

Vampiros y Hombres-Lobo en RuneQuest MONGOOSE

Aunque estos monstruos de los *Manuales de Monstruos* de *RuneQuest Mongoose* están bastante equilibrados al juego, se les puede dar un empujoncito para hacerlos más adaptables al terror gótico del que provienen. Por ello, y disponiendo de tiempo y recursos para hacerlo, presento esta ayuda opcional para mejorar las cualidades de dichos seres a unas más “clásicas” y potentes.

El Vampiro

Hipnosis: Una vez por asalto, gastando 1 AC, el Vampiro puede cruzar con un objetivo su mirada y tratar de hipnotizarle (este ataque sólo puede realizarse contra un único objetivo por asalto).

Evitar este “ataque” requiere una tirada de POD x5 o *Persistencia* (lo que sea mayor) por parte del objetivo (su siguiente Acción o Reacción contra el vampiro se encontrará penalizada a -20%), que caso de fallar, deberá enfrentar su *Persistencia* a la *Influencia* o ASP x5 (lo que sea mayor) del Vampiro.

En caso de que el objetivo pierda el enfrentamiento, se quedará inmóvil o caminará despacio, indefenso e incapaz de reaccionar a cualquier estímulo exterior, durante 5 minutos.

Alguien capaz de luchar con los ojos cerrados está completamente protegido de este poder.

Si el Vampiro es destruido antes de que termine el efecto de la hipnosis, todos los objetivos hipnotizados recuperan el control de su voluntad.

Si el objetivo es dañado con al menos 2 puntos de daño en alguna localización por una poderosa fuente exterior de energía mágica (calor, electricidad, fuego o luz solar) mientras está hipnotizado, puede tirar por POD x5 o *Persistencia* (lo que sea mayor) para tratar de sacudirse el efecto de hipnosis antes de tiempo. Un éxito anulará el efecto durante un asalto. Un Éxito Crítico sacudirá el efecto e inmunizará contra el mismo durante 24 horas.

Un objetivo que enarbola un Símbolo Sagrado para “atacar” a un Vampiro es inmune a la **Hipnosis** mientras siga atacando de esta manera.

Convocar Criaturas: Una vez al día, gastando 1 AC, el Vampiro puede convocar depredadores de la noche de tres tipos, pudiendo llamar a cada tipo diferente una vez dentro de un período de 24 horas.

Pueden ser 2D6 murciélagos grandes, 2D6 manadas de ratas o 1D3 lobos.

Estas criaturas aparecerán si en la región en la que se encuentra el Vampiro cuando realiza la invocación existen. Las criaturas vendrán tan pronto como les sea posible (aproximadamente 3D6 asaltos) para ponerse bajo las órdenes del vampiro, en forma de ataque a sus enemigos o protección de su retirada. Sin embargo, si las criaturas sufren el 50% o más de las bajas mientras sirven al vampiro, huirán.

Las criaturas permanecerán al servicio del Vampiro hasta que sufran las bajas indicadas, amanezca o el vampiro las despida de su servicio, lo que suceda antes.



Drenar Energía: Está claro que, como no-muerto, el Vampiro no posee POD, aunque existe la posibilidad de absorber energía mágica temporal con un ataque especial (de criaturas que posean POD y estén vivas).

Gastando 1 AC, un Vampiro puede lanzar un zarpazo espectral con un ataque *Desarmado*, que causa 1D4 puntos de daño (cualquier protección de PA puede proteger

contra el mismo) y aunque no se cause daño, si la víctima contactada pierde en una contienda de su *Persistencia* contra la CAR x5 o *Persistencia* del Vampiro (lo que sea mayor) al ser impactada, pierde a su vez 1D4 PM que el Vampiro acumulará en su interior.

Los PM acumulados se disipan del Vampiro a razón de 1 cada día (el doble si no descansan en un sarcófago, ataúd, o rodeados de tierra [esto incluye descansar durante el día en una fosa excavada en un lugar al que no llegue el sol]), además de 1 cada vez que la criatura use una habilidad especial (transformación en niebla o animal, hipnosis, convocar criaturas, curarse con sangre [ver **Reserva de Sangre** más adelante]). Eso no significa que cuando sus PM acumulados temporalmente lleguen a 0 pierda el uso de esas habilidades especiales. Simplemente implica que la manifestación sobrenatural del poder vampírico permite una fuga momentánea de la energía ajena a la voluntad del mismo.



