes. Por otro lado es fácil atribuir poderes mágicos a ciertas partes del cachalote ya que se trata de un animal agresivo y cazador según narran las leyendas.

Nota: Resiste hasta una hora bajo el agua antes de salir a respirar de nuevo.

<p>FUE = 74 CON = 50 TAM = 84 INT = 8 PER = 14 DES = 10 Mov = 7</p> <p>Puntos de Fatiga = 124 (    </p>
---





## Narval o Unicornio marino

Nombre científico: *Monodon monoceros*

Localización: Se encuentra a veces en las cercanías de las costas de lugares muy fríos.

Datos: Es una pequeña ballena dentada emparentada con la Beluga. Los machos desarrollan un colmillo recto con marcas espirales que alcanza hasta 2,70 metros de longitud, lo que ha llevado a denominar al Narval como unicornio marino. Este animal que mide unos 5 metros de longitud tiene grandes dotes para sumergirse a zonas muy profundas y alimentarse de sepias. En cuanto a la ambientación, el unicornio marino debe ser considerado como un ser mítico en primer grado, no en vano originó en época antigua la leyenda del Unicornio. Los esquimales valoraban enormemente el marfil de su cuerno. Parece lógico otorgar poderes notables al cuerno del narval, tal y como se hace con el unicornio de tierra.

FUE = 35 CON = 30 TAM = 40 INT = 8 PER = 11 DES = 10 Mov = 6  Puntos de Fatiga = 65 (                    )  Puntos de Vida = 35 (                    )	<p>Aunque el narval es un animal pacífico debemos proporcionarle una cierta capacidad defensiva si es que vamos a otorgar poderes a su cuerno.</p> <p>Ataques</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Coletazo MR 6; A% 34; Daño 2D6</li><li>- Cornada MR 6; A% 55; Daño 1D8 + 2D6</li></ul> <p>Puede atacar una vez por asalto. El coletazo solo sirve contra oponentes situados en superficie. La cornada tiene componente más bien cortante que empalante.</p> <p>Posee una cubierta de piel y grasa subcutánea que le proporciona una protección equivalente a 5 PA.</p> <table><tr><td></td><td>C. a C. y Proyectiles</td><td>PA / PG</td></tr><tr><td>Cola</td><td>01-03</td><td>5 / 12 (            )</td></tr><tr><td>Porción Posterior</td><td>04-08</td><td>5 / 15 (            )</td></tr><tr><td>Porción Delantera</td><td>09-13</td><td>5 / 15 (            )</td></tr><tr><td>Aleta Derecha</td><td>14</td><td>5 / 9 (            )</td></tr><tr><td>Aleta Izquierda</td><td>15</td><td>5 / 9 (            )</td></tr><tr><td>Cabeza</td><td>16-20</td><td>5 / 12 (            )</td></tr></table>		C. a C. y Proyectiles	PA / PG	Cola	01-03	5 / 12 (            )	Porción Posterior	04-08	5 / 15 (            )	Porción Delantera	09-13	5 / 15 (            )	Aleta Derecha	14	5 / 9 (            )	Aleta Izquierda	15	5 / 9 (            )	Cabeza	16-20	5 / 12 (            )
	C. a C. y Proyectiles	PA / PG																				
Cola	01-03	5 / 12 (            )																				
Porción Posterior	04-08	5 / 15 (            )																				
Porción Delantera	09-13	5 / 15 (            )																				
Aleta Derecha	14	5 / 9 (            )																				
Aleta Izquierda	15	5 / 9 (            )																				
Cabeza	16-20	5 / 12 (            )																				





## Orca

Nombre científico: *Orcinus orca*

Localización: Se encuentra a veces en las cercanías de las costas de lugares fríos.

Datos: Se trata de un delfínido de hasta 9 metros de longitud y 8000 kilogramos de peso. Se trata de un carnívoro dotado de una poderosa mandíbula con unos 50 dientes de hasta 14 centímetros. Es capaz de triturar pequeños mamíferos marinos y de despedazar grandes presas como ballenas.

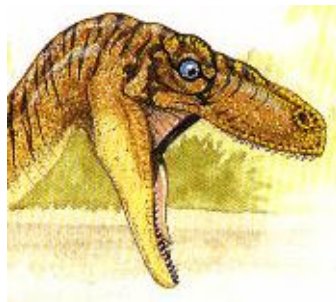


Notas: Ha sido conocida desde muy antiguo. Seguramente muchos pueblos cazadores rendirán culto a la orca. No es normal que se la cace ya que su carne es poco apreciada pero en una partida de rol puede ser perseguida para obtener su aceite (hasta una tonelada en un animal adulto) o por motivos religiosos (convertirse en un gran cazador, obtener huesos mágicos de orca, etc.). Se dice que una orca herida puede dedicar su vida a la venganza.

<p>FUE = 51 CON = 36 TAM = 61 INT = 8 PER = 11 DES = 10 Mov = 10</p> <p>Puntos de Fatiga = 87 (    </p>
---







# DINOSAURIOS

## GENERALIDADES

La palabra “dinosaurio” siempre nos lleva a pensar en grandes criaturas formidables. Los dinosaurios son realmente seres espectaculares desde pequeños como la palma de la mano a gigantescos como torres de castillos. Más de 140 millones de años de evolución los llevaron a explorar casi todos los nichos ecológicos con enorme variación en sus formas, tamaños, alimentación y modo de vida. Los dinosaurios se impusieron con autoridad sobre los mamíferos que quedaron relegados a formas minúsculas del tamaño de musarañas.

Los dinosaurios dominaron la tierra, evolucionaron hasta las aves e incluso algunos comenzaban a desarrollar una importante inteligencia y a recoger utensilios con sus garras delanteras. Pero desaparecieron.

## DINOSAURIOS EN LOS MUNDOS DE RUNE QUEST

Los dinosaurios suponen un gran reto para el guerrero, son criaturas temibles y el derrotarlas te “marca” como valiente (o temerario). Pero ¿qué pinta los dinosaurios en una época más o menos cercana a la Edad Media?

Estos seres estaban demasiado bien adaptados. Diversificados por todo el mundo, con enorme tamaño, defensas y armas de combate formidables, sangre caliente (permite una mayor actividad que la de otros reptiles), un cuerpo recubierto de duras escamas y una forma de reproducción ovípara con huevos grandes y de cascarón verdaderamente resistente. Incluso desarrollaban comportamiento social!!

No, sin la desaparición de los dinosaurios no se habrían desarrollado los mamíferos como los conocemos en los mundos de RQ, de hecho, ni siquiera el hombre habría aparecido como especie. Para que la historia evolutiva de la mayoría de las especies que conocemos concuerde, es necesario restringir el área habitada por los dinosaurios (otra solución es que el Master considere que se extinguieron totalmente, entonces no tendrá que seguir leyendo esto). Lo ideal es crear un “mundo perdido”, un lugar en el que estos reptiles han permanecido y en el que continúan su dominio. Lo más sencillo es pensar en una isla (una muy grande o un complejo archipiélago, etc...). Fácilmente podría tratarse de La Isla de Los Grifos, en la que, además, existe una raza de hombres lagarto, Los Slarge, que fácilmente podrían ser una de las últimas formas de evolución de los dinosaurios. Si una isla no tiene cabida en tu actual campaña, siempre puedes buscar otras ideas: un valle profundo rodeado de descomunales montañas o una selva rodeada por un par de ríos enormes y MUY caudalosos. Es cuando un grupo de aventureros se ve obligado a pasar un tiempo en tierra de dinosaurios cuando realmente se puede sacar partido a estas alucinantes criaturas.

## SUS ARMAS (regla opcional)

Considero que el daño base del mordisco de los dinosaurios carnívoros depende del TAM del espécimen. Las especies más grandes poseen dientes mayores en sus mandíbulas. La siguiente tabla resume los daños.


### MORDISCO DE DINOSAURIOS CARNÍVOROS

	TAM						
	- de 10	- de 20	-de 30	-de 40	-de 50	-de 60	-de 70 ...
Daño	1D4	1D6	1D8	1D10	2D6	3D6	4D6 5D6

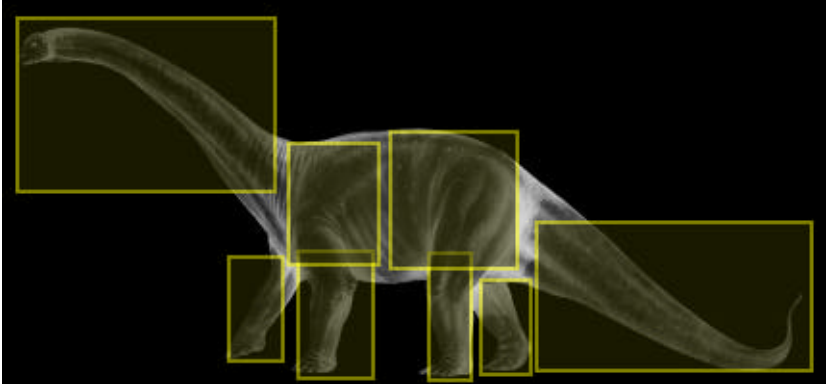
## LOCALIZACIONES DE GOLPE

Para simplificar al máximo y a pesar de la variedad de morfologías de los distintos dinosaurios, considero los siguientes “tipo” de cuerpos:

TIPO CARNÍVORO BÍPEDO (ej: Tyrannosaurus)		
	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	0,33
Pierna Derecha	03-05	0,33
Pierna Izquierda	06-08	0,33
Abdomen	09-11	0,40
Pecho	12-15	0,40
Garra Derecha	16	0,25
Garra Izquierda	17	0,25
Cabeza	18-20	0,33

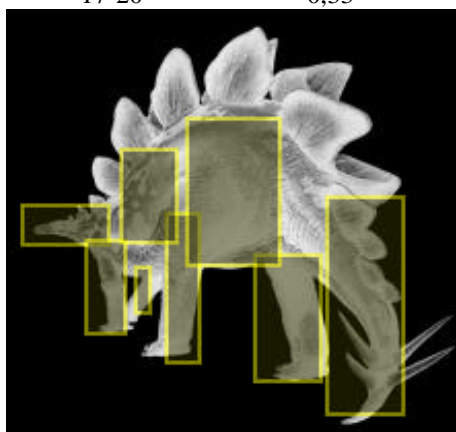


TIPO CUADRÚPEDO DE CUELLO LARGO (ej: Diplodocus)		
	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	0,33
Pata Trasera Derecha	03-04	0,33
Pata Trasera Izquierda	05-06	0,33
Cuartos Traseros	07-10	0,40
Cuartos Delanteros	11-14	0,40
Pata Delantera Derecha	15-16	0,33
Pata Delantera Izquierda	17-18	0,33
Cuello (cabeza)	19-20	0,33



### TIPO HERBÍVORO CUADRÚPEDO (ej: Triceratops)

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	0,33
Pata Trasera Derecha	03-04	0,33
Pata Trasera Izquierda	05-06	0,33
Cuartos Traseros	07-09	0,40
Cuartos Delanteros	10-12	0,40
Pata Delantera Derecha	13-14	0,33
Pata Delantera Izquierda	15-16	0,33
Cabeza	17-20	0,33



### TIPO HERBÍVORO “BÍPEDO” (ej: Iguanodon)

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	0,33
Pata Trasera Derecha	03-05	0,33
Pata Trasera Izquierda	06-08	0,33
Abdomen	09-11	0,40
Pecho	12-14	0,40
Pata Delantera Derecha	15-16	0,25
Pata Delantera Izquierda	17-18	0,25
Cabeza	19-20	0,33



Los dinosaurios pueden ser animales realmente enormes y por tanto es difícil golpear ciertas localizaciones de golpe. Cualquier ser con TAM inferior a 1/3 del TAM del animal no usa las tablas de localizaciones y simplemente golpea en la localización más cercana.

