

Lo que tiene que ir en alguna parte

# APENDICES

**L**os PeJoTas no pueden cagarla, pifiarla y salir de aventuras si no cuentan con oportunidades para poner a prueba sus escasas dotes de mando, su poca inteligencia y su limitada experiencia sino hubiera criaturas pringadas del lado oscuro, corrompidas por el vicio que te cagas que les infunde fuerza, energía e inteligencia cercanas a lo normal, para llevar el lado chungo a todas las partes de la *Tierra Denmedio*. Así que a continuación tienes estos personajes que pueden poner a los jugadores en dificultades:

## SERVIDORES DEL LADO OSCURO

### ZAURON, EL SEÑOR OSCURO

Conocido también en la Tierra Denmedio como el señor del lado oscuro, pringando o chungo que te cagas, el amo de Golfor, el Ojo Cegato de Fuego o el Señor de los Orcos, Zaurón ha sido durante muchos años el terror de los pueblos enanos, elfos y humanos durante la primera y segunda de oro, cuando los Mc Elf estaban a 2 tickets y todos comían felices. De un modo u otro está cerca de todas las cosas chungas que ocurren en la *Tierra Denmedio*, joder, para algo es el señor del lado oscuro!.

Es una gran criatura de enorme “poder” con el condón único. Se dice que sirvió antes a un poderoso señor, pero debido a que este no le dotó de un gran “poder” tuvo que forjar el objeto único, y así se rebeló contra su señor, escapándose y ocultándose en Golfor, la tierra pringada. Allí fue donde comenzó a forjar un poderoso reino con sus fieles orcos y en un tiempo récord (no sabemos exactamente el tiempo que tardó porque los elfos han escondido el libro de “Los Récords de los malos que aceleran para forjar un poderoso reino con sus fieles orcos”) estuvo terminado. Zaurón creó la poderosa Torre Pringada, y desde allí engatusó a los forjadores de condones élficos para conocer la receta secreta del látex mágico y forjarse así el condón único que le daría un “poder” que te cagas, además de “11 poderosos centímetros”. Tras esto hubo varias guerras hasta que una confederación de elfos y humanos liderados por el rey “El Edil”, un poderoso rey Hombre Para Todo, conocido por sus grandes dotes de cantao de noticias, lucharon. El Edil fue aplastado por Zaurón en una gran maniobra de combate.

Isidrul, que sobrevivió a la gran estrategia urdida por Zaurón consiguió cortarle un dedo con “Albacetil”, su poderosa corta ramitas, y conseguir el objeto único. Pero la derrota de Zaurón no significó su fin, debido a que el objeto único existía, y tenía tantas ganas de recuperarlo que no se murió del todo el condenado. Ahora está escondido, esperando el gran momento de recuperar el objeto único que te cagas gracias a sus tropas. Por supuesto, las características de Zaurón no están incluidas, ya que, su gran poder le hace mazo de fuerte, listo, cachas y demás, o al menos, eso dice la propaganda orca.

## SALFUMÁN, EL BLANCO

“Salfumán, amigo mío, de la estirpe de los magos del Penedés, bla, bla...”.

Mago Tamarit saludando a su compañero de profesión Salfumán.

**Raza:** Fantasma, aunque otros afirman que es algo más.

**Motes de Raza:** Patusalén. Los fantasmas que otros afirman que son algo más tienen más años que Patusalén, de tal forma su aspecto siempre será el mismo, y nunca envejecerá más o enfermará.

**Atributos.** Blandengue 12, Torpeza 20, Debilidad 10, Corto 8, Tontería 13, Fealdad 25.

**Puntos de Vida:** 64.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me Den:** (21) (Potra 15, Puntos del Lado Chungo 10, Torpeza -6).

**Puntos del Lado Chungo:** 10.

**Puntos del Vicio:** 15.

**Dar Hostias con Armas:** +9.

**Disparar Hostias con Arco:** -1.

**Profesión:** Mago, Desnivel 16.

**Profesión Desprestigiosa:** Mago Pringado del Lado Chungo, 5.

**Motes Adicionales:** Artrítico, BarbaLarga, El Que Trae la Desgracia, Fantasma, Reumático.

**Habilidades Especiales:** Lanzador de Conjuros, Mago del Penedés, Estrella en el Gorro, Bastón a Pilas, Sirvientes Pringados, Habla Pringada, El Lado Chungo me Mola.