Uso de Magia: Los Vampiros no poseen POD que poder utilizar en Conjuros a través de PM. Sin embargo, gracias a su capacidad de absorción de energía vital, pueden obtener PM temporales. Estos PM temporales permiten al Vampiro aprender Conjuros Rúnicos (o usar los ya aprendidos antes del Vampirismo) que se encuentren relacionados con la Runa de la No-

Muerte (merced a la armonización con las 9 Runas que permiten la condición de Vampiro). Si el Vampiro poseía alguna Runa integrada además de las que lo transformaron a su condición actual, la perderá en el proceso de transformación (quedara desintegrada de su esencia, pudiendo ser integrada por cualquier otro ser que la consiga). Al margen de ello, un Vampiro podrá utilizar Hechicería sin problemas, ya que no depende de la integración de Runas. Si un Vampiro aprende a utilizar Conjuros, siempre que lance magia, se duplicará su pérdida de PM diarios (1 al día o 2 si se descansa en un lugar inapropiado [pero no se duplicará aquella pérdida relacionada con el uso de Habilidades Sobrenaturales que no dependan de Conjuros]).

Reserva de Sangre: Un Vampiro puede consumir más sangre de la necesaria, una vez que haya curado todos sus PG diarios.

Podrá almacenar una cantidad ingerida, superior a la mitad (redondeando hacia abajo) de su suma de CON y TAM, en PG temporales (estando completamente curado y en plenas facultades), que podrá utilizar hasta el final del día (recordar que perderá todos los puntos de sangre tomados cuando despierte a la noche siguiente, como se detalla en la descripción del Manual de Monstruos).

Estos PG (Puntos de Sangre) podrá utilizarlos de forma automática cada vez que sufra daño, gastando una Reacción de Combate cuando sufra daño, tras pasar una tirada exitosa de *Persistencia*. Fracasar en la tirada implica que se pierde la RC pero no los PG a invertir. Se pueden invertir tantos PG como se desee en la acción de curación, hasta un máximo igual al CAR de la criatura (o hasta el límite de PG almacenados, lo que sea más bajo).

Velocidad: Un Vampiro que posea PM puede gastar 1 AC y 1 PM para obtener una combinación de 1D4 AC/RC adicionales en el asalto en que gasta los PM y la AC. Las AC se realizarán al final de las AC normales que posea el Vampiro. Las RC pueden utilizarse en cualquier momento posterior al gasto del PM y la AC que dispararon el uso de esta habilidad. El Movimiento, mientras se encuentra en este estado, aumenta en +2 metros hasta el final del asalto.

Telepatía: Utilizando el mismo sistema que la **Hipnosis**, en lugar de hacer que un objetivo que pierda la tirada enfrentada se quede inutilizado, hasta el final del asalto en el que se usó esta habilidad, el Vampiro obtendrá un +50% en cualquier Acción o Reacción en Combate contra el objetivo en el que utilizó su habilidad. Sólo puede utilizarse esta habilidad una vez por asalto y objetivo.

Terror: Utilizando el mismo sistema que la **Hipnosis**, en lugar de hacer que un objetivo quede inutilizado, le provocará un miedo tan

intenso que se verá obligado a huir del Vampiro a partir de la siguiente AC a la última que haya realizado, durante 2D3 asaltos. Dejará de huir cuando haya perdido de vista al Vampiro, pero si trata de volver antes de que concluya el tiempo del efecto, y ve de nuevo a su agresor, el objetivo no podrá acercarse a él en el momento en que entre en su línea de visión, ni podrá realizar acciones ofensivas contra el mismo, aunque sí podrá realizar acciones de apoyo en la distancia a compañeros que estén combatiendo contra él (magia a distancia, por ejemplo).

El Hombre-Lobo

Influencia Lobuna: El Hombre-Lobo, de forma natural, puede comunicarse en cualquiera de sus formas con los lobos, los cuales le comprenderán y podrán transmitirle sus necesidades, deseos e inquietudes (a un nivel animal, que el Hombre-Lobo entenderá sin problemas). Si, además de ello, desea influenciarlos para que le ayuden como aliados, debe sacrificar 1 PM y hacer una tirada de *Influencia* contra la *Resistencia* de su objetivo lobo (si se trata de un grupo, se debe hacer contra el objetivo con mayor *Resistencia* –al que se considerará “líder de la manada” a efectos de la tirada-, afectando a un grupo como máximo de objetivos igual a su puntuación de CAR). En caso de fallar la confrontación, el grupo de lobos huirá del Hombre-Lobo hasta que le pierda de vista. Si el Cambiaformas vence en la confrontación de habilidades, podrá pedir cualquier cosa que los lobos puedan hacer por él (traerle presas, seguir rastros, protegerle, atacar enemigos, vigilar...). El efecto durará hasta que llegue el final del día (o la noche) en que se usó la habilidad, o hasta que el lobo (o la manada) pierda la mitad de sus PG totales (o el 50% o más de sus miembros de la manada), momento en que los lobos supervivientes al servicio del Cambiaformas huirán, volviendo a sus vidas.

