DSUS-SB-01

0,00 $

MONSTER MASH

UN SUPLEMENTO PARA DUNGEONSLAYERS

~ VOLUMEN UNO ~

POR TIM HARTIN

DUNGEONSLAYERS

UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

MONSTER MASH
UN
SUPLEMENTO PARA DUNGEONSLAYERS
~ VOLUMEN UNO ~
POR TIM HARTIN

TRADUCIDO AL CASTELLANO POR SERGIO "TERRAX" DE LA CRUZ
MAQUETADO POR SANTIAGO "RECKILA" VILAR

¡MÁS MONSTRUOS!

Bienvenidos a Monster Mash

En un juego de fantasía la mitad de la diversión son los muchos monstruos que pueden encontrarse los personajes jugadores. Los monstruos pueden basarse en criaturas de la mitología, o versiones monstruosas de criaturas reales, o salir directamente de la imaginación del Director de Juego.

Para hacer más fácil la tarea del Director de Juego, este volumen contiene 40+ monstruos para su uso en una campaña de Dungeonslayers. Obviamente este volumen no puede cubrir la amplia gama de potenciales monstruos con base fantástica pero es un comienzo.

Quisiera dar las gracias a Christian Kennig por su ayuda para perfeccionar las estadísticas de los monstruos de Dungeonslayers. Sin esa ayuda, este PDF nunca habría sido posible.

También quisiera dar las gracias a todos aquellos que estuvieron involucrados en la creación de Dungeonslayers en sus primeras etapas. Es un juego maravilloso que hace que la imaginación vuele.

Coge unos lápices, papel y dados, y prepárate para enfrentarte a las oscuras catacumbas y combatir a los monstruos que aquí acechan.

Tim Hartin

CONTENIDO

BANSHEE....2
BUGBEAR....2
CALAMAR COLOSAL....2
CENTAURO....2
CÍCLOPE....2
ESTRANGULADOR PÉTREO....2
ETTIN....2
HOBGOBLIN....2
HOMBRE LAGARTO....2
HOMBRE LAGARTO SALVAJE....2
HONGO GRITÓN....2
LECHÚCIDO....2
LEÓN DE FUEGO....3
MASA OGRE (GRANDE)....3
MASA OGRE (NORMAL)....3
MASA OGRE (PEQUEÑA)....3
MEDUSA....3
MINOTAURO....3
MURCIÉLAGOS VAMPIRO....3
PANTERA FASE....3
PERRO DEMONIO....3
PIROHIDRA....4
SABUESO INFERNAL....4
SALAMANDRA....4
SAPO GIGANTE....4
SAPO GIGANTE (VENENOSO)....4
SERPIENTE CORNUDA....4
SERPIENTE JABALINA....4
TERROR ENGARFIADO....4
TIBURÓN....5
TIBURÓN (GIGANTE)....5

LICÁNTROPOS PNJS

HOMBRE LOBO (F. DE LOBO)....6
HOMBRE LOBO (H. LOBO)....6
HOMBRE LOBO (HUMANO)....6
HOMBRE OSO (FORMA DE OSO)....6
HOMBRE OSO (HOMBRE OSO)....6
HOMBRE OSO (HUMANO)....6
HOMBRE RATA (F. DE RATA)....6
HOMBRE RATA (H. RATA)....6
HOMBRE RATA (HUMANO)....6
HOMBRE TIGRE (F. DE TIGRE)....7
HOMBRE TIGRE (H. TIGRE)....7
HOMBRE TIGRE (HUMANO)....7

BANSHEE

Físico 6	Agilidad 8	Mente 8
Fuerza 1	Reflejos 2	Razón 1
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 3

Ataque Melé: 13 (7 + 6 Toque Escalofriante)

Esquivar: 10

Hechizo Dirigido: 15 (10 + 5 Lamento de Banshee)

Defensa: 8 (Incorpórea)

