

# Bestiario

*Este capítulo esta dedicado a la auténtica selva de cualquier juego, los seres fantásticos y monstruos que dan ese toque especial a las aventuras.*

por Fernando Cartón

Es verdad que con humanos y sólo con humanos se pueden hacer (y de hecho se hacen) aventuras insuperables. Pero ese saborcillo especial que dan al juego las criaturas, llamémosles fantásticas, es algo que aportan escasas secciones de un manual (la de conjuros, por citar una). Por eso, y para ampliar el Bestiario ya existente, vamos a añadir algún que otro ser más. Esperamos que os gusten.

## Genios

### Basajaun

El nombre de este genio traducido al castellano significa "Señor de los bosques", apelativo que lo caracteriza de manera muy acertada.

Su apariencia quizás imponga ya que, con sus dos a tres metros de estatura, su cuerpo cubierto de pelo hasta las rodillas y su corpulenta constitución, se presenta como posible terrible enemigo.

Pero todo este aspecto fiero se queda en eso, en aspecto. Se le considera benéfico ya que avisa a los pastores si se acerca una tempestad y protege a los rebaños de los lobos y otros depredadores.

A él se debe la introducción de la agricultura y conocimientos a cerca de la soldadura de los metales, fabricación de utensilios varios, etc., aunque algunos dicen que fue un hombre él que robó estos secretos que Basajaun guardaba celosamente.

Como su nombre indica vive en lo profundo de los bosques de Ataún o en una cueva del mismo término. Junto con él se dice que vive Basandere, su mujer, genio femenino de iguales poderes. En algunos lugares se dice que Basajaun es un genio maligno, pero son los menos.

Tiene gran amistad con hadas y duendes que acudirán gustosos en su ayuda.

#### CARACTERÍSTICAS:

FUE 40    Altura 2.50 m    Peso 150 kg  
AGI 30    RR 0%    IRR 350 %  
HAB 45    RES 30  
ARMADURA NATURAL 10 Puntos  
PER 25    COM 12    CUL 40  
ARMAS: BASTÓN 85 % (grupo A) Daño 1d4+1

COMPETENCIAS: Alquimia 85%, Astrología 80%, Conocimiento animal 125%, Conocimiento plantas 125%, Conocimiento mineral 80 %, Conocimiento mágico 99%,

Esquivar 90%, Lanzar 85%, Medicina 110%, Leyendas 75%, Escondarse 110/45%.

HECHIZOS: Corrosión del metal, Detección de venenos, Resistencia al frío/calor, Detección de Caín, Memoria, Suerte, Curación de enfermedades, Anulación de maldición, Curación de heridas graves, Arma invencible, Protección de montura, Exorcismo, Protección mágica, Inmovilización, Teletransporte.

#### PODERES ESPECIALES

##### Controlar animales

Es una habilidad innata a Basajaun. Cualquier criatura del bosque (animales), está bajo el poder del genio. Con el mero hecho de convocarlos de viva voz (y por supuesto en euskera) los animales acudirán al lugar donde se halle, no tardando más de 1d3 minutos (si ya no se encuentra en el lugar en el que los convocó éstos seguirán el rastro de Basajaun hasta 1d12+12 horas después de hecha la convocatoria y si no le encuentran se irán) y en el siguiente orden de preferencia.

– **Enjambre de abejas:** Nube de 10x10x2 m

Ataque: enjambre daño 2p. con ropa normal/asalto.

1p. con armadura completa/2 asalto.

Armadura natural: sólo son dañadas por el fuego. El humo las hace huir.

RES 10 MOV 12m/asalto.