### Habilidades.

Alquimia (Con) 26, Conocimiento de geografía (Cor) 26, Conocimiento de la Historia (Cor) 39, Conocimiento de la Magia (Cor) 45, Culturas de la Tierra Denmedio (Cor) 24, Dar Ordenes a Criaturas Pringadas (Fea) 14, Diplomacia (Fea) 35, Esconderse (Tor) 3, Escuchar (Ton) 14, Evadir Movidas (Bla) 15, Hacer Ambrosia (Cor) 38, Montar en (Pony 4, Burro 50, Caballo 3, Elefante 5, Caballito Imaginario105) (Tor), Resistir el Lado Chungo (Ton) 0, Resistir el Vicio (Cor) 0, Trato con Bichos (Cor) 23.

Salfumán, a fecha de hoy, es el jefe de la Orden de Magos y dueño de la Torre de Horterach, construida, según dicen las malas lenguas gracias a

fondos reservados del ayuntamiento de Torremolunum, en el que tiene grandes contactos con Gill, un poderoso político corrupto. Los elfos le reconocen como el mago más poderoso del que se tiene constancia por lo que es llamado en su lengua “Roldanil”, “el que hace desaparecer fondos reservados”. Conocido entre los señores de Gondor y Rohadson, se dedicó a viajar hace algunos años para conocer a todos los pueblos de la *Tierra Denmedio* por lo que muchos han oído hablar de sus grandes y extraños poderes. Pero a medida que iba viajando el gusto por el dinero y el poder se fue acrecentando, y allá donde miraba sólo veía pisos, nuevas torres para construir y grandes almacenes y poco a poco se fue dejando corromper por el lado chungo que te cagas hasta convertirse en un señor del lado del vicio. Esto no lo consiguió hasta encontrar un Palantirín para ponerse en contacto directo con Zaurón. Gracias a este objeto viciado Salfumán comenzó a fortificar su torre y preparar un gran ejército a partir de varios experimentos de dudosa legalidad, en la que fueron creados los Uruk-Gay, su principal arma esgrimida en el Abismo de Hey.

Como cualquiera de los 5 magos del Concilio, Salfumán tiene aspecto de vejatorio que te cagas, posee un rostro muy alargado y con unos ojos redondos que miran siempre con odio del lado oscuro, si es que existe. Lleva una túnica blanca y por eso, se le llama Salfumán el Blanco. Antiguamente llevaba una túnica de color rosa, pero cuando se comenzó a poner en duda su orientación sexual decidió cambiarse a un color algo más neutro, aunque tal vez los Uruk-Gay hayan sido creados por otro oscuro motivo que no sea la guerra...

## GHGGXPUF

“Un día tengo que preguntarle al tío ese porque tiene un nombre tan raro”

Bulbo pensando para sí mismo.

**Raza:** Antiguamente jovit, ahora Aberred.

**Motes de Raza:** Aberrao, Corto, Suertudo.

**Atributos.** Blandengue 10, Torpeza 10, Debilidad 10, Corto 10, Tontería 20, Fealdad 27.

**Puntos de Vida:** 75.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me Den:** (39) (Potra 18, Puntos del Lado Chungo 15, Torpeza 6).

**Puntos del Lado Chungo:** 15.

**Puntos del Vicio:** 20.

**Dar Hostias con Armas:** +7.

**Disparar Hostias con Arco:** +7.

**Profesión:** Extra con Desnivel 10.

**Profesión Desprestigiosa:** Aberrao con Desnivel 5.

**Motes Adicionales:** Ahogamiento Perfecto, Corto, Feo que te Cagas, Inaguantable, Mazas, Plasta, Tacaño, Suertudo.

**Habilidades Especiales:** Gula, El amo nos cuida, Extra Soy, Más feo que pegar a un padre con un

calcetín sudado.

## Habilidades.

Escondarse (Tor) 44, Escuchar (Ton) 24, Evadir Movidas (Tor) 28, Fardar (Ton) 26, Hacer Ambrosia (Cor) 35, Suplicar (Ton) 20, Tirar Gapos (Tor) 25.