## **TIRANO CORREDOR** (*Albertosaurus* varias especies)

### **GENERALIDADES**

Gran carnívoro bípedo.  
Longitud total: 9 metros  
Altura total: 3,6 metros  
Peso: 2000 Kg

Animal de hábitos solitarios que se encuentra principalmente en zonas boscosas espesas. Su alimentación es variada pero generalmente se basa en herbívoros medianos y grandes (hasta de 9000 kg).

Son animales enormemente territoriales.

### **REPRODUCCIÓN**

Se reproducen en Primavera. El número de huevos es de 1D3+1. Las crías permanecen durante 4 años bajo la protección de la madre (el padre se desentiende de los cuidados).

### **CURIOSIDADES**

Poseen mayor cantidad de dientes que el Tyrannosaurus.

En carrera alcanzan los 45 Km/h (es el más rápido de los grandes carnívoros bípedos).

Como todos los grandes carnívoros bípedos utiliza su cola musculosa como timón y para mantener el equilibrio en carrera. Posee una elevada tasa de recuperación de piezas dentarias perdidas.

### **HABILIDADES**

Escondarse	60
Deslizarse en Silencio	40
Escuchar	30
Otear	40
Oler	30

### **CAZA**

Cazan al acecho. Permanecen escondidos entre vegetación muy alta esperando al paso de algún gran animal y confiando en su velocidad a corta distancia (sólo es capaz de mantener su carrera durante algunos segundos). Es un cazador poco selectivo en cuanto a presas.

Su ataque se basa principalmente en un mordisco terrible que deja herida de gravedad a la víctima. Sus garras delanteras (algo más desarrolladas que en otros grandes carnívoros bípedos) le sirven para sujetar a sus presas mientras las despedazan.



## **COMBATE**

### **CONTRA PRESAS DE GRAN TAMAÑO**

- 1 Se lanzan en carrera contra ellas confiando en sorprenderlas.
- 2 Utilizan su mordisco para provocar una herida capaz de incapacitar a la víctima.  
Mordisco MR 5 50% + 20% por sorpresa.
- 3 Si la presa cae, dirigen un mordisco a la cabeza (apuntan a la localización).  
Mordisco MR 10 25% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.
- 4 Si la presa no cae pero el mordisco impacta, ataca con ambas garras y desgarrando con los dientes.  
Ambas Garras MR 5 40%  
Desgarrar MR 8 80%

La presa puede escapar o defenderse si se falla el primer mordisco.

### **CONTRA HUMANOS O SIMILARES**

Un Albertosaurus sólo atacaría a un humano en caso de recibir un ataque o de encontrarse en el periodo de celo (Primavera y Verano) durante el cual intentan atacar a casi todo lo que se mueva por el interior de su territorio. En estos casos sólo utiliza el mordisco o la patada (durante el celo siempre el mordisco).

Mordisco	MR 5	50%
Patada	MR 5	25%

## **TIRANO REY**

(*Tyrannosaurus rex*)

### **GENERALIDADES**

Gran carnívoro bípedo.  
Longitud total: 12 metros  
Altura total: 6 metros  
Peso: 6400 Kg

Animal de hábitos algo gregarios que se encuentra ampliamente distribuido desde bosque denso a matas boscosas dispersas entre pastos. Su alimentación se basa en presas de gran tamaño y muy a menudo en carroña (llegando a robarla a otros depredadores). Llega a atacar a animales de hasta 30000 Kg. Son marcadamente territoriales.

### **REPRODUCCIÓN**

Se reproducen en Primavera. El número de huevos es de es de 1D4. Las crías permanecen casi toda su vida ligadas a un grupo familiar de hasta 6 ejemplares (aunque los machos y las hembra agresivas son expulsados, sino muertos hacia los 3-4 años). El grupo familiar está formado por el padre, la madre y varios juveniles.

### **CURIOSIDADES**

Poseen dientes curvados de hasta 18 cm.

La fuerza del bocado de un T. Rex es casi 4 veces la de un león (13000 newtons para cada lado de la boca). Dentro del grupo familiar son frecuentes los mordiscos en el morro para resolver las disputas (por eso muchos jóvenes mueren de infecciones).

Los márgenes de los dientes poseen crenulaciones que “facilitan” el que los restos de comida queden atrapados. En este caldo de cultivo se desarrollan microorganismos patógenos que infectan las heridas producidas por los dientes.

Como todos los grandes carnívoros bípedos utiliza su cola musculosa como timón y para mantener el equilibrio en carrera. Posee una elevada tasa de recuperación de piezas dentarias perdidas.

### **HABILIDADES**

Escondarse	60
Deslizarse en Silencio	30
Escuchar	30
Otear	40
Oler	50

### **CAZA**

Se trata de cazadores muy selectivos y especializados en la captura de individuos heridos, viejos o moribundos. Los grupos familiares pueden atacar conjuntamente a los herbívoros más grandes.

Ocasionalmente atacan a animales con buen estado de salud. En estos casos sólo intentan producir un mordisco lo suficientemente profundo. Si el mordisco no incapacita a la presa, la dejan escapar, confiando en que terminará por morir o por caer presa de otro ataque cuando esté más debilitada debido a la infección de la herida.

Muy frecuentemente consumen carroña (en muchos casos de animales muertos por culpa de la infección de una mordedura). También consumen a otros T. Rex muertos.

## **COMBATE**

### **CONTRA PRESAS DE GRAN TAMAÑO**

- 1 Se lanzan en carrera contra ellas confiando en sorprenderlas.
- 2 Utilizan su mordisco para provocar una herida capaz de incapacitar a la víctima.  
Mordisco MR 5 40% + 20% por sorpresa.
- 3 Si la presa cae, dirigen un mordisco a la cabeza (apuntan a la localización).  
Mordisco MR 10 20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.
- 4 Si la presa no cae y huye abandonan el ataque. De otro modo continúan lanzando bocados.

### **CONTRA HUMANOS O SIMILARES**

Un Tyrannosaurus raramente se molesta en prestar atención a un humano. Estos dinosaurios sólo malgastan energía en muy contadas ocasiones (por ejemplo durante el celo en Invierno y Primavera durante el cual intentan atacar a casi todo lo que se mueva por el interior de su territorio). En estos casos sólo utiliza el mordisco o la patada (durante el celo siempre el mordisco).

Mordisco	MR 5	40%
Patada	MR 5	30%

## **MORDISCO “VENENOSO”**

Una herida causada por mordisco y no curada adecuadamente es un foco de infección segura debido a los microorganismos patógenos que se encuentran entre los dientes. Cada hora debe realizarse una tirada de CONx1. Un fallo indica que se pierden 2PG en la localización herida debido al daño por la terrible infección. Un acierto supone que la infección progresa más lentamente y sólo se pierde 1PG. Si en dos horas consecutivas con las tiradas de CONx1 se consiguen críticos, la infección se detiene permanentemente y la herida podrá curarse de forma natural.

## **REPTIL EXTRAÑO**

(*Allosaurus* varias especies)

### **GENERALIDADES**

Gran carnívoro bípedo.  
Longitud total: 12 metros  
Altura total: 4,3 metros  
Peso: 1500 Kg

Animal de hábitos algo gregarios que se encuentra ampliamente distribuido desde bosque denso a matas boscosas dispersas entre pastos. Su alimentación se basa en presas de gran tamaño (a las que caza en manada) y muy a menudo en carroña (llegando a robarla a otros depredadores). Llega a atacar a animales de hasta 12000 Kg. Son marcadamente territoriales.

### **REPRODUCCIÓN**

Se reproducen en Primavera. El número de huevos es de es de 1D6. Las crías permanecen casi toda su vida ligadas a un grupo familiar de hasta 8 ejemplares (aunque los machos y las hembra agresivas son expulsados, sino muertos hacia los 3-4 años). El grupo familiar está formado por el padre, la madre y varios juveniles (a veces casi adultos).

### **CURIOSIDADES**

Los márgenes de los dientes poseen crenulaciones que “facilitan” el que los restos de comida queden atrapados. En este caldo de cultivo se desarrollan microorganismos patógenos que infectan las heridas producidas por los dientes. Posee una elevada tasa de recuperación de piezas dentarias perdidas.

Como todos los grandes carnívoros bípedos utiliza su cola musculosa como timón y para mantener el equilibrio en carrera pero, además, el Allosaurio emplea su cola muy frecuentemente a modo de látigo para resolver combates territoriales durante la época de celo y para acabar con pequeñas molestias (humanos, pequeños dinosaurios,...).

### **HABILIDADES**

Escondarse	60
Deslizarse en Silencio	30
Escuchar	30
Otear	40
Oler	60

### **CAZA**

Se trata de cazadores muy selectivos y especializados en la captura de individuos heridos, viejos o moribundos. Los grupos familiares pueden atacar conjuntamente a los herbívoros más grandes.