- **Perro salvaje** (1d10 ejemplares)
- **Lobo** (1d6 ejemplares)
- **Aguila** (1d3 ejemplares)
- **Jabalí** (1d2 ejemplares)
- **Buitre** (1d2 ejemplares)
- **Oso** (1 ejemplar)

Los animales obedecerán a Basajaun mansamente y en caso de lucha defenderán al genio hasta que mueran la mitad o más de los defensores, momento en el que huirán. Si no les dejan (los malos, no Basajaun pues a él ni se le ocurriría) huir, atacarán para abrirse una vía de escape de la manera más feroz posible (se dobla temporalmente el daño que hacen, así como su RES, pero no distinguen entre amigos y enemigos, y pierden la esquivas), ya no retroceden ante nada. Basajaun se puede comunicar fácilmente con los animales pues conoce sus lenguajes.

##### Controlar plantas

Gracias a este poder toda clase de plantas

(árboles, arbustos, enredaderas) quedan su-peditadas a su control. Basajaun las puede hacer crecer de manera exorbitada, transformar un tranquilo bosque en una selva o convertir un árbol en una trampa mortal (provocando la aparición de nuevas raíces que zancadilleen a los Pjs, golpeándolos con las ramas, agarrándolos con lianas y enredaderas...). Las características de las plantas y árboles son como las de la mandrágora (pág 54 manual), y la única manera de parar sus ataques o crecimiento (a parte de matando a Basajaun) es quemándolas, el resto de los ataques son inútiles.

El crecimiento de las plantas se desarrolla de la siguiente manera:

1º asalto - Comienzan a crecer. Cualquiera que intente atravesarlas verá su movimiento reducido a la mitad.

2ª asalto - Las plantas ya tienen doblado su tamaño normal. El movimiento se reduce a la sexta parte.

3º asalto - Las plantas paran de crecer alcanzando un tamaño el cuádruple del normal. Un Pj se mueve a 1m por asalto y con



la ayuda de algo que le limpie el camino de plantas.

El Dj es libre de que las plantas hagan cualquier otra cosa que se le ocurra, dentro de lo ya indicado antes (y por favor, un poco de lógica, no me imagino un Pj asesinado por una margarita o aplastado por un abedul al que le ha dado por pasarse por ahí).

## Seres mitológicos

### Inguma

Genios maléficos menores que aprovechan la noche, cuando todos duermen, para apretar la garganta de la víctima, dificultándole la respiración e incluso llegando a matarla. Su apariencia es maliciosa, siendo su cara lo único que se puede decir que tenga forma cuasi-física. Suele trabajar a las órdenes de algún genio mayor o de algún mago que lo ha recibido de éste o de Silcharde. Se le acusa de producir sonambulismo, así como enfermedades cuyas causas se desconocen y de inducir en la mente de las personas terribles pesadillas.

#### CARACTERÍSTICAS

FUE 15 ALTURA 1.80 m (especie de genio de la lámpara de Aladino)  
Peso no aplicable.  
AGI 20 RR 0% IRR 150 %  
HAB 15 RES 20

ARMADURA NATURAL sólo puede ser dañado por armas encantadas (con un conjunto de "Arma invencible").

ARMAS: Asfixia Daño: ver Abajo.

COMPETENCIAS: Esquivar 75%, Conocimiento mágico 85%

HECHIZOS: Carece de ellos.

PODERES ESPECIALES

### Asfixia

Es el ataque más peligroso del Inguma. Puede asfixiar a tantas personas como quiera siempre que la suma de las RES de todas ellas no sea mayor que  $1d8 \times 10 + 20$  (esta tirada se ha de hacer cada vez que usa esta habilidad). Teniendo en cuenta que éstas estén dentro de un círculo de 6 m de radio. Una vez que se ha activado este poder se debe limitar a las personas que se están asfixiando, sin poder usarlo de nuevo hasta que no deje voluntariamente a todos los sujetos que están siendo objeto de su poder o hasta que no los mate.

El Inguma puede parar el proceso de asfixia en cualquier persona y en cualquier momento si así lo desea o se lo ordenan.

Toda persona tiene derecho a una tirada de RR. Si la pasa no se verá afectada por dicho ataque y podrá alejarse del área de influencia de Inguma con toda tranquilidad, aunque ataques posteriores (siguiendo lo indicado arriba) si pueden afectarlo.