Puntos Golpe: 18 **PE: 112**

Lamento de Banshee: El lamento funesto de una banshee es suficente para aterrorizar a sus oyentes hasta la muerte (+5 ataque de lamento de banshee); **Vuela**; **Inmunidad Mental** (contra hechizos que afectan a la mente como Dormir); Incorpórea: Sólo daño mágico

BUGBEAR

Físico 10	Agilidad 10	Mente 4
Fuerza 3	Reflejos 3	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0

Ataque Melé: 14 (13 + 1 Mayal, Defensa Enemiga -1)

Esquivar: 11 (13 - 2 Tamaño)

Defensa: 14 (12 + 2 Piel como el cuero)

Puntos Golpe: 44 **PE: 103**

Sentidos Agudos Bugbear Buena vista y una nariz aguda para los olores da a los bugbear +4 Percepción.

CALAMAR COLOSAL

Físico 14	Agilidad 12	Mente 0
Fuerza 4	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 3	Destreza 3	Aura 0

Ataque Melé: 21 (18 + 3 Tentáculos)

Esquivar: 11 (15 - 4 Tamaño)

Defensa: 17

Puntos Golpe: 108 **PE: 150**

CENTAURO

Físico 8	Agilidad 12	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 4	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 1

Ataque Melé: 11 (10 + 1 Hacha)

Ataque Distancia: 16 (14 + 2 Arco Largo)

Esquivar: 14 (16 - 2 Tamaño)

Defensa: 10

Puntos Golpe: 30 **PE:82**

Cuerpo Equino: Pueden galopar a una tasa de +2m. por asalto (Velocidad: 9). Una coz se considera un Ataque Melé +4.

CÍCLOPE

Físico 12	Agilidad 6	Mente 2
Fuerza 3	Reflejos 2	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 0

Ataque Melé: 17 (15 + 2 Gran Maza)

Ataque Distancia: 10 (7 + 3 Peñascos)

Esquivar: 4 (8 - 4 Tamaño)

Defensa: 15

Puntos Golpe: 100 **PE:135**

ESTRANGULADOR PÉTREO

Físico 10	Agilidad 6	Mente 4
Fuerza 3	Reflejos 2	Razón 1
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 1

Ataque Melé: 15 (13 + 2 tentáculo de piedra)

Esquivar: 6 (8 - 2 Tamaño)

Defensa: 14 (12 + 2 Piel dura)

Puntos Golpe: 44 **PE: 98**

Limo Debilitante: El limo en el tentáculo de un estrangulador pétreo causa debilidad (-4 FIS durante 1 asalto por cada 5 puntos de daño);

ETTIN

Físico 12	Agilidad 6	Mente 2
Fuerza 4	Reflejos 2	Razón 1
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 0

AtaqueMelé: 19 (16 +2 Dos Cabezas +1 maza)

Esquivar: 6 (8 - 2 Tamaño)

Defensa: 15 (14 + 1 Piel como el cuero)

Puntos Golpe: 48 **PE: 92**

Dos Cabezas: Una cabeza siempre está alerta – difícil de sorprender (+2 Percepción); las dos cabezas permiten al ettin usar su cuerpo con **mayor intensidad (+2 Ataque Melé).**

HOBGOBLIN

Físico 8	Agilidad 6	Mente 4
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 13 (10 + 3 Glaive, -2 Iniciativa)

Esquivar: 7 (9 -2 Armadura de Malla)

Defensa: 12 (10 + 2 Armadura de Malla)

Puntos Golpe: 20 **PE: 52**

HOMBRE LAGARTO

Físico 8	Agilidad 6	Mente 4
Fuerza 2	Reflejos 2	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 0

Ataque Melé: 11 (10 + 1 Lanza)

Ataque Distancia: 8 (7 + 1 Lanza)

Esquivar: 8

Defensa: 12 (10 + 2 Escamas)

Puntos Golpe: 20 **PE: 61**

Anfibio: Puede actuar de igual modo tanto bajo el agua como por encima de ella. Puede aguantar el aliento durante 20 asaltos.