Ocasionalmente atacan a animales con buen estado de salud. En estos casos sólo intentan producir un mordisco lo suficientemente profundo. Si el mordisco no incapacita a la presa, la dejan escapar, confiando en que terminará por morir o por caer presa de otro ataque cuando esté más debilitada debido a la infección de la herida.

Muy frecuentemente consumen carroña (en muchos casos de animales muertos por culpa de la infección de una mordedura). También consumen a otros carnívoros muertos (pero sienten una particular repulsión hacia los cadáveres de su propia especie).



## **COMBATE**

### **CONTRA PRESAS DE GRAN TAMAÑO**

- 1 Se lanzan en carrera contra ellas confiando en sorprenderlas.
- 2 Utilizan su mordisco para provocar una herida capaz de incapacitar a la víctima.  
Mordisco MR 5 40% + 20% por sorpresa.
- 3 Si la presa cae, dirigen un mordisco a la cabeza (apuntan a la localización).  
Mordisco MR 10 20% + 20% blanco caído + 10% por apuntar.
- 4 Si la presa no cae y huye abandonan el ataque. De otro modo continúan lanzando bocados.
- 5 Para acabar con presas caídas que aún se resisten a pesar de los anteriores ataques, el Allosaurio emplea mordiscos aleatorios e intenta rasgar con una de sus patas traseras.  
Mordisco MR 8 40% + 20% por blanco caído.  
Rasgado MR 5 25% + 20% por blanco caído.

### **CONTRA HUMANOS O SIMILARES**

Un Allosaurus raramente se molesta en prestar atención a un humano. Estos dinosaurios sólo malgastan energía en muy contadas ocasiones (por ejemplo durante el celo en Invierno y Primavera durante el cual intentan atacar a casi todo lo que se mueva por el interior de su territorio). En estos casos sólo utiliza el mordisco o el coletazo (durante el celo siempre el coletazo a menos que se vea en peligro).

Mordisco	MR 5	40%
Coletazo	MR 5	50%

## **MORDISCO “VENENOSO”**

Una herida causada por mordisco y no curada adecuadamente es un foco de infección segura debido a los microorganismos patógenos que se encuentran entre los dientes. Cada hora debe realizarse una tirada de CONx1. Un fallo indica que se pierden 2PG en la localización herida debido al daño por la terrible infección. Un acierto supone que la infección progresa más lentamente y sólo se pierde 1PG. Si en dos horas consecutivas con las tiradas de CONx1 se consiguen críticos, la infección se detiene permanentemente y la herida podrá curarse de forma natural.

## GRAN TIRANO

(*Deinamorfosaurus maximus*)

### GENERALIDADES

Gran carnívoro bípedo.  
Longitud total: 20 metros  
Altura total: 12 metros  
Peso: 13000 Kg

Animal de hábitos solitarios que se encuentra principalmente en zonas boscosas espesas. Su se centra en grandes herbívoros de cuello largo (de hasta de 70000 kg).

Son animales enormemente territoriales. Es un paso más en la evolución de los grandes dinosaurios bípedos. Las pequeñas extremidades delanteras han quedado totalmente reducidas, el cuerpo ha sufrido un aumento de tamaño y masa muscular y las fauces son inmensas y repletas de dientes.

### REPRODUCCIÓN

Se reproducen en Primavera. El número de huevos es de es de 1D3. Las crías permanecen junto a la madre durante 3 años y luego son expulsadas. El padre no participa en el cuidado de las crías (aunque si protege los huevos en un primer momento).

### CURIOSIDADES

Cuando corre hace temblar el suelo, cuando muere destroza totalmente la carne pero cuando cae al suelo es casi incapaz de levantarse.

Los márgenes de los dientes poseen crenulaciones que “facilitan” el que los restos de comida queden atrapados. En este caldo de cultivo se desarrollan microorganismos patógenos que infectan las heridas producidas por los dientes. La coevolución ha llevado a una “relación mucho más estrecha” entre los microorganismos de la flora bucal y el dinosaurio: sus encías son carnosas y sangran con facilidad para preparar el “caldo de cultivo” adecuado que mantenga una potente población de patógenos. Cuando ataca, el Deinamorfosaurus muestra sus mandíbulas abiertas en las que resaltan sus enormes dientes alineados y la sangre que chorrea por sus encías.

Como todos los grandes carnívoros bípedos utiliza su cola musculosa como timón y para mantener el equilibrio en carrera.

### HABILIDADES

Escondarse	60
Deslizarse en Silencio	30
Escuchar	60
Otear	60
Oler	60

### CAZA

Se trata de cazadores muy selectivos y especializados en la captura de individuos heridos, viejos o moribundos. Sólo muy ocasionalmente atacan a animales con buen estado de salud. En estos casos sólo intentan producir un mordisco lo suficientemente profundo y luego puede observarse claramente como el predador se aparta para evitar cualquier herida en sus patas traseras (piernas). Si el mordisco no incapacita a la presa, la dejan escapar, confiando en que terminará por morir o por caer presa de otro ataque cuando esté más debilitada debido a la infección de la herida.

Muy frecuentemente consumen carroña (en muchos casos de animales muertos por culpa de la infección de una mordedura). También consumen a sus propios congéneres.

## **COMBATE**

### **CONTRA PRESAS DE GRAN TAMAÑO**

- 1 Se lanzan en carrera contra ellas confiando en sorprenderlas.
- 2 Utilizan su mordisco para provocar una herida capaz de incapacitar a la víctima.  
Mordisco                      MR 6                      50% + 20% por sorpresa.

Si la presa no cae incapacitada tras el primer ataque la dejan escapar.

### **CONTRA HUMANOS O SIMILARES**

Un Deinamorfosaurus raramente se molesta en prestar atención a un humano. Estos dinosaurios sólo malgastan energía en muy contadas ocasiones. Si aún así se ven obligados a combatir con humanos, intentará pisotearlos o ,en casos extremos, utilizar el mordisco.

Mordisco	MR 6	50%
Pisotón	MR 6	30%

## **MORDISCO “VENENOSO”**

Una herida causada por mordisco y no curada adecuadamente es un foco de infección segura debido a los microorganismos patógenos que se encuentran entre los dientes. Cada hora debe realizarse una tirada de CONx1. Un fallo indica que se pierden 4PG en la localización herida debido al daño por la terrible infección. Un acierto supone que la infección progresa más lentamente y sólo se pierde 2PG. Si en dos horas consecutivas con las tiradas de CONx1 se consiguen críticos, la infección se detiene permanentemente y la herida podrá curarse de forma natural.

## **GARRA TERRIBLE**

(*Deinonychus* varias especies)

### **GENERALIDADES**

Carnívoro bípedo ligero.  
Longitud total: 3 metros  
Altura total: 2,1 metros  
Peso: 30 Kg

Animal de hábitos totalmente gregarios que se encuentra ampliamente distribuido por casi todos los hábitats. Forman manadas constituidas por muchos individuos adultos y sus crías. Estos grupos familiares son auténticas sociedades matriarcales. Una hembra dominante es la que se reproduce (si la comida abunda también se reproducen las dos hembras con más experiencia) y la encargada de dirigir las cacerías. Se trata de animales peligrosamente inteligentes.

### **REPRODUCCIÓN**

Se reproducen en Primavera. El número de huevos es de 1D6. Las crías permanecen casi toda su vida ligadas a un grupo familiar de hasta 25 ejemplares (típicamente 5 hembras adultas, 10 machos adultos y 10 juveniles). La mortalidad entre las crías es muy elevada.

### **CURIOSIDADES**

Su principal arma para la caza es la garra del primer dedo de las patas traseras, que se encuentra especialmente desarrollada y llega a medir 15 cm. Estos animales marchadores deben evitar el desgaste de su arma (los felinos hacen algo parecido al poseer garras retráctiles) y para ello siempre que caminan mantienen el primer dedo levantado.

Las articulaciones de su tobillo están especialmente reforzadas por lo que pueden alcanzar fácilmente en carrera los 40 Km/h.

Emplean su cola como timón y contrapeso para mantener el equilibrio.

Las manadas son enormemente territoriales y con relativa frecuencia entablan combate con otras manadas de *Deinonychus*.

Los “velociraptores de Jurassic Park” son sin duda *Deinonychus*.

Poseen grandes ojos y excelente visión.

### **HABILIDADES**

Esquivar	70
Saltar	70
Escondarse	70
Deslizarse en Silencio	70
Escuchar	50
Otear	50
Oler	50

### **CAZA**

Son cazadores poco selectivos que se atreven hasta con las presas más enormes (pero siempre seleccionando a individuos heridos o enfermos). La inteligencia de la matriarca lleva a elegir tácticas de combate apropiadas para cada ocasión. Preparan emboscadas en zonas de paso, realizan maniobras de distracción para rodear a sus víctimas, etc...

Su “fuerza” en el combate se basa en la coordinación del grupo familiar.



## **COMBATE**

### **CONTRA PRESAS DE GRAN TAMAÑO**

- 1 Se lanzan en carrera y saltan sobre ellas confiando en sorprenderlas.
- 2 El primer ataque consiste en emplear una de sus temibles garras.  
Garra D                      MR 6                      50% + 20% por sorpresa.
- 3 Si se consigue el primer impacto y se logra provocar daño, el animal queda enganchado y la presa debe soportar su peso (el TAM del predador se resta a los Puntos de Fatiga de la víctima). En el siguiente asalto ataca con la otra garra y con el mordisco. Si se falla el primer ataque, se seguirá intentando de nuevo en asaltos sucesivos.  
Garra I                      MR 6                      50%  
Mordisco                      MR 9                      30%

Un Deinonychus enganchado a su víctima no la suelta a menos que reciba un golpe.

Cuando una presa es seleccionada por la matriarca, todos los cazadores intentarán acabar con ella. A medida que los dinosaurios se enganchan a su cuerpo, los puntos de fatiga disminuyen y puede acabar cayendo fatigada (si las heridas no la han matado antes).

### **CONTRA HUMANOS O SIMILARES**

Todo grupo de Deinonychus atacará a cualquier humano que penetre en su territorio. Si están demasiado cerca de las crías puede que se lancen a un ataque conjunto de frente. Si no es el caso, lo normal son las emboscadas y las maniobras de distracción.

En combate cada animal esquivo a un enemigo y ataca con una de las garras y con el mordisco en el mismo asalto. Si logran acercarse por la espalda a un enemigo, probablemente salten sobre él de la manera descrita contra presas de gran TAM.