Antiguamente Ghgxpuf no era más que otro tranquilo y apacible jovit llamado Smirnof que se dedicaba a pescar con su hermano en los muchos riachuelos de la Comarca. Pero en una ocasión su hermano pescó algo desconocido, un extraño objeto, un condón y una trucha. Su hermano, queriendo la trucha estranguló a su hermano y huyó de Jovitón con el extraño objeto. Descubrió que el objeto podía hacerle invisible y lo utilizó para hacer muchas fechorías y poco a poco el vicio y el lado chungo acabaron con su alma, convirtiéndole en un ser aberrado, un ser extraño, un aberrao. Escondido en las profundidades y tenebrosas oscuridades de las montañas Smirnof estuvo oculto durante mucho tiempo, hasta que un día un jovit llamado Bulbo le arrebató su tesoro, el objeto único. Desde entonces lo está buscando, pues al convertirse en un aberrao necesita la fuente de su vicio, y no dejará en paz a su poseedor hasta que lo encuentre. Por supuesto, hará todo lo necesario para conseguirlo, ya que es mazo de feo, poco le importa lo que opinen de él los demás, si además tiene que estrangular a su nuevo propietario, no tendrá reparo alguno.

## ORCOS

“Semos feos, somos unos patanes, pero somos legión...” Canción Tradicional Orca.

**Raza:** Orco.

**Motes de Raza:** Feo sin paliativos, Marrano.

**Atributos.** Blandengue 12, Torpeza 13, Debilidad 11, Corto 20, Tontería 19, Fealdad 20.

**Puntos de Vida:** 25.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me Den:** (13) (Potra 5, Puntos del Lado Chungo 5, Torpeza 3).

**Puntos del Lado Chungo:** 5.

**Puntos del Vicio:** 5.

**Dar Hostias con Armas:** +5.

**Disparar Hostias con Arco:** -2.

**Profesión:** Guerrero de Desnivel 1.

**Motes Adicionales:** Mazas.

**Habilidades Especiales:** Armadura Light.

## Habilidades.

Evadir Movidas (Bla) 1, Fardar (Fea) 1, Hacer el Guarro (Fea) 5, Observación del Mundo Circundante (Ton) 1, Resistir Potingues.(Deb) 1, Resistir Venenos (Deb) 1, Te voy a Partir la Cara (Bla) 1.

Los Orcos, o lo que es lo mismo, las fuerzas de choque de Zaurón, creados a partir de diversos experimentos mágicos, genéticos y con el quimicefa. Son cortos, algo tontos y muy feos, pero son fuertes,

poco torpes y resistentes, por lo que se convierten en las tropas de choque perfectas para luchar contra las fuerzas del bien. Aunque, son algo malos combatiendo, su gran número les hace un difícil enemigo en combate, ya que donde hay 1 hay 10 más. Son cobardes en extremo y sólo lucharan cuando saben que tienen posibilidades de vencer. Algo guarros e indecentes se dejan llevar por el vicio y el lado oscuro siempre que pueden, pues es lo que les salva de ser una panda de patanes integrales.

## URUK-GAY

“Somos lo más, somos la monda, ¿verdad chicas?”

Frase atribuida a un Uruk-Gay.

**Raza:** Uruk-Gay.

**Motes de Raza:** Hortera del Vicio, Mega Mazas, Rarito.

**Atributos.** Blandengue 8, Torpeza 10, Debilidad 8, Corto 18, Tontería 22, Fealdad 24.

**Puntos de Vida:** 125.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me Den:** (22) (Potra 8, Puntos del Lado Chungo 8, Torpeza 6).

**Puntos del Lado Chungo:** 8

**Puntos del Vicio:** 8.

**Dar Hostias con Armas:** +11.

**Disparar Hostias con Arco:** +3.

**Profesión:** Guerrero de Desnivel 5.

**Motes Adicionales:** Hago Mazo de Pupa con el Hacha Orca, Soy el Puto Amo repartiendo Hostias con el Hacha Orca.

**Habilidades Especiales:** Armadura Light, Armaduras Medias, Armaduras Tochas.

## Habilidades.

Evadir Movidas (Bla) 6, Fardar (Fea) 6, Hacer el Hortera (Fea) 10, Observación del Mundo Circundante (Ton) 6, Resistir Potingues.(Deb) 6, Resistir Venenos (Deb) 6, Te voy a Partir la Cara (Bla) 6.