HOMBRE LAGARTO SALVAJE

Físico 10	Agilidad 8	Mente 2
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 0

Ataque Melé: 14 (12 + 2 Garras)

Esquivar: 9 (11 - 2 Tamaño)

Defensa: 15 (13 + 2 Escamas)

Puntos Golpe: 46 **PE: 90**

Anfibio: Puede actuar de igual modo tanto bajo el agua como por encima de ella. Puede aguantar el aliento durante 20 asaltos.

HONGO GRITÓN

Físico 8	Agilidad 0	Mente 8
Fuerza 2	Reflejos 0	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 0	Aura 4

Defensa: 10

Puntos Golpe: 10 **PE: 50**

Grito Estridente: El hongo puede emitir un agudo chillido que alerta a todos dentro de la distancia del sonido. La luz a 3m hace que el hongo grite: El movimiento a 1m también hace que el hongo gritón chille; el grito inflinge 1 punto de daño (sin Defensa) por asalto en a= pg/m; **Pequeño**: -2 a golpear.

LECHÚCIDO

Físico 12	Agilidad 4	Mente 2
Fuerza 3	Reflejos 2	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 17 (15 + 2 Garras Afiladas)

Esquivar: 4 (6 -2 Tamaño)

Defensa: 16 (15 + 1 Piel Dura)

Puntos Golpe: 50 **PE: 80**

LEÓN DE FUEGO

Físico 10	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza3	Reflejos 2	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0

Ataque Melé: 18 (13 + 5 Mordisco ardiente)

Ataque Distancia: 18 (10 + 8 Aliento de Fuego)

Esquivar: 10

Defensa: 12 (Cuerpo de fuego)

Puntos Golpe: 22 **PE: 132**

Aliento de Fuego: Puede usarse cada d20 asaltos; Alcance DEx10m; forma de cono; sólo Defensa mágica; **Cuerpo de Fuego:** Sólo puede ser dañado con armas mágicas o hechizos.

MASA OCRE (GRANDE)

Físico 10	Agilidad 10	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 3	Destreza 2	Aura 0

Ataque Melé: 18 (12 + 6 6m Tentáculo corrosivo)

Esquivar: 11 (13 - 2 Tamaño)

Defensa: 15 (13 + 2 Naturaleza amorfa)

Puntos Golpe: 46 **PE: 134**

Ameba Gigante: La naturaleza amorfa de una masa ocre le permite fluir a través de espacios diminutos. También pueden escalar muros y techos con facilidad; **Período Reproductivo:** Tras un Éxito Crítico en combate, la masa ocre se ceba con su ataque y activa su período reproductivo que causa que se divida en dos masas ocres de iguales estadísticas.

MASA OCRE (NORMAL)

Físico 8	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 0

Ataque Melé: 16 (10 + 6 4m Tentáculo corrosivo)

Esquivar: 11

Defensa: 12 (10 + 2 Naturaleza amorfa)

Puntos Golpe: 20 **PE: 102**

Ameba Gigante: La naturaleza amorfa de una masa ocre le permite fluir a través de espacios diminutos. También pueden escalar muros y techos con facilidad; **Período Reproductivo:** Tras un Éxito Crítico en combate, la masa ocre se ceba con su ataque y activa su período reproductivo que causa que se divida en dos masas ocres de iguales estadísticas.

MASA OCRE (PEQUEÑA)

Físico 8	Agilidad 6	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 2	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 0

Ataque Melé: 16 (10 + 6 2m Tentáculo corrosivo)

Esquivar: 8 (10 - 2 Tamaño)

Defensa: 12 (10 + 2 Naturaleza amorfa)

Puntos Golpe: 10 **PE: 89**

Ameba Gigante: La naturaleza amorfa de una masa ocre le permite fluir a través de espacios diminutos. También pueden escalar muros y techos con facilidad; **Período Reproductivo:** Tras un Éxito Crítico en combate, la masa ocre se ceba con su ataque y activa su período reproductivo que causa que se divida en dos masas ocres de iguales estadísticas.