Garra D                      MR 6                      50%  
Mordisco                      MR 9                      30%

Las afiladas y grandes garras son armas con capacidad empalante (aunque no quedan atrapadas en el cuerpo de la víctima).

## **ASESINO VELOZ** (*Velociraptor* varias especies)

### **GENERALIDADES**

Carnívoro bípedo ligero.  
Longitud total: 1,8 metros  
Altura total: 1 metros  
Peso: 8 Kg

Animal de hábitos totalmente gregarios que se encuentra principalmente en zonas de selva. Forman manadas constituidas por muchos individuos adultos y sus crías. Estos grupos familiares son auténticas sociedades matriarcales. Todas las hembras se reproducen (a menos que la comida escasee, en cuyo caso sólo una hembra dominante es la que se reproduce). La hembra dominante también es la encargada de dirigir las cacerías. Se trata de animales peligrosamente inteligentes.

### **REPRODUCCIÓN**

Se reproducen durante todo el año. El número de huevos es de 1D6. Las crías permanecen casi toda su vida ligadas a un grupo familiar de hasta 40 ejemplares. La mortalidad entre crías y adultos es muy elevada.

### **CURIOSIDADES**

Su principal arma para la caza es la garra del primer dedo de las patas traseras, que se encuentra especialmente desarrollada. Estos animales marchadores deben evitar el desgaste de su arma (los felinos hacen algo parecido al poseer garras retráctiles) y para ello siempre que caminan mantienen el primer dedo levantado.

Las articulaciones de su tobillo están especialmente reforzadas por lo que pueden alcanzar fácilmente en carrera los 50 Km/h (aunque sólo en cortas distancias).

Emplean su cola como timón y contrapeso para mantener el equilibrio.

Los “velociraptores de Jurassic Park” son sin duda Deinonychus.

Poseen grandes ojos y excelente visión.

### **HABILIDADES**

Esquivar	70
Saltar	80
Escondarse	80
Deslizarse en Silencio	70
Escuchar	50
Otear	50
Oler	50

### **CAZA**

Son cazadores poco selectivos que se atreven a atacar a presas bastante mayores que ellos. Suelen preparar emboscadas y atacan a cualquier presa potencial que pase por el lugar. La inteligencia de la matriarca lleva a elegir tácticas de combate apropiadas para cada ocasión.

Su “fuerza” en el combate se basa en la coordinación del grupo familiar.

## **COMBATE**

### **CONTRA PRESAS DE GRAN TAMAÑO**

- 1 Se lanzan en carrera y saltan sobre ellas confiando en sorprenderlas.
- 2 El primer ataque consiste en emplear una de sus temibles garras.  
Garra                      MR 7                      50% + 20% por sorpresa.
- 3 Si se consigue el primer impacto y se logra provocar daño, el animal queda enganchado y la presa debe soportar su peso (el TAM del predador se resta a los Puntos de Fatiga de la víctima). En el siguiente asalto ataca con el mordisco. Si se falla el primer ataque, se seguirá intentando de nuevo en asaltos sucesivos.  
Mordisco                      MR 7                      30%

Un Velociraptor enganchado a su víctima no la suelta a menos que reciba un golpe.

Cuando una presa es seleccionada por la matriarca, todos los cazadores intentarán acabar con ella. A medida que los dinosaurios se enganchan a su cuerpo, los puntos de fatiga disminuyen y puede acabar cayendo fatigada (si las heridas no la han matado antes).

### **CONTRA HUMANOS O SIMILARES**

Cuando los Velociraptores “cazan” a humanos o animales de TAM relativamente pequeño, intentan acabar con varios ejemplares (para obtener comida suficiente). Así, usualmente intentan un ataque de 2 contra 1 intentando acabar con varias de las presas.

Todo grupo de Velociraptores atacará a cualquier humano que penetre en su territorio. Si están demasiado cerca de las crías puede que se lancen a un ataque conjunto de frente. Si no es el caso, lo normal son las emboscadas y las maniobras de distracción.

En combate cada animal esquivo a un enemigo y ataca con una de las garras y con el mordisco en el mismo asalto. Si logran acercarse por la espalda a un enemigo, probablemente salten sobre él de la manera descrita contra presas de gran TAM.

Garra	MR 7	50%
Mordisco	MR 10	30%

Las afiladas y grandes garras son armas con capacidad empalante (aunque no quedan atrapadas en el cuerpo de la víctima).

## **LADRÓN DE HUEVOS** (*Oviraptor* varias especies)

### **GENERALIDADES**

Carnívoro bípedo ligero.  
Longitud total: 1,8 metros  
Altura total: 1 metros  
Peso: 11 Kg

Animal de hábitos nocturnos. Es un audaz ladrón de huevos de dinosaurio en los que se ha especializado para su alimentación. Viven en parejas. Habita zonas cercanas a bosques y selvas espesas.

### **REPRODUCCIÓN**

Se reproducen durante todo el año. El número de huevos es de  $1D4+1$ . Las crías permanecen durante 2 años con sus progenitores y luego son expulsadas. El padre y la madre cuidan con esmero de cada cría durante los 2 primeros años.

### **CURIOSIDADES**

Carecen de dientes y, en su lugar, poseen dos púas en el paladar afiladas como dagas para romper huevos. Son muy veloces para escapar de los “dueños” de los huevos que roban (hasta 60 Km/h). Los machos poseen protuberancias nasales en forma de cresta coloreada (relacionada con el ritual de cortejo y apareamiento). Poseen grandes ojos y excelente visión. Ven perfectamente en la oscuridad siempre que exista alguna fuente de luz por mínima que sea (no ven en la oscuridad total). Los huesos de su muñeca están adaptados para sujetar objetos.

### **HABILIDADES**

Esquivar	70
Saltar	40
Escondarse	60
Deslizarse en Silencio	80
Escuchar	60
Otear	60
Oler	20

### **RELACIÓN CON LOS HUMANOS**

Muchos humanos conocen la fama de estos animales en cuanto al “robo” de objetos. Durante las noches suelen acercarse a los campamentos humanos. Amparándose en la oscuridad y en silencio, suelen coger objetos que les llaman la atención (generalmente cantimploras y otros objetos redondeados pero a veces otros objetos brillantes). Los objetos de los que no puede alimentarse son apilados alrededor de su nido.

Si se ve obligado a combatir (lo hará sólo como defensa) utiliza su mordisco y esquivo.

Mordisco	MR 7	30%
----------	------	-----



## CUADRÚPEDOS DE CUELLO LARGO

<b>CUELLOS LARGOS</b>	( <i>Brachiosaurus</i> varias especies) ( <i>Diplodocus</i> varias especies) ( <i>Ultrasaurus</i> varias especies)
-----------------------	--

### **GENERALIDADES**

Brachiosaurus.

Longitud total: 22,5 metros  
Altura total: 16 metros  
Peso: 30000 Kg

Diplodocus.

Longitud total: 27 metros  
Altura total: 10 metros  
Peso: 12000 Kg

Ultrasaurus.

Longitud total: 30 metros  
Altura total: 28 metros  
Peso: 70000 Kg

Cualquiera de las tres especies se corresponde con la siguiente descripción generalizada.

Se trata de enormes dinosaurios de cabeza pequeña y largos cuellos y colas. Pastan en grandes rebaños alimentándose de la vegetación más alta. El grupo de bestias colosales ofrece protección frente a grandes carnívoros. Se encuentra ampliamente extendidos. Pasan todo el día comiendo para mantener su enorme cuerpo.

Agotan rápidamente los recursos de la vegetación, por eso se desplazan continuamente de unas masas boscosas a otras. Muchas criaturas más pequeñas se desplazan tras ellos para aprovecharse cazando a los animalillos que intentan escapar asustados por los temblores de suelo que provocan los Cuellos largos (dinosaurios atronadores) a su paso.

### **REPRODUCCIÓN**

Se reproducen sincronizando sus puestas durante la Primavera para una mejor protección conjunta de los huevos y las crías. El número de huevos es de 1D3+1. Las crías suelen permanecer toda la vida en el grupo familiar.

### **CURIOSIDADES**

Al igual que los elefantes, estos dinosaurios deben mantener sus patas rectas la mayor parte del tiempo porque si no sus huesos terminan partiéndose.

Durante su vida realizan grandes desplazamientos pudiendo cubrir muchos kilómetros a la semana.

Al contrario de ciertas creencias generales, estos animales no se introducen en aguas profundas pues la presión sobre sus pulmones sería tan elevada que no podrían respirar (2 atmósferas).

Generalmente su tamaño y el desplazamiento en manadas son suficientes para disuadir a la mayoría de depredadores pero aún así pueden defenderse de un ataque con su cola a modo de gigantesco látigo y con una uña que poseen en las patas delanteras (en el caso del Ultrasaurus el espolón alcanza unos 19 cm de longitud).

### **HABILIDADES**

Escuchar	40
Otear	40
Oler	20

## **RELACIÓN CON HUMANOS**

Generalmente un ser de tamaño humano pasa desapercibido para estos tranquilos gigantones. Sólo reaccionan agresivamente en caso de recibir un ataque lo suficientemente dañino o de ver en peligro a alguna de sus crías.

Ciertas sociedades humanas o “humanoides” (slarges) capturan a estos animales desde jóvenes para adiestrarlos como monturas de carga.

## **COMBATE**

### **CONTRA GRANDES DEPRADADORES**

Utilizan un ataque por asalto.

Coletazo	MR 7	40%
Espolón	MR 7	30%

El coletazo contra grandes normales actúa como arma contundente normal.

El espolón es un arma cortante no empalante.

### **CONTRA MOLESTOS PEQUEÑOS ANIMALES**

Utilizan un ataque por asalto.

Coletazo	MR 7	60%
Pisotón	MR 7	75%

Utiliza el coletazo como arma de barrido cuando los enemigos son numerosos.

Utiliza el pisotón para acabar con enemigos aislados (como los que son sorprendidos junto a sus crías o huevos).

## CERATÓPSIDOS

### SAURIO TORO

(*Torosaurus* varias especies)

(*Triceratops* varias especies)

### GENERALIDADES

Herbívoros cuadrúpedos cornudos

Torosaurus.

Longitud total: 7,6 metros

Altura total: 4,7 metros

Peso: 3500 Kg

Triceratops.

Longitud total: 9 metros

Altura total: 4 metros

Peso: 5400 Kg

Cualquiera de las dos especies se corresponde con la siguiente descripción generalizada.

