

MANUAL DE MONSTRUOS

Versión Beta 0.9.3

**Manual de monstruos para el juego de rol "Trasgos y Mazmorras", creado por:
Alex Santonja "Kano"
Jorge Coto "Tiberio"**

Agradecimientos, por sus comentarios y sus ideas

Agis Silverfish (estructura del documento, esqueleto, estirge, osquip, trasgo), Giorgio Mansioni (esqueleto),
Lord Aion (estirge), Ragna (esqueleto), Tonisan (esqueleto, estirge, oso negro), Urox (trasgo)

“Trasgos y Mazmorras” es un juego de rol creado por Trasgotauro Ediciones. Este juego se acoge a la licencia Creative Commons y la libre distribución de este juego o de cualquiera de sus partes está garantizada siempre que se haga constar la autoría y que se realice sin ánimo de lucro.

PERICIAS INNATAS	4
CRIATURAS.....	5
CIEMPIES GRANDE.....	5
ESQUELETO	7
ESTIRGE.....	10
KOBOLD	12
MEAZEL	16

OSO NEGRO.....	19
OSQUIP.....	21
RATA	23
TRASGO.....	25
RESUMEN DE ESTADÍSTICAS.....	31
ESTADÍSTICAS PROVISIONALES.....	32
CONTROL DE CAMBIOS	34

PERICIAS INNATAS

Controlar vuelo (DEStreza)

Existen criaturas que debido a su morfología o a sus poderes mágicos, son capaces de volar. Los pájaros, los dragones, las estirges, los contempladores, etc, de una manera u otra se desplazan por el aire.

Cuando por cualquier razón una criatura puede volar, así viene en la capacidad de movimiento, indicando los metros por asalto que dicha criatura es capaz de desplazarse.

Sin embargo, no todas las criaturas son capaces de realizar los mismos giros, movimientos, cambios de dirección, etc., durante el vuelo. Esta capacidad viene indicada por esta pericia.

Una criatura que pueda volar pero no disponga de ningún rango en la pericia podrá desplazarse por el aire, generalmente en una dirección, costándole un esfuerzo extra realizar giros, cambiar de dirección o incluso detenerse a tiempo. Una criatura capaz de volar con 20 rangos en la pericia será capaz de volar como un colibrí, pudiendo realizar giros imposibles, detenerse (o avanzar al máximo de su velocidad) al instante e incluso realizar ángulos rectos en el aire mientras se desplaza.

Esta pericia viene modificada por el tamaño de la criatura, atendiendo a la siguiente tabla:

Tamaño de la criatura	Mod.
Diminuta	+10
Pequeña	+5
Mediana	0
Grande	-5
Gigantesca	-10

Así, una criatura gigantesca (como un dragón) que intente volar, tendrá un penalizador de -10 a las tiradas de *Controlar vuelo* que desee realizar, mientras que una estirge, de tamaño pequeño, tendrá un bonificador de +5 a las mismas pruebas.

CRIATURAS

CIEMPIES GRANDE

Sabandija pequeña

DG: 1d4 (2 pg)

Iniciativa: +1 (*+1)

Velocidad: 14m

CA: 15 (10 +1 DES +1 natural +2 tamaño)

Ataques: Mordisco -1 (1d4-3) (+1 DG -2 FUE)

Ataques especiales: Veneno

Defensas especiales: No

Características: FUE(-2), DES(+1), CON (0), INT(-), SAB(0), CAR(-4)

Inteligencia: No

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Cualquiera / Cualquiera

Probabilidad: Común

Organización: *Enjambre* (2d12)

Ciclo de actividad: Cualquiera

Dieta: Carnívoro

PX: 35

Alias: Miriápodo. Gusano con muchos pies. Milpies gigante. Algunas tribus de trasgos lo llaman "condimento" o "guarnición".

Disponibilidad recomendada: Criatura.

* Sumar a la iniciativa si se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

DESCRIPCIÓN

Los ciempiés grandes son repugnantes miriápodos que poseen un largo cuerpo parecido al de los gusanos reptantes. Este cuerpo, cubierto con una cáscara quitinosa, se encuentra dividido en muchos segmentos, en cada uno de los cuales sobresalen un par de patitas diminutas. Esta característica es la que permite que el ciempiés se desplace mediante un pequeño movimiento de ondulación.

Miden unos treinta centímetros de largo y la coloración de su cuerpo le proporciona un sistema de ocultación excepcional, adaptándose al terreno en el que se encuentre. Los ciempiés que prefieren las zonas rocosas suelen tener la piel grisácea, los que habitan bajo tierra suelen ser blancos y los que se mueven por junglas y bosques densos suelen ser de color marrón o rojo.

Su similitud con los gusanos hace que despierten una profunda aversión en casi todas las criaturas inteligentes, a excepción de los trolls, que son completamente indiferentes a este tipo de criaturas.

COMBATE

Los ciempiés grandes utilizan su coloración natural para permanecer el mayor tiempo posible ocultos, buscando el mejor momento para atacar a su presa. Cuando ese momento llega, se dejan caer desde el techo, se introducen en una mochila mientras los personajes duermen o trepan por la pernera en busca de un hueco en el que hincar las mandíbulas. Un ciempiés que se encuentre oculto tendrá un bonificador de +4 a Escondarse si alguien lo busca.

Atacan mordiendo a sus víctimas e inyectándoles un veneno paralizante. Si un personaje es mordido por un ciempiés grande deberá pasar una Tirada de Salvación contra Venenos -4 por la debilidad del veneno. Si el personaje no pasa la Tirada de Salvación quedará paralizado durante 2d6 horas.

Un ciempiés grande solitario raramente constituye un desafío a un personaje, si bien los ciempiés suelen encontrarse en grupos de hasta doce miembros. Sin embargo, a pesar de desplazarse y atacar juntos, no poseen instinto de comunidad, y en los combates actúan independientemente, sin coordinarse entre ellos. Cuando un ciempiés grande ha acabado con su contrincante, se dedica a alimentarse de él, olvidándose del resto de posibles contendientes, a menos que alguno de ellos le dispute la comida. Es posible incluso que en un combate dos o más ciempiés acaben atacándose entre ellos por una víctima caída.

Debido a su pequeño tamaño el ciempiés grande es menos resistente a los ataques y recibe un -1 de penalizador a todas sus TS.

Conocimiento de *zoología*, de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del combate:

Fácil (10): Los ciempiés grandes tienen un poderoso veneno paralizante.

Normal (15): Los ciempiés grandes no actúan como colmena, matar a uno no enfurecerá a los demás.

Difícil (20): Son criaturas que intentarán atacar a traición. A menos que tengan hambre, no atacarán a una criatura de tamaño mediano.

Pifia: Los ciempiés atacan en grupo, empujando a sus víctimas hacia trampas preparadas con antelación.

COMPORTAMIENTO

Los ciempiés grandes, como muchos insectos, se desplazan de zona en zona en busca de comida, sin mantener ningún territorio o guarida que necesiten proteger. Cuando procrean, el macho pone un huevo repleto de esperma que la hembra recoge, tras lo cual realiza una puesta de varios centenares de huevos. Al mes y medio, todos los huevos eclosionan, creando nuevos ciempiés grandes que tardan poco tiempo en alcanzar el tamaño adulto.

Estas criaturas se dirigen allí donde el hambre les empuje, y aunque prefieren alimentarse de animales pequeños, principalmente pequeños mamíferos, no dudan en atacar a animales más grandes como coyotes, pájaros e incluso humanoides y otras criaturas algo más grandes en época de vacas flacas, a los que pueden atacar gracias a sus dos grandes ventajas, el veneno y el mimetismo con el entorno en el que se encuentran.

Si los ciempiés grandes no encuentran seres vivos de los que alimentarse, no tienen problemas en alimentarse de carroña. En muchos dungeons y zonas del subsuelo los ciempiés grandes son los primeros en llegar en busca de alimentos a una zona donde se ha producido un encuentro reciente y donde se encuentran criaturas o humanoides muertos. Los largos cuerpos de los ciempiés grandes necesitan bastantes nutrientes para vivir y para ello al menos han de comer una vez al día, por lo que no le hacen ascos a los cadáveres frescos que se les proporcionen. Es posible que, en casos extremos, los ciempiés recurran al canibalismo para sobrevivir.

Las mismas ventajas que les sirven para alimentarse, el veneno y el mimetismo, les sirven para sobrevivir ante depredadores más grandes. Ambas ventajas, además de ayudarles a la hora de conseguir presas, les protegen de sus principales perseguidores, como son los lobos y los pájaros grandes, que les evitarán a menos que tengan mucha hambre.

Conocimiento de *zoología*, de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Son de los primeros bichos que aparecen cuando alguien muere en un dungeon.

Normal (15): Son animales nómadas sin una guarida fija.

Difícil (20): Una hembra fecundada puede producir, ella sola, toda una plaga.

Pifia: Nunca atacarán a un humanoide vivo a no ser que se sientan amenazados.

TESORO

Aplicaciones médicas: El veneno de los ciempiés puede utilizarse para impregnar armas de filo. Sin embargo, este veneno dura tan solo 1d4 asaltos antes de volverse neutro. Un arma impregnada con veneno de ciempiés gigante causa parálisis durante 1d4 asaltos si no se supera una TS contra Venenos con un bonificador de +4.

Componentes de conjuros: Una gota de veneno se puede utilizar en el conjuro de *Sugestión* para doblar la cantidad de criaturas afectadas.

Trofeos: No

Tesoro: No

Otra razón: Los ciempiés gigantes pueden ser utilizados como alimento si se supera el rechazo inicial.

En guarida: No

IDEAS PARA AVENTURAS

- Un shaman trasgo necesita un "condimento" para completar un conjuro que necesitan los pjs. Les manda a una cueva que está llena de dicho condimento, y "sólo necesitarán agacharse y coger un poco". En realidad,

la cueva esta llena de ciempiés grandes, a los que hace referencia en shaman trasgo, pero es posible que pase un buen rato antes de que los personajes se den cuenta de ello.

- Un granjero se hace con la granja de su hermano, que lleva desaparecido un año entero. Como uno de sus pozos está infestado de ciempiés grandes y él está harto de subir agua con bichos, le pide a un grupo de personajes que lo limpien. Cuando los personajes bajan a limpiar el pozo, se encuentran con el cadáver del hermano ahí abajo. ¿Cómo pudo acabar ahí?

- Un grupo contrario al rey planea asesinarle. Para conseguir su objetivo el grupo piensa aprovechar un desfile que se celebra debido a la boda de la princesa, en la que el rey cabalgará junto a sus jinetes de élite. Su plan consiste en liberar un grupo de ciempiés grandes sobre los jinetes, para que sus caballos entren en pánico y aprovechar la confusión para acribillar al rey con las ballestas. ¿Tendrán éxito? ¿Podrán detenerles los personajes? ¿Podrán ayudarles?

Ciempiés grande: Alimaña pequeña; DG: 1d4 (2pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 14m; CA: 15 (10 +1 DES +1 natural +2 tamaño); At: Mordisco -1 (1d4-3) (+1 DG -2 FUE); AE: Veneno; DE: No; Car: FUE(-2), DES(+1), CON (0), INT(-), SAB(0), CAR(-4); Int: No; Al: NN; PF: 0; PX: 35
--

ESQUELETO

Muerto viviente mediano

DG: 1d12 (6 pg)

Iniciativa: +0 (*)

Velocidad: 12 m

CA: 13 (10 + 3 natural)

Ataques: Cuerpo a Cuerpo +1 (por arma) (1d6) (+1 DG) o +1 (garras) (1d4 (+1 DG +1 x esqueleto))

Ataques especiales: No

Defensas especiales: Según tipo de arma o efecto de conjuro

Características: FUE(0), DES(0), CON(-), INT(-), SAB(0), CAR(0)

Inteligencia: No

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Cualquiera / Cualquiera

Probabilidad: Raro

Organización: *Grupos* (3d10)

Ciclo de actividad: Cualquiera

Dieta: No

PX: 65

Alias: Calaveras, Huesos, Flacuchos.

Disponibilidad recomendada: Criatura.

* Sumar la iniciativa del arma si el esqueleto utiliza un arma y se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

DESCRIPCIÓN

Los esqueletos son criaturas no muertas, compuestas únicamente de huesos y creadas a partir de esqueletos humanoides. No poseen músculos ni ligamentos les permitan moverse, estando mantenidos los huesos por el conjuro de *Animar muertos*. Suelen blandir armas herrumbrosas, y llevar los restos de ropas podridas y harapientas y armaduras estropeadas que portaban cuando murieron.

Los esqueletos no tienen órganos internos ni ojos, y cuando están en reposo nada les diferencia de un esqueleto normal. Sin embargo, cuando se activan dos puntos de luz roja arden sin llama en las cuencas vacías de sus ojos, y aquellos que pueden detectar la magia pueden observar una débil aura que cubre todos los huesos del cuerpo del no muerto.

COMBATE

Cuando se encuentran en combate, los esqueletos actúan con una terrorífica intensidad que asusta a aquellos que se enfrentan a ellos por primera vez. No emiten ningún sonido, a excepción del repiquetear de los huesos de los pies contra el suelo, no se cansan y no se asustan. Se desplazan lentamente hacia el objetivo sin desviarse y continúan luchando hasta que destruyen o son destruidos, a menos que se les indique lo contrario.

Un esqueleto no puede realizar acciones de asalto completo. Tan solo realizan acciones simples, que les llevan todo el asalto para completarlas. Es decir, un esqueleto no podrá desplazarse y atacar, o desplazarse dos veces. O se desliza o ataca.

No poseen infravisión, como no poseen visión en el sentido estricto de la palabra. Sin embargo, son capaces de detectar la localización de los objetos a su alrededor, así como de detectar a los seres vivos, a una distancia inferior a 200 metros.

Su fuerza está en el número. Un esqueleto solo es poco peligroso, pero un grupo de esqueletos puede ser temido por un grupo de aventureros avezados. Cuando atacan con armas, los esqueletos necesitan menos espacio que los seres vivos, pudiendo encontrarse tres esqueletos enzarzados en combate en una línea de cuatro metros de ancho.

Sus armas suelen ser siempre armas cuerpo a cuerpo, como lanzas, espadas o mazas, aunque suelen estar en un estado tan deplorable que en algunas ocasiones pueden llegar a romperse en medio de una pelea. Debido a su naturaleza mágica, no recuerdan nada de sus conocimientos en el combate cuanto estaban vivos, así que da igual el arma que utilicen para atacar. Siempre que un esqueleto golpee con un arma con éxito, producirá 1d6 puntos de daño al adversario al que se enfrente.

Si los esqueletos no llevan armas, en lugar de atacar se lanzan hacia delante con las garras, con la intención de aferrar a su presa para posteriormente intentar desgarrarlo. Si el personaje tiene un esqueleto sobre él y no lo destruye o se separa en ese asalto, en el siguiente movimiento el esqueleto se aferrará al personaje, provocándole 1d4 puntos de golpe con las garras cada ataque con éxito que consiga ese asalto y los siguientes.

