

Troll de Puente



Gigante grande (acuático)	
Dados de Golpe:	6d8+18(45)
Iniciativa:	+0
Velocidad:	40 pies, Nd 20 pies
CA:	14 (-1 tamaño, +5 natural)
Ataques:	mordisco +8 c/c, 2 garras +6 c/c
Daño:	mordisco 1d8+5, garras 1d6+2
Frente/Alcance:	5'x 5' / 10'
Ataques especiales:	Mordisco rechinante
Cualidades especiales:	Anfibio, Olfato, Regeneración 5, Tocar puente, Visión en la oscuridad 60 pies

Salvación:	Fort +8, Ref +2, Vol +2
Características:	Fue 20, Des 10, Con 16, Int 4, Sab 10, Car 6
Habilidades:	Escondarse +5*, Intimidar +8*
Dotes:	Ataque múltiple, Ataque poderoso
Terreno/Clima:	Urbano templado y rural acuático
Organización:	Solitario
Valor de Desafío:	6
Alineamiento:	Habitualmente neutral maligno
Rango de avance:	7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)



Como hombre de ciencia que soy, disfruto acabando con rumores, y recientemente mis estudios han terminado con las persistentes habladurías sobre que los trolls de puente están emparentados con otros miembros de la familia de los trolls. En realidad, un troll de puente se parece a un troll, y sus características anatómicas son similares; sin embargo, la criatura es mucho más primitiva, por lo que se trata de un atavismo acuático o de una especie completamente diferente, de lo cual todavía no estoy muy seguro. Pero esta criatura no es un verdadero troll en el sentido científico, como la especie troll. ¡Esa taxonomía no es muy importante cuando uno salta sobre ti intentando arrancarte la cabeza!

Los trolls de puente son criaturas feroces y estúpidas que se suelen encontrar con más frecuencia en Cygnar septentrional, Llael y Rhul. En tiempos pasados infectaron la ciudad de Merywyn, y actualmente todavía se los encuentra allí e incluso en las vías fluviales de Corvis. Algunas de estas repugnantes amenazas anfibias han sido vistas en las zonas meridionales, como en los alrededores de Caspia, pero nunca se alejan demasiado del río Negro. Si tienen algún tipo de lugar de desove, todavía no ha sido encontrado. Estas bestias siempre se encuentran en lugares urbanos o cerca de ellos, donde se instalan debajo de puentes y embarcaderos, esperando a las presas desprevenidas

pasen por encima. Afortunadamente, estas criaturas son tan bobas como fuertes. El comportamiento de un troll de puente es muy predecible; si la bestia está hambrienta, saltará hacia arriba para atacar cuando el delicioso aroma de su presa pase sobre su cabeza. Esto hace que sean manejables para grupos preparados, pero son mortales para los que no lo estén.

Los trolls de puente tienen mandíbulas dilatables, llenas de filas de afilados dientes que pueden precipitar hacia adelante para efectuar un mortal ataque de mordisco. La piel es gris y de textura guijarrosa. Sus garras y pies son palmeados y los poros de su áspera piel le permiten respirar bajo el agua como una rana.

Su piel también tiene algunas propiedades miméticas interesantes; en realidad tienen la aptitud de extraer fuerza de la piedra o la madera. Golpeando un puente con sus nudillos pueden hacer que su piel tome las propiedades de la estructura, endureciéndose contra golpes físicos.

Aunque los trolls de puente ya no asolan Merywyn como lo hacían antes, pueden seguir siendo un peligro durante los meses lluviosos y todavía mueren algunos en primavera cuando suben las aguas de Llael. Incluso en la actualidad ese reino mantiene una recompensa de 100 coronas por sus grotescas cabezas, ¡pero te aseguro que hay formas mucho más fáciles de ganarse el sustento!