Son gruesos y musculosos cuadrúpedos armados con afilados y largos cuernos sobre la cabeza. Su cuello está cubierto por una prolongación ósea plana y ancha. Dicha “cresta” es irrigada abundantemente por sangre en determinados momentos y adquiere ciertas tonalidades llamativas relacionadas con el ritual de cortejo y con los intentos de intimidar a posibles agresores. Podría pensarse que la “cresta” supone un tremendo inconveniente por ser demasiado llamativa, pero los ceratópsidos están demasiado bien armados como para temer a otros grandes animales. Forman manadas familiares que protegen temerariamente a los juveniles. Los grandes machos suelen cargar contra cualquier posible amenaza (sobre todo durante el celo). Cada macho protege un harén de hembras y crías. Se alimentan de plantas bajas, hojas y brotes.

### REPRODUCCIÓN

Se reproducen durante en Invierno y Primavera (periodo de celo). El número de huevos es de 1D4+2. Las crías suelen permanecer 3 años en el grupo. Al llegar a esa edad los machos son expulsados y las hembras permanecen en el grupo familiar. Durante el celo los enfrentamientos entre machos son habituales.

### CURIOSIDADES

Tienen un cerebro más bien pequeño.

Los dos grandes cuernos de la frente alcanzan 1 metro de longitud y el cuerno situado sobre el hocico hasta 18 cm.

Pocos depredadores se atreven a atacar a un adulto sano de ceratópsido. Son enemigos temibles que cargan a 35 km/h contra cualquier enemigo y con los tres cuernos por delante.

### HABILIDADES

Escuchar	60
Otear	40
Oler	30

### RELACIÓN CON HUMANOS

Durante la época de celo los machos atacan a cualquier cosa que se sitúe demasiado cerca. Las hembras protegen tremendamente a sus crías.

Ciertas sociedades humanas o “humanoides” (slarges) capturan a los Triceratops jóvenes para adiestrarlos como monturas de guerra. Los Torosaurus no se utilizan con este fin porque es imposible “domarlos”.

### COMBATE

#### CONTRA GRANDES DEPRDADORES

Utilizan primero un ataque a al carga y en asaltos posteriores usan cornadas.

Carga	MR 6	60%
Cornada	MR 6	40%

#### CONTRA PEQUEÑOS ANIMALES

Cornada	MR 6	40%
---------	------	-----

## CERATÓPSIDOS

### SAURIO TORO ENANO

(*Protoceratops* varias especies)

#### **GENERALIDADES**

Herbívoros cuadrúpedos sin cuernos  
Longitud total: 1,8 metros  
Altura total: 0,68 metros  
Peso: 150 Kg

Son “hermanos” menores de otros ceratópsidos. Carecen de cuernos pero tienen un poderoso pico óseo reforzado. Su cuello está cubierto por una prolongación ósea plana y ancha. Dicha “cresta” es irrigada abundantemente por sangre en determinados momentos y adquiere ciertas tonalidades llamativas relacionadas con el ritual de cortejo y con los intentos de intimidar a posibles agresores. Forman grandes manadas familiares. Cada macho protege un harén de hembras y crías. Se alimentan de plantas bajas, hojas duras, ramas leñosas y brotes. Viven en lugares de clima caluroso.

#### **REPRODUCCIÓN**

Se reproducen sincronizadamente durante el Invierno y Primavera. El número de huevos es bastante elevado (1D10+10). Los huevos y las crías mueren con enorme facilidad debido a numerosos depredadores (Velociraptor, Oviraptor, pequeños mamíferos, etc...). Varias hembras comparten un mismo nido para aumentar las posibilidades de sacar adelante los huevos. Las crías suelen permanecer 2 años en el grupo. Al llegar a esa edad los machos son expulsados y las hembras permanecen en el grupo familiar. Durante el celo los enfrentamientos entre machos son habituales.

#### **CURIOSIDADES**

Los nidos se encuentran concentrados en determinadas zonas. Cada nido compartido puede contener unos 30 huevos.

#### **HABILIDADES**

Escuchar	60
Otear	40
Oler	20

#### **RELACIÓN CON HUMANOS**

Ciertas sociedades humanas o “humanoides” (slarges) utilizan a los Protoceratops como ganado y alimento fácil.

#### **COMBATE**

Su único arma es el mordisco con el pico córneo.  
Mordisco                      MR 5



## **SAURIO DE PLACAS** (*Stegosaurus* varias especies)

### **GENERALIDADES**

Herbívoros cuadrúpedos acorazado  
Longitud total: 9 metros  
Altura total: 4 metros  
Peso: 2200 Kg

Cabeza pequeña, cuerpo grueso y patoso, enormes placas óseas romboidales alineadas en el lomo y una cola acabada en cuatro grandes espinas. Esta es la descripción morfológica de estos animales enormes y lentos. Se trata de herbívoros sociales que se desplazan en grupos. Son tranquilos y pastan en rebaños comiendo helechos, hojas y tallos tiernos.

Forman parejas de por vida para la reproducción. Suelen desplazarse junto a otros grandes herbívoros.  
Su cola es gruesa y musculosa constituyendo un arma mortal debido a las cuatro púas del extremo.  
Se encuentran ampliamente extendidos por multitud de hábitats.

### **REPRODUCCIÓN**

Durante todo el año. El número de huevos es de 1D4. Tras 3 años las crías se separan de los padres.

### **CURIOSIDADES**

Sus placas romboidales no son una mera protección sino que actúan como refrigeradores/calefactores y toman colores llamativos relacionados con el cortejo y que muestran el estado de ánimo.

Su cerebro es del tamaño de una nuez.

Cada una de las espinas de su cola mide 1 metro de longitud.

### **HABILIDADES**

Escuchar	50
Otear	20
Oler	20

### **RELACIÓN CON HUMANOS**

Sólo se enfrentan a humanos en caso de resultar heridos o de que supongan una amenaza para las crías.

### **COMBATE**

Su único arma es el poderoso coletazo que mantiene alejados a la mayoría de los carnívoros.

Coletazo	MR 6	60%
----------	------	-----

El coletazo con las espinas puede empalar (y produce triple daño en ese caso).

## **SAURIO ACORAZADO** (*Ankylosaurus* varias especies)

### **GENERALIDADES**

Herbívoros cuadrúpedos acorazado  
Longitud total: 10,7 metros  
Altura total: 3,6 metros  
Peso: 12000 Kg (la mayoría en placas óseas y espinas).

Los Ankylosaurios son grandes herbívoros de movimientos lentos que mordisquean helechos y otras plantas mientras se desplazan pesadamente de un lado para otro. Habitan en selvas poco densas y son auténticos tanques acorazados. Enormes placas óseas alineadas en placas cubren su lomo, gruesas espinas cortas nacen alrededor de su cabeza y recorren ambos laterales de su cuerpo. Su larga y gruesa cola acaba en una porra ósea empleada eficazmente por estos animales como arma contundente.

Forman parejas de por vida para la reproducción. Suelen desplazarse junto a otros grandes herbívoros.

### **REPRODUCCIÓN**

Durante todo el año. El número de huevos es de 1D4. Tras 2 años las crías se separan de los padres.

### **CURIOSIDADES**

A pesar de ser lentos y pesados, son lo suficientemente ágiles como para esquivar golpes.

Están tan bien protegidos que casi ningún animal se atreve a intentar cazarlos. Sin embargo, la parte baja de su cuerpo carece de la protección ósea (sus patas y vientre son puntos débiles y un gran carnívoro que logre darle la vuelta podrá acabar con él).

### **HABILIDADES**

Esquivar	40
Escuchar	40
Otear	40
Oler	20

### **RELACIÓN CON HUMANOS**

Difícilmente un Ankylosaurio se comportará violentamente contra algo que no sean grandes carnívoros, pero, si por alguna razón se le logra hacer enfurecer lo bastante, su ataque puede ser demoledor.

### **COMBATE**

Su único arma es el poderoso golpe de cola con su porra ósea (arma contundente).

Porra ósea	MR 6	60%
------------	------	-----

## GRANDES HERBÍVOROS BÍPEDOS

<b>SAURIOS PICO DE PATO</b>	( <i>Maiasaura</i> varias especies) ( <i>Lambeosaurus</i> varias especies) ( <i>Parasaurolophus</i> varias especies) ( <i>Anatosaurus</i> varias especies) ( <i>Anatotitan</i> varias especies) ( <i>Hadrosaurus</i> varias especies) ( <i>Iguanodon</i> varias especies)
-----------------------------	---

### GENERALIDADES

Estos son los animales que sirven de alimento principal para los grandes dinosaurios carnívoros. Hay muchas especies de dinosaurios herbívoros bípedos pero no voy a desarrollar completamente cada una porque sería un documento demasiado extenso y probablemente poco útil (si hay alguien interesado en el tema puedo pasarle información: [feflor@jet.es](mailto:feflor@jet.es)). Son dinosaurios no armados que recurren a la huida ante el peligro grave. Suelen formar grupos de gran cantidad de individuos y muy a menudo mezclando varias de las especies. Sus sentidos desarrollados y capacidad de huida son lo que les permite escapar de los ataques. Suelen caminar a 4 patas pero corren sobre 2.

Maiasaura (el saurio maternal).

Longitud total: 9 metros

Altura total: 3,5 metros

Peso: 3000 Kg

Grandes congregaciones se sincronizan para construir sus nidos de barro y realizar las puestas (1D6+10 huevos). Las madres realizan turnos de guardia. Los padres protegen fuertemente tanto a las crías como a las madres (forman parejas monógamas: de por vida). Siempre regresan al mismo lugar en el interior de los bosques para realizar sus puestas. Tienen sentidos bien desarrollados y nadan para escapar de predadores.

Lambeosaurus (crestado común).

Longitud total: 15 metros

Altura total: 6,5 metros

Peso: 9000 Kg

Ligado a zonas acuáticas. Poseen una extraña cresta aplanada y corta en la cabeza que les permite realizar ciertos sonidos (por ejemplo de alarma) y que es mayor en los machos. Tienen un pico plano y carecen de dientes. Nadan hacia zonas profundas para escapar de depredadores.

Parasaurolophus (crestado largo).

