

TIPOS DE DRAGONES

En el libro básico de el señor de los anillos en la sección de bestiario la descripción de los dragones los cuales dice que hay de unos cuantos tipos, la descripción de más abajo ya solo habla de los alados y más adelante cuando describe sus características solo hay de los dragones alados, por eso no estoy de acuerdo con lo que dice el libro de los dragones. En este documento voy a dividir esta magnífica raza en tres y cada una con sus propias características y especialidades.

Dragones serpiente: Son los dragones más débiles, tienen la cabeza de dragón y el cuerpo de una gigantesca serpiente, pueden atacar dos veces cada round a cualquier blanco, tienen poca capacidad mágica y no la suelen utilizar muy a menudo.

- Dragón verde oscuro: Este tipo de dragón viven en las praderas y los bosques más recónditos, le gusta mucho el emboscar a sus víctimas lanzándose encima desde una rama alta, suele tener su cubil en cuevas que están rodeadas de bosque y vegetación para así aprovechar su color para disimularse entre el follaje.
- Dragón marrón oscuro: En cambio este tipo de dragón serpiente viven mayoritariamente en las montañas y zonas más abruptas, su técnica es la de confundirse con una piedra y lanzarse sobre el personaje. Su cubil suele ser una cueva medio escondida por una gran piedra que suele apartar para poder entrar.

Dragones terrestres: Este tipo de dragones son como lagartos gigantes con la cabeza de dragón, estos son el tipo de dragón que les encanta utilizar la magia, incluso más que atacar cuerpo a cuerpo. Pueden atacar tres veces cada round.

- Dragones blancos: Son dragones que viven en zonas de extremo frío, zonas como la cumbre de una montaña alta o zonas muy al norte o sur de la tierra media, su color blanco los disimula con la nieve de fondo.
- Dragones marrones: Estos dragones viven en cordilleras de montañas, normalmente las más extensas e importantes de la tierra media, su cubil suelen ser cuevas bastante profundas con una cueva central donde tienen su tesoro acumulado.
- Dragones verdes: Estos dragones viven en los bosques y zonas verdes, se pueden considerar como una especie de guardianes de los bosques, este tipo de dragones no tienen un cubil concreto, suelen dormir allí donde estén en el momento.

Dragones alados: Estos son los dragones por excelencia, son los más grandes y poderosos de todos, les gusta hacer sufrir a sus víctimas, prefieren el cuerpo a cuerpo en vez de la magia, aunque esta tampoco se les da mal. Pueden atacar cuatro veces por round.

- Dragones negros: Estos dragones se los encuentra en lo más profundo de los pantanos más pestilentes, se disimulan en el color del agua que hay allí. Suelen atacar en picado abalanzándose encima de sus víctimas sin contemplación.
- Dragones azules: Estos suelen vivir en montañas altas, tan altas que la nieve no llega a estos picos, su hábitat son los rayos que se generan a tan grande altura, con lo cual son inmunes a estos y a cualquier conjuro de electricidad.
- Dragones rojos: Son los más poderosos con diferencia, suelen vivir en volcanes dormidos por el calor. Este tipo de dragones alados son los más crueles y feroces en el combate, pero son los que normalmente tienen el tesoro acumulado mayor.

<u>Dragón</u>	Nivel	Nª apa	BD	BO	PV	Tam.	PP
Verde oscuro	20	1	60 CM	160/60	200	E	40
Marrón oscuro	20	1	65 CM	155/65	210	E	30
Blanco	25	1	80 CO	180/70	300	E	70
Verde	26	1	90 CO	170/90	280	E	90
Marrón	25	1	75 CO	185/80	300	E	80
Negro	30	1	100 CO	190/80	350	E	70
Azul	30	1	100 CO	195/80	370	E	70
Rojo	32	1	110 CO	200/100	390	E	70

CARACTERISTICAS GENERALES DE LOS DRAGONES

I) Críticos: contra un dragón se tira en la "Tabla de críticos para grandes criaturas", tanto debido a ataques físicos como sortilegios.

II) Armadura: con escamas, los dragones jóvenes tienen C.END/12, mientras que los adultos usan CO/20. Material encantado (bonificación defensiva extra = nivel x2) que resiste todas las formas de sortilegios dirigidos de ataque y protege al dragón de los elementos. Para hacerse una armadura con la piel de dragón, deben arrancarse las escamas y piel subyacente teniendo gran cuidado de la sangre venenosa del monstruo, lo que sería una gran proeza. Coser y moldear tal material requerirá trabajo de un armero y de un alquimista.

III) Sortilegios: poseen cualidad inherente de lanzar cualquier sortilegio de las listas de "Dominio Espiritual" y "Maestría de la Detección" (listas abiertas de Canalización del SDLA; listas cerradas y abiertas de Canalización en Rolemaster). La mayoría también tienen las listas de "Sabiduría" y "Conocimiento de los objetos" (listas abiertas de Canalización del SDLA; base de bardo en Rolemaster).

IV) Fuerza de forma: pueden adoptar muchas formas: dragones alados y de las cuevas, más esbeltos de lo normal; dragones de frío, más corpulentos. Los dragones alados pueden agitar el aire con un alcance de 305 metros (creando huracán local, ataque + Golpe de aire). No sufren penalizaciones por la edad ni se fatigan fácilmente. No necesitan descansar durante un día determinado, pero cuando duermen descansan de un tirón durante 1-100 días, y es Difícil (-) despertarles. En estado latente ("hibernando") duermen durante 10-100 años.

V) Sentidos aumentados: ven perfectamente bien en oscuridad absoluta y detectan las criaturas del mundo de las sombras. Gran oído, vista, olfato y gusto.