Los Uruk-Gay, más conocidos como las chicas de Salfumán. Son extrañas criaturas, orcos gigantes pero con armaduras brillantes de cuero, los ojos rodeados de pintura y espadas tienen sus filos de rosas. Creados por Salfumán a raíz de unos extraños experimentos estos se convirtieron en la base de su poderoso ejército que atemorizaría la *Tierra de Denmedio* durante una buena temporada. No se sabe si la fuerza de estas extrañas criaturas o sus extrañas costumbres de comportamiento, está inducido por la sangre élfica que Salfumán utilizó en el experimento para crearlos. Lo que si se sabe es que estas peligrosas criaturas son muy fieras en el combate gracias a sus espadas orcas fashion y a su terrible fuerza, que les hace prácticamente imparables en combate. Los orcos y los Uruk-Gay tienen tendencias diferentes, por lo que no suelen coincidir en un mismo ejército, aunque en caso de convivencia los orcos cumplirán

las órdenes de los Uruk-Gay al ser más grandes y mazas que ellos.

## TROLLS

“Con estas Rai Ban, como mola salir a tomar el sol”  
Top Model Troll anunciando las Troll Rai Ban.

**Raza:** Troll.

**Motes de Raza:** Feo que Te Cagas, Piel Rugosa.

**Atributos.** Blandengue 5, Torpeza 16, Debilidad 5, Corto 25, Tontería 20, Fealdad 25.

**Puntos de Vida:** 140.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me Den:** (16) (Potra 8, Puntos del Lado Chungo 10, Torpeza -2).

**Puntos del Lado Chungo:** 10.

**Puntos del Vicio:** 15.

**Dar Hostias con Armas:** +16.

**Disparar Hostias con Arco:** -2.

**Profesión:** Guerrero de Desnivel 10.

**Motes Adicionales:** Mazas, Mega Mazas, Fétido, Friki

**Habilidades Especiales:** Piel Natural (Armadura por valor de 5 puntos).

**Habilidades.**

Evadir Movidas (Bla) 18, Fardar (Fea) -1, Observación del Mundo Circundante (Ton) 14, Resistir Potingues. (Deb) 22, Resistir Venenos (Deb) 34, Te voy a Partir la Cara (Bla) 23.

Los Trolls, los poderosos gigantes rugosos de piel gris que podemos encontrar en cualquier parte de la Tierra Denmedio. Aunque hay varios tipos de Trolls, estas son las características de uno de las cavernas, los más comunes y tochos. Estos se esconden en las grutas subterráneas para que el sol no les moleste y les transforme en piedra, aunque gracias a las Rai Ban, pocos son los que sucumben a su antigua debilidad. Estas poderosas criaturas son mazo de Tochas, pero la peculiaridad más importante de estos es que son muy hogareños y tranquilos. Muchos piensan que se debe a que los Trolls se dedican a coleccionar toda clase de chorradas, desde lápices de Hello Kitty hasta condones usados. Aquel que toque o les quite lo que colecciona un Troll en particular, lo va a pasar muy mal.

## BULDOG DE BORIA

“Guaffff, guaffff, gggggggrrrrrrrrrr”

Buldog de Boria gruñendo a los turistas.

**Raza:** Buldog.

**Motes de Raza:** Perro raro.

**Atributos.** Blandengue 3, Torpeza 20, Debilidad 2, Corto 15, Tontería 15, Fealdad 15.

**Puntos de Vida:** 1234.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me Den:** (34) (Potra 10, Puntos del Lado Chungo 30, Torpeza -6).

**Puntos del Lado Chungo:** 30.

**Puntos del Vicio:** 55.

**Dar Hostias con Armas:** +1000.

**Disparar Hostias con Arco:** -1000.

**Profesión:** Guerrero de Desnivel Mucho.

**Motes Adicionales:** Mazas, Mega Mazas, Hiper Mazas, Mega Hiper Super Mazas, Feo, Super Feo, Mega Feo, Soy el Puto Amo Repartiendo Hostias con Mi Látigo Infernal de Fuego que mata PeJoTas de una hostia, Soy el Mega Puto Amo Repartiendo

Hostias con mi Látigo Infernal de Fuego que mata Pejotas de una hostia.

**Habilidades Especiales:** Piel Natural (Armadura por valor de 30 puntos).

**Habilidades.**

Acojonar Jugadores (Feo) 60, Animar a los Turistas (Feo) 20, Resistir lo que Sea (Deb) 35.