Longitud total: 10 metros

Altura total: 5,7 metros

Peso: 4600 Kg

Frecuente en ríos y lagos. Posee una larga cresta tubular de 1,8 m orientada hacia la parte posterior de la cabeza que les permite realizar ciertos sonidos (por ejemplo de alarma) y que es mayor en los machos. Comen ramas y frutos.

Anatosaurus (saurio pico de pato).

Longitud total: 12 metros

Altura total: 3,8 metros

Peso: 3000 Kg

Frecuente en zonas permanentemente inundadas. Posee un pico de pato con dientes en forma de laminillas para filtrar el agua. Su dedos están palmeados. Es un gran nadador.

Anatotitan (saurio pico de pato mayor).

Longitud total: 12,2 metros

Altura total: 4 metros

Peso: 4000 Kg

Frecuente en tierras bajas y marismas estacionalmente inundadas. Forma grandes rebaños. Posee pliegues hinchables en la boca que le permiten emitir bramidos para comunicarse. Come ramas duras y piñas. Es un gran nadador.

Hadrosaurus (narizón).

Longitud total: 12,2 metros

Altura total: 4 metros

Peso: 4000 Kg

Frecuentemente ligado a zonas acuáticas. Se desplaza lejos del agua para alimentarse de robles. También come hojas de sauce. Posee una protuberancia sobre las fosas nasales. Forma grandes rebaños. Para escapar de los depredadores se introduce en el agua.

Iguanodon (porta dagas).

Longitud total: 10 metros

Altura total: 5 metros

Peso: 5000 Kg

Uno de los dinosaurios más abundante y ampliamente extendido. Forma enormes manadas. Posee un espolón en cada uno de los dedos pulgares de las patas delanteras, lo que posibilita en cierta medida su defensa frente a depredadores.

## **RELACIÓN CON HUMANOS**

Estos animales suelen huir cuando escuchan ruidos extraños. Pueden provocarse verdaderas estampidas. Si se ven acorralados o deben defender a las crías pueden luchar. Generalmente intentan pisotear a los enemigos. En algunos casos, poseen algún arma defensiva como por ejemplo el espolón del Iguanodon.

## **COMBATE**

No combaten contra grandes depredadores, intentan la huida. Tan sólo el Iguanodon puede intentar algún tipo de defensa.

Pueden usar el pisotón contra enemigos de TAM bastante inferior al suyo.

Pisotón	MR 7	40%
---------	------	-----



### **EJEMPLAR DE TIRANO CORREDOR (ALBERTOSAURUS) MEDIO**

FUE	6D6+36	57	Movimiento	8 (12 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	4D6+20	34	Modificador de Ataque	+23
TAM	4D6+36	50	Modificador de Agilidad	-10
INT	3	3	Modificador de Percepción	+5
PER	2D6+4	11	MR DES	2
DES	2D6+10	17	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-34

**PVida 42 ( ) Pfatiga 91 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	10 / 14 ( )
Pierna Derecha	03-05	10 / 14 ( )
Pierna Izquierda	06-08	10 / 14 ( )
Abdomen	09-11	10 / 17 ( )
Pecho	12-15	10 / 17 ( )
Garra Derecha	16	10 / 11 ( )
Garra Izquierda	17	10 / 11 ( )
Cabeza	18-20	10 / 14 ( )
Ambas Garras	MR 5	40% + 23 Daño: 1D8 + 6D6
Mordisco	MR 5	50% + 23 Daño: 3D6 + 6D6
Desgarrar	MR 5	80% + 23 Daño: 6D6
Patada	MR 5	25% + 23 Daño: 1D6 + 6D6

Escondarse 26 Des. Silencio 06 Escuchar 35 Otear 45 Oler 35

### **EJEMPLAR DE TIRANO REY MEDIO**

FUE	6D6+42	63	Movimiento	7 (10 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	4D6+30	44	Modificador de Ataque	+26
TAM	6D6+40	61	Modificador de Agilidad	-16
INT	3	3	Modificador de Percepción	+11
PER	2D6+6	13	MR DES	2
DES	2D6+9	16	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-48

**PVida 53 ( ) Pfatiga 107 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	11 / 18 ( )
Pierna Derecha	03-05	11 / 18 ( )
Pierna Izquierda	06-08	11 / 18 ( )
Abdomen	09-11	11 / 22 ( )
Pecho	12-15	11 / 22 ( )
Garra Derecha	16	11 / 14 ( )
Garra Izquierda	17	11 / 14 ( )
Cabeza	18-20	11 / 18 ( )
Mordisco	MR 5	40% + 26 Daño: 4D6 + 7D6*
Patada	MR 5	30% + 26 Daño: 1D6 + 7D6

Escondarse 12 Des. Silencio 01 Escuchar 41 Otear 51 Oler 71

### **EJEMPLAR DE REPTIL EXTRAÑO (ALLOSAURUS) MEDIO**

FUE	6D6+32	53	Movimiento	6 (12 en carrera pero gasta 3PF/MR)
CON	4D6+21	35	Modificador de Ataque	+20
TAM	4D6+32	46	Modificador de Agilidad	-9
INT	3	3	Modificador de Percepción	+6
PER	2D6+6	13	MR DES	2
DES	2D6+9	16	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-33

**PVida 41 ( ) Pfatiga 88 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	10 / 14 ( )
Pierna Derecha	03-05	10 / 14 ( )
Pierna Izquierda	06-08	10 / 14 ( )
Abdomen	09-11	10 / 17 ( )
Pecho	12-15	10 / 17 ( )
Garra Derecha	16	10 / 11 ( )
Garra Izquierda	17	10 / 11 ( )
Cabeza	18-20	10 / 14 ( )

Mordisco	MR 5	40% + 20	Daño: 2D6 + 5D6*
Rasgado	MR 5	25% + 20	Daño: 5D6
Coletazo	MR 5	50% + 20	Daño: 1D6 + 5D6

Escondarse 27 Des. Silencio 01 Escuchar 36 Otear 46 Oler 66

### **EJEMPLAR DE GRAN TIRANO (DEINAMORFOSAURUS) MEDIO**

FUE	6D6+60	81	Movimiento	5 (10 en carrera pero gasta 3PF/MR)
CON	4D6+50	64	Modificador de Ataque	+31
TAM	6D6+60	81	Modificador de Agilidad	-33
INT	3	3	Modificador de Percepción	+21
PER	2D6+6	13	MR DES	3
DES	2D6+6	13	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-71

**PVida 73 ( ) Pfatiga 145 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	14 / 25 ( )
Pierna Derecha	03-05	14 / 25 ( )
Pierna Izquierda	06-08	14 / 25 ( )
Abdomen	09-11	14 / 30 ( )
Pecho	12-16	14 / 30 ( )
Cabeza	17-20	14 / 25 ( )

Mordisco	MR 6	50% + 31	Daño: 7D6 + 9D6*
Pisotón	MR 6	30% + 31	Daño: 9D6

Escondarse 01 Des. Silencio 01 Escuchar 81 Otear 81 Oler 81

### **EJEMPLAR DE GARRA TERRIBLE (DEINONYCHUS) MEDIO**

FUE	2D6+10	17	Movimiento	9 (17 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	2D6+10	17	Modificador de Ataque	+8
TAM	2D6+10	17	Modificador de Agilidad	+5
INT	6	6	Modificador de Percepción	+1
PER	2D6+8	15	MR DES	2
DES	2D6+12	19	MR TAM	1
			Modificador de Sigilo	-3

**PVida 17 ( )      Pfatiga 34 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	4 / 6 ( )
Pierna Derecha	03-05	4 / 6 ( )
Pierna Izquierda	06-08	4 / 6 ( )
Abdomen	09-11	4 / 8 ( )
Pecho	12-15	4 / 8 ( )
Garra Derecha	16	4 / 5 ( )
Garra Izquierda	17	4 / 5 ( )
Cabeza	18-20	4 / 6 ( )

Mordisco	MR 6	30% + 8	Daño: 1D6 + 1D6
Garra D	MR 6	50% + 8	Daño: 1D6 + 1D6
Garra I	MR 6	50% + 8	Daño: 1D6 + 1D6

Esconderse	67	Des. Silencio	67	Escuchar	51	Otear	51	Oler	51
Esquivar	75	Saltar	75						

### **EJEMPLAR DE ASESINO VELOZ (VELOCIRAPTOR) MEDIO**

FUE	1D6+6	9-10	Movimiento	9 (18 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	1D6+6	9-10	Modificador de Ataque	+5
TAM	1D6+6	9-10	Modificador de Agilidad	+10
INT	6	6	Modificador de Percepción	-1
PER	2D6+8	15	MR DES	2
DES	2D6+12	19	MR TAM	2
			Modificador de Sigilo	+5

**PVida 9 ( )      Pfatiga 19 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	3 / 3 ( )
Pierna Derecha	03-05	3 / 3 ( )
Pierna Izquierda	06-08	3 / 3 ( )
Abdomen	09-11	3 / 4 ( )
Pecho	12-15	3 / 4 ( )
Garra Derecha	16	3 / 3 ( )
Garra Izquierda	17	3 / 3 ( )
Cabeza	18-20	3 / 3 ( )

Mordisco	MR 7	30% + 5	Daño: 1D4
Garra	MR 6	50% + 5	Daño: 1D6

Esconderse	85	Des. Silencio	75	Escuchar	49	Otear	49	Oler	49
Esquivar	80	Saltar	90						

### **EJEMPLAR DE LADRÓN DE HUEVOS (OVIAPTOR) MEDIO**

FUE	1D6+6	9-10	Movimiento	9 (18 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	1D6+4	7-8	Modificador de Ataque	+3
TAM	1D6+6	9-10	Modificador de Agilidad	+10
INT	4	4	Modificador de Percepción	-4
PER	2D6+6	13	MR DES	2
DES	2D6+12	19	MR TAM	2
			Modificador de Sigilo	+7

**PVida 9 ( ) Pfatiga 17 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	3 / 3 ( )
Pierna Derecha	03-05	3 / 3 ( )
Pierna Izquierda	06-08	3 / 3 ( )
Abdomen	09-11	3 / 4 ( )
Pecho	12-15	3 / 4 ( )
Garra Derecha	16	3 / 3 ( )
Garra Izquierda	17	3 / 3 ( )
Cabeza	18-20	3 / 3 ( )

Mordisco MR 7 30% + 3 Daño: 1D6

Escondarse	67	Des. Silencio	87	Escuchar	56	Otear	56	Oler	16
Esquivar	80	Saltar	50						