VI) Presencia: al ver un dragón se debe realizar una TR contra Sortilegio de Miedo N°5: fallo de 1 a 50, huida de la víctima aterrorizada durante 1-5 minutos; fallo de 51 a 100, huida durante 1-100 minutos; fallo +101, caerá bajo el control del dragón durante 1-100 asaltos. Además, puede utilizar sus ardientes ojos rubíes para encantar a un individuo, su mirada fija es equivalente a un

sortilegio de Dominio Espiritual (se le permite utilizar cualquier sortilegio de la lista "Serena Espíritus" en SDLA o "Dominio Espiritual" en Rolemaster).

VII) Aliento Fétido: posee arma de aliento 1 vez cada 1 a 3 minutos (6 a 18 asaltos según la edad), hasta un máximo de veces de Nivel del dragón x2. Puede concentrarlo como un rayo (p.ej., rayo de fuego, 90 metros), o usar un cono de dispersión (base: 30 metros), alcance 30 metros y equivale a ataque de Bola. Su bonificación varía con la criatura (cuando es un uso no especificado, la bonificación es igual a 1,5 x Nivel de la criatura).

DRAGONES DE LAS TIERRAS ÁSPERAS

Agburanar: una criatura relativamente tímida que prefiere la carne de cabra montesa y de oso. Habita en las Cuevas de Ûlund, en una estribación de las Montañas Grises, decenas de kilómetros al norte del Brezal Seco.

Ando-Ancā: una criatura agresiva pero somnolienta que, incluso en sus períodos más despiertos, permanece dormida el 95% de las veces (01-95). Caza trolls y losrandir (renos). Habita en el Monte Ûdunanca, en la sección nororiental del Brezal Seco.

Angurth: es famoso por sus mandíbulas tremendamente poderosas y por el intenso calor de su aliento. También se sabe de él que ama los duelos y que disfruta matando a enemigos muy poderosos y bien armados. Vive en el Pico Largo.

Bairanax: Es un cazador de osos que habita en las cuevas de la Hondanada de Ovir, en las Montañas Grises meridionales.

Culgor: es el más rápido y curioso de los dragones de las Montañas Grises, y vive en la Cúpula del Murciélago.

Daelomin: un dragón muy místico y encantado, al que se hace referencia a menudo en las leyendas de la Primera Edad como el fantasma alado de las Ered Engrin. Su cubil se encuentra en Pico Danzarín, a poco más de 60 kilómetros del Brezal, entre Gondmaeglon y Monteyunque.

Dynca: feo pero compasivo, es el más bueno (si eso puede aplicarse a una de estas criaturas) de los dragones de la región. Vive en el Barranco de la Pena.

Haurñfile: hermana mayor (y más malvada) de Culgor. Vive en los Subterráneos por debajo de la Cúpula del Murciélago.

Hyarleuca: sorprendentemente vago y con costumbres horribles. Este joven dragón es el menos sutil de los dragones de las Montañas grises. Vive al sureste de Gondmaeglon, 15 kilómetros al norte de la Men Rhûnen.

Itangast: el más inteligente y mortífero de los dragones terrestres de la región. Su nombre en rhovánico significa "devorador de huéspedes". Tiene su habitáculo en la Colina de Oro en el centro de un lago seco en las tierras bajas del sureste del Brezal.

Klyaxar: joven y pequeño, pero muy rápido. Klyaxar vagabundea por las colinas al norte de las Ered Mithrin.

Khuzadrepā: la leyenda afirma que esta bestia vil y negra es un hechicero. Vive en el Peñasco del Trueno.

Leucaruth: de una ferocidad excepcional, siempre está enfadado y de caza. Rara vez (01-20) se le encuentra en su cubil en la Roca de la Cólera, por encima del Altiplano del Lobo (15 kilómetros al norte de la escarpadura que hay en el centro del Brezal).

Lomaw: Es una de los dos únicos dragones fríos que poseen arma de aliento. Es extremadamente ágil, inteligente y capaz de congelar a sus enemigos desde una distancia de 180 metros. Vive en una cueva de nieve, justo al sur del Glaciar Agonizante.

Nimañaur: al igual que Lomaw, posee un gélido aliento. Es menos peligroso que su pariente mayor y prefiere alimentarse a base de losrandir que pasan cerca de su morada en el límite noroccidental del Brezal.

Ruingurth: es el más viejo y el más lento de los Grandes Gusanos de las Tierras Ásperas, y se dice de él que combatió en la Gran Batalla. Se pasa casi todo el tiempo durmiendo (01-92) y es un fatalista descuidado que no se moverá a menos que se le ataque. Vive en la Montaña de la Cabra Montesa, en el borde meridional del Brezal Seco.

Scathā: un dragón codicioso y muy agresivo que se dedica a atacar fortalezas civilizadas en las que haya botín y que a menudo asalta a las caravanas que viajan por la Men Rhùnen. come losrandir, cabras, orcos, y gigantes. Vive en Gondmaeglom en las Montañas Grises centrales.

Smaug: el mayor y más astuto de los dragones de las Montañas Grises. Es lento en enfadarse, pero cuando llega el momento es excepcionalmente cruel, orgulloso y despreciativo. Vive (hasta 1977TE) en Monteyunque, en la parte noroccidental del Brezal Seco.

Throkmaw: el azote del Desierto septentrional. Con su rival Smaug, es el más peligroso de los dragones alados. Pero no vuela al sur de las Montañas Grises. Vive en Shab Arch , en las estribaciones septentrionales de la cordillera, a unos 30 kilómetros al noroeste de Gondmaeglom.

Uruiā: un dragón muy viejo, pero recio, a quien un arquero noldo dejó cojo en los Primeros Días. Vive en el Precipicio del Acero en la mitad del saliente suroccidental de las Ered Mithrin.