Los Pjs que no han pasado la tirada podrán intentar salir por su propio pie del área de influencia tirando RESx5, teniendo en cuenta que cada asalto que pasa pierden 2 puntos de RES. Si saca la tirada en un par de asaltos estará libre, corre el rumor, que todo buen Pj deberá conocer, que la mejor arma contra un Inguma es correr hasta perderlo de vista. La asfixia funciona según lo explicado en el manual (pág 63).

### Sonambulismo

Un Inguma puede hacer que una persona que esté dormida (sino la habilidad no funciona) actúe de la misma manera que si estuviera sonámbula, con los riesgos que esto conlleva, caer por unas escaleras, pozo, barranco, ser despertado bruscamente... El Pj tiene derecho a una tirada de RR. Si la saca el Inguma no podrá encantarlo hasta la noche siguiente, pues esa fallará. Un Pj que sea tratado de la manera adecuada podrá ser llevado de nuevo a su lecho del que no se volverá a levantar hasta que no se despierte.

### Pesadillas

Por medio de este poder Inguma introduce imágenes y sensaciones terroríficas en la mente de las personas mientras están durmiendo, despertándolas bruscamente e impidiéndoles descansar bien. Suele tomar como base de sus pesadillas los miedos ocultos de cada persona. Consecuencias de la acumulación de varias noches sufriendo estas pesadillas es la falta de concentración y el cansancio mental (reflejos lentos) y en último término la locura.

Cada noche que el Pj tenga pesadillas debe hacer una tirada de RR. Si falla se le restará un punto de RES, entendiendo ésta como cordura o salud mental (poder especial dedicado a todos aquellos que pensasen que jugando a Akelarre se iban a salvar de volverse majaras). Que el Pj llegue a 0 no significa que esté muerto sino que está loco (debido al desdoblamiento de la RES en aguante físico y aguante psíquico). Después de la quinta noche con pesadillas, se hayan perdido o no puntos de RES, el Pj comenzará a tener un malus de 5% acumulativo por cada noche posterior (con o sin pérdida de RES) en la PER, COM, HAB, AGI y en todas las habilidades relacionadas con ellas.

El poder sólo se podrá usar con una persona a la vez. El afectado debe permanecer como mucho a 5 Km de distancia del Inguma para que éste pueda hacer uso de su poder. Si en algún momento el Pj traspasa este límite el maléfico se desvanece, recuperando toda la RES perdida (los malus se van todos en una noche de reposo sin pesadillas). Si el Inguma vuelve a afectar al Pj con el maleficio (por afectar se entiende la primera tirada de RR fallida) y el Pj se

vuelve a librar repitiéndose esta situación con frecuencia, más de doce veces en un año, el Pj pierde 1 punto de RES permanentemente a partir de la decimosegunda vez que sea atacado con las pesadillas.

Ej. Patxi, que tiene RES 10, está en esa situación. Es encantado por el Inguma de nuevo y su RES se queda en 9. Consigue escapar de su influencia, pero su RES en la vertiente psíquica no puede ser jamás 10 de nuevo.

La única manera de librar totalmente al Pj del encantamiento es matar al Inguma.

### Herensuge

Se trata de un genio maléfico que aparece siempre en forma de dragón de siete cabezas, una de ellas incrustada en lo que sería el pecho. Es malévolo e inteligente y se dedica a devorar rebaños enteros de ovejas, a las que atrae con su aliento (si esto es verdad o no, nadie lo sabe), aunque también suele alimentarse de carne humana que considera un bocado excelente. De vez en cuando sale de su caverna para aterrorizar a los seres humanos, volando sobre zonas habitadas y dedicándose a destruir pueblos enteros con su aliento flamígero. Existe la posibilidad de que trabaje en conjunto con un mago poderoso o bajo la dirección de algún genio como Gaeko o Mari.