Un personaje aferrado por un esqueleto deberá enfrentar su FUErza contra la FUErza del esqueleto que le aferra para poder atacar ese asalto. Por cada esqueleto adicional al primero, este ganará un bonificador de +1 a la FUErza. El número máximo de esqueletos que pueden aferrar a un personaje humanoide es de 20, y se realiza una tirada de ataque por cada 5 esqueletos.

Si los esqueletos aferrados al personaje no logran golpearle con éxito, a cambio logran arrancar o desplazar un trozo de la armadura que lleve el personaje, haciendo que la CA del personaje disminuya en 1 punto. La CA conseguida por DESTreza o por ser una armadura natural no se ve afectada por los esqueletos.

Debido a que los esqueletos están formados únicamente por huesos, las armas cortantes les hacen la mitad de daño, y las penetrantes les hacen el daño mínimo. Son inmunes a todos los conjuros de *Dormir*, *Encantamiento* y *Hechizo*. Los ataques basados en el frío no les producen daño, y no son afectados por el veneno o cualquier hechizo que afecte a la mente, produzca sueño, parálisis o aturdimiento. Son inmunes a las provocaciones, no se les puede asustar y no son engañados por conjuros de ilusión.

Sin embargo, las armas golpeadoras les causan el doble de daño, el fuego y el ácido les hace el daño normal, y el agua sagrada de los dioses con alineamientos buenos les producen 2d4 puntos de daño por redoma cuando les alcanza.

Cuando un esqueleto llega a 0 puntos de golpe, los huesos caen al suelo, dispersándose con el golpe produciendo una serie de ruidos sordos. Un esqueleto que ha sido destruido no puede volver a ser reanimado.

Conocimiento de *leyendas o supervivencia en dungeons* acerca del combate:

Fácil (10): Las armas cortantes y penetrantes hacen menos daño. Las armas golpeadoras hacen más.

Normal (15): No son afectados por muchos conjuros que afectan a la mente o al cuerpo y el frío no les hace daño. Sin embargo, el calor, el ácido y el agua bendita sí.

Difícil (20): Hay que evitar a toda costa que formen grandes grupos a la hora de atacar. Su poder se basa en el número.

Pifia: Un esqueleto sin armas no ataca. Los esqueletos no son capaces de ver en la oscuridad.

COMPORTAMIENTO

Los esqueletos son las criaturas no muertas más comunes, debido a la facilidad con que se crean. Estas criaturas sin mente son monstruos creados mágicamente con el objetivo de actuar como guardianes de objetos mágicos o estancias especiales o guerreros de primera línea, o para realizar labores menores. Sus creadores suelen ser magos y clérigos poderosos y, la mayor parte de las veces, malvados.

Para crear un esqueleto es necesario que un lanzador de conjuros que tenga nivel suficiente lance un conjuro de *Animar muertos* sobre cualquier esqueleto. Para que funcione mejor, el esqueleto original debiera de tener la mayor parte de la estructura intacta. Los personajes de alineamiento bueno no pueden crear esqueletos, y hacerlo se considera un acto genuinamente malvado.

Al no tener mente, los esqueletos no tienen vida social o costumbre que reseñar. Se les puede encontrar en cualquier lugar en el que son alzados o se les ha ordenado que se dirijan, y pueden permanecer en dicho lugar hasta que son destruidos o se les ordena otra cosa. Los esqueletos obedecen automáticamente cualquier orden de sus creadores, incluso si las ordenes son suicidas. Para que otro personaje pudiera controlarlos, debería ser de alineamiento neutral o malvado y pasar una prueba de *Expulsar muertos vivientes*.

Las órdenes que se les puede dar a los esqueletos no pueden ser órdenes complejas. Normalmente suelen constar de unas pocas palabras que dan una orden clara, siendo las más comunes aquellas como "protege esto", "no dejes pasar a nadie", "coge esto", "ataca a los que entren". Cuando se les da órdenes más complejas, suelen tergiversarlas. Los esqueletos seguirán cumpliendo las órdenes aunque el mago o clérigo que les haya creado muera o se olvide de ellos.

Algunos clérigos adoradores de Ardol a menudo utilizan a los esqueletos para aumentar el número de sus ejércitos en épocas de guerra. Cuando los utilizan en una batalla los esqueletos atacan desorganizadamente y de forma caótica. Es posible hacer que un grupo de esqueletos manejen un arma de asedio, pero han de estar bajo supervisión constante, porque aunque el arma de asedio se rompa o no esté apuntando correctamente, los esqueletos seguirán disparando con ella a menos que se les ordene lo contrario.

Conocimiento de *leyendas o supervivencia en dungeons* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Muchos clérigos malvados los utilizan para proteger sus castillos, guaridas, templos, etc.

Normal (15): Los esqueletos obedecen una orden de su creador hasta que son destruidos o hasta que reciben otra orden.

Difícil (20): Matar al mago o clérigo que ha creado a un esqueleto no impide que este siga cumpliendo sus órdenes.

Pífa: A los esqueletos se les puede dar cualquier tipo de orden. Los esqueletos la cumplirán al pie de la letra.

TESORO

Aplicaciones médicas: No

Componentes de conjuros: Detectar muertos vivientes (hueso (o parte))

Trofeos: No

Tesoro: No

Otra razón: No

En guarida: No

IDEAS PARA AVENTURAS

- Durante toda su vida un ermitaño ha ido decorando una ermita a su dios con los esqueletos no muertos que el mismo ha ido eliminando. Ahora que la ermita está a punto de ser finalizada, el ermitaño es demasiado viejo para salir en busca de más esqueletos, así que contrata a un grupo para que le consiga la calavera y las dos tibias que le faltan. Y estos huesos han de ser conseguidos de un esqueleto que haya estado animado.

- Durante el último milenio una ciudad ha tenido por costumbre enterrar a sus difuntos en las catacumbas bajo el subsuelo. Al alcalde le han llegado informaciones que indican que un poderoso clérigo está levantando a todos esos esqueletos, y busca a un grupo de aventureros que acaben con el clérigo y con los esqueletos animados. Si el clérigo consigue levantar a todos, sería el fin de la ciudad.

- Un grupo de clérigos está formando un ejército de esqueletos. Su forma de actuar es acercarse a un pueblo, levantar a todos los muertos y arrasarlo con el pueblo para que no quede ningún testigo. Los vecinos de los pueblos cercanos están cada vez más aterrorizados, pues ignoran como sus pueblos vecinos han sido arrasados y porque no queda ningún superviviente que haya visto el ataque. Muchos están comenzando a emigrar a zonas menos peligrosas.

Esqueleto: Muerto viviente mediano; DG: 1d12 (6pg); Inic: +0 (*); Vel: 6m; CA: 13 (10 +3 natural); At: CaC +1 (por arma) (1d6) (+1 DG) o +1 (garras) (1d4 (+1 DG +1 x esqueleto)); AE: No; DE: Según tipo de arma o efecto de conjuro; Car: FUE(0), DES(0), CON (-), INT(-), SAB(0), CAR(0); Int: No; Al: NN; PF: 0; PX: 65
--

ESTIRGE

Bestia mágica pequeña

DG: 2d4 (5pg)

Iniciativa: +4 (*+1)

Velocidad: 4m, 18m (volando)

CA: 16 (10 +4 DES +2 Tamaño)

Ataques: Toque -1 (1d4) (+2 DG - 3 FUE)

Ataques especiales: Drenaje de sangre

Defensas especiales: No

Características: FUE(-3), DES(+4), CON(0), INT(-4), SAB(0), CAR(-2)

Inteligencia: Animal

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Templados / Bosques, junglas, pantanos o subterráneos.

Probabilidad: Poco común

Organización: *Enjambre* (3d10)

Ciclo de actividad: Nocturno

Dieta: Sangre

PX: 100

Alias: Chupasangres. Terror alado. Vampiro menor. Zumbido nocturno.

Disponibilidad recomendada: Criatura.

* Sumar a la iniciativa si se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

DESCRIPCIÓN

Las estirges son unas criaturas que parecen haber surgido de la mezcla entre mosquitos gigantes y murciélagos. Tienen el cuerpo peludo, cuatro alas grandes acabadas en pinzas, cuatro patas también acabadas en pinzas y una cabeza muy parecida a la de un mosquito gigante, acabada en una probóscide picuda con aguijón.

Pesa cerca de medio quilo, y mide no más de treinta centímetros. Es de un color marrón-rojizo, parecido al de la herrumbre, que se va transformando en amarillo sucio por la zona de la base. Las alas membranosas miden algo más de sesenta centímetros y son de un color rojizo terroso por el que se ven numerosas venas que lo recorren.

Tanto los ojos como las pinzas son de color amarillo, en el caso de los ojos de un color muy intenso, mientras que el probóscide es anaranjado en la punta y grisáceo en la base.

COMBATE

Cuando una estirge descubre a una potencial víctima, la sobrevuela buscando una zona en la que poder insertar el aguijón. Una vez ha atacado con éxito, la estirge se sujeta a su víctima con las ocho pinzas (las cuatro de las patas y las cuatro de las alas) y no se suelta hasta que chupa toda la sangre que necesita. Para separar a una estirge que se esté alimentando de una víctima será necesario acabar con ella.

Si un personaje ataca a una estirge que esté alimentándose y falla la tirada de ataque, deberá volver a tirar, teniendo como objetivo esta vez a la víctima de la estirge, esta vez con un penalizador de -2 a la tirada de ataque. Si supera la CA de esta, le golpeará con todas las consecuencias.

Si una víctima desea que le quiten la estirge utilizando únicamente la fuerza, podrá intentarlo. La víctima deberá sujetarse de algo que se encuentre firmemente anclado en el suelo, como el tronco de un árbol, el dintel de una puerta o similar, y otro personaje deberá estirar de la estirge en sentido contrario. Para conseguir soltar a la estirge se deberá enfrentar la FUErza del personaje que estira contra la FUErza de la estirge, con un bonificador de +9 (+2 por cada pinza de cada pata +1 por cada pinza de cada ala -3 por la FUErza de la estirge). Si el personaje pasa la tirada, la víctima también deberá enfrentar su FUErza contra la FUErza de la estirge con el mismo bonificador de -9. Cada personaje que ayude a estirar de la víctima o de la estirge proporciona un bonificador de +2 a la tirada de la víctima o del personaje que estira de la estirge. En caso lograr pasar las dos tiradas de FUErza, la víctima de la estirge sufrirá 2 puntos de daño al desgarrarse la piel en los lugares en los que la estirge le sujetaba.

La última opción para quitarse la estirge sin golpearla es utilizando el fuego. Con una antorcha encendida o similar, un personaje podrá quemarla, acercándole el fuego hasta chamuscarle la piel. Sin embargo, este método también tiene sus problemas. Por cada seis puntos de daño que reciba la estirge, la víctima recibirá 1d4 puntos de daño por el fuego.

Drenaje de sangre: Una estirge drena sangre a un ritmo de 1d4 puntos de vida por asalto. En el momento en el que drena 12 puntos de vida, la estirge se retira del combate y sale volando en busca de un lugar tranquilo donde digerir la sangre drenada. Cuando la estirge drena los 12 puntos, si la víctima no muere por la pérdida de puntos de golpe perderá 2 puntos de CONstitución hasta que recupere los pg drenados por la estirge.

Control de vuelo: La estirge no es un animal excesivamente diestro a la hora de volar, pero sus pequeño tamaño y sus movimientos suelen ser lo bastante precisos como para conseguir lo que desea, que suele ser aterrizar en una zona concreta del a víctima o realizar una pasada por encima que la maree para atacar con posterioridad. Por ello, la estirge tiene un rango en control de vuelo de +12 (+5 TAM, +4 DES, +2 por rangos en la pericia).

Conocimiento de zoología, de supervivencia en bosques, supervivencia en pantanos, supervivencia en dungeons o supervivencia en junglas acerca del combate:

Fácil (10): Se alimentan de la sangre de sus víctimas.

Normal (15): Cuando se acercan a una víctima, se les puede detectar por el zumbido de sus alas.

Difícil (20): Cuando se sujetan a una víctima, la única manera de soltarla es acabando con ella.

Pifia: Una víctima que sobreviva a un ataque de una estirge se convertirá en vampiro cuando muera.

COMPORTAMIENTO

Las estirges habitan cerca de grandes extensiones de agua estancada, como zonas pantanosas o húmedas cavernas subterráneas. Forman sus colonias en las bóvedas de dungeons oscuros, ruinas abandonadas, cabañas y graneros semiabandonados, huecos en troncos podridos y cualquier localización similar en la que se encuentren a oscuras y haya una concentración elevada de humedad. En ocasiones son criadas en cautividad, aunque el suministro constante de sangre hace que sea difícil criarlas sin un coste elevado de vidas humanas o animales. También suelen ser criadas por los vampiros como forma de cubrir el rastro de sus incursiones.

Las colonias de estirges no suelen estar mucho tiempo en una misma localización. Cuando establecen la colonia, las estirges salen en busca de víctimas de las que alimentarse en un radio de unos dos kilómetros de diámetro alrededor de la colonia. Tras pasar una temporada en una zona, cambian de territorio. Muchas colonias de estirges se han descubierto mucho tiempo después de que la colonia haya abandonado la región, consiguiendo que sea más difícil acabar con ellas.

Debido a su alimentación, en el área en el que se alimentan suelen morir animales, niños y humanoides de bajo nivel, lo que suele causar alarma en las zonas civilizadas, y pasar más desapercibido en las agrestes. Por suerte, un grupo de nivel bajo o la milicia de la ciudad suele acabar con esta plaga con relativa facilidad. En las zonas salvajes, donde las estirges suelen alimentarse de alces o venados, son los druidas y los exploradores experimentados los que suelen descubrir los indicios de una nueva colonia de estirges y acabar con ellas, aunque su condición de solitarios hace que lo tengan algo más difícil.

Las estirges no son pájaros, aunque pueda parecerlo. Cuando duermen se cuelgan boca abajo, y al volar producen un zumbido audible. Poseen una infravisión que alcanza unos 75 metros de distancia, y un agudo sentido del olfato. Estas dos condiciones hacen que sean conscientes de cualquier criatura viva que esté avanzando por su territorio.

Aquellas criaturas que posean una CA natural de 17 o más, son normalmente inmunes al ataque de las estirges, ya que su piel es demasiado gruesa para que la atraviesen con sus agujones. También son inmunes aquellos personajes que protegen su cuerpo completamente con indumentarias de cuero o materiales más difíciles de atravesar, aunque la creación de estas indumentarias especiales cuesta dos o tres veces más que las armaduras comunes del mismo tipo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que estas criaturas son capaces de detectar la menor brecha en estas protecciones. Un ataque con éxito significa que la criatura ha logrado encontrar una brecha. Esta característica hace que los dragones y otras criaturas inmunes a sus ataques suelen tolerar su presencia en sus guaridas o cerca de ellas.

Cuando la estirge ha drenado los 12 puntos de golpe suficientes para alimentarse, se dirige a la colonia y duerme durante un día más un día adicional por cada 2 puntos de golpe que haya bebido. El máximo tiempo que una estirge puede estar durmiendo si bebe 12 puntos es de 7 días. Durante este periodo de descanso, aquel atacante que vaya con cuidado obtendrá un bonificador de +2 a *Sigilo* para sorprender a la estirge, ya

que estas bestias se despiertan lentamente cuando están digiriendo la comida, y permanecen somnolientas durante unos instantes.