El Buldog de Boria es la mascota que vive en Boria. Es un terrible ser indestructible que expulsó a los enanos que allí vivían hace mucho tiempo. Ahora se dedica a pasearse con su látigo de fuego y su espada atendiendo a las demandas de turistas que traen las agencias de publicidad para verle. Como criatura turística el Buldog vive oculto en las profundidades de Boria para que le dejen en paz, pues tantas fotos le han acabado por quemar y matar la única paciencia que le quedaba. Ahora este poderoso demonio de tiempos lejanos sólo desea dormir y que le dejen en paz. ¡¡Ay de aquel que ose entrar en sus dominios y despertarle!! Si eso sucede se recomienda correr hacia un puente, decirle que no puede pasar y sacrificarse para mandar a esta poderosa criatura al Abismo, aunque el que tire el puente tendrá que irse también con él... porque lo dice en el guión.

## NAVIDÛL

“Estos navidûles voladores son la ostia”

Un Jinete Pringado hablando con otro Jinete Pringado.

**Raza:** Pollo Navidûl

**Motes de Raza:** Pollo.

**Atributos.** Blandengue 11, Torpeza 10, Debilidad 10, Corto 15, Tontería 15, Fealdad 15.

**Puntos de Vida:** 100.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me Den:** (34) (Potra 8, Puntos del Lado Chungo 8, Torpeza +6).

**Puntos del Lado Chungo:** 8.

**Puntos del Vicio:** 12.

**Dar Hostias con Armas:** +10.

**Disparar Hostias con Arco:** No aplicable. Que es un pollo, con que leches va a utilizar un arco.

**Profesión:** Bixo de nivel 5.

**Motes Adicionales:** Soy un bixo y vuelo, Vuela Alto, Pico de Pollo.

**Habilidades Especiales:** Piel Natural (Armadura por valor de 1 puntos).

**Habilidades.**

Detectar Movidas (Ton) 12, Supervivencia (Cor) 8, Volar (Bla) 15.

Los pollos Navidûl, también conocidos como pollos pringados son las aves de presas utilizadas por los Jinetes Pringados para sus misiones de reconocimiento por toda la Tierra Denmedio. Desafortunadamente no todos los jinetes pringados tienen su terrible Pollo, debido a la caza a la cual fueron sometidos tiempo atrás para conseguir su exquisita y succulenta carne que sabe a pollo. Como cualidad especial estos emiten chillidos difíciles de soportar (Irada de Resistir el Lado Chungo a Dificultad 15 o ganar 1d2 puntos del lado chungo), los cuales acercan a todos los que oyen un poco más hacia el lado chungo de la fuerza..., esto del lado oscuro, esto de Zaurón. ¡Ah! Y saben volar.

## ELLA LASAÑA

“Al pan, pan, y a la araña, lasaña”  
Refranero Orco.

**Raza:** Araña Tocha

**Motes de Raza:** Araña, Peluda.

**Atributos.** Blandengue 5, Torpeza 4, Debilidad 5, Corto 20, Tontería 22, Fealdad 30.

**Puntos de Vida:** 500.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me Den:** (45) (Potra 12, Puntos del Lado Chungo 20, Torpeza +11).

**Puntos del Lado Chungo:** 20.

**Puntos del Vicio:** 45.

**Dar Hostias con Armas:** +33.

**Disparar Hostias con Arco:** No aplicable. Que es una araña. Vale, es cierto que tiene 6 apéndices, pero los 6 son patas, ¿con los palpos? Tú no estas bien macho.

**Profesión:** Bicho de nivel 20.

**Motes Adicionales:** Venosa, Fea, Más Fea que Pegar a Un Padre Con un Calcetín sudao.

**Habilidades Especiales:** Piel Natural (Armadura por valor de 15 puntos).

**Habilidades.**

Conocimiento de geografía (Cor) 12, Conocimiento de la Naturaleza (Cor) 13, Culturas de la Tierra Denmedio (Cor) 18, Equilibrio Sin Plataformas (Tor) 25, Escondarse (Tor) 22, Escuchar (Cor) 18, Evadir Movidas (Bla) 21, Observación del Mundo Circundante (Ton) 8 y Sigilo (Tor) 33.