Se dice que habita en varias simas y cuevas del País Vasco, todas ellas supuestamente repletas de tesoros de toda clase. Lo más seguro es que se trate de una antigua subraza de dragones casi extinguida (en el País Vasco no habrá mas de tres ejemplares), a la que la gente en su ignorancia atribuye los poderes de un genio.

#### CARACTERÍSTICAS

FUE 50 ALTURA 4 m x 12 m de largo  
PEÑO unas 10 Tm  
AGI 15 R 0% IRR 250 %  
HAB 5 RES 50  
COM 12 CUL 30

ARMADURA NATURAL 12 puntos de piel.

ARMAS mordisco 50 % daño 3d6  
garras 45 % daño 2d6+5  
cola 35 % daño 1d6.

COMPETENCIAS: Conocimiento mágico 85%, Conocimiento animal 90 %, Conocimiento de plantas 90 %, Leyendas 110 %, Rastrear 80 %, Escuchar 75 %, Otear 60 %.

HECHIZOS: Todos menos aquellos en los que su constitución física le impida desenvolverse con facilidad.

#### PODERES ESPECIALES

**Aliento de dragón:** Chorro de fuego exhalado por cualquiera de las cabezas de Herensuge, pero sólo una cabeza cada vez.

Tiene forma de cono de 1,5 m de radio por 6m de largo. Produce 2d6 puntos de daño.

**Vuelo:** Igual que el conjuro de mismo nombre (en lo relacionado con velocidad y movilidad).

### Tártalo

Genio maligno de un solo ojo, y de costumbres antropófagas; lo que se conoce comúnmente por un cíclope. Es conocido también con el nombre de Torto. Se dice de él que secuestra a los jóvenes que se ponen a su alcance devorándolos. Es creencia popular que Tártalo vive en la cueva de Musika en el término de Ataún. Tártalo no es el único cíclope del País Vasco, ya que se cuentan historias de seres parecidos en por lo menos cuatro sitios más, todos ellos genios enormes muy fuertes y no muy inteligentes.

#### CARACTERISTICAS:

FUE 40/45 ALTURA 3- 4 m

PESO 250-300 kg

AGI 13 RR 0% IRR 110 %

HAB 7 RES 35

ARMADURA NATURAL: 2 ptos de piel.

PER 12 CUL 11 COM 5

ARMAS: Garrote 75% Daño 1d4+1

COMPETENCIAS: Esquivar 75 %, Leyendas 45%, Lanzar 100 %.