Conocimiento de *zoología*, de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Suelen vivir en colonias de varios miembros cerca de grandes extensiones húmedas como pantanos o subterráneos. El área de acción de una estirge es de unos dos kilómetros de diámetro.

Normal (15): Pueden convivir con seres que les toleren, como dragones y similares.

Difícil (20): Después de alimentarse, las estirges realizan la digestión durante varios días, momento en el que se encuentran más indefensas.

Pifia: Son familiares de los vampiros. Si ves una estirge, posiblemente haya un vampiro cerca.

TESORO

Aplicaciones médicas: No

Componentes de conjuros: No

Trofeos: No

Tesoro: No

Otra razón: No

En guarida: No

IDEAS PARA AVENTURAS

- Una estirge ha aparecido de noche en los aposentos de un niño, heredero de un rico mercante o, quizás, de algún poderoso noble. Afortunadamente, los gritos asustados del niño permitieron a los sirvientes llegar a tiempo de rescatarlo antes de que la estirge llegara a picarlo. Ahora la pregunta es cómo puede ser que una estirge se haya colado justamente en esa habitación de esa casa, que está situada en la parte más noble de la ciudad, sin que nadie la haya visto. ¿Alguien la llevó hasta allí? Las sospechas rápidamente recaen sobre un amigo de los PJs, el tío del niño y, por lo tanto, el principal interesado en la desaparición del heredero. ¿Habrá sido él?

- Un noble ha tenido una idea tan genial como peligrosa. Piensa criar grupos de estirges para utilizarlas como perros guardianes de una mansión que tiene en las afueras, para evitar que los ladrones vuelvan a saquearla. El problema está en que para ello necesita capturar varias estirges vivas, y ahí es donde entran los PJs.

- Al lado de un gran dominio de un poderoso noble se extienden unas tierras de pastoreo. Al noble le molestan sobremanera esos pastos ya que estropean la maravillosa vista que tiene de su finca desde su casa. El problema está en que los ganaderos no quieren vender sus pastos, así que el noble ha conseguido traer una colonia de estirges que están dejando sin ganado y arruinando a los aldeanos. La indignación de los campesinos ha crecido con la muerte de un par de niños, ellos saben que toda la culpa es del noble, pero no pueden demostrarlo y no tienen el dinero ni los recursos necesarios para vengarse. Ni siquiera son capaces de localizar y acabar con la colonia de las estirges, y están cada vez más desesperados. ¿Encontrarán algún grupo de altruistas aventureros que acepten enfrentarse a un poderoso noble aún sabiendo que los aldeanos no podrán pagarles nada?

- Los ríos que proporcionan agua a un valle y a las poblaciones que en él viven comienzan a secarse. Los pastos se mustian y los animales comienzan a pasar sed, al igual que los habitantes del valle. El problema es que una colonia de estirges, que mantenía a una población de castores gigantes, ha sido eliminada por un grupo de aventureros. Las estirges drenaban la sangre a los castores, con lo que los mantenían su población controlada. Los aventureros son enviados a investigar que ha pasado, y una vez descubierto el problema, han de encontrar otra colonia de estirges y trasladarla al valle, a la zona donde viven los castores. Mientras tanto, otro personaje al que la gente cree que es un profeta va diciendo que es una señal apocalíptica causada por un desaire a los dioses.

Estirge: Bestia mágica pequeña; DG: 2d4 (5pg); Inic: +4 (*+1); Vel: 4m, 18 m (vol); CA: 16 (10 +4 DES +2 Tamaño); At: Toque -1 (1d4) (+2 DG - 3 FUE); AE: Drenaje de sangre; DE: No; Car: FUE(-3), DES(+4), CON (0), INT(-4), SAB(0), CAR(-2); Int: Animal; Al: NN; PF: 0; PX: 100

KOBOLD

Humanoide pequeño

DG: 1d6 (3 pg)
Iniciativa: +1 (*)
Velocidad: 8m
CA: 14 (10 + 1 DES + 3 natural)
Ataques: Cuerpo a cuerpo +0 (por arma) (+1 DG -1 FUE) o A distancia +2 (por arma) (+1 DG +1 DES)
Ataques especiales: No
Defensas especiales: No
Características: FUE(-1), DES(+1), CON(0), INT(+1), SAB(0), CAR(-1)
Inteligencia: Media
Alineamiento: Legal Malvado
Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Cualquiera / Bosques densos, pantanos o dungeons
Probabilidad: Poco común
Organización: *Patrulla* (1d10)/*tribu* (1d10 clanes x (20+1d20 miembros por clan))
Ciclo de actividad: Cualquiera/nocturno en la superficie
Dieta: Omnívoro
PX: 15

Alias: Koboldos, perrolagartos, dracónicos (a los kobolds les gusta llamarse así).
Disponibilidad recomendada: PNJ, criatura.

* Sumar la iniciativa del arma si se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

DESCRIPCIÓN

Los kobolds son pequeños seres humanoides de aspecto reptiliano, de unos 90 centímetros de alto, con pieles escamosas que van desde el marrón oscuro herrumbroso hasta un negro polvoriento. La cabeza tiene un aspecto perruno, con dos pequeños cuernos de marfil cuyo color va desde el canela al blanco sucio. Los ojos, pequeños, rojos y brillantes, les permiten ver en la oscuridad perfectamente. Poseen una cola no prensil, que al igual que la de las ratas, les permite mantener el equilibrio al desplazarse rápidamente.

Pesan entre 20 y 31 kilogramos, y su esperanza de vida es de 135 años. Físicamente, no son precisamente unas criaturas imponentes. Son delgados, nerviosos y su piel escamosa se desprende continuamente en forma de escamas blancas, lo que le da un aspecto descuidado y sucio. Gustan de llevar ropas raídas, preferiblemente de color rojo y naranja, y tienen un desagradable olor característico, siendo una mezcla entre el olor de un perro mojado y el del agua estancada.

Se comunican utilizando el idioma propio de las razas dracónicas, pero debido a que cuando hablan suena igual que un cachorro de perro gimiendo, muchos han llegado a creer que se trata de un lenguaje distinto.

COMBATE

Los kobolds son seres sádicos y cobardes, y basan todas sus tácticas en estas premisas. Atacan siempre que tengan una probabilidad abrumadora a su favor, donde aventajen a sus contrincantes en un mínimo de dos a uno, o donde la utilización de trampas les proporcione una clara ventaja. Si durante el combate estas posibilidades o ventajas se ponen de su contra, huyen sin preocuparse de a quien dejan atrás. La única excepción a esta forma de actuar es cuando se encuentran con gnomos, a los que odian profundamente, y a los que atacarán aunque las posibilidades de vencer no estén tan claras.

En combate son feroces e implacables, y planifican sus ataques de forma inteligente, aprovechando muy bien las ventajas que el terreno puede proporcionarles o desviando el combate hacia terrenos que les proporcionen ventajas. En esas zonas los kobolds apostados atacan con aceite hirviendo, armas a distancia e insectos venenosos, que derraman sobre los enemigos.

Siempre comienzan el combate utilizando armas a distancia, como jabalinas o lanzas, hostigándolos y empujándolos hacia zonas con trampas. Se esperarán a que los contrincantes se encuentren heridos y debilitados antes de lanzarse al combate cuerpo a cuerpo, posiblemente en busca de un único asalto final. No son pocos los grupos de aventureros que, tranquilos al ver a los kobolds huir ante su entrada en un dungeon luego se los encuentran a la vuelta, cuando regresan heridos y sin magia.

Cuando deciden meterse en combate cuerpo a cuerpo, tienden a atacar en oleadas abrumadoras, que incapacitan al enemigo ante un número excesivo de contrincantes. Una muchedumbre de kobolds a menudo conseguirá acabar con enemigos mucho más grandes que ellos. En estos ataques cuerpo a cuerpo, sus

primeros objetivos siempre suelen ser los lanzadores de conjuros, seguidos de los gnomos, a los que odian profundamente.

Las patrullas kobolds van armadas con hachas de mano, jabalinas, espadas cortas, lanzas y mazas. Crean sus escudos con mimbre, tejido de forma muy tupida, que proporciona una CA de +1. Normalmente, los jefes y los guardias suelen tener armas algo mejores, incluso mágicas, pero estas armas siempre se han conseguido en anteriores combates o substraídas a cadáveres, nunca construidas por ellos. Los kobolds tienen la inteligencia suficiente como para crear objetos, pero son demasiado perezosos para ello, consideran más fácil arrebatárselo a otras criaturas inteligentes.

Por cada diez kobolds que formen una patrulla, uno de ellos actuará como líder. Este kobold será un kobold guerrero de nivel 1, y tendrá una CA de 15 (ropa acolchada), 10 pg y atacará con una espada larga (1d8). Por cada clan, uno de los kobolds actuará como jefe del clan. Este kobold será un guerrero de nivel 2, y tendrá una CA de 16 (armadura de cuero), 10+1d8pg (14) y atacará con una espada larga (1d8). Es posible que en ocasiones acompañe a la partida un shaman kobold. Estos kobolds son clérigos de nivel 1, con CA 15 (ropa acolchada), 8 pg y atacará con un bastón (1d4). A veces, pueden encontrarse grupos de kobolds con niveles más elevados, especialmente en niveles profundos de los dungeons más grandes.

Los kobolds poseen infravisión, que les permite ver hasta unos 20 metros de distancia en completa oscuridad. Sin embargo, cuando atacan a la luz del día o similar, sufren un penalizador de -1 a las tiradas de ataque.

Conocimiento de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del combate:

Fácil (10): Son rastros y sádicos. No suelen dejar a nadie con vida.

Normal (15): No atacan cuerpo a cuerpo si ven que las probabilidades de ganar no son claras.

Difícil (20): Las patrullas kobold suelen ser de unos diez miembros, siendo uno de ellos un kobold más poderoso.

Pífa: Algunos de ellos, como los dragones, expulsan fuego por la boca.

COMPORTAMIENTO

Los kobolds habitan en lugares oscuros como bosques densos, pantanos insondables, dungeons y otras construcciones bajo tierra. Son buenos mineros, y a menudo utilizan sus conocimientos para desarrollar nuevas zonas en dungeons o mejorarlos para hacerlos más habitables, según su particular punto de vista. Cuando se establecen en la superficie, construyen chozas o yurtas circulares próximas unas a otras para protegerse mejor, alrededor de las cuales hacen su vida. En todos los casos, los kobolds prefieren la opción de poder trasladarse rápidamente antes que defender ciegamente un territorio. Tienen la firme convicción de que los territorios son fáciles de encontrar, mientras que los miembros de la tribu son difíciles de reemplazar.

Tienden a permanecer en grupos familiares de unos cuarenta individuos, denominados clanes. Cada clan está compuesto de un cabecilla, o jefe, al que se subordinan los miembros del mismo. Cuando un clan supera los cuarenta individuos, entonces se divide en dos clanes, tomando cada uno su propio rumbo. Una tribu de kobolds comprende entre cinco y diez clanes. Al mando de la tribu se encuentra el cacique, que organiza el funcionamiento general de la tribu y dirime entre las posibles disputas entre clanes, haciendo uso de sus crueles tradiciones, inexplicables para todas las demás especies inteligentes.

En la tribu, alrededor del 30% de los integrantes son hembras y un 10% son crías indefensas. Por cada tres hembras kobold habrá un huevo próximo a eclosionar, y cada hembra es capaz de poner 1d6 huevos kobold cinco veces al año. Sin embargo, pocas de las crías que salgan de esos huevos conseguirán alcanzar la edad adulta. Los huevos de kobold no son comestibles, y cualquier intento de hacerlo obligará al personaje a pasar una TS contra Veneno muy difícil (25) o sufrir 10d6 de daño. Pasarla significa sufrir la mitad del daño.

A partir de los 200 integrantes, una tribu tendrá un shaman y puede llegar a tener animales a su cargo. En concreto, podrá controlar 1d4+1 jabalíes (65%) y 1d4 comadrejas gigantes (70%), que utilizarán como animales de monta para las patrullas.

Los kobolds ignoran la tecnología necesaria para forjar armas y armaduras complejas o, más bien, no se sienten inclinados a desarrollarlas. Para defenderse construyen armas de madera y piedra con bastante eficiencia y rapidez, y aprovechan los pillajes realizados para conseguir otro tipo de armas, objetos y útiles. Estos objetos pasan a ser del jefe del clan, que según su utilidad los reparte primero entre las patrullas y luego entre el resto de los componentes de su clan. Lo que no les interesa lo abandonan o lo venden, dependiendo del objeto, pero si no se guardan nada por el placer de hacerlo.

Para alimentarse, las patrullas kobolds recorren un área de hasta 30 kilómetros de radio desde la guarida. En esas incursiones forrajean en busca de plantas comestibles y cazan para conseguir carne. Si se encuentran con humanoides los acechan para ver si pueden acabar con ellos fácilmente o utilizando algún tipo de trampas, y si es así los acosan y empujan hasta alguna emboscada. Los kobolds son sádicos por naturaleza, y es famosa su despiadada forma de actuar en combate, matando a todos los enemigos sin piedad. No tienen reparos en comer humanoides inteligentes, así que en muchas ocasiones tras los combates, despiezan a los enemigos y transportan los trozos al poblado para utilizarlos como alimento. Ocasionalmente venden a sus víctimas como esclavos, siempre y cuando haya un mercado de esclavos cerca, pero no es algo que suela suceder.

Otra función que realizan las patrullas es preparar el terreno que rodea sus guaridas, bien acondicionándolo para poder utilizarlo si su estado es ruinoso, bien para llenarlo de trampas y mecanismos que les avisen de la cercanía de intrusos. Las trampas más comunes y preferidas de los kobolds son los pozos con estacas, las trampas de cable que accionan ballestas y artilugios mecánicos que provoquen la rotura de miembros, generalmente de las piernas, tobillos y rótulas, porque permiten incapacitar a sus enemigos sin matarlos y así poder torturarlos a placer.

Su relación con el resto de especies no suele ser amigable, y la mayor parte de las veces roza el odio, en especial hacia los gnomos, a los que ni se comen ni utilizan como esclavos. No suelen unirse a las filas de otras especies, son vilipendiados por todos y se les considera de poco valor, consideración que en muchos casos se ha vuelto en contra del resto de las especies y a favor de los kobolds. Suelen ser usados como esclavos con frecuencia, cosa que no ayuda a mejorar la opinión de los kobolds sobre el resto de las especies, y los pocos humanoides a los que llegan a servir son a aquellos malvados que no tienen problemas con sus instintos sádicos y torturadores.

Además de su propia lengua, suelen hablar el órcido (+2) y las tribus que se asientan cerca de zonas urbanas pueden llegar a hacerse entender (+1) en la lengua prioritaria local.

Conocimiento de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Las guaridas kobold están rodeadas de trampas.

Normal (15): Los kobolds odian a muerte a los gnomos.

Difícil (20): Los kobolds se comen a los vencidos en combate.

Pifia: Los kobolds nunca huyen, si uno parece hacerlo es porque corre para llamar a más kobolds o porque intenta salvar algún objeto muy valioso. Es necesario atraparlo cuanto antes.