*Recelar de los puentes apartados,
especialmente
en primavera*

Combate

Los trolls de puente pueden comer pescado y despojos, pero cuando uno coge el gusto por la carne terrestre comienza a cazar exclusivamente gente y animales domésticos. Estas bestias tienden a atacar a viajeros solitarios o grupos pequeños de gente, pero los especímenes más viejos pueden haber aprendido a evitar el olor a brea ardiente y polvo explosivo que acompaña a los grupos armados. Prefieren atacar por sorpresa, saltando, si es posible, desde un lugar oculto bajo el agua.

Anfibio (Ex): los trolls de puente pueden respirar igualmente en la superficie o bajo el agua.

Tocar puente (Sb): una vez al día un troll de puente puede golpear piedra o madera para obtener las propiedades protectoras del material. Si un troll de puente golpea madera, obtiene los efectos del conjuro *piel robiza* como si hubiera sido lanzado por un druida de 7º nivel. Si golpea piedra, la criatura es imbuida con Reducción al daño 10/+5, y absorbe un total de 20 puntos de daño antes de que se desvanezca el beneficio. Los trolls de puente no pueden imitar madera y piedra al mismo tiempo. Nótese que cuando esto ocurre la piel del troll de puente cambia levemente según el material imitado, aunque no lo suficiente como para otorgarle un auténtico camuflaje.

Mordisco rechinante (Ex): un troll de puente puede efectuar un gran ataque de mordisco dilatando su mandíbula para morder una mayor parte de su presa, infligiendo +8 puntos de daño adicionales si el ataque tiene éxito. Puede hacer esto libremente como una acción de asalto completo.

Regeneración (Ex): el ácido y el fuego infligen daño normal a los trolls de puente.

Habilidades: *los trolls de puente utilizan su puntuación de Fuerza para determinar su modificador a la habilidad Intimidar. También reciben un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse cuando están sumergidos.

Leyendas y Conocimiento

COMÚN: los asquerosos trolls de puente acechan bajo puentes en las áreas lluviosas. ¡Te atraparán sin que te des cuenta si no tienes cuidado!

POCO COMÚN: ten cuidado con el mordisco de esas criaturas. Sus fauces abiertas pueden tener el tamaño de un escudo enano y morderte el brazo entero.

RARO: esas criaturas realizan un distintivo golpeteo antes de atacar, ya que de alguna forma absorben la resistencia de la madera o la piedra cercana.

OSCURO: bajo los picos de Rhul meridional hay una enorme madre troll de puente. Mora en un lago subterráneo alimentado por el río Negro. La abotargada troll desea unas pocas más de esas asquerosas criaturas cada año.

Tesoro

La piel intacta de un troll de puente suele ser mucho más valiosa que cualquier cosa que se pueda desenterrar de la guarida, a menudo acuosa, de la bestia. Un artesano diestro puede convertir la piel en una chaqueta o capa que se puede llevar como simple

ropa pero que es bastante resistente a los ataques. La chaqueta o capa proporciona Reducción del daño 4/+1. Para ello es necesario un buen trozo de piel de troll de puente intacta.

la dote Fabricar armas y armaduras mágicas.

Arte (trabajar el cuero).

50 PX y 200 coronas.

Esta ropa es

voluminosa y no se

puede llevar sobre una

armadura. Una prenda de

troll de puente no

confiere un valor especial

a la CA. Los lanzadores de

conjuros la tienen en gran estima y la mayoría

pagarán gustosos hasta 4.000 coronas por una.



Ideas para aventuras

Un puente local ha sido el escenario de algún sangriento percance motivado por un troll de puente hambriento que se ha trasladado allí y ha comenzado a atacar las caravanas de los comerciantes de paso. El anciano del pueblo quiere reclutar a los PJs para que encuentren y acaben con la despreciable bestia... pero todo no es lo que parece. El troll de puente fue atraído a ese lugar por un comerciante sin escrúpulos para desbaratar el negocio de sus rivales. ¡Si los PJs matan al troll de puente, llamarán la atención del malvado comerciante y del sindicato del crimen que le encomendó la tarea!