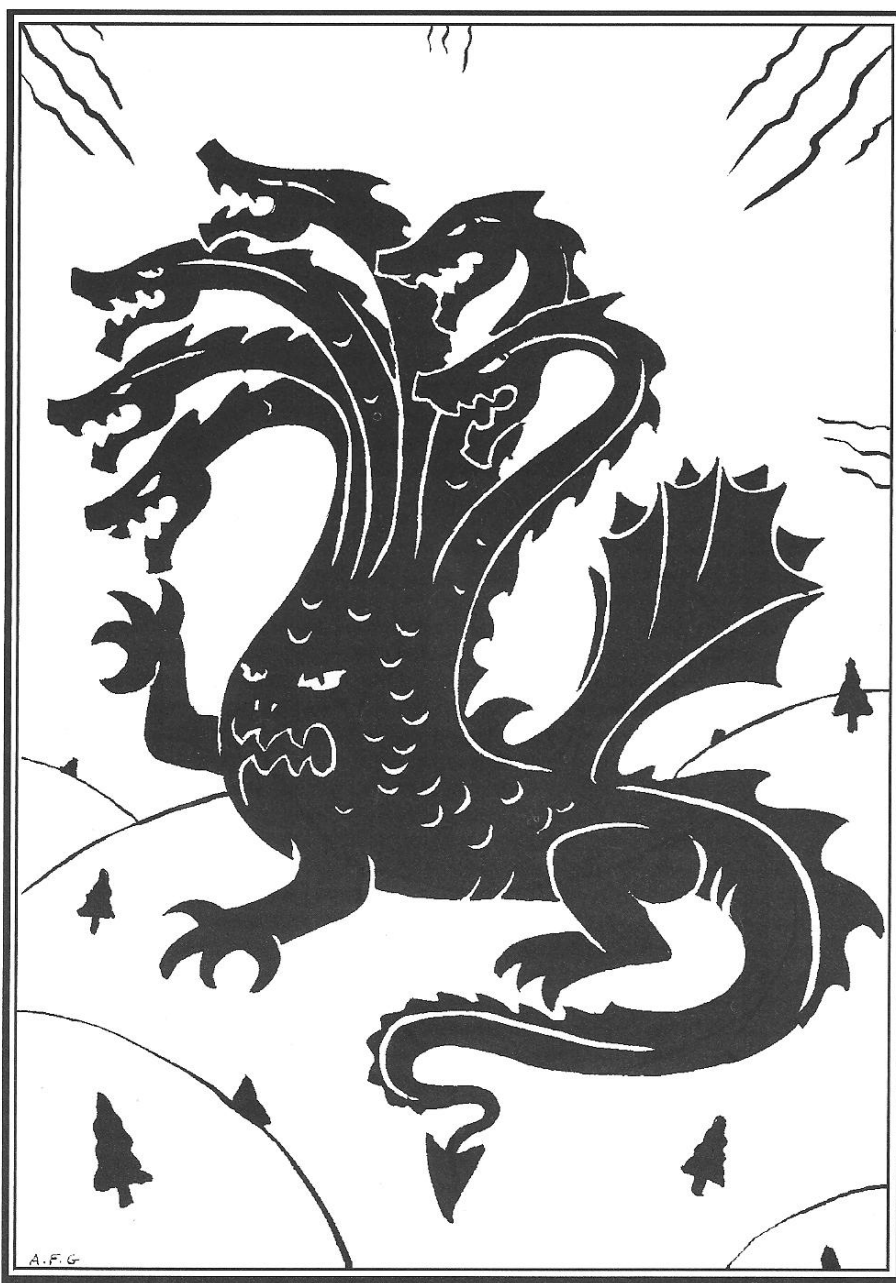
HECHIZOS: No posee.

PODERES ESPECIALES: No posee.

### Gentil

Este nombre es sinónimo de hombre fuerte pero pagano, y que vivía normalmente en paz con sus vecinos. Va unido a innumerables leyendas anteriores al comienzo de nuestra era: Construcción de dólmenes, habitáculos en cuevas y toda suerte de construcciones megalíticas. Pero este nombre no se daba tan sólo con carácter particular a aquellas personas que fuesen paganas, sino también a un grupo concreto de individuos que pertenecían a una misma raza: los gentiles.

Los gentiles constituyeron antaño un floreciente colectivo social, que algunos relacionaron, debido a la coincidencia de cultos, con los celtas. Poseían grandes conocimientos de alquimia, matemática, astrología y magia, para la cual estaban excepcionalmente dotados, era para ellos algo natural, como para el resto de las criaturas mágicas que habitaban el mundo. Pero al irse racionalizando el mundo la gente dejó de creer en lo sobrenatural y se fue produciendo un desdoblamiento de la realidad, originándose así el mundo de lo mágico y el mundo de lo humano. Para evitar la total separación, que hubiese traído consecuencias fatales para ambas realidades, los gentiles por medio de su magia crearon portales por todo el mundo, que comunicasen las dos realidades. Estos portales (dólmenes, alineamientos, cuevas...) sólo se pueden atravesar si se posee una IRR de 100 o más, aunque si un gentil



le franquea a uno esta entrada, éste podrá atravesarlo aunque no tenga una IRR de 100. Su idioma era el euskera, que transmitieron a las gentes vecinas y dentro de sus creencias estaba el culto a la madre tierra, representada por Mari. Debido a esto entre ellos había gran cantidad de druidas, algunos verdaderamente poderosos.