TESORO

Aplicaciones médicas: No

Componentes de conjuros: No

Trofeos: No

Tesoro: 3d6 mc, 1 gema (5%), 1 arma mágica (5%) del armamento habitual de los kobolds

Otra razón: No

En guarida: 1d4 gemas

IDEAS PARA AVENTURAS

- Un grupo de kobolds lleva un tiempo siguiendo a nuestros héroes ¿sólo quieren valorar su potencial o están preparando un ataque en toda regla?

- Un kobold ha huido de tras una batalla desafortunada entre clanes. Ahora es el único sobreviviente de su clan, pero ha construido una especie de madriguera en mitad de un bosque con todo un entramado de mortíferas trampas. Tal vez esté solo, pero piensa vender muy cara su piel.

- Una aldea gnomas ha quedado aislada por la nieve... esta es la ocasión que los clanes de kobolds de la zona llevan años esperando. Para su desgracia, un grupo de héroes ha quedado también atrapado en la aldea.

Kobold: Humanoide pequeño; DG: 1d6 (3pg); Inic: +1 (*); Vel: 12m; CA: 14 (10 + 1 DES + 1 natural +2 tamaño); At: Cuerpo a cuerpo +0 (por arma) (+1 DG -1 FUE) o A distancia +2 (por arma) (+1 DG +1 DES); AE: No; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+1), CON (0), INT(+1), SAB(0), CAR(-1); Int: Media; AI: LM; PF: 0; PX: 15

Kobold líder: Humanoide pequeño; DG: 1d10 (10pg); Inic: +1 (*); Vel: 12m; CA: 15 (10 + 1 DES + 1 natural +2 tamaño +1 ropa acolchada); At: Cuerpo a cuerpo +1 (espada larga) (1d8) (+1 DG +1 guerrero(n1) -1 FUE) o A distancia +3 (por arma) (+1 DG +1 DES +1 guerrero(n1)); AE: No; DE: No; Car:

FUE(-1), DES(+1), CON (0), INT(+1), SAB(0), CAR(-1); Int: Media; Al: LM; PF: 1; PX: 30
Pericias: Analizar contrincante (+1), Enemigo predilecto (gnomos) (+1), Escondarse (+2), Mando (0), Sentidos (+1), Tortura (+2), Tregar (+2)

LOS KOBOLDS COMO PERSONAJES

Altura habitual: 20cm + 4d10cm
Peso habitual: 11kg + 1d4x5kg
Edad a la que son adultos: 27 años
Esperanza de vida media: 135 años

Movimiento: 10 m

Aspectos: Kobold, Débil (-1 FUE), Ágil (+1 DES), Astuto (+1 INT), Asqueroso (-1 CAR), Ojos finos (visión en la oscuridad), Cobarde.

MEAZEL

Humanoide mediano

DG: 4d8 (18 pg)

Iniciativa: +2 (*+1)

Velocidad: 12m

CA: 12 (10 +2 DES)

Ataques: Cuerpo a cuerpo (x2) +3 (1d4/1d4) (+4 DG -1 FUE)

Ataques especiales: Estrangulamiento

Defensas especiales: No

Características: FUE(-1), DES(+2), CON(0), INT(-2), SAB(-1), CAR(-1)

Inteligencia: Baja (5-7)

Alineamiento: Caótico Malvado

Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Cualquiera / Pantanos o dungeons

Probabilidad: Poco común

Organización: Solitario

Ciclo de actividad: Nocturno

Dieta: Carnívora

PX: 120

Alias: Estrangulador de dungeon

Disponibilidad recomendada: Criatura.

* Sumar a la iniciativa si se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

DESCRIPCIÓN

Los meazel son humanoides demacrados algo más pequeños que los humanos y más delgados. Su piel va desde el gris claro hasta el verde oscuro y en el 80% de estas criaturas se encuentra cubierta de manchas rojizas irregulares parecidas al moho. Estas manchas son el resultado de una enfermedad que afecta únicamente a los meazel y que provoca que estas criaturas parezcan afectadas por la lepra. El pelo es muy denso y de color un verde-grisáceo, con aspecto ceroso y desaliñado, que les hace parecer más sucios de lo que están. No usan ropa, y si llevan algo suelen ser harapos que dejan caer sobre sus hombros.

Se muestran ágiles y sus delgadas y largas extremidades les permiten moverse con agilidad por los dungeons, ayudados por los dedos de los pies parcialmente palmeados y los ojos de color negro azabache acostumbrados a mirar en la oscuridad (infravisión a 60m). No existen diferencias entre los meazel de distinto sexo.

COMBATE

Los meazels raramente actúan abiertamente. Suelen acercarse a sus víctimas por detrás, moviéndose sigilosamente, ocultándose entre las sombras y saltando encima de aquellos que se encuentren rezagados. Si consiguen sorprender a su víctima, intentarán estrangularla con un cordel de cuero que siempre llevan consigo y que muchas veces han trenzado a partir de distintos materiales conseguidos de sus víctimas.

Para conseguir esto, el meazel realizará una tirada de ataque contra la CA de la criatura sin tener en cuenta su bonificador por armadura. Si la pasan, significará que el meazel habrá logrado colocar el cordel alrededor del cuello de la víctima. A partir de ese momento, la criatura estrangulada comenzará a asfixiarse, muriendo en tantos asaltos como su CON/3 y redondeada hacia abajo. La víctima puede intentar librarse del estrangulamiento por medio de una tirada enfrentada por FUE o DES con un penalizador de -3 contra el meazel. La víctima se desmayará un asalto antes de morir.

Si el meazel se ve obligado a atacar o defenderse cuerpo a cuerpo, utilizará las garras de ambas manos, causando 1d4 puntos de daño cada una. También es posible que, mientras esté estrangulando a una víctima, intente darle un cabezazo o morderle la cara por 1d4 puntos (en ambos casos)

Conocimiento de *zoología*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del combate:

Fácil (10): El estrangulamiento es la táctica de combate preferida por los maezels.

Normal (15): Para estrangular suelen utilizar cuerdas o similares y además de estrangular utilizan los mordiscos o las garras, que cortan como cuchillos.

Difícil (20): Nunca atacan de frente, y prefieren esconderse e ir acabando con sus enemigos por la espalda.

Pifia: Los meazels utilizan su melena para estrangular a sus rivales, así que un meazel con poco pelo no es peligroso.

COMPORTAMIENTO

Los meazel son carnívoros y se alimentan de cualquier criatura que se mueva por sus territorios. Cazan moviéndose en silencio, entre las sombras, hasta que encuentran a una criatura o humanoide, momento en el cual la atacan por sorpresa, la estrangulan y se la llevan a su guarida para alimentarse de ella. Sienten un profundo odio por cualquier criatura inteligente, a las que consideran, con razón, como sus enemigos naturales. Si un grupo de criaturas inteligentes se acercan a su territorio, el meazel hará todo lo posible por matarles o alejarles, incluyendo pequeños robos y sabotajes cuando considere que no puede atacarles directamente por ser demasiado poderosos.

Entre las criaturas preferidas se encuentran los orcos y los kobolds. Los orcos por la cantidad de carne que obtienen con una sola presa, y de la que se pueden alimentar durante bastante tiempo. Los kobolds por su sabor.

Su forma de vida hace que los meazel posean los siguientes rangos de pericias como si fueran habilidades naturales: Juego de manos +5, Abrir cerraduras +3, Trampas +4, Sigilo + 4, Esconderse +6, Sentidos +5, Trepar +10 y Descifrar escritura +1.

Además de para cazar, los meazel realizan incursiones en busca de objetos valiosos. Les gusta todo aquello que brille, especialmente anillos, monedas y abalorios de todo tipo, principalmente de oro y plata. Son codiciosos y despojarán de un cuerpo todo aquello que les atraiga. Sin embargo, no entienden ni reconocen los objetos mágicos como valiosos, por lo que es muy posible que abandonen objetos de gran poder que no muestren ningún detalle que les resulte atractivo.

La codicia de los meazel solo abarca el aspecto visual y no alcanza la utilidad del objeto robado. Podrían llevarse objetos que son incapaces de usar correctamente, como una armadura enana o un arma demasiado grande para poder usarla, y dejar una armadura de cuero que le entraría como un guante. Tampoco encuentran atractivas las gemas ni las piedras semipreciosas, por lo que las tiran cuando las descubren en los sacos de monedas.

Los meazel se comportan como ermitaños hostiles que raramente se alejan de sus guaridas. Viven en pantanos, cavernas o subterráneos húmedos, oscuros y fríos. Sus guaridas se encuentran tan sucias como ellos mismos, y a menudo están llenas de basura.

En un rincón de su guarida siempre se podrá ver una pila de basura compuesta de huesos semipodridos, restos de la última criatura atrapada y monedas y otros tesoros traídos por la criatura. Son todas las posesiones del meazel, además de ser el sitio donde se tumban para dormir. Entre estos elementos corretearan ratas e insectos, que se alimentarán de los restos que se caen y servirán como tentempié al meazel mientras está descansando.

Debido a su forma de vida, los meazel son atacados por casi cualquier humanoide que viva por la zona tan pronto lo descubran. Los meazel son de las pocas criaturas que son odiadas por casi todos los habitantes de los dungeons. Entre ellos tampoco se comportan de forma sociable, y solo existen dos razones para que los meazel se junten de buena gana: la necesidad, muy rara, de cooperar contra un enemigo común y la necesidad, más rara todavía, de tener un compañero con el que procrear. Dotados de poca inteligencia, los

meazel farfullan cosas inteligibles constantemente, en un torpe intento por imitar las palabras y voces de otras criaturas más inteligentes.

Cuando los meazel se aparean, las hembras tienen uno o dos cachorros. Estos son independientes a los tres años, momento en el que abandonan a la madre, y adultos a los seis. Los cachorros son incapaces de ser domesticados por muchos esfuerzos que se hagan en ese sentido. Incluso siendo capturados nada más nacer y criados en un entorno favorable, crecerán siendo malvados, aunque probablemente actúen con más inteligencia y astucia que sus congéneres salvajes. Como especie, son demasiado mezquinos para ser aliados fiables. Aún así, ocasionalmente pueden ser engañados o convencidos para actuar contra un enemigo común. Sin embargo, su natural desconfianza hace que ninguna de estas cosas sea fácil. En algunas ocasiones, algunos servidores del Innombrable consiguen retener a uno o varios meazel como servidores, manteniéndolos a su servicio por medio del miedo. Pero normalmente son unos sirvientes deshonestos que aprovecharán cualquier oportunidad para traicionar a su amo.

Se sospecha que los meazel tienen su origen en un grupo de humanos que, siglos atrás, tuvieron un encuentro con el Innombrable, quedando atrapados cerca de donde el dios reposa a causa de un desprendimiento. La única salida les acercó tanto al dios que el murmullo de sus Palabras les transfiguró en lo que son hoy.

Conocimiento de *zoología*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Los meazel suelen ser solitarios. Se comen a cualquier criatura que capturen.

Normal (15): En las guaridas de los meazel a veces pueden encontrarse tesoros de importancia.

Difícil (20): Son astutos, pero no inteligentes. No caerán en una trampa normal, pero sí en una un poco sofisticada.

Pífa: Sus enfermedades son muy contagiosas.

TESORO

Aplicaciones médicas: No

Componentes de conjuros: No

Trofeos: No

Tesoro: No

Otra razón: La piel del meazel puede ser utilizada para crear unos guantes mágicos que proporcionen +2 a Juegos de manos y +1 a Abrir cerraduras.

En guarida: En la guarida de un meazel hay un 80% de posibilidades de encontrar tesoros por valor de 1d10x100mo y un 5% de posibilidades de encontrar algún objeto brillante que tenga un valor superior a 1d10x1.000mo.

IDEAS PARA AVENTURAS

- Un shaman trasgo ha tenido una visión. Hay un meazel cercano que ha sido bendecido con estar en contacto directo con Ardol, y los trasgos de la tribu deben rendirle homenaje. En cuanto los trasgos vayan a adorarle se darán cuenta de que el meazel desconfía de ellos y no se deja adorar, y se empeña en atacarles o en huir de ellos. En realidad lo que pasa es que el shaman ha enloquecido, y ha logrado convencer a la tribu debido a su status en ella.

- Un meazel ha asesinado a un príncipe noble y se ha quedado con un brillante colgante que portaba. Lo que no sabe el pobre meazel es que ese colgante lleva siglos siendo portado por los herederos de una poderosa casa noble, y aquel que lo encuentre tendrá derecho a reclamar la herencia. Miles de aventureros llegarán de todas partes para darle caza y apropiarse el colgante.

- La niña de un pueblo se ha hecho amiga de un niño meazel. La niña es hija de algún conocido de los PJs y en algún momento les hablará de "su amigo del bosque". La niña le lleva pequeños pájaros y animalitos para que "su amiguito juegue con ellos". En realidad el meazel está enfermo y apenas puede moverse. Como los cuidados de la niña están dando sus frutos, de momento está dejando que le cuide, hasta que pueda irse o comérsela.

Meazel: Humanoide mediano; DG: 4d8 (18 pg); Inic: +2 (*+1); Vel: 12m; CA: 12 (10 +2 DES); At: Cuerpo a cuerpo (x2) +3 (1d4/1d4) (+4 DG -1 FUE); AE: Estrangulación; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+2), CON (0), INT(-2), SAB(-1), CAR(-1); Int: Baja (5-7); AI: CM; PF: 0; PX: 120

OSO NEGRO

Animal mediano

DG: 3D8 (19pg)

Iniciativa: +1 (*+1)

Velocidad: 14m

CA: 13 (10 +1 DES +2 natural)

Ataques: Garras (x2) +6 (1d4+3/1d4+3) (+3 DG +3 FUE) o Mordisco +3 (1d6) (+3 DG)

Ataques especiales: Abrazo

Defensas especiales: No

Características: FUE(+3), DES(+1), CON (+2), INT(-4), SAB(0), CAR(-2)

Inteligencia: Inteligencia animal

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Templado / Boscoso

Probabilidad: Común

Organización: *Solitario/ grupo* (1d3+1)

Ciclo de actividad: Diurna

Dieta: Omnívoro

PX: 175

Alias: Oso negro, oso del bosque.

Disponibilidad recomendada: Criatura.

* Sumar a la iniciativa si se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

DESCRIPCIÓN

Los osos comunes, también conocidos como osos negros, suelen ser en general animales grandes y poderosos. Poseen una piel muy densa, grandes mandíbulas llenas de dientes y garras fuertes y peligrosas.

A pesar de su nombre, la piel de estos úrsidos puede ir desde el negro hasta el marrón claro, pasando por el color canela, siendo estos últimos los menos comunes. Los ojos son marrones, la piel bajo el pelaje es oscura y ligeramente gris y suelen pesar entre 60 y 230 kilos, siendo las hembras algo más pequeñas. No suelen superar el metro y medio de largo.

COMBATE

Los osos negros no son criaturas agresivas. Generalmente intentan evitar a los humanoides, y no atacarán a menos que se vean acorralados, amenazados o acosados.

La primera reacción de un oso negro al atacar será la de lanzarse contra su enemigo, intentando derribarle en el proceso. Un personaje golpeado por un oso negro deberá realizar una TS de FUE contra la FUE del oso para evitar que este le derribe. Si el personaje es derribado, no podrá atacar al oso hasta que no se desembarace de él, realizando posteriores TS de DES contra la DES del oso.

