

## **Pulgoide**

---

CLIMA/TERRENO: Cavernas  
FRECUENCIA: Muy raro  
ORGANIZACION: Grupo  
CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera  
DIETA: Carnívoro  
INTELIGENCIA: Baja (5-7)  
TESORO: M  
ALINEAMIENTO: Caótico malvado

---



NUM. APARICION: 2-20 (2d10)  
CATEGORIA DE ARMADURA: 8  
MOVIMIENTO: 15  
DADOS DE GOLPE: 3  
GAC0: 18  
NUM. ATAQUES: 2 Garras  
DAÑO/ATAQUES: 1-4 (1d4)  
ATAQUES ESPECIALES: Enfermedad  
TAMAÑO: M  
MORAL: Media (8-10)  
VALOR PE: 120

Los pulgoides son grandes pulgas con aspecto humanoide que habitan en las profundidades de las cavernas alimentándose principalmente de sangre de seres calientes. Son delgados con dos grandes ojos saltones de forma esférica. Poseen también una gran boca con afilados dientes, aunque siempre atacan con sus dos brazos terminados en garras con largas uñas. Su cuerpo está cubierto de pelusa de color terroso que les permite mantenerse en calor en las frías profundidades de las cuevas.

Combate: Los pulgoides pelean en grupo sin ningún tipo de táctica con el fin de acabar con sus víctimas para, después del combate, darse un festín con su sangre, que es su más apreciado manjar. Por eso, atacarán preferentemente a los miembros más gordos, grandes o robustos. Cada ataque con éxito de un pulgoide conlleva un 15% de posibilidad de que haya transmitido una enfermedad, generalmente la rabia, a menos que la víctima supere una tirada de salvación contra veneno.

Hábitat/Sociedad: Viven agrupados en pequeños grupos en las más oscuras profundidades de las cuevas alimentándose de la sangre de ratas, arañas y otras alimañas. De vez en cuando salen a la superficie, generalmente por la noche, en busca de un manjar más apetitoso. Su visión es reducida y, aunque prefieren la oscuridad, no tienen ningún problema en presencia de luz aunque se guían principalmente por su olfato, con el que pueden oler sangre, o a cualquier ser que la tenga, hasta una distancia máxima de 50 metros.

Ecología: Los pocos que conocen la existencia de los pulgoides creen que no son seres de la naturaleza sino que fueron creados por algún mago servidore, pero que al comprobar su poca inteligencia los desechó ocultándolos en una caverna para que nadie conociera su fracaso. Sin embargo, estos seres llegaron a reproducirse. Un pulgoide suele vivir entre treinta y cincuenta años, y, como media, tendrá dos hijos, sin embargo, es muy probable que uno de ellos sea devorado por el resto del grupo pocos días después de nacer, por lo que su población siempre se mantiene estable.

---

---

## Hombre burbuja

---

CLIMA/TERRENO: Pantanos  
FRECUENCIA: Muy raro  
ORGANIZACION: No  
CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera  
DIETA: Carne corrompida  
INTELIGENCIA: No  
TESORO: O  
ALINEAMIENTO: Caótico malvado

---

NUM. APARICION: 2-8 (2d4)  
CATEGORIA DE ARMADURA: 7  
MOVIMIENTO: 5  
DADOS DE GOLPE: 4  
GAC0: 19  
NUM. ATAQUES: 1  
DAÑO/ATAQUES: Especial  
ATAQUES ESPECIALES: Envenenamiento  
DEFENSAS ESPECIALES: Ver abajo  
TAMAÑO: M  
MORAL: Fanática (17-18)  
VALOR PE: 270

Los hombres burbujas son la forma física de uno o varios espíritus malignos que habitan en los pantanos que emiten burbujas. Cuando detectan un ser vivo, las burbujas aumentan de tamaño y se van uniendo para formar el cuerpo de uno o varios hombres, proceso que tarda tres rounds.

Combate: Los hombres burbuja atacan a cualquier ser vivo que penetre en el pantano. Empiezan a formarse cuando detectan su presencia, pero hasta que la víctima no alcanza el centro del pantano no atacan. Una vez derrotada la víctima, dejan que el cuerpo se pudra, por eso, es posible encontrar los objetos de las víctimas recientes en el centro del pantano. Si los hombres burbujas son derrotados estallan sin causar daño y se volverán a formar hasta pasada una semana. Los hombres burbuja atacan lanzando pequeñas burbujas llenas de gas venenoso contra su objetivo. El defensor solo recibe la bonificación de CA correspondiente a su destreza sin contar el arma, escudo, ni otras protecciones. Si el oponente recibe un impacto debe superar una tirada de salvación contra veneno, si no la pasa, después de tres asaltos empezar a perder 1d6 puntos de vida por asalto más un punto extra por cada tirada de salvación que haya fallado después de la primera. Si la víctima sale del pantano, los hombres burbujas seguirán lanzando sus bolas mientras se aleja, pero nunca saldrán de su pantano. Son afectados por conjuros que causen daño, pero son inmunes a aquellos que afecten la mente como "miedo" o "dormir".