Terror de la Bestia: De la misma forma que sucede con el **Terror** Vampírico, un Hombre-Lobo en forma de Lobo puede hacer uso de un miedo sobrenatural en sus adversarios. No obstante, este miedo no dependerá de la visión, sino de la presencia o de escuchar el gruñido del lobo. Cuando el Lobo invoca este poder, un

valor igual a la CAR/2 de objetivos al azar en un radio de metros como la CAR del Lobo serán objetivos del mismo, aunque la duración será de sólo 1D4 asaltos. Un objetivo **ciego Y sordo** es inmune a este poder, pero no uno que sea **ciego O sordo**, pues todavía dispone de uno de los sentidos susceptibles de ser influenciados.



Regeneración: Gastando 1 Reacción de Combate y 1 PM, durante 5 minutos el Cambiaformas podrá regenerar el daño sufrido a sus PG a razón de 1 PG en una localización por asalto (la regeneración comenzará por la Localización más dañada y que pueda provocar mayores problemas de supervivencia –las primeras localizaciones elegidas, por prioridad, serán la cabeza o el pecho-).

Transformación Regenerativa: 1 vez al día, cuando el Hombre-Lobo cambia de forma,

podrá sacrificar 1 PM para curar instantáneamente 1D6 PG repartidos entre todas sus localizaciones dañadas, en el proceso de cambio de forma. Cuando está obligado a cambiar de forma por la Fase Lunar, al gastar 1 PM curará +2 PG adicionales al dado de curación.



Furia Lobuna: El efecto es el mismo que la **Furia** del **Minotauro** del Entorno de Glorantha, aunque con los siguientes cambios:

el Hombre-Lobo debe gastar 1 PM y una Reacción de Combate para poder disfrutar del efecto de la **Furia Lobuna**. Entrará en este estado si logra un Impacto Crítico en combate hasta que todos sus adversarios sean destruidos. El efecto latente de la Furia permanece durante 5 minutos (si pasa el tiempo sin que se haya despertado, se disipará de forma inocua).

En este estado, pasará automáticamente cualquier prueba de *Resistencia* que no sea un Fallo Automático. No sentirá Fatiga, no podrá ser enviado a la inconsciencia y sólo sufrirá el daño mínimo posible de venenos.

Las Habilidades de Combate Cuerpo a Cuerpo del Hombre-Lobo aumentarán (redondeando hacia arriba) en un 50% (pero no en +50%) mientras se encuentre en Furia Lobuna. Sin embargo, no usará acciones de Parada o Esquiva, ni Magia, en dicho estado.

Podrá intentar salir del estado de Furia voluntariamente si así lo decide y obtiene un Éxito Crítico en una tirada de *Resistencia*.

Sin importar cómo suceda, cuando salga de su Furia Lobuna, su nivel de Fatiga caerá automáticamente a Debilitado.



Velocidad: Un Hombre Lobo puede gastar 1 AC y 1 PM para ganar una combinación de 1D3 AC/RC adicionales en el asalto en que gasta los PM y la AC. Las AC se realizarán al final de las AC normales que posea. El efecto general es igual a la cualidad del Vampiro con el mismo nombre. El Movimiento, mientras se encuentra en este estado, aumenta en +1 metro hasta el final del asalto.

La Maldición del Hombre-Lobo: De la misma forma que la creación del Vampiro, la del Hombre-Lobo proviene (*opcionalmente*) de una integración ritual (forzada por una criatura ajena a aquél al que se le realiza esta “maldición”) de las Runas de Hombre – Luna (x2) - Bestia y Oscuridad - Desorden (x2), utilizando una numerología que combina las 4 Runas principales de Hombre, Luna y Bestia con tres secundarias de Oscuridad y Desorden, adoptando el número 28, Ciclo Lunar Perfecto. Desintegrar las Runas del “maldito” revertirá la “maldición”.

Pero cualquier descendiente natural de un “infectado” por la Licantropía, tendrá la capacidad de convertirse en Licántropo natural tras su pubertad, con un 25% de probabilidades al llegar su primera Luna Llena de púber. A partir de este descendiente, la línea familiar heredará con las mismas posibilidades la Licantropía.

Por Miguel “Lupino”