Tanto si el oso derriba al personaje como si no, una vez se encuentren cuerpo a cuerpo el oso le atacará con las dos garras delanteras y los colmillos. Si consigue atacar a un mismo personaje con las dos garras en el mismo asalto, el oso tendrá al personaje abrazado. En ese momento, comenzará a morderle, produciéndole directamente 1d6 puntos de daño cada asalto que el personaje se encuentre inmovilizado por el oso. Para soltarse, el personaje deberá pasar cada asalto una TS de FUE contra la FUE del oso hasta que lo consiga.

Conocimiento de *zoología*, de *supervivencia en bosques* o *supervivencia en junglas* acerca del combate:

Fácil (10): Los osos negros no suelen ser criaturas violentas.

Normal (15): El ataque más peligroso del oso negro es el abrazo mortal que realiza sobre sus víctimas.

Difícil (20): Si el oso negro se siente amenazado o acorralado y no se desea pelear contra él, la mejor táctica para evitar el combate es arrodillarse bocabajo en el suelo.

Pífa: Para ahuyentar a un oso negro es importante hacer mucho ruido, levantar los brazos y aullar. Amenazándole de esta forma, muchos osos negros huyen despavoridos.

COMPORTAMIENTO

Con una densa piel que les protege de las inclemencias del tiempo, unas poderosas garras que les protegen de otros animales, y unas feroces fauces que les protegen del hambre, los osos son los verdaderos amos del reino animal en las zonas en las que viven.

Son criaturas omnívoras que habitan en climas templados. El oso macho suele ser un animal solitario, que solo busca compañía a mediados del verano, cuando intenta aparearse con una hembra. Si se observa un grupo desplazándose, seguramente se trate de una hembra con sus cachorros, que habrá dado a luz a finales del invierno anterior y que abandonará para que se busquen la vida a principios de agosto. Mientras los cachorros están al cuidado de su madre esta actuará de forma extremadamente protectora, y cualquier criatura o humanoide que se encuentre con una cría debería de tener cuidado de burlarse de ella o de molestarla creyendo que se encuentra indefensa. Una cría puede nacer pesando entre 400 y 800 gramos, y alcanza entre ocho y diez kilos antes de aventurarse por primera vez fuera del cubil.

Los osos viven en zonas forestales grandes, con gran variedad de frutas, nueces y bellotas. Aunque les encanta la luz del sol, no dudan en desplazarse a humedales donde saben que encontrarán vegetación comestible sabrosa. Utilizan los lagos y arroyos para beber y refrescarse y cada año, durante unos días, se reúnen todos los osos de una zona a lo largo de las orillas de los ríos en busca de salmones, que al remontarlos para desovar, caen en las garras de estos mamíferos.

Aunque mucha gente cree lo contrario, los osos no hibernan durante el invierno. En realidad, pasan por periodos largos de sueño durante los días más fríos, pero su metabolismo no llega a detenerse del todo, como pasa con otras especies. A menudo, sobre todo los días más cálidos, los osos se despiertan y salen de sus guaridas buscando algo de sol, agua y a ser posible algo con lo que alimentarse, antes de volver a dormir.

Todos los osos poseen un sentido del olfato y del oído excepcional, pero el sentido de la vista es bastante pobre. Los osos de menor tamaño pueden trepar a árboles gruesos, utilizando sus garras para ascender. Todos los osos, sin excepción, saben nadar, aunque el volumen no les permite hacerlo muy rápido. La mayoría de los osos puede correr a una velocidad de 50 km/hora en trayectos cortos.

Son animales bastante inteligentes, y cuando se les captura, pueden ser entrenados para realizar una amplia variedad de tareas, especialmente si la captura se realiza cuando son cachorros. Pueden encontrarse tanto bailando en un circo como acompañando a montaraces en entornos salvajes.

Conocimiento de *zoología*, de *supervivencia en bosques* o *supervivencia en junglas* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Los osos negros son omnívoros, y durante el invierno suelen pasar gran parte del tiempo en sus guaridas durmiendo.

Normal (15): Los osos negros son criaturas omnívoras, que evitan el contacto con las razas humanoides.

Difícil (20): Los osos negros poseen un olfato y un oído excepcional y son capaces de trepar a los árboles más gruesos.

Pífila: Los osos negros hibernan tan profundamente en invierno que no se despiertan por nada. La mejor manera de escapar de un oso es trepar a un árbol o cruzar un río.

TESORO

Aplicaciones médicas: La grasa del oso negro se utiliza como elemento cauterizador en heridas abiertas (+1 a Medicina) y la carne es buena para casos de anemia.

Componentes de conjuros: No

Trofeos: La piel de un oso de tamaño medio se vende a 24 mo. Muchos clérigos malvados relacionados con la naturaleza suelen utilizar cabezas de oso como elementos decorativos que vestir en batalla.

Tesoro: No

Otra razón: Los dientes de un oso negro sirven para la construcción de varios objetos mágicos, como son el *collar de fuerza*, las *garras de oso*, el *cinturón de fuerza de oso* etc.

En guarida: No

IDEAS PARA AVENTURAS

- Un feriante contrata a los aventureros para que busquen a su Tala. Tala es una osa negra que lleva tres años acompañándole de pueblo en pueblo, bailando mientras su amo toca un pequeño ukelele. Cuando estaban llegando al pueblo Tala, que se encontraba en celo, escapó al bosque al oír los gemidos de un oso negro que se encontraba por la zona. El feriante quiere recuperar a Tala sana y salva.

- Existe la leyenda de que en el valle en el que se encuentra la entrada a un enorme dungeon subterráneo vive un oso negro llamado Carbón, que da suerte a todos aquellos que desean entrar en el dungeon en

busca de fortuna. La noche anterior un grupo de aventureros comentó en la taberna que iban a ir al cañón en busca de Carbón, porque un mago les ha contratado para acabar con él y traerle los dientes, en la creencia de que les servirán para crear un collar que proporcione suerte a aquellos que lo lleven. Los aventureros son contratados para evitar que lo cacen.

Oso negro: Animal mediano; DG: 3d8 (19pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 16m; CA: 13 (10 +1 DES +2 natural); At: Garras (x2) +6 (1d4+3/1d4+3) (+3 DG +3 FUE) o Mordisco +3 (1d6) (+3 DG); AE: Abrazo; DE: No; Car: FUE(+3), DES(+1), CON (+2), INT(-4), SAB(0), CAR(-2); Int: Semiinteligente; Al: NN; PF: 0; PX: 175

OSQUIP

Bestia pequeña

DG: 3d10 (17pg)

Iniciativa: +2 (*+1)

Velocidad: 10m, 2m (excavando)

CA: 15 (10 +2 DES +2 tamaño +1 natural)

Ataques: Mordisco +2 (1d8) (+3 DG -1 FUE)

Ataques especiales: No

Defensas especiales: No

Características: FUE(-1), DES(+2), CON (0), INT(-4), SAB(-1), CAR(-2)

Inteligencia: Animal

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Cualquiera / Subterráneo

Probabilidad: Poco común

Organización: Grupo (4d6)

Ciclo de actividad: Cualquiera

Dieta: Carnívoro

PX: 80

Alias: ratapiés.

Disponibilidad recomendada: Criatura.

* Sumar a la iniciativa si se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

DESCRIPCIÓN

El osquip es una criatura de la familia de los roedores del tamaño de un perro pequeño, de cuerpo recio, sin pelo y con varias extremidades como patas. La piel es de un color amarillo muy clarito, casi transparente, y con aspecto de ser muy elástica. Los ojos de la criatura son negros como el carbón, y se encuentran muy juntos y fuertemente protegidos por la estructura ósea de su enorme cráneo y de la piel, más dura, que los rodea con un fuerte pliegue muscular. Sus colmillos son fuertes y grandes y los huesos de la mandíbula los proyecta hacia delante como enormes palas, que utiliza para excavar.

La mayor parte de los especímenes tienen seis patas. Sin embargo, no es constante, pues el 25% de ellos tienen ocho patas, y el 5% tiene diez patas. No se sabe de la existencia de osquips de doce patas, aunque no es descartable.

COMBATE

Se trata de una criatura feroz que ataca sin miedo, muchas veces apareciendo de repente de alguno de los túneles ocultos que llegan hasta su guardia, realizando un ataque sorpresa. Estas criaturas tienen un bonificador de +4 en Sigilo (+6) y Esconderse (+6) que les permite sorprender a la mayor parte de las criaturas que caminan bajo tierra. Atacará con sus poderosos colmillos, mordiendo salvajemente y causando 2d6 puntos de daño en cada ataque con éxito.

Si la batalla se vuelve en su contra, intentará volver a sus túneles. Si es arrinconado y se le impide el acceso a estos, usará sus colmillos para excavar un túnel que le sirva para escapar, aprovechando su rapidez excavando.

Conocimiento de *zoología* o *supervivencia en dungeons* acerca del combate:

Fácil (10): Son muy feroces.

Normal (15): Son tremendamente astutos.

Difícil (20): Si aparenta huir, ¡cuidado! Es posible que esté buscando un mejor sitio para atacar por sorpresa.

Pífa: ¡Cuidado! Siempre viven rodeados de ratas que le obedecen.

COMPORTAMIENTO

Los osquips construyen sus hogares formando complejas redes de túneles que excavan en poco tiempo. Los hacen aprovechando túneles tortuosos, dungeons o sótanos de los edificios en pueblos y ciudades pequeñas. El sistema de alcantarillado de las ciudades más grandes les resulta tremendamente incómodo para su sistema de vida, y pocas veces llegan a establecer sus guaridas bajo las grandes urbes. El sistema de túneles que excavan es bastante extenso, y las entradas al mismo, aunque sean demasiado pequeñas para permitir un fácil acceso a criaturas humanoides, se encontrarán cuidadosamente ocultas para evitar sorpresas. La probabilidad de encontrar la entrada de una guarida de osquips equivaldrá a la de una tirada de Sentidos de dificultad Difícil (20).

Utilizando sus poderosos colmillos, pueden excavar a través de la roca a la mitad de su movimiento base. En otros entornos, como tierra o lodo, pueden avanzar incluso más rápidos, lo que hace que un grupo de osquips puedan construirse una guarida muy compleja en menos de una semana. No es impensable que el dueño de un negocio con un almacén en el sótano sea atacado un día al bajar a por provisiones para su negocio al haberlo invadido un osquip en busca de alimento. Además, las excavaciones que realizan los osquips no producen vibraciones en la tierra ni sonido audible, por lo que no es posible detectarlos antes de que aparezcan. A excepción de los metales, no hay ningún otro material que les detenga excavando.

Los osquips son criaturas extremadamente territoriales y atacarán a todas las criaturas que invadan sus túneles a menos que se trate de miembros de su especie, en cuyo caso el comportamiento es impredecible. Si mientras excavan se encuentran con túneles ajenos, actuarán de forma muy agresiva, explorando cada rincón de estos nuevos túneles y atacando a todas aquellas criaturas que encuentren, especialmente si se trata de ratas gigantes o de jermlenes. Con las criaturas grandes son más cautelosos, pero les atacarán igualmente si estas se introducen demasiado en su territorio. Estos ataques irán precedidos de siseos y silbidos de advertencia, pero si los intrusos no reculan y se marchan el ataque se producirá igualmente.

Es muy raro que un osquip huya de su guarida, siendo más probable que en el caso de verse acorralado y en inferioridad de condiciones, intente huir utilizando su extenso sistema de túneles y perdiéndose en él sin llegar a abandonarlo.

Esta especie se alimenta de ratas, ratones y otras alimañas pequeñas que cazarán principalmente en su guarida y alrededores. En caso de criaturas más grandes, nunca arrastrará ni se llevará el cadáver entero a su guarida. No son carroñeros, aunque no desprecian un trozo de carne de cualquier tipo de criatura si esta lleva poco tiempo muerta. El osquip cortará un buen trozo, quizá una extremidad, y se la comerá mientras esté fresca. También es lo suficientemente inteligente como para utilizar un cadáver encontrado como trampa para cazar ratas y otras alimañas carroñeras.

No es fácil domesticar a un osquip, y si no se tienen los conocimientos necesarios es bastante peligroso. Muchos magos lo han conseguido utilizando conjuros mágicos que han doblegado la voluntad de la criatura, pero se sabe de pocas criaturas que sin ayuda mágica lo hayan conseguido. Algunas criaturas subterráneas, como los jermlenes, lo han intentado con contados éxitos. Y aún en los casos en los que han sido domesticados con éxito, los osquips pueden llegar a ser controlados con sustanciosos sobornos de comida, pero aun domesticados, se revuelven con furia cuando alguien intenta quitarles los brillantes tesoros que mantienen en sus guaridas, aunque sean, en apariencia, objetos sin valor.

Conocimiento de *zoología* o *supervivencia en dungeons* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Su comida preferida son, irónicamente, las ratas.

Normal (15): Es muy difícil asustar tanto a un osquip como para que dé por perdida su guarida.

Difícil (20): Es posible, aunque muy difícil, domesticar a un osquip.

Pífa: Un osquip no puede estar más de un mes sin comer carne de persona.

TESORO

Aplicaciones médicas: No

Componentes de conjuros: No

Trofeos: Los colmillos de osquip son utilizados para acompañar las bases de trofeos de caza de criaturas más peligrosas ya que dan mayor aspecto de fiera.

Tesoro: No

Otra razón: La piel del osquip es suave y aísla muy bien contra el frío y la lluvia. Es demandada por los curtidores y sastres para hacer abrigo y bolsas.

En guarida: Los tesoros de las guaridas de los osquip suelen ser bastante generosos. Hay un 10% de encontrar 2d6x1000mc, un 15% de encontrar 2d10x1000mp y un 50% de encontrar 1d6x1000mo. Además, hay un 30% de encontrar 2d10 gemas y un 15% de encontrar un objeto mágico.

IDEAS PARA AVENTURAS

- La hija malcriada de un noble de la región tiene la desafortunada idea de creer que si los bolsos que lleva de piel de osquip son preciosos, es porque la criatura también lo es, y quiere una de mascota. A pesar de los vanos intentos de su padre por quitarle esa idea, ella sigue erre que erre, por lo que el padre contratará a los personajes para que traigan un ejemplar de esta especie. Eso sí, sin ningún daño y domesticada, que la niña no la quiere en ninguna jaula. Los pj's capturarán al osquip y lo domesticarán. Tendrán que enseñarle unos cuantos trucos, como dar la patita o graciosas volteretas sobre sí mismo. Sin embargo, en el momento en el que le llevan el osquip a la niña el osquip se volverá loco y le atacará furiosamente. Todo el mundo le echará la culpa a los pj's, acusándoles de traición o de incompetentes. La razón, sin embargo, es que alguien ha rociado el bolso de la niña pija con una poción de enajenar osquips.