MEDUSA

Físico 8	Agilidad 6	Mente 8
Fuerza 1	Reflejos 2	Razón 2
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 2

Ataque Melé: 11 (9 + 2 Serpientes Venenosas por cabellos)

Esquivar: 8

*Hechizo Dirigido:*19 (9 + 10 Mirada Petrificante)

Defensa: 11

Puntos Golpe: 21 **PE: 127**

Mirada Petrificante: Cualquiera que mire a los ojos de la Medusa debe tirar su Razón como Defensa contra la Mirada Petrificante de la Medusa (su acción permanente & gratuita) o se convertirá en piedra. Un éxito significa que los efectos de petrificación se pierden durante un número de asaltos igual al valor de la diferencia; **Serpientes Venenosas por Cabellos:** Si hiere daño venenoso durante d20 asaltos (chequeo valor 11, Defensa permitida).

MINOTAURO

Físico 10	Agilidad 8	Mente 4
Fuerza 3	Reflejos 2	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0

Ataque Melé: 16 (13 + 3 Hacha de Batalla)

Esquivar: 8 (10 -2 Tamaño)

Defensa: 13 (12 + 1 Piel Dura)

Puntos Golpe: 44 **PE: 91**

Rastrear: Los Minotauros tienen unas habilidades de rastreo excelentes y un agudo sentido de la dirección (+4 Percepción).

MURCIÉLAGO VAMPIRO

Físico 4	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 4	Razón 0
Resistencia 0	Destreza 0	Aura 0

Ataque Melé: 9 (6 + 3 mordisco chupasangre)

Esquivar: 16 (12 + 4 Tamaño)

Defensa: 4

Puntos Golpe: 4 **PE: 25**

Mordisco Vampírico: Una vez que un murciélago vampiro ha mordido a alguien permanece adherido y alimentándose hasta que la víctima realiza una acción para quitárselo. Una vez mordido, el personaje pierde 1 pg y 1 al valor de Ataque Melé por asalto. Una vez que el murciélago vampiro se desprende, el Ataque Melé vuelve a su valor completo.

PANTERA FASE

Físico 8	Agilidad 10	Mente 2
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 1

Ataque Melé: 14 (10 + 4 Tentáculos con púas)

Esquivar: 13

Defensa: 16 (10 + 6 aspecto cambiante)

Puntos Golpe: 20 **PE:66**

Cambio dimensional: Las Panteras Fase siempre parecen estar dentro y fuera de la vista (+6 Defensa).

PERRO DEMONIO

Físico 10	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 3	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 0

Ataque Melé: 15 (13 + 2 Mordisco)

Ataque Distancia: 14 (9 + 5 Aliento de Fuego)

Esquivar: 11

Defensa: 13 (12 + 1 Piel dura)

Puntos Golpe: 22 **PE: 107**

Aliento de Fuego: Puede usarse cada d20 asaltos; Alcance DEx10m; forma de cono; sólo defensa mágica.

PIROHIDRA

Físico 12	Agilidad 6	Mente 2
Fuerza 3	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 3	Destreza 0	Aura 1
Ataque Melé: 20 (15 + 5 Mordisco, +2 Iniciativa)		
Ataque Distancia: 12 (6 + 6 Aliento de Fuego)		
Esquivar: 7 (9 - 2 Tamaño)		
Defensa: 15		
Puntos Golpe: 50		**PE:200**

Aliento de fuego: Puede usarse cada d20 asaltos; Alcance DEx10m; forma de cono; sólo Defensa mágica; **Ataques Múltiples:** 6 cabezas (éxitos críticos destruyen una cabeza); Por cada cabeza, la pirohidra gana un Ataque Melé adicional & +1 Iniciativa por 2 cabezas (redondeando hacia abajo).