### **EJEMPLAR DE BRACHIOSAURUS (CUELLO LARGO) MEDIO**

FUE	6D10+70	91	Movimiento	2
CON	2D10+50	61	Modificador de Ataque	+26
TAM	6D10+70	91	Modificador de Agilidad	-48
INT	3	3	Modificador de Percepción	+19
PER	1D6+8	11-12	MR DES	4
DES	1D6	3-4	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-89

**PVida 76 ( ) Pfatiga 152 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	14 / 26 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	14 / 26 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	14 / 26 ( )
Cuartos Traseros	07-10	14 / 32 ( )
Cuartos Delanteros	11-14	14 / 32 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	14 / 26 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	14 / 26 ( )
Cuello (cabeza)	19-20	14 / 26 ( )

Coletazo (golpe)	MR 7	40% + 26	Daño: 10D6
Coletazo (barrido)	MR 7	60% + 26	Daño: 8D6 #
Espolón	MR 7	30% + 26	Daño: 1D6 + 10D6
Pisotón	MR 7	75% + 26	Daño: 20D6 #

# sólo contra blancos de tamaño inferior a 30

Escuchar	59	Otear	59	Oler	39
----------	----	-------	----	------	----



### **EJEMPLAR DE DIPLODOCUS (CUELLO LARGO) MEDIO**

FUE	4D10+40	62	Movimiento	2
CON	2D10+30	41	Modificador de Ataque	+12
TAM	4D10+50	72	Modificador de Agilidad	-43
INT	3	3	Modificador de Percepción	+9
PER	1D6+8	11-12	MR DES	4
DES	1D6	3-4	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-70

**PVida 57 ( ) Pfatiga 103 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	12 / 19 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	12 / 19 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	12 / 19 ( )
Cuartos Traseros	07-10	12 / 23 ( )
Cuartos Delanteros	11-14	12 / 23 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	12 / 19 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	12 / 19 ( )
Cuello (cabeza)	19-20	12 / 19 ( )

Coletazo (golpe)	MR 7	40% + 12	Daño: 7D6
Coletazo (barrido)	MR 7	60% + 12	Daño: 6D6 #
Espolón	MR 7	30% + 12	Daño: 1D6 + 7D6
Pisotón	MR 7	75% + 12	Daño: 14D6 #

# sólo contra blancos de tamaño inferior a 24

Escuchar 49 Otear 49 Oler 29

### **EJEMPLAR DE ULTRASAUROS (CUELLO LARGO ENORME) MEDIO**

FUE	8D6+80	108	Movimiento	2
CON	2D10+60	71	Modificador de Ataque	+35
TAM	8D6+80	108	Modificador de Agilidad	-56
INT	3	3	Modificador de Percepción	+24
PER	1D6+8	11-12	MR DES	4
DES	1D6	3-4	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-107

**PVida 90 ( ) Pfatiga 179 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	16 / 30 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	16 / 30 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	16 / 30 ( )
Cuartos Traseros	07-10	16 / 36 ( )
Cuartos Delanteros	11-14	16 / 36 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	16 / 30 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	16 / 30 ( )
Cuello (cabeza)	19-20	16 / 30 ( )

Coletazo (golpe)	MR 7	40% + 35	Daño: 12D6
Coletazo (barrido)	MR 7	60% + 35	Daño: 10D6 #
Espolón	MR 7	30% + 35	Daño: 1D6 + 12D6
Pisotón	MR 7	75% + 35	Daño: 24D6 #

# sólo contra blancos de tamaño inferior a 30

Escuchar 64 Otear 64 Oler 44

### **EJEMPLAR DE SAURIO TORO (TOROSAURUS) MEDIO**

FUE	6D6+40	61	Movimiento	7 (14 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	3D6+22	32-33	Modificador de Ataque	+18
TAM	6D6+35	56	Modificador de Agilidad	-21
INT	3	3	Modificador de Percepción	+6
PER	2D6+8	15	MR DES	3
DES	2D6+3	10	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-51

**PVida 45 ( ) Pfatiga 93 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 15 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	10 / 15 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	10 / 15 ( )
Cuartos Traseros	07-09	10 / 18 ( )
Cuartos Delanteros	10-12	10 / 18 ( )
Pata Delantera Derecha	13-14	10 / 15 ( )
Pata Delantera Izquierda	15-16	10 / 15 ( )
Cabeza	17-20	20 / 15 ( )

Carga	MR 6	60% + 18	Daño: 1D8 + 3 + 6D6 #
Cornada	MR 6	40% + 18	Daño: 1D8 + 3 + 6D6

# el ataque en carga de al menos un asalto de carrera produce empalamiento.

Escuchar 66 Otear 46 Oler 36

### **EJEMPLAR DE SAURIO TORO (TRICERATOPS) MEDIO**

FUE	8D6+36	64	Movimiento	7 (14 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	4D6+24	38	Modificador de Ataque	+20
TAM	8D6+32	60	Modificador de Agilidad	-22
INT	3	3	Modificador de Percepción	+8
PER	2D6+6	13	MR DES	3
DES	3D6	10-11	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-52

**PVida 49 ( ) Pfatiga 102 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 17 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	10 / 17 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	10 / 17 ( )
Cuartos Traseros	07-09	10 / 21 ( )
Cuartos Delanteros	10-12	10 / 21 ( )
Pata Delantera Derecha	13-14	10 / 17 ( )
Pata Delantera Izquierda	15-16	10 / 17 ( )
Cabeza	17-20	20 / 17 ( )

Carga	MR 6	60% + 20	Daño: 1D8 + 3 + 7D6 #
Cornada	MR 6	40% + 20	Daño: 1D8 + 3 + 7D6

# el ataque en carga de al menos un asalto de carrera produce empalamiento.

Escuchar 68 Otear 48 Oler 38

### **EJEMPLAR DE SAURIO TORO ENANO (PROTOCERATOPS) MEDIO**

FUE	5D6	17-18	Movimiento	4
CON	3D6+3	13-14	Modificador de Ataque	-2
TAM	4D6+6	20	Modificador de Agilidad	-5
INT	3	3	Modificador de Percepción	-5
PER	3D6	10-11	MR DES	3
DES	3D6	10-11	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-10

**PVida 17 ( )      Pfatiga 31 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	4 / 15 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	4 / 15 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	4 / 15 ( )
Cuartos Traseros	07-09	4 / 18 ( )
Cuartos Delanteros	10-12	4 / 18 ( )
Pata Delantera Derecha	13-14	4 / 15 ( )
Pata Delantera Izquierda	15-16	4 / 15 ( )
Cabeza	17-20	8 / 15 ( )

Mordisco      MR 6      40% + 18      Daño: 1D4 + 1D6

Escuchar    55    Otear      35    Oler      15

### **EJEMPLAR DE SAURIO DE PLACAS (STEGOSAURUS) MEDIO**

FUE	5D6+32	49-50	Movimiento	6 (12 en carrera pero gasta 3PF/MR)
CON	4D6+16	30	Modificador de Ataque	+13
TAM	5D6+32	49-50	Modificador de Agilidad	-19
INT	2	2	Modificador de Percepción	+2
PER	3D6	10-11	MR DES	3
DES	2D6+4	11	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-39

**PVida 40 ( )      Pfatiga 79 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 14 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	10 / 14 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	10 / 14 ( )
Cuartos Traseros	07-09	20 / 17 ( )
Cuartos Delanteros	10-12	20 / 17 ( )
Pata Delantera Derecha	13-14	10 / 14 ( )
Pata Delantera Izquierda	15-16	10 / 14 ( )
Cabeza	17-20	10 / 14 ( )

Coletazo      MR 6      60% + 13      Daño: 2D6 + 5D6 #

# el ataque puede empalar y, en ese caso, triplica daño.

Escuchar    52    Otear      22    Oler      22

### **EJEMPLAR DE SAURIO ACORAZADO (ANKYLOSAURUS) MEDIO**

FUE	4D6+35	49	Movimiento	4
CON	4D6+30	44	Modificador de Ataque	+15
TAM	5D6+32	49-50	Modificador de Agilidad	-18
INT	3	3	Modificador de Percepción	+10
PER	2D6+2	9	MR DES	3
DES	2D6+6	13	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-36

**PVida 47 ( )      Pfatiga 93 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	30 / 16 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	8 / 16 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	8 / 16 ( )
Cuartos Traseros	07-09	30 / 20 ( )
Cuartos Delanteros	10-12	30 / 20 ( )
Pata Delantera Derecha	13-14	8 / 16 ( )
Pata Delantera Izquierda	15-16	8 / 16 ( )
Cabeza	17-20	30 / 16 ( )

Porra ósea      MR 6      60% + 15      Daño: 2D6 + 4 + 5D6

Escuchar    50    Otear    50    Oler    30    Esquivar    22

### **EJEMPLAR DE SAURIO MATERNAL (MAIASAURA) MEDIO**

FUE	4D6+26	40	Movimiento	7 (14 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	2D6+14	21	Modificador de Ataque	+5
TAM	4D6+26	40	Modificador de Agilidad	-22
INT	3	3	Modificador de Percepción	-17
PER	2D6+2	9	MR DES	4
DES	2D6	7	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-32

**PVida 31 ( )      Pfatiga 61 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 11 ( )
Pata Trasera Derecha	03-05	10 / 11 ( )
Pata Trasera Izquierda	06-08	10 / 11 ( )
Abdomen	09-11	10 / 14 ( )
Pecho	12-14	10 / 14 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	10 / 9 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	10 / 9 ( )
Cabeza	19-20	10 / 11 ( )

Pisotón      MR 7      40% + 5      Daño: 8D6 #

# sólo contra enemigos de TAM inferior a 13

Escuchar    53    Otear    33    Oler    33    Nadar    28



### **EJEMPLAR DE CRESTUDO COMÚN (LAMBEOSAURUS) MEDIO**

FUE	6D6+50	71	Movimiento	6 (12 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	4D6+30	44	Modificador de Ataque	+22
TAM	6D6+50	71	Modificador de Agilidad	-34
INT	3	3	Modificador de Percepción	+10
PER	2D6+2	9	MR DES	4
DES	2D6	7	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-64
<b>PVida 58 (</b>	<b>)</b>	<b>Pfatiga</b>	<b>115 (</b>	<b>)</b>