- Un grupo de osquips ha excavado su guarida bajo los cimientos de un pequeño templo sagrado. Debido a estas excavaciones, el templo está comenzando a sufrir daños estructurales, y se comienza a temer que caiga desmoronado. El problema no sería tan grave si el templo no fuese el enclave donde conviven un grupo de clérigos que vigilan la tumba de un nigromante. Si varios de los clérigos que la vigilan mueren o la tumba se quiebra el nigromante logrará escapar de su encierro. Además de acabar con la amenaza de los osquips, los personajes deberían descubrir si ha sido casualidad su aparición o han sido dirigidos por algún miembro del culto que comandaba el nigromante.

- Un charlatán ha llegado a la ciudad profetizando horribles y apocalípticas plagas. Todo el mundo le ha tratado de chiflado, especialmente por su loca advertencia sobre un nuevo tipo de licantropía que convierte a los hombres en hombres-osquips, como si fueran hombres-rata pero con decenas de piernas. Sin embargo, un viejo mago procedente de tierras distantes, no pareció tomarle por loco... Se le vio caminando con el charlatán... y hace días que nadie ha vuelto a saber nada sobre ninguno de los dos. El nerviosismo está cundiendo entre los ciudadanos, y se busca contratar a un grupo que descubra que ha pasado.

Osquip: Bestia pequeña; DG: 3d10 (17pg); Inic: +2 (*+1); Vel: 10m, 2m (excavando); CA: 15 (10 +2 DES +2 tamaño +1 natural); At: Mordisco +2 (1d8) (+3 DG -1 FUE); AE: No; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+2), CON (0), INT(-4), SAB(-1), CAR(-2); Int: Animal; Al: NN; PF: 0; PX: 80

RATA

Animal diminuto

DG: 1d2 (1 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 16m, 6m (trepando), 6m (nadando)

CA: 13 (10 +1 DES +4 Tamaño)

Ataques: Mordisco -3 (1) (+1 DG -4 FUE)

Ataques especiales: Enfermedad

Defensas especiales: No

Características: FUE(-4), DES(+1), CON (0), INT(-4), SAB(0), CAR(-4)

Inteligencia: Animal

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Cualquiera / Cualquiera

Probabilidad: Común

Organización: *Manada* (1d100)

Ciclo de actividad: Nocturna

Dieta: Carroña

PX: 5

Alias: Roedor, Conejo de los dungeons.

Disponibilidad recomendada: Criatura.

DESCRIPCIÓN

Cuando se habla de ratas no se habla de una única especie, sino de un conjunto de especies roedoras cuyas características más notables son su larga cola, hocico con fuertes dientes, de hábitos carroñeros y cuyo

tamaño varía entre los 10 y los 30 centímetros. Son las especies mamíferas más comunes de todo Aleph, siendo las más prolíficas y las más numerosas de todas. Las características exactas de cada una de las especies depende de la zona donde se encuentre. Por ejemplo, aquellas situadas en zonas próximas al mar o que viven en las alcantarillas suelen ser marrones, más pequeñas y gordas, mientras que si hablamos de ratas situadas en pueblos más montañosos, suelen ser de pelaje más oscuro, tirando al negro, así como más tener el cuerpo más largo y delgado.

Sus tamaños y colores son variados. Van desde el blanco hasta el negro, y entre las más comunes se encuentran las de pelaje marrón, gris o con manchas. El bajovientre suele ser de colores más claros, predominando el blanco, el gris claro o el marrón claro.

COMBATE

Las ratas normalmente huyen ante cualquier signo de peligro. Un ruido fuerte, golpes en el suelo por delante de los personajes, movimientos bruscos, o acciones similares ya suelen ser suficientes para que huyan. El fuego es sumamente efectivo, pues las ratas le tienen especial pánico, así que una antorcha o una fuente de fuego similar también funciona muy bien. Las ratas tan solo atacan si no tienen más salida, si se encuentran atrapadas o si están hambrientas. Sin embargo, en estas situaciones una rata hará lo que sea para sobrevivir, y un grupo de ratas hambriento atacará si con ello consiguen algo para comer.

Cuando atacan, lo hacen con sus fuertes dientes delanteros, tan duros que son capaces de roer hasta el plomo. Con estos ataques infringen un punto de daño por mordisco con éxito. Además, a menudo son portadoras de enfermedades, por lo que un mordisco de rata tiene unas probabilidades del 5% de infectar a la víctima con una enfermedad grave (peste bubónica, rabia, cólera, tuberculosis, tifus, etc) a menos que pase una TS de CONstitución.

Las ratas pueden actuar como un enjambre, siendo tratadas en combate como un único monstruo, asignándole un número de DG y un daño único. Para saber más información sobre enjambres de ratas, ver el conjuro "Llamar enjambre".

Conocimiento de *zoología*, de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del combate:

Fácil (10): Las ratas suelen huir si se hace ruido o si se les ahuyenta con fuego. Atacarán si se les arrinconan o si están hambrientas.

Normal (15): Un mordisco de rata puede hacer que enfermes. Hay que evitarlos a toda costa.

Pifia: Las ratas se pueden coger de la piel del cuello si se va con cuidado. Cogidas así, no pueden atacar.

COMPORTAMIENTO

Las ratas comunes pueden encontrarse casi en cualquier sitio que no esté vigilado, no sea el territorio de un depredador natural y tenga comida accesible, aunque esta no tiene porque estar en buen estado. Esto va desde sótanos, alcantarillas y rincones en los muelles hasta estancias en los dungeons más recónditos. Al ser capaces de descoyuntar sus huesos y volverlos a colocar después, caben por huecos cuya anchura sea de la mitad de su tamaño, lo que les permite llegar a casi cualquier rincón, y muchas habitaciones secretas las tienen como habitantes habituales.

Son extremadamente prolíficas, criando entre tres y cinco veces al año, pudiendo doblar su población cada pocas semanas si no se controla a la descendencia y disponen de comida suficiente. Además, durante el proceso de anidación son conocidas por crear los nidos utilizando ropa, madera o papel masticado. Roerán todo aquello que les sirva para mejora las condiciones del nido. Si, además, encuentran algún objeto brillante de pequeño tamaño, no dudarán en llevárselo como elemento decorativo.

Son omnívoras y carroñeras, pudiendo comer casi cualquier materia orgánica. Se adaptan perfectamente al entorno, por lo que no es raro ver ratas en entornos salvajes que se alimentan de animales más pequeños, plantas y carroña, mientras que en entornos urbanos sus preferencias tienden hacia los alimentos almacenados que encuentran en sótanos y almacenes. Especialmente sangrante para los marineros son las ratas que permanecen en los barcos en las largas travesías, pues su hambre ha estropeado en bastantes ocasiones las reservas de los tripulantes creando situaciones desesperadas. Además, con la suficiente hambre, las ratas se vuelven agresivas, y actuando en manada son capaces de atacar a enemigos claramente superiores a ellas.

En entornos no urbanos (dungeons, bosques, etc) las ratas pueden ser una salida a la necesidad de alimentarse de los aventureros. No es raro el grupo que no ha calculado correctamente la cantidad de

raciones a transportar y se ha visto obligado a realizar una caza entre la población local de ratas, a falta de algo mejor para poder mantener las fuerzas.

Son criaturas consideradas repugnantes debido a sus costumbres, aunque no son pocos aquellos que intentan domesticarlas. Las profesiones que con más ahínco intentan entrenarlas son los ladrones, los juglares y los magos, con mayor o menor fortuna. Los juglares las utilizan para enseñarles trucos que luego mostrar por los pueblos que visitan. Los ladrones como parte de herramientas de su oficio, y de entre todas las ratas entrenadas estas suelen ser las mejor cuidadas. Los magos, por su parte, prefieren las variedades de ratas de pelaje blanco, y las suelen utilizar como familiares o para experimentos.

Dependiendo de la zona, suelen ser buenas nadadoras o buenas escaladoras. Aquellas que viven en zonas cercanas al mar, en las alcantarillas, en barcos o cerca de grandes extensiones de agua tienen un bonificador de +6 a la pericia de *Nadar*. Aquellas que viven en zonas montañosas o de grandes desniveles, así como en barcos y muelles poseen un bonificador de +6 a la pericia de *Trepar*.

Conocimiento de *zoología*, de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Las ratas son capaces de duplicar su población en pocas semanas.

Normal (15): Las ratas se pueden comer y alimentan como un conejo.

Difícil (20): Las ratas blancas están muy demandadas por los magos.

Pífa: La mejor manera de atrapar una rata es arrinconarla para evitar que se escape.

TESORO

Aplicaciones médicas: Las ratas son comestibles. Bien cocinadas, no hay diferencia entre la carne de rata y la de conejo, y son alimento común para muchos aventureros que pasan grandes periodos de tiempo lejos de entornos civilizados.

Componentes de conjuros: El cráneo limpio (Asustar)

Trofeos: No

Tesoro: No

Otra razón: Las ratas blancas son buscadas por los magos como mascotas o para realizar experimentos. En los dungeons son cazadas como alimento.

En guarida: 3-24 mc, 3-18 mp, 1 gema (5%), 1 anillo mágico (5%)

IDEAS PARA AVENTURAS

- Un clérigo del Innombrable está utilizando a las ratas para generar brotes de peste en distintas zonas de la ciudad. Las ratas, infectadas de peste, aparecen del subsuelo a través de las alcantarillas y muerden a todo aquel que se encuentran, para posteriormente desaparecer. Debido a los rápidos ataques, hasta ahora no se ha podido evitar que muchos ciudadanos acaben infectados, así como encontrar y detener al culpable.

Rata: Animal diminuto; DG: 1d2 (1 pg); Inic: +1; Vel: 6m, 6m (trep), 6m (nad); CA: 15 (10 +1 DES +4 Tamaño); At: Mordisco -3 (1) (+1 DG -4 FUE); AE: Enfermedad; DE: No; Car: FUE(-4), DES(+1), CON (0), INT(-4), SAB(0), CAR(-4); Int: Animal; Al: NN; PF: 0; PX: 5

TRASGO

Humanoide pequeño

DG: 1d8 (5 pg)

Iniciativa: +1 (*)

Velocidad: 10m

CA: 14 (10 + 1 DES + 1 tamaño +2 Cota de cuero)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +0 (por arma) (+1 DG -1 FUE) o A distancia +2 (por arma) (+1 DG +1 DES)

Ataques especiales: No

Defensas especiales: No

Características: FUE(-1), DES(+1), CON (0), INT(0), SAB(0), CAR(-1)

Inteligencia: Media

Alineamiento: Caótico Malvado

Puntos de Fortuna: 0

Clima/Terreno: Cualquiera no ártico / Cualquiera no ártico

Probabilidad: Poco común

Organización: *Patrulla* (1d6+3)/ *clan* (ver apartado de COMPORTAMIENTO)/ *patrulla de guerra* (5d4+5 con monturas huargos)/ *tribu* (ver apartado de COMPORTAMIENTO)

Ciclo de actividad: Cualquiera/nocturno en la superficie

Dieta: Carnívoro

PX: 15

Alias: Goblins

Disponibilidad recomendada: PJ, PNJ, criatura.

* Sumar la iniciativa del arma si se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

DESCRIPCIÓN

Los trasgos son pequeñas criaturas viciosas y con tendencias malvadas. Poseen enormes cabezas bulbosas de rostro plano y frente inclinada hacia atrás, nariz ancha, orejas puntiagudas y amplias bocas con numerosos dientes pequeños y afilados. Sus ojos son pequeños, opacos y de color gris claro o gris oscuro. Las miradas de los trasgos son gélidas y desapasionadas.

Caminan erguidos como cualquier otro humanoide, pero sus brazos son largos y delgados, colgando casi hasta las rodillas. Son criaturas en general delgadas y fibrosas, aunque no es raro ver a los trasgos que viven en las ciudades como el exceso de comida y la falta de ejercicio los transforma en seres obesos y descuidados. Un trasgo estándar mide alrededor de 1'10 metros y pesa cerca de 55 kilos.

Su piel va desde tonalidades cercanas al verde pastel, similar al de la podredumbre del agua estancada de los pantanos, a un verde grisáceo y oscuro, parecido al que se produce en la oscuridad de la maleza. Este color les sirve para ocultarse en sus entornos nativos y pasar desapercibidos en casos de extremo peligro. Todos los miembros de un mismo clan suelen tener el mismo color de piel.

Las ropas que llevan son oscuras, de cuero y de colores apagados, grisáceos y sólidos. La suciedad es constante, y aunque no es algo generalizado, no se suelen sentir incómodos por la presencia de piojos, pulgas o liendres.

Su lengua es chillona, y más aguda que la de los humanos. Tienen un lenguaje propio que comparte algunas palabras y expresiones con la lengua de los orcos, pero la creencia general es que eso se debe al sometimiento que han sufrido durante años por parte de estas criaturas, más que porque compartan orígenes culturales similares.

Viven hasta los 50 años, más o menos. No necesitan comer demasiado, pero asesinarán y torturarán hasta la muerte a otras criaturas vivas por el simple placer de hacerlo. Comen cualquier tipo de criaturas, desde ratas y serpientes hasta humanos y otras especies humanoides. En época de vacas flacas son capaces de comer carroña. En época de vacas muy flacas, son capaces de realizar trabajos que les permitan la supervivencia.

COMBATE

Los trasgos solo atacarán si están confiados o creen que la victoria será fácil de conseguir. En los combates se apoyan en su superioridad numérica y en la eficacia de sus trampas, que si bien suelen ser algo burdas, no por ello son menos eficientes.

Son una raza cobarde por naturaleza, que evita la pelea cara a cara y creen que el honor en el combate es algo sobrevalorado. El concepto de lucha limpia no tiene sentido en su sociedad, y utilizan todo aquello que les proporcione alguna ventaja, como las emboscadas, las trampas y trucos sucios y cualquier otra acción, sin importar lo rastrera que sea, que les asegure la victoria.

Se sienten intimidados por criaturas más grandes y fuertes y tienden a huir de la batalla si se vuelve contra ellos. Con una supervisión correcta, sin embargo, son capaces de realizar complejas estrategias, en cuyo caso su superioridad numérica suele ser una ventaja mortal. Su cobardía puede, a veces, jugar a su favor en batalla. Si un hábil general les deja claro que no tienen huida posible, se convertirán en feroces y firmes guerreros.

Odian la luz brillante, y peleando bajo una luz intensa combatirán con un penalizador de -1 a sus tiradas de ataque. Los días despejados evitan los campos abiertos y las zonas de mucha claridad. Sin embargo, bajo tierra se sienten muy a gusto. Tienen infravisión, que les permite ver hasta 20 metros en la oscuridad.

Son capaces de utilizar cualquier tipo de arma, aunque prefieren aquellas con las que les sea fácil entrenarse, como mazas, lanzas, hachas y garrotes. En ocasiones utilizan arcos, y muchos llevan una espada corta por si pierden el arma principal. Las armaduras son generalmente de cuero o cuero tachonado, y los líderes de tribu o de clan pueden llevar cotas de malla o incluso coraza. Si llevan escudos, estos serán de tamaño mediano y siempre de madera.

Las patrullas se componen de 1d6+3 trasgos. Estas patrullas realizan incursiones en busca de zonas que esquilmar posteriormente con patrullas de guerra, atacan a viajeros solitarios emboscándoles en los caminos o buscan nuevas localizaciones como destino para la tribu o el clan al que pertenezcan. Las patrullas trasgo no tienen ningún líder definido, y las peleas internas y bajas son constantes. Una patrulla trasgo que pase más de tres noches fuera de la guarida del clan o de la tribu es probable que pierda a uno o dos de sus miembros, sin haber tenido encontronazos con otros seres. "Sufrieron accidentes" dirán el resto de la patrulla al regresar.