En la actualidad el número de gentiles diseminados por todo el mundo (mágico y humano) no sobrepasará el medio millón. Su filosofía de la vida es "vive y deja vivir", es por eso que no se preocupan demasiado por el mundo humano aunque, como en toda sociedad, siempre hay sujetos ambiciosos.

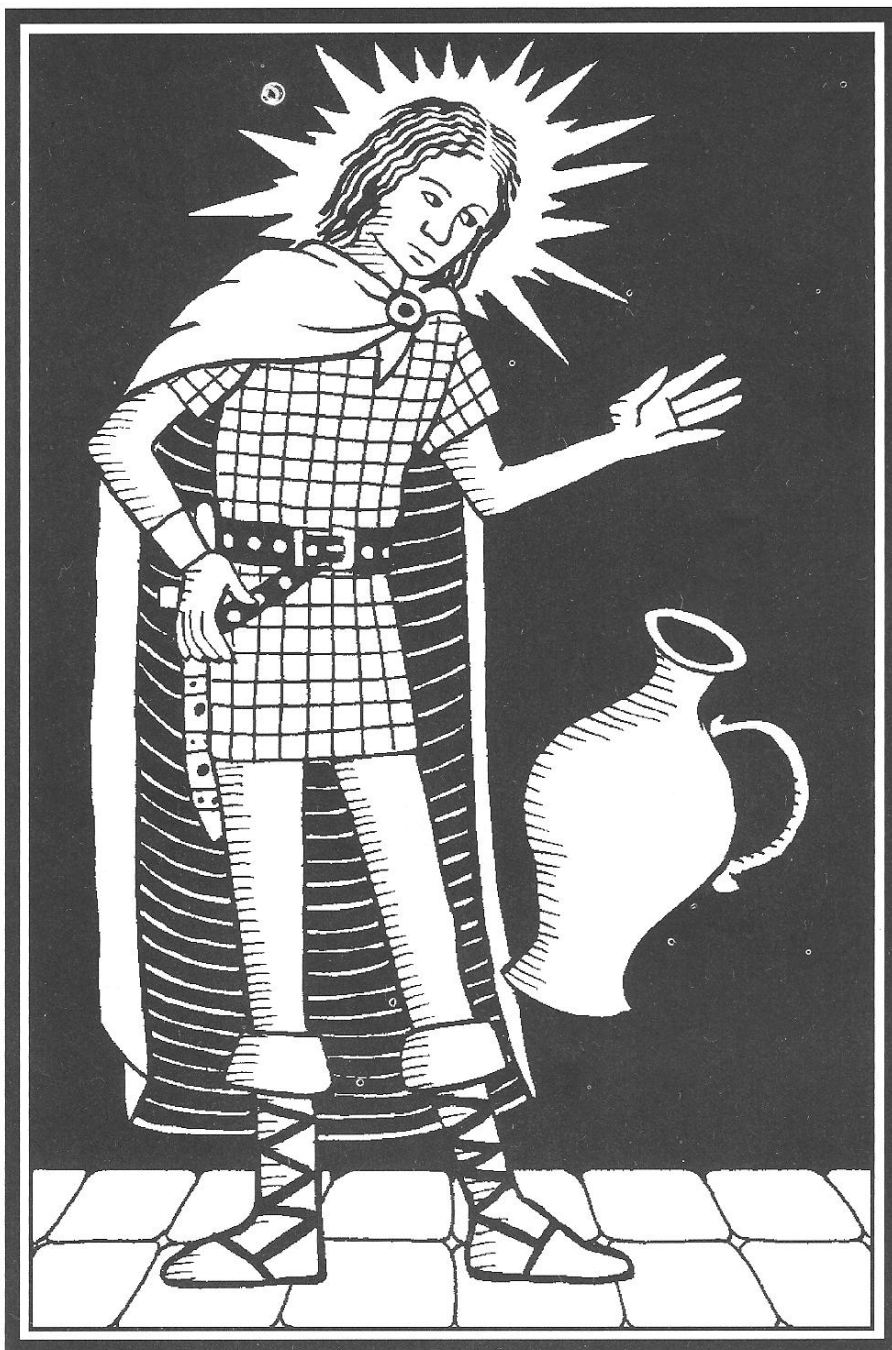
Lugares donde se cree que habitaron se pueden destacar:

