

Rothepts

Pirañas del Lago de Hali (Raza Servidora Menor)

Nunca está de más disponer de nuevos engendros a los que enfrentarse. En este artículo el autor nos da una versión cthulhuniana de las ya de por sí temibles pirañas.

por José Eulogio Payán

Son seres acuáticos, con cabeza y aletas de pez (muy similares a las de una piraña común), que poseen un cuerpo largo y deforme, cubierto de extrañas protuberancias. Miden aproximadamente un metro y medio de longitud, pero poseen la facultad de alargar su cuerpo a voluntad, pudiendo llegar a alcanzar una longitud de tres metros y medio. Tienen dientes muy afilados y son muy voraces, aunque no suelen devorar a sus víctimas hasta que hayan muerto (ahogadas o estranguladas por sus largas colas).

Los Rothepts son servidores de Hastur el Innombrable. Debido a su naturaleza sólo se hallan en lugares donde abunde el agua, ya sea dulce o salada. Cuando atacan, suelen intentar atrapar a sus víctimas con su cola extensible, intentando estrangularlas o inmovilizarlas para que se ahoguen. Una vez la víctima ha muerto, es devorada inmediatamente. Suelen atacar en grupos de dos o tres, lo que las convierte en unos enemigos muy peligrosos. Gracias a su velocidad en el agua, cualquier ataque realizado contra ellas mientras nada sufre una reducción de 15 percentiles. Esta reducción no se aplica cuando se encuentran intentando inmovilizar o estrangular a una víctima. La reducción de 15 percentiles se aplica después de que se hayan aplicado las bonificaciones por distancia de quemarropa.

Características	Valor media
FUE 4D6	14
CON 2D6+6	13
Puntos de Vida: 10-11	
TAM (Varía)	(de 8 a 12)
INT 2D6	7
POD 2	D6+6 13
DES 3	D6+6 16-17
Arma	Ataque Daño
Cola	40% (Especial)*
Mordisco	45% 1D8+2
Movimiento:	10 (Nadando)

* Cuando los Rothepts atacan con la cola inmovilizan a su víctima, quien debe sacar su DESx3 en porcentaje para evitar que el brazo con el que usa el arma quede inmovilizado. Si los Rothepts consiguen un "empalar" han logrado atrapar a la víctima

por el cuello, con lo que se aplica el daño de estrangulamiento por Presa. Considerando el hecho de que generalmente no muerden a sus víctimas hasta que han muerto, puedes tirar 1D10 para determinar si ocasionalmente intentan hacerlo. Con un resultado de 9 o 10 utilizan el mordisco.

Armadura: 1 Punto por piel dura.

Hechizos: Los Rothepts que poseen más de 10 puntos de inteligencia conocen 1D3 hechizos.

Habilidades: Esquivar 35%, Descubrir 50%, Discrección 65%.

Pérdida de COR: 0/1D3.

Hechizos relativos a los Rothepts

Convocar Rothepts: Para convocar a un cierto número de Rothepts se precisa de una vara larga encantada, gastando 1 punto de POD permanente por cada 10% de probabilidades de éxito del hechizo que se quiera inculcar a la vara. La vara ha de ser lo más recta posible, y debe medir dos metros de longitud como mínimo. El hechizo ha de realizarse de noche, cuando Aldebarán esté por encima del Horizonte (condición similar a la que se utiliza para convocar a un Byakhee). El realizador del hechizo puede gastar puntos de magia adicionales (a razón de 1 por cada 10% adicional), y cantar durante 5 minutos por cada punto de magia empleado, mientras que con la vara debe ir removiendo las aguas del lugar donde los Rothepts van a aparecer. Si el hechizo tiene éxito, 1D4 Rothepts aparecerán nadando en las aguas.

Atar Rothepts: El hechizo de atadura de los Rothepts funciona igual que los restantes hechizos de atadura explicados en las reglas de "La llamada de Cthulhu"; con la particularidad de que es necesario realizar un hechizo de atadura por cada Rothept que haya aparecido.

Infestación de Rothepts: Este hechizo es bastante difícil y peligroso de realizar. Se necesita primero de un lugar donde existan pirañas comunes (lo que limita el ámbito

de realización del hechizo a los ríos de Venezuela y Brasil). A continuación se necesita de un sacrificio humano, de POD 14 como mínimo (el modo en que muera la víctima es indiferente). El realizador del hechizo debe entonces introducirse en el agua portando entre sus brazos el cadáver de la víctima, mientras entona los cánticos necesarios para el hechizo y sacrifica tantos puntos de su POD permanente (a razón de 1 por cada 10% de probabilidad de éxito) como desee. Mientras realiza los cánticos, debe mantenerse dentro del agua, sosteniendo el cadáver de la víctima que irá siendo devorado por las Pirañas. Mientras realiza los cánticos pertinentes (2 minutos de cánticos por cada punto de POD sacrificado) las pirañas no atacarán al realizador del hechizo. Una vez el cadáver de la víctima haya sido devorado y los cánticos hayan concluido, se tiran los dados para determinar el resultado del hechizo. Si tiene éxito, por cada Punto de POD que haya sacrificado el realizador del hechizo, 1D10 Pirañas se transformarán en Rothepts en el plazo de 24 horas. Si el hechizo falla, el infortunado realizador del hechizo se verá devorado a su vez por las pirañas. Este hechizo (como todos los que tienen relación con Hastur y sus servidores) ha de realizarse de noche y cuando Aldebarán esté por encima del horizonte (de octubre a marzo). ♦