Las patrullas de guerra trasgo son formaciones que se crean con el objetivo de realizar una incursión, una persecución o un ataque concreto. Actúan rápidamente, con fiereza, y no dejan a nadie con vida. No pasan más de una noche fuera de la guarida del clan o de la tribu. Las patrullas de guerra se componen de 5d4+5 trasgos, montados todos en huargos, y aunque al igual que las patrullas normales, tampoco llevan un líder, al ser sus ataques tan directos y con objetivos tan claros nunca llegan a producirse peleas internas. Cuando un trasgo pelea subido a un huargo, tiene un bonificador de +2 a la tirada de ataque, y de +1 a la CA. Todos los trasgos montados en huargos tienen 2 rangos en Montar (huargo)

Conocimiento de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del combate:

Fácil (10): Los trasgos son cobardes por naturaleza. Atacarán utilizando trampas o trucos sucios.

Normal (15): Son sádicos y aquellos que no mueren bajo sus armas en las incursiones pasan a ser sus esclavos.

Difícil (20): Las patrullas trasgo no tienen líder, y es posible engañarles para que se acaben peleando entre ellos.

Pifia: Un trasgo en el bosque es fácil de localizar, ya que no saben moverse sin destacar entre la maleza.

COMPORTAMIENTO

Los trasgos prefieren las zonas montañosas, accidentadas, forestales y terrenos bastos para sus guaridas. Les da igual que la base de la guarida sea una húmeda caverna o una tétrica ruina, no tardarán en acomodarla a su estilo de vida. Buscan lugares que sean fáciles de ocultar a otras razas, aunque pueden vivir en casi cualquier sitio.

Los clanes se establecen cerca de zonas civilizadas, que les permiten realizar incursiones en busca de comida, ganado, herramientas, armas y otros suministros. Una vez un clan ha esquilado una zona, simplemente recogen todo y se desplazan a una nueva zona que devastar. Las tribus son clanes que, debido a una especial riqueza en la zona o a una localización privilegiada, se han establecido de forma más permanente, excavando en las laderas de las montañas, en los barrancos, o en cualquier sitio que permita hacer crecer sus guaridas.

Los trasgos son prodigiosos excavadores, y sus guaridas son auténticos laberintos. Pueden alcanzar tamaños monstruosos en pocos años, siempre descendiendo hacia las profundidades y con enmarañadas estructuras que parecen haber sido realizadas por la mente de un loco. Los trasgos, aunque no lo pueda parecer, son mineros muy decentes, y aunque sus construcciones sean inusuales, son sólidas y duraderas. Sin embargo, esto no significa que sean seguras. Una vez finalizan un área nueva para la guarida, la infestan de trampas para los incautos que deseen meter las narices donde no les llaman. No es raro que una tribu de trasgos se repliegue y observe satisfecha como un grupo de enemigos cae bajo la acción de unas trampas bien colocadas.

Los pocos clanes que viven en la superficie y no construyen u ocupan guaridas subterráneas perviven en ruinas abandonadas, se trasladan de una zona a otra sin permanecer mucho tiempo en el mismo sitio. Solo se desplazan en busca de un nuevo lugar que habitar de noche o los días nubosos más oscuros, y siempre lo hacen siguiendo la misma rutina. Cuando un clan comienza a darse cuenta de que es necesario cambiar de guarida, enviará un grupo de exploradores en busca de una nueva guarida definitiva, o de un lugar al que trasladarse que les sirva para evitar las horas y días más brillantes y poder ampliar la búsqueda.

Dentro de sus guaridas, la zona habitable es siempre una gran sala común, o un grupo de varias estancias grandes donde se utilizan de forma comunal. Desconocen el concepto de privacidad, y los únicos que poseen cuartos separados y algo más privados son los líderes y chamanes. En el caso de los chamanes, la necesidad de mantenerse en ciertos momentos lejos del bullicio del resto de los trasgos les impele a tener espacios

separados. En el caso de los líderes de la tribu, más que una necesidad es un instinto de supervivencia. En cualquier momento pueden ser atacados debido a su condición de líder. Como dice el refrán trasgo "Cuando el jefe muere... ¡todos ascendemos!".

Cualquier posesión pertenece al líder de la tribu o del clan. Todas aquellas posesiones que tenga un trasgo viajarán con él, vaya a donde vaya. Todo aquello que no lleven encima lo considera perdido. Y aunque construyen sus propias ropas y objetos de cuero, el resto de las posesiones que porten serán robadas, bien de otros trasgos o de incursiones realizadas.

Las guaridas trasgos tienen todas un olor penetrante y muy desagradable, fácilmente reconocible por aquellos que ya lo han oído anteriormente. Las zonas donde habitan son estancias comunales que sirven a la vez de dormitorio común, comedor, cuarto de baño o habitación para cualquier otra actividad que puedan realizar. Esta actitud suele repeler a otras especies. Ignoran cualquier tipo de higiene, debido a lo cual son resistentes a la mayor parte de las enfermedades infecciosas que se producen debido a la acumulación de basura y desechos.

A causa de su gran número, esta especie es considerada como una plaga cuando sus desplazamientos les acercan peligrosamente a zonas urbanas, y en gran número son difíciles de erradicar. Los trasgos tienen definida exactamente su jerarquía. Cada trasgo sabe exactamente quien está por debajo de él y quien por encima. Esta jerarquía no es fija, y las continuas peleas internas varían constantemente el orden.

Las comunidades trasgos se organizan en clanes. Cada clan se compone de 1d10x10 adultos combatientes machos y la misma cantidad en hembras, de las cuales solo el 40% serán combatientes. El 60% restante de hembras se dedican únicamente a la procreación. Habrá tantas crías como la suma de machos y hembras. Por cada 20 adultos habrá un cabecilla (guerrero nivel 1-3, CA 16 y hacha de batalla) y el clan tendrá un líder (guerrero nivel 4-6, CA 17 y dos armas). Todos los miembros de un clan comparten el mismo color de piel. En caso de cruzarse un macho de un clan con una hembra de otro clan, será el color de piel del macho el que predomine en las crías de ambos. Cuando un clan es obligado a abandonar la guarida de una tribu, se han de marchar todos los miembros del clan, y aquellos que se queden serán convertidos en esclavos.

Las tribus son agrupaciones de clanes que han acabado formando una única horda trasgo, bajo las órdenes de un líder que decide sobre todos ellos. No suele ser común la formación de estas comunidades, pero cuando se produce son temidas por el resto de las especies que se encuentran cerca. Las tribus trasgo suelen superar los 400 individuos, llegando en ocasiones a tener más de 2000 trasgos.

Una tribu trasgo típica suele estar formada por 4d10x10 adultos machos combatientes, y la misma cantidad de hembras adultas. De todas las hembras adultas, solo el 40% son combatientes y el 60% restante se dedican únicamente a la procreación. Habrá tantas crías como la suma de machos y hembras. Por cada 20 adultos, habrá un cabecilla (guerrero nivel 1-3, CA 16 y hacha de batalla) y por cada 200 adultos habrá 1d2 jefes de clan (guerreros de nivel 4-5, CA 17 y dos armas). El jefe de todos ellos será considerado como el rey tribal (guerrero nivel 6-8, CA 19 y dos armas, una de ellas mágica +1). Todos los líderes trasgos son generalmente más grandes y fuertes que el resto de la tribu, y en algunos casos también son los más listos.

Si la tribu tiene más de 400 adultos, dicho rey será aconsejado (o controlado) por un shamán (clérigo del mismo nivel que el del rey tribal). El shamán de la tribu se encontrará continuamente rodeado de un número de acólitos (clérigos de nivel 1-4) igual al nivel de clérigo que tenga el shamán. También existen unas posibilidades del 10% de que entre los adultos de la tribu 1d4 de ellos sean trasgos pícaros o asesinos (60%/40%) de nivel 1-6.

Muchas tribus tiene también huargos como monturas, y existe una probabilidad del 30% de que la tribu tenga un huargo por cada 20 combatientes trasgos. En ese caso, en la guarida habrá un número equivalente de huargos hembras y de cachorros igual al de machos y hembras juntos. Hay un 60% de probabilidades de que la guarida esté vigilada por 5d6 lobos terribles, que avisan a los trasgos en caso de peligro cercano, y un 20% por ciento de que hayan 2d6 osobuños.

Los trasgos disfrutan teniendo esclavos que les preparen y sirvan la comida, y que realicen la mayor parte de las labores manuales. Tienen un número de esclavos igual al 1d4x10% de su número total. Cuando los esclavos no se encuentran vigilados realizando las tareas que les han ordenado, se encontrarán sujetos unos a otros por una única y gruesa cadena. No son liberados de esta cadena ni para dormir ni para realizar cualquier otra actividad que no sea la propia de esclavo. Estos esclavos serán viajeros que han sido capturados en el camino o mientras recorrían los bosques, o supervivientes de alguna incursión y a los que se les ha despojado de todas sus posesiones, incluyendo las ropas que llevasen en el momento de ser capturados. Las vejaciones de los trasgos a los esclavos son continuas.

A pesar de su tendencia a la violencia, los trasgos también tienen su vena artística, que se muestra en muchas de las canciones comunales que crean para las celebraciones. Algunas de estas canciones siguen un

mismo patrón. Las canciones de clan se realizan sobre una misma base, en la que cada clan introduce variaciones sobre la letra que le identifican entre otros clanes. Las canciones de tribu son la unión de todas las canciones de clan de los clanes que pertenecen a ella. Además de estas canciones, los trasgos tienen muchas otras, generalmente satíricas, e incluso desagradables, pero que reflejan parte de la cultura trasgo.

Por ejemplo, existe un conjunto de cantos llamada "La Ertaniena", que no es sino una colección de canciones épicas-jocosas de gran ritmo. En sus torpes versos, suele celebrarse la astucia y cobardía de sus héroes. Una de estas canciones, conocida como "el arte de la guerra", relata consejos para esconderse durante la batalla. Lo suficientemente bien como para no correr peligro pero lo suficientemente cerca para unirse al bando vencedor en el saqueo de los derrotados.

Conocimiento de *supervivencia en bosques*, *supervivencia en pantanos*, *supervivencia en dungeons* o *supervivencia en junglas* acerca del comportamiento:

Fácil (10): Si hay un trasgo, es porque hay más cerca. Los trasgos nunca se desplazan en solitario.

Normal (15): Son capaces de comer carroña en casos extremos.

Difícil (20): Si los trasgos actúan de forma muy organizada es porque les está guiando una criatura con una inteligencia superior que planifica las estrategias.

Pifia: La supervivencia de la tribu está por encima de todo, así que desconfía de aquellos que parezcan huir dejando al resto indefensos.

TESORO

Aplicaciones médicas: No

Componentes de conjuros: No

Trofeos: No

Tesoro: 3d6 mp

Otra razón: No

En guarida: 1d10x1000 mc (20%), 1d6x1000 mp (30%), 1d6x100 mo (10%), 1d6 gemas (25%), 1d3 objetos ornamentales (20%), 1d2 objetos mágicos (10%), y todo ello en la estancia del líder o del shamán.

IDEAS PARA AVENTURAS

- Los jugadores se encuentran con un cachorro trasgo tembloroso que ha intentado esconderse torpemente de ellos después de intentar robarles algo de comida. Cuando le atrapan se echará a llorar. Si le interrogan afirmará que toda su comunidad ha sido destruida por un dragón/grupo de aventureros/trasgos rivales/cualquier otra cosa que encaje mejor en tu campaña y que el pobrecillo está solo en el mundo. Sin embargo, está mintiendo. En realidad, el trasgo está mintiendo para sobrevivir, ya que se trata de uno de los miembros de una avanzadilla de exploración en busca de un nuevo hogar para su clan.

- Un mendigo trasgo, con pinta de no estar muy en sus cabales, le ofrece a los jugadores comprar un objeto muy valioso por una ínfima parte de su valor. El objeto es auténtico (o muy bien falsificado) y el precio realmente una ganga. Sin embargo, para conseguirlo los personajes deberán seguirle a su guarida, junto al bosque, que es donde lo tiene escondido. Eso sí, el pago deberá de ser por adelantado. ¿Es mentira? ¿El objeto existe? Si es así, ¿está maldito?

- Una tribu trasgo ha visto como su territorio ha sido invadido y se han visto forzados a abandonar su guarida. Son más de 1500 criaturas entre trasgos y huargos, que buscan una nueva zona donde vivir, y esto despierta la preocupación de una ciudad cercana. Una de sus defensas naturales es un acantilado que impide a los incursos llegar por ese lado, y los dirigentes de la ciudad saben que dicho acantilado podría ser un territorio deseable para una tribu de ese tamaño. Y eso significaría la perdición para la ciudad. Así que contratan a los aventureros para que impidan que eso suceda. Incluso están barajando la posibilidad de darles carta blanca ante cualquier decisión, tal y como están las cosas.

- Un trasgo veterano de mil batallas vuelve a su tierra tras haber servido durante años a magos, clérigos malvados y en menesteres similares. Harto de ver a su pueblo oprimido y despreciado, arrinconado en los límites de la civilización por el resto de razas, racistas y esclavistas, se promete unir a las tribus dispersas, cumpliendo sin saberlo la profecía trasga del G'ablib, que sacara a los trasgos de su postración y los conducirá a la auténtica libertad. Para ello usará todo lo aprendido en sus años de mercenario y la habilidad innata de su pueblo para la guerra de guerrillas. Lo primero que consigue es, en un golpe maestro, hacerse con las minas de incienso y tres de los cinco Cristales de Poder, consiguiendo con ello un enorme potencial mágico ofensivo en su lucha.

Trasgo: Humanoide pequeño; DG: 1d8 (5 pg); Inic: +1(*); Vel: 10m; CA: 15 (10 + 1 DES + 2 tamaño +2 Cota de cuero); At: Cuerpo a cuerpo +0 (por arma) (+1 DG -1 FUE) o A distancia +2 (por arma) (+1 DG +1 DES); AE: No; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+1), CON (0), INT(0), SAB(0), CAR(-1); Int: Media; Al: CM;

LOS TRASGOS COMO PERSONAJES

Para utilizar los trastos como personajes, ya sean jugadores o no jugadores, consultar el texto del manual básico de Trastos y Mazmorras.