- Jentilbartza, en Ataún. Muchos dicen haber visto en este lugar a algunos de ellos conversando o enterrando a algún compañero. Jentilbartza es conocido también por el nombre de "cementerio de gentiles" debido a la gran cantidad de restos óseos humanos encontrados allí. Lugar idóneo para encontrar huesos de Mairu.
- Jentileio en la peña de Bayene Urdiain.
- Jentiletxe, en Motrico. Es una pequeña cueva que se dice habitada por gentiles.

#### CARACTERISTICAS:

La única importante para éstos es la fuerza, que es un poco superior a la media





humana; las demás características son similares a las de los humanos.

FUE 20/25

RR 00% IRR 100%

ARMAS: Cualquiera, pero prefieren usar su poder telequinético.

COMPETENCIAS: Alquimia 50%, Con. plantas 75%, Con. animales 85%, Medicina 30% (éstas corresponden a un gentil estándar pero pueden ser mayores).

HECHIZOS: Todos menos los de Goe-cia.

#### PODERES ESPECIALES:

- **Telequinesia:** Esta es una habilidad innata en la raza gentil, que no de aquellas personas no bautizadas. Gracias a ella construyeron grandes obras megalíticas y es la base de la leyenda sobre su gran fuerza.

Este poder varía en intensidad según sujetos y está ligado directamente al porcentaje de IRR que posea el gentil.

Esta facultad funciona de la siguiente manera:

- El porcentaje de IRR es la base del éxito para realizar cualquier tarea, con este poder, que se graduará según la tabla de dificultad manual pág 22.
- Se pueden levantar 10 Kg por cada percentil de IRR, por ejemplo (75%= 750kg).
- El objeto se ha de poder ver en todo momento para ser controlado, pero no funciona a más de 1 Km.
- El gentil puede moverse con toda libertad, pero no correr o realizar tareas que exijan concentración, p.e. podrá comer algo mientras levanta una piedra, pero en cambio no podrá enhebrar un hilo en una aguja.

Usos de esta facultad son:

#### a) Empujón:

La misma palabra lo dice. Es un golpe fuerte dado a una persona. La distancia y el daño que hacen varía según el porcentaje de IRR:

Porcentaje	Distancia (m)	Daño
75%	1d4	1d2P
95%	1d6	1d3P
100%	1d8	1d4P
125%	1d12+3	1d4+2P
150%	1d12+8	1d6+2

El Pj empujado vuela literalmente a ras de suelo. El choque con algún objeto, interpuesto en el vuelo del Pj se trata como una caída, pero dividiendo el daño por 2. El caer al final del vuelo no produce daño. El Dj diabólico siempre se puede sacar de la manga una tirada de saltar para evitar caer mal y hacerse daño, pero eso ya es pasarse.

#### b) Pedrada:

Consiste en lanzar hasta 6 piedras por asalto, contra un Pj. La distancia a la que pueden ser lanzadas varía según un porcentaje, así como el número de piedras: 3m+3 por cada nivel de habilidad /1 proyectil, 75% primer nivel, 95 % segundo nivel...

El daño depende del tamaño de la piedra, que no pueden ser más grandes que una pelota de tenis, ni más pequeña que una de ping-pong, por lo que puede variar entre 1d2 /1d4 +1 por proyectil.

**c) Defensa:** Funciona igual que la parada en todos los aspectos y se puede usar en conjunción con ésta, es decir, además de las posibles paradas con un arma. Sólo es útil contra ataques de proyectil y (piedras de catapulta no) el porcentaje de éxito es el de la IRR del gentil. ♦