SAPO GIGANTE

Físico 8	Agilidad 6	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 1	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0
Ataque Melé: 11 (10 + 1 Mordisco)		
Ataque Distancia: 10 (7 + 3 Gran Lengua)		
Esquivar: 9		
Defensa: 11 (10 + 1 piel dura)		
Puntos Golpe: 20		**PE:66**

Lengua Apresante: +3 a golpear. Tira Ataque Distancia contra la fuerza de la victima para ver si el objetivo tiene un brazo atrapado por la lengua. Un éxito crítico implica que el objetivo tiene los dos brazos atrapados**; Brinco:** Un sapo gigante puede brincar a una tasa de +2m por asalto (Velocidad: 6).

SERPIENTE CORNUDA

Físico 10	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 3	Reflejos 2	Razón 0
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 0
Ataque Melé: 14 (12 + 2 cuernos de carnero)		
Esquivar: 11		
Defensa: 13		
Puntos Golpe: 23		**PE:72**

Constricción: Si la serpiente cornuda consigue un éxito crítico en combate, enrollará su flexible cuerpo alrededor del objetivo y causará daño de constricción (el personaje pierde 1 punto de golpe y 1 al valor de Ataque Melé por asalto). Una vez que la serpiente cornuda se desprende, el Ataque Melé vuelve a su valor completo.

SABUESO INFERNAL

Físico 8	Agilidad 8	Mente 2
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 1
Ataque Melé: 12 (10 + 2 Mordisco)		
Ataque Distancia: 13 (9 + 4 Aliento de Fuego)		
Esquivar: 11		
Defensa: 13 (10 + 3 Piel Infernal)		
Puntos Golpe: 20		**PE:116**

Aliento de fuego: Puede usarse cada d20 asaltos; Alcance DEx10m; forma de cono; sólo Defensa mágica; **Inmune a Fuego:** Los Sabuesos Infernales son criaturas del Plano Elemental del Fuego. Fuego & calor no pueden dañar a un Sabueso Infernal.

SAPO GIGANTE VENENOSO

Físico 8	Agilidad 6	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 1	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0
Ataque Melé: 13 (10 + 3 Mordisco venenoso)		
Ataque Distancia: 10 (7 + 3 Gran Lengua)		
Esquivar: 9		
Defensa: 11 (10 + 1 piel dura)		
Puntos Golpe: 20		**PE:81**

Lengua Apresante: +3 a golpear. Tira Ataque Distancia contra la fuerza de la victima para ver si el objetivo tiene un brazo atrapado por la lengua. Un éxito crítico implica que el objetivo tiene los dos brazos atrapados**; Brinco:** Un sapo gigante puede brincar a una tasa de +2m por asalto (Velocidad: 6). **Mordisco Venenoso:** Si hiere causa daño venenoso (chequeo valor 13 -1 por asalto, Defensa permitida).

SERPIENTE JABALINA

Físico 8	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 2	Reflejos 4	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 0	Aura 0
Ataque Melé: 13 (10 + 3 Mordisco)		
Esquivar: 12		
Defensa: 11 (10 + 1 Piel Escamosa)		
Puntos Golpe: 20		**PE:78**

Vuela: Velocidad x2**. Sorprender desde arriba:** A las serpientes jabalina les gusta ocultarse en lugares altos sobre el suelo para poder lanzarse contra sus objetivos con sorpresa adicional (Iniciativa +2).

SALAMANDRA

Físico 10	Agilidad 6	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 1	Razón 2
Resistencia 3	Destreza 2	Aura 1
Ataque Melé: 15 (12 + 3 Lanza abrasadora)		
Ataque Distancia: 11 (8 + 3 Lanza abrasadora)		
Esquivar: 7		
Defensa: 17 (13 + 4 Defensa Mágica)		
Puntos Golpe: 23		**PE:86**

Inmune a Fuego: Las salamandras son criaturas