Ella Lasaña, es la madre de todas las arañas tochas del mundo, o al menos eso es lo que dicen en el cole de Jovitón. Ella, vive tranquilamente en una gran gruta subterránea en Gelfor, aunque el lugar exactamente se desconoce. El aspecto de esta criatura es de lo más repulsivo, y con total seguridad es el ser más feo toda la Tierra Denmedio. Porque es tan fea vive en total oscuridad, por lo que el acercarse a ella con luz es como llegar y decirle: “¡Dios que fea eres!”, por lo que atacará como una descosida hasta destruir a cualquier mequetrefe que le haya visto la geta. Además, al ser tan tocha es muy glotona, por lo que se come todo lo que pillá en su camino. Los orcos se han acostumbrado a dejarle Lasaña en la puerta de su guarida para que no se los coma, por lo que se ha acostumbrado al sabor de esta y hace ya tiempo que no prueba la carne fresca y jugosa.

Al ser un ser tan antiguo y poderoso, además de poderosa constitución física (no hay que olvidarlo) esta es completamente inmune a cualquier clase de veneno, potingue o cosa que se ingiera. Por si esto fuera poco, tiene un veneno muy potente. Aquel que sea picado por Lasaña deberá hacer una tirada de Potra Física a dificultad 30 o morir en el acto. Aquellos que superan la tirada permanecen un largo rato en un estado parecido al de la muerta durante un tiempo estimado en más de X horas (no es un número romano, es una X. Cuántas horas... y yo que sé, tu eres el Director de Juego, no yo macho).

## JINTETE PRINGADO

“Ha llegado el momento de enviar a mis Jinetes  
Pringados”

Zaurón el Poderoso.

**Raza:** Humano Pringado, Antiguamente Humano.

**Motes de Raza:** Fantasma, Pringao del Lado

Chungo, Etéreo.

**Atributos.** Blandengue 15, Torpeza 15, Debilidad 15, Corto 15, Tontería 15, Fealdad 15.

**Puntos de Vida:** 200.

**Suerte Que Tengo Para que Los Buenos No Me**

**Den:** (45) (Potra 12, Puntos del Lado Chungo 20, Torpeza +11).

**Puntos del Lado Chungo:** 15.

**Puntos del Vicio:** 45.

**Dar Hostias con Armas:** +7.

**Disparar Hostias con Arco:** +1

**Motes Adicionales:** Cabalga Bichos (Pollo Navidúl, Caballo Pringado), Lucha desde Bixo (Pollo Navidúl y Caballo Pringado), Mega Ataque Infernal, Pá Chulo Yo, Pá Chulo Yo Defendiendome, Soy el Puto Amo Repartiendo Hostias con Mi Bastarda, Bicho Raro.

**Habilidades Especiales:** Fulgor en el Arma Que Te Cagas.

**Habilidades.**

Conocimiento de geografía (Cor) 5, Culturas de la Tierra Denmedio (Cor) 5, Evadir Movidas (Bla) 7, Fardar (Fea) 4, Montar en Pollo Navidúl (Tor) 15, Montar en Caballo Pringado 10, Observación del Mundo Circundante (Ton) 8, Resistir Potingues.(Deb) 12, Resistir Venenos (Deb) 4, Resistir Enfermedad (Deb) 5, Resistir el Vicio (Cor) 7, Salir Corriendo (Bla) 12 y Te voy a Partir la Cara (Bla) 14.

Los jinetes pringados, los poderosos lugartenientes de Zaurón. Antiguamente eran humanos comunes y corrientes, en su mayoría reyes, que acabaron corrompidos por el lado chungo y ahora son pseudoespectros que no sufren daño por ningún arma no mágica y por el fuego. Siempre de viaje (dependiendo de los recursos del momento viajan de una forma u otra) su señor les tiene constantemente pateándose las carreteras, y con la Guía Michelin como principal equipo viajan en busca del objeto pringado que su señor perdió hace mucho tiempo. Estos espectros (a que no se ha dicho que eran espectros, pues si son espectros), apenas ven demasiado bien en el mundo mortal, en donde van siempre cubiertos por túnicas y rodeados de niebla para dar más miedo y tal (+5 a las tiradas de Te voy A Partir la Cara). Principalmente se guían por las tonterías. Allá donde presienten una tontería, allá se dirigen, pues esto es lo que más destaca de las fuerzas del bien. Todos los jinetes pringados suelen ir equipados con cotas de malla y espadas bastardas, además de un objeto pringado en uno de sus dedos. Se rumorea que si alguien arrebatara un objeto pringado y lo utilizará también se convertiría en un jinete pringado