RESUMEN DE ESTADÍSTICAS

Ciempíes grande: Alimaña pequeña; DG: 1d4 (2pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 14m; CA: 15 (10 +1 DES +1 natural +2 tamaño); At: Mordisco -1 (1d4-3) (+1 DG -2 FUE); AE: Veneno; DE: No; Car: FUE(-2), DES(+1), CON (0), INT(-), SAB(0), CAR(-4); Int: No; Al: NN; PF: 0; PX: 35

Esqueleto: Muerto viviente mediano; DG: 1d12 (6pg); Inic: +0 (*); Vel: 6m; CA: 13 (10 +3 natural); At: CaC +1 (por arma) (1d6) (+1 DG) o +1 (garras) (1d4 (+1 DG +1 x esqueleto)); AE: No; DE: Según tipo de arma o efecto de conjuro; Car: FUE(0), DES(0), CON (-), INT(-), SAB(0), CAR(0); Int: No; Al: NN; PF: 0; PX: 65

Estirge: Bestia mágica pequeña; DG: 2d4 (5pg); Inic: +4 (*+1); Vel: 4m, 18 m (vol); CA: 16 (10 +4 DES +2 Tamaño); At: Toque -1 (1d4) (+2 DG - 3 FUE); AE: Drenaje de sangre; DE: No; Car: FUE(-3), DES(+4), CON (0), INT(-4), SAB(0), CAR(-2); Int: Animal; Al: NN; PF: 0; PX: 100

Kobold: Humanoide pequeño; DG: 1d6 (3pg); Inic.: +1 (*); Vel: 8m; CA: 14 (10 + 1 DES + 1 natural +2 tamaño); At.: Cuerpo a cuerpo +0 (por arma) (+1 DG -1 FUE) o A distancia +2 (por arma) (+1 DG +1 DES); AE: No; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+1), CON (0), INT(+1), SAB(0), CAR(-1); Int: Media; Al: LM; PF: 0; PX: 15

Kobold líder: Humanoide pequeño; DG: 1d10 (10pg); Inic: +1 (*); Vel: 12m; CA: 15 (10 + 1 DES + 1 natural +2 tamaño +1 ropa acolchada); At: Cuerpo a cuerpo +1 (espada larga) (1d8) (+1 DG +1 guerrero(n1) -1 FUE) o A distancia +3 (por arma) (+1 DG +1 DES +1 guerrero(n1)); AE: No; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+1), CON (0), INT(+1), SAB(0), CAR(-1); Int: Media; Al: LM; PF: 1; PX: 30
Pericias: Analizar contrincante (+1), Enemigo predilecto (gnomos) (+1), Escondarse (+2), Mando (0), Sentidos (+1), Tortura (+2), Tregar (+2)

Meazel: Humanoide mediano; DG: 4d8 (18 pg); Inic: +2 (*+1); Vel: 12m; CA: 12 (10 +2 DES); At: Cuerpo a cuerpo (x2) +3 (1d4/1d4) (+4 DG -1 FUE); AE: Estrangulación; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+2), CON (0), INT(-2), SAB(-1), CAR(-1); Int: Baja (5-7); Al: CM; PF: 0; PX: 120

Oso negro: Animal mediano; DG: 3d8 (19pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 14m; CA: 13 (10 +1 DES +2 natural); At: Garras (x2) +6 (1d4+3/1d4+3) (+3 DG +3 FUE) o Mordisco +3 (1d6) (+3 DG); AE: Abrazo; DE: No; Car: FUE(+3), DES(+1), CON (+2), INT(-4), SAB(0), CAR(-2); Int: Semiinteligente; Al: NN; PF: 0; PX: 175

Osquíp: Bestia pequeña; DG: 3d10 (17pg); Inic: +2 (*+1); Vel: 10m, 2m (exc); CA: 15 (10 +2 DES +2 tamaño +1 natural); At: Mordisco +2 (1d8) (+3 DG -1 FUE); AE: No; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+2), CON (0), INT(-4), SAB(-1), CAR(-2); Int: Animal; Al: NN; PF: 0; PX: 80

Rata: Animal diminuto; DG: 1d2 (1 pg); Inic: +1; Vel: 16m, 6m (tre), 6m (nad); CA: 15 (10 +1 DES +4 Tamaño); At: Mordisco -3 (1) (+1 DG -4 FUE); AE: Enfermedad; DE: No; Car: FUE(-4), DES(+1), CON (0), INT(-4), SAB(0), CAR(-4); Int: Animal; Al: NN; PF: 0; PX: 5

Trasgo: Humanoide pequeño; DG: 1d8 (5 pg); Inic: +1(*); Vel: 10m; CA: 15 (10 + 1 DES + 2 tamaño +2 Cota de cuero); At: Cuerpo a cuerpo +0 (por arma) (+1 DG -1 FUE) o A distancia +2 (por arma) (+1 DG +1 DES); AE: No; DE: No; Car: FUE(-1), DES(+1), CON (0), INT(0), SAB(0), CAR(-1); Int: Media; Al: CM; PF: 0; PX: 15

ESTADÍSTICAS PROVISIONALES

Abolez: Aberracion gigante; DG: 7d12 (73pg); Inic: 0 (*+1); Vel: 4m, 18m(nad); CA: 15 (10 +7 natural -2 tamaño); At: Tentáculo (x6) +13 (1d6+7) (+7 DG +6 FUE); AE: Esclavizar, Contacto de limo, Nube mucosa; DE: Limo; Car: FUE(+6), DES(0), CON (+4), INT(+2), SAB(+3), CAR(+3); Int: Alta; Al: LM; PF: 0; PX: 2000

Ankheg: Bestia mágica grande; DG: 3d12 (28pg); Inic: 0 (*+1); Vel: 12m, 8m(exc); CA: 18 (10 +10 natural -2 tamaño); At: Mordisco +8 (1d6+5) (+3 DG +5 FUE); AE: Ácido; DE: No; Car: FUE(+5), DES(0), CON (+3), INT(-4), SAB(+1), CAR(-2); Int: Animal; Al: NN; PF: 0; PX: 400

Arrastrador carroñero: Aberración grande; DG: 3d8 (16pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 12m; CA: 17 (10 +2 DES +7 natural - 2 tamaño); At: Mordisco +4 (1d4+1) (+3 DG +1 FUE); AE: Parálisis; DE: No; Car: FUE(+1), DES(+2), CON (+1), INT(-4), SAB(+2), CAR(-2); Int: Animal; Al: N; PF: 0; PX: 270

Behir: Bestia mágica gigante; DG: 9d12 (116pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 16m, 6m(esc); CA: 18 (10 +1 DES +11 natural - 4 tamaño); At: Mordisco +15 (2d4+6) (+9 DG +6 FUE); AE: Estrujamiento, Rastrillar; DE: Inmunidad a la electricidad y al veneno; Car: FUE(+6), DES(+1), CON (+5), INT(-1), SAB(+2), CAR(0); Int: Baja; Al: NM; PF: 0; PX: 10000

Contemplador: Aberración grande; DG: 11d12 (93pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 2m, 8m(vol); CA: 24 (10 +1 DES +15 natural - 2 tamaño); At: Mordisco +11 (2d4) (+11 DG); AE: Ojos con rayos; DE: Rayo antimagia; Car: FUE(0), DES(+1), CON (+3), INT(+3), SAB(+2), CAR(+2); Int: Alta; Al: LM; PF: 0; PX: 14000

Cubo gelatinoso: Cieno grande; DG: 4d12 (26pg); Inic: -4 (*-2); Vel: 6m; CA: 4 (10 -4 DES -2 tamaño); At: Golpe +4 (1d6+1d6 ácido) (+4DG); AE: Parálisis, Engullir, Ácido; DE: Difícil de detectar, Inmunidad a la electricidad, Transparente, DE propias de los Cienos; Car: FUE(0), DES(-4), CON (+7), INT(-), SAB(-4), CAR(-4); Int: No; Al: NN; PF: 0; PX: 975

Dragon rojo viejo: Dragón gargantuesca; DG: 28d12 (93pg); Inic: 0 (*+1); Vel: 16m, 80m(vol); CA: 31 (10 +27 natural - 6 tamaño); At: Garras (x2) +40 (1d10+12) (+28 DG +12 FUE) y Mordisco +40 (3d10+12) (+28 DG +12 FUE) o Barrido de cola +40 (2d6+12) (+28 DG +12 FUE); AE: Aliento, Magia (clérigo de nivel 13), Habilidades mágicas, Presencia Aterradora; DE: Inmunidad a fuego, parálisis y sueño, Reducción al daño, Resistencia a conjuros; Car: FUE(+12), DES(0), CON (+7), INT(+4), SAB(+5), CAR(+4); Int: Muy alta; Al: CM; PF: 0; PX: 18000

Espantajo: Humanoide mediano; DG: 3d8 (16pg); Inic: 0 (*); Vel: 12m; CA: 17 (10 +1 DES +2 de Cota de cuero +3 natural +1 Escudo); At: Cuerpo a cuerpo +5 (por arma) (+3 DG +2 FUE); AE: No; DE: No; Car: FUE(+2), DES(0), CON (+1), INT(0), SAB(0), CAR(0); Int: Media; Al: LM; PF: 0; PX: 120

Hombre lagarto: Humanoide mediano; DG: 2d8 (11pg); Inic: 0 (*); Vel: 12m, 24m(nad); CA: 15 (10 +5 natural); At: Garras (x2) +3 (1d4 + 1) (+2 DG +1 FUE) y mordisco +1 (1d4 + 1) o Maza +3 (1d6 + 2) (+2 DG +1 FUE) y mordisco +1 (1d4 + 1) o Jabalina +2 (1d6); AE: No; DE: No; Car: FUE(+1), DES(0), CON (+1), INT(-2), SAB(0), CAR(0); Int: Baja; Al: NN; PF: 0; PX: 65

Lamia: Bestia mágica grande; DG: 9d12 (58pg); Inic: +2 (*); Vel: 24m; CA: 18 (10 +2 DES +8 natural -2 tamaño); At: Daga +11 (1d4+3) (+9 DG +3 FUE) y garras (x2) +11 (1d4 + 3) (+9 DG +3 FUE); AE: Drenaje de SAB, Conjuros; DE: No; Car: FUE(+3), DES(+2), CON (0), INT(+1), SAB(+2), CAR(0); Int: Media; Al: CM; PF: 0; PX: 3000

Lich: Muerto viviente mediano; DG: 11d12 (71pg); Inic: +2 (*); Vel: 12m; CA: 23 (10 +4 DES +4 natural +1 anillo de protección +4 brazaletes de armadura); At: CaC +1 (por arma) (1d6) (+1 DG) o +1 (garras) (1d4 (+1 DG +1 x esqueleto)); AE: Toque dañino, Aura de miedo, Toque paralizante, Magia; DE: Inmunidad al frío, a la electricidad y a los conjuros de transformación. Inmunidad a los conjuros que afectan a la mente; Car: FUE(0), DES(+2), CON (-), INT(+4), SAB(+1), CAR(+1); Int: Muy alta; Al: NM; PF: 0; PX: 7000

Liquen amarillo: Cieno grande; DG: 6x12 (69pg); Inic: -4 (*+1); Vel: 4m; CA: 4 (10 +4 DES +2 tamaño); At: Golpe +8 (2d4 + 2) (+6 DG +2 FUE); AE: Envolver; DE: No; Car: FUE(+2), DES(-4), CON (+5), INT(-), SAB(-4), CAR(-4); Int: No; Al: NN; PF: 0; PX: 420

Micónidos: Planta pequeña; DG: 1d8 (6pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 8m; CA: 13 (10 +1 DES +2 tamaño); At: Golpe (x2) +2 (1d4) (+1 DG +1 FUE); AE: No; DE: No; Car: FUE(0), DES(+1), CON (0), INT(0), SAB(+1), CAR(+1); Int: Media; Al: LN; PF: 0; PX: 120

Orco: Humanoide mediano; DG: 1d8 (6pg); Inic: 0 (*); Vel: 12m; CA: 14 (10 +2 de Cota de cuero + 2 Escudo redondo); At: Cuerpo a cuerpo +2 (por arma) (+1 DG +1 FUE); AE: No; DE: No; Car: FUE(+1), DES(0), CON (+1), INT(-1), SAB(0), CAR(0); Int: Media; Al: LM; PF: 0; PX: 15

Oso pardo: Animal grande; DG: 5d12 (52pg); Inic: +1 (*+1); Vel: 14m; CA: 15 (10 +1 DES -2 tamaño +6 natural); At: Garras (x2) +12 (1d6 + 7) (+1 DG +1 FUE) y mordisco +12 (1d8 + 7); AE: Abrazo; DE: No; Car: FUE(+7), DES(+1), CON (+4), INT(-4), SAB(0), CAR(-2); Int: Muy baja; Al: NN; PF: 0; PX: 420

CONTROL DE CAMBIOS

Esta sección está pensada para reflejar los cambios que se han ido produciendo en el texto, y así facilitar a aquellos seguidores de Trasgotaur el actualizar las partidas creadas y escritas con las estadísticas de los monstruos aquí desarrollados. No es necesario para nada imprimir o controlar este apartado si tu intención es utilizar dichos monstruos en el momento.

0.9.3

- Añadidas en el apartado de Estadísticas Provisionales los datos de: Ankheg, Hombre lagarto, Lamia, Lich y Liquen Amarillo

0.9.2

- Añadidas en el apartado de Estadísticas Provisionales los datos de: Arrastrador carroñero, Behir, Contemplador, Dragon rojo viejo y Espantajo.
- Modificada la iniciativa del ciempiés grande y de la rata.
- Añadida la disponibilidad recomendada del osquip

0.9.1

- Incluido el apartado de Estadísticas Provisionales.
- Añadidas en el apartado de Estadísticas Provisionales los datos de: Abolez, Cubo gelatinoso, Micónidos, Orco, Oso pardo.
- Modificadas las ideas de aventuras del osquip.
- Modificados los dados de golpe y los pg base del oso mediano
- Inclusión de los px en el bloque de estadísticas resumidas.
- Cambio de las px de rata de 10px a 5px.
- Añadidas las estadísticas del kobold líder.
- Modificado el alineamiento del trasgo a CM.
- Modificada la CA del kobold por tamaño.
- Ampliado el alias del ciempiés grande.
- Corrección de errores de texto.

0.9

- Escritura del osquip.
- Modificada la iniciativa por arma del trasgo.
- Modificado el tamaño de la rata
- Modificada la CA de la rata y del trasgo
- Modificada la estructura del documento.
- Nueva idea de aventura para el trasgo.
- Solución de algunos errores menores en el texto.

0.8

- Escritura del trasgo.
- Modificado el tipo de monstruo del ciempiés grande.
- Modificado el nombre del ciempiés gigante a ciempiés grande.
- Modificadas la descripción y "Tesoro: Otra razón" del ciempiés grande.
- Modificadas la velocidad y la estadística de ataque del esqueleto.
- Modificadas la estadística de ataque y los puntos de vida base del oso negro.
- Solución de algunos errores menores en el texto.

0.7

- Escritura del meazel.
- Modificado el diseño del apartado Organización.
- Modificados los alias de los kobolds.
- Modificado el texto de los kobolds para hacerlo más estándar (el idioma).
- Modificado los puntos de vida base de la estirge.

0.6

- Escritura del ciempiés gigante.
- Modificada la velocidad del oso negro, de la rata y del kobold.

0.5

- Escritura del oso negro.
- Creación del bloque de Resumen de Estadísticas.

- Creación del bloque de Control de Cambios.
- Corrección de erratas.

0.4.1

- Rediseño del documento.
- Escritura de la pericia Vuelo.
- Nuevas ideas de aventura para el esqueleto.

0.4

- Escritura del kobold.

0.3

- Escritura del esqueleto.

0.2

- Escritura de la rata.
- Nuevas ideas de aventura para la estirge.

Criaturas aparecidas en versiones anteriores:
estirge