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 20 ( )
Pata Trasera Derecha	03-05	10 / 20 ( )
Pata Trasera Izquierda	06-08	10 / 20 ( )
Abdomen	09-11	10 / 24 ( )
Pecho	12-14	10 / 24 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	10 / 15 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	10 / 15 ( )
Cabeza	19-20	10 / 20 ( )

Pisotón MR 7 40% + 22 Daño: 16D6 #  
# sólo contra enemigos de TAM inferior a 23

Escuchar 80 Otear 60 Oler 60 Nadar 16

### **EJEMPLAR DE CRESTUDO LARGO (PARASAUROLOPHUS) MEDIO**

FUE	4D6+46	60	Movimiento	7 (14 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	2D6+10	17	Modificador de Ataque	+17
TAM	4D6+46	60	Modificador de Agilidad	-28
INT	3	3	Modificador de Percepción	-4
PER	2D6+2	9	MR DES	4
DES	2D6	7	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-52
<b>PVida 39 (</b>	<b>)</b>	<b>Pfatiga</b>	<b>77 (</b>	<b>)</b>

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 13 ( )
Pata Trasera Derecha	03-05	10 / 13 ( )
Pata Trasera Izquierda	06-08	10 / 13 ( )
Abdomen	09-11	10 / 16 ( )
Pecho	12-14	10 / 16 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	10 / 10 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	10 / 10 ( )
Cabeza	19-20	10 / 13 ( )

Pisotón MR 7 40% + 17 Daño: 12D6 #  
# sólo contra enemigos de TAM inferior a 13

Escuchar 66 Otear 46 Oler 46 Nadar 22

### **EJEMPLAR DE SAURIO PICO DE PATO (ANATOSAURUS) MEDIO**

FUE	4D6+30	44	Movimiento	7 (14 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	2D6+10	17	Modificador de Ataque	+9
TAM	4D6+30	44	Modificador de Agilidad	-20
INT	3	3	Modificador de Percepción	-4
PER	2D6+2	9	MR DES	4
DES	2D6	7	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-36

**PVida 31 ( ) Pfatiga 61 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 11 ( )
Pata Trasera Derecha	03-05	10 / 11 ( )
Pata Trasera Izquierda	06-08	10 / 11 ( )
Abdomen	09-11	10 / 14 ( )
Pecho	12-14	10 / 14 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	10 / 9 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	10 / 9 ( )
Cabeza	19-20	10 / 11 ( )

Pisotón MR 7 40% + 9 Daño: 8D6 #  
# sólo contra enemigos de TAM inferior a 15

Escuchar 66 Otear 46 Oler 46 Nadar 50

### **EJEMPLAR DE SAURIO PICO DE PATO MAYOR (ANATOTITAN) MEDIO**

FUE	4D6+32	46	Movimiento	7 (14 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	2D6+20	27	Modificador de Ataque	+8
TAM	4D6+32	46	Modificador de Agilidad	-21
INT	3	3	Modificador de Percepción	+2
PER	2D6+2	9	MR DES	4
DES	2D6	7	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-39

**PVida 37 ( ) Pfatiga 73 ( )**

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 13 ( )
Pata Trasera Derecha	03-05	10 / 13 ( )
Pata Trasera Izquierda	06-08	10 / 13 ( )
Abdomen	09-11	10 / 16 ( )
Pecho	12-14	10 / 16 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	10 / 10 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	10 / 10 ( )
Cabeza	19-20	10 / 13 ( )

Pisotón MR 7 40% + 8 Daño: 10D6 #  
# sólo contra enemigos de TAM inferior a 15

Escuchar 72 Otear 52 Oler 52 Nadar 49

### **EJEMPLAR DE NARIZÓN (HADROSAURUS) MEDIO**

FUE	4D6+24	38	Movimiento	7 (14 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	2D6+16	23	Modificador de Ataque	+4
TAM	4D6+24	38	Modificador de Agilidad	-17
INT	3	3	Modificador de Percepción	0
PER	2D6+2	9	MR DES	4
DES	2D6	7	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-31
<b>PVida 31 ( )</b>		<b>Pfatiga 61 ( )</b>		

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 11 ( )
Pata Trasera Derecha	03-05	10 / 11 ( )
Pata Trasera Izquierda	06-08	10 / 11 ( )
Abdomen	09-11	10 / 14 ( )
Pecho	12-14	10 / 14 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	10 / 9 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	10 / 9 ( )
Cabeza	19-20	10 / 11 ( )

Pisotón MR 7 40% + 4 Daño: 6D6 #  
# sólo contra enemigos de TAM inferior a 13

Escuchar 70 Otear 50 Oler 50 Nadar 33

### **EJEMPLAR DE PORTA DAGAS (IGUANODON) MEDIO**

FUE	6D6+35	56	Movimiento	6 (12 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	2D6+22	29	Modificador de Ataque	+13
TAM	6D6+35	56	Modificador de Agilidad	-26
INT	3	3	Modificador de Percepción	+3
PER	2D6+2	9	MR DES	4
DES	2D6	7	MR TAM	0
			Modificador de Sigilo	-38
<b>PVida 43 ( )</b>		<b>Pfatiga 85 ( )</b>		

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 15 ( )
Pata Trasera Derecha	03-05	10 / 15 ( )
Pata Trasera Izquierda	06-08	10 / 15 ( )
Abdomen	09-11	10 / 18 ( )
Pecho	12-14	10 / 18 ( )
Pata Delantera Derecha	15-16	10 / 12 ( )
Pata Delantera Izquierda	17-18	10 / 12 ( )
Cabeza	19-20	10 / 15 ( )

Espolón MR 7 40% + 13 Daño: 1D6 + 6D6  
Pisotón MR 7 40% + 13 Daño: 12D6 #  
# sólo contra enemigos de TAM inferior a 19

Escuchar 73 Otear 53 Oler 53

¿Tus personajes quieren intentar capturar un Saurio Toro? Ahí va la ficha (pero recuerda que lo normal es que esté protegido al menos por su madre).

### **EJEMPLAR DE SAURIO TORO (TRICERATOPS) JUVENIL**

FUE	46	Movimiento	7 (14 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	30	Modificador de Ataque	+12
TAM	40	Modificador de Agilidad	-11
INT	3	Modificador de Percepción	+4
PER	13	MR DES	3
DES	11	MR TAM	0
		Modificador de Sigilo	-32
<b>PVida 35 ( )</b>	<b>Pfatiga 76 ( )</b>		

	Cuerpo a Cuerpo	PG respecto al total
Cola	01-02	10 / 12 ( )
Pata Trasera Derecha	03-04	10 / 12 ( )
Pata Trasera Izquierda	05-06	10 / 12 ( )
Cuartos Traseros	07-09	10 / 15 ( )
Cuartos Delanteros	10-12	10 / 15 ( )
Pata Delantera Derecha	13-14	10 / 12 ( )
Pata Delantera Izquierda	15-16	10 / 12 ( )
Cabeza	17-20	20 / 12 ( )

Carga	MR 6	60% + 12	Daño: 1D8 + 3 + 4D6 #
Cornada	MR 6	40% + 12	Daño: 1D8 + 3 + 4D6

# el ataque en carga de al menos un asalto de carrera produce empalamiento.

Escuchar	58	Otear	38	Oler	28
----------	----	-------	----	------	----

Tal vez tus personajes han encontrado una cría de Tyrannosaurus (la que se puede liar si los padres huelen el peligro !!!).

### **EJEMPLAR DE TIRANO REY JUVENIL**

FUE	48	Movimiento	7 (10 en carrera pero gasta 2PF/MR)
CON	34	Modificador de Ataque	+18
TAM	46	Modificador de Agilidad	-11
INT	3	Modificador de Percepción	+6
PER	12	MR DES	2
DES	16	MR TAM	0
		Modificador de Sigilo	-32
<b>PVida 40 ( )</b>	<b>Pfatiga 82 ( )</b>		

	Cuerpo a Cuerpo	PA / PG
Cola	01-02	11 / 14 ( )
Pierna Derecha	03-05	11 / 14 ( )
Pierna Izquierda	06-08	11 / 14 ( )
Abdomen	09-11	11 / 17 ( )
Pecho	12-15	11 / 17 ( )
Garra Derecha	16	11 / 11 ( )
Garra Izquierda	17	11 / 11 ( )
Cabeza	18-20	11 / 14 ( )

Mordisco	MR 5	40% + 18	Daño: 2D6 + 5D6*
Patada	MR 5	30% + 18	Daño: 1D6 + 5D6

Escondarse	22	Des. Silencio	07	Escuchar	31	Otear	43	Oler	65
------------	----	---------------	----	----------	----	-------	----	------	----



Es importante para los grandes depredadores que el Master tenga en cuenta que esconderse en vegetación espesa supone un bonus de entre +30 y +50 a Esconderse (y lo mismo pero en “malus” para Deslizarse en silencio).

#### NOTAS SOBRE EL CÁLCULO DE MODIFICADORES

El sistema empleado difiere del básico en el siguiente punto:

No existe un máximo que se puede añadir por influencia secundaria.

Regla básica	FUE 36	+10% a Agilidad
--------------	--------	-----------------

Mi regla	FUE 36	+13% a Agilidad
----------	--------	-----------------

Gran parte de los datos aportados están obtenidos de diversas fuentes bibliográficas de calidad comprobada. Existe el problema de la interpretación de los restos fósiles de dinosaurio. Como no queda ningún ejemplar vivo, es necesario deducir cómo vivían a partir de los restos fósiles encontrados. Mucha de la información presentada se basa en las últimas opiniones (o tendencias) de los paleontólogos y zoólogos. En ciertos casos, la imaginación del autor ha servido para completar los datos.

La metodología utilizada no intenta ser la única válida. Cada master empleará los datos de este documento como crea conveniente.

Mucha de la información no relacionada con el combate puede parecer para ciertos Masters algo carente de utilidad pero, muchos otros sabrán sacarle partido a la hora de preparar la trama argumental de diversas aventuras.

No existe por mi parte ningún problema en cuanto al uso y distribución de los datos del presente documento.

Para cualquier comentario: [feflor@jet.es](mailto:feflor@jet.es) (se agradecen críticas)

Para visitar mi web sobre rol: <http://personales.jet.es/femar>

**ESPERO SINCERAMENTE QUE ESTE  
DOCUMENTO OS SEA DE UTILIDAD Y QUE  
DISFRUTEIS UTILIZÁNDOLO EN VUESTRAS  
PARTIDAS DE ROL**

El “Mester” Fer