Habitat/sociedad: La única actividad de los hombres burbuja es eliminar a los intrusos. Cuando el pantano queda desierto, estos se deshacen, estando libres los espíritus malignos que los animan aunque nunca podrán salir del pantano.

Ecología: Los pantanos cumplen la función de cárcel para los espíritus, ya que permanecen allí encerrados por la eternidad a menos que alguien los exorcice. No necesitan alimentarse, sin embargo no se pueden resistir a ver como la carne viva se pudre y corrompe, por eso atacan a cualquier criatura viva que entre en el pantano.

---

## Arbusto venenoso

---

CLIMA/TERRENO: Bosques  
FRECUENCIA: Raro  
ORGANIZACION: No  
CICLO ACTIVIDAD: Cualquiera  
DIETA: Agua  
INTELIGENCIA: No  
ALINEAMIENTO: Ninguno

---

NUM. APARICION: 3-30 (1d10x3)  
CATEGORIA DE ARMADURA: 9  
MOVIMIENTO: 4  
DADOS DE GOLPE: 1/2 (1d4)  
GAC0: 20  
NUM. ATAQUES: 1  
DAÑO/ATAQUES: 1d3  
ATAQUES ESPECIALES: Envenenamiento  
DEFENSAS ESPECIALES: Ver abajo  
TAMAÑO: P (50 cm)  
MORAL: Elite (13-14)  
VALOR PE: 35

**Combate:** Los arbustos venenosos no se diferencian en nada de los demás arbustos hasta que una compañía de humanoides se detiene o acampa en las cercanías. Entonces, se desenraizan y, juntando las raíces en dos pequeños bulbos para usarlos como piernas, atacan a su objetivo hasta que este abandona la zona en que los arbustos se encuentran. Nunca perseguirán a los que huyan. A la hora de atacar, las hojas se juntan y se comprimen adoptando la forma de lanzas con las que atacan. En sus puntas hay un veneno que provoca escozor e irritación de poca importancia en pequeñas cantidades. Por cada cinco impactos que se reciba, el afectado deberá efectuar una tirada de salvación contra venenos con un +1, si no la pasa, una extremidad del cuerpo se habrá irritado, por lo que sufrirá penalizaciones a discreción del Máster. Si las 4 extremidades estuvieran irritadas, el afectado deberá hacer otra tirada de salvación también con +1. Si no la consigue, el exceso de veneno provocará una infección generalizada y la víctima sufrirá fuertes fiebres, muriendo en 1D4 días por exceso de veneno, aunque la magia clerical o los continuos cuidados de un médico competente, pueden salvarlo. Los arbustos no hacen ningún ruido al andar por lo que logran siempre sorprender a su objetivo y, debido a su pequeño tamaño y al estar cubiertos de hojas comprimidas en forma de púas, el atacante sufre una penalización de -1 al GAC0.

**Habitat/sociedad:** A los arbustos venenosos se les puede encontrar en cualquier tipo de bosque no mágico. Son muy posesivos con su territorio por lo que atacarán a cualquier ser que penetre en ellos sin importarle si les superan en número, excepto a las criaturas propias del bosque. Como las plantas normales, los arbustos se alimentan del agua y los nutrientes de suelo a través de sus raíces. Para reproducirse, con sus hojas cavan un hoyo de 20 cm. de profundidad. Allí, dos arbustos diferentes depositan una semilla y tapan el hoyo. Al cabo de 2 meses empieza a salir el arbusto que, hasta 5 meses después, no es adulto. Es indiferente los dos arbustos que depositen las semillas ya que no hay distinción de sexos.

**Ecología:** Al principio, los arbustos se reproducen rápidamente hasta ocupar la zona que consideran suya, la cual puede tener cualquier extensión. Una vez logrado, no se reproducen más hasta que se produce una baja. Su ciclo de vida natural es de 5 años. Un arbusto siempre permanece en el sitio en el que nació, y vuelve a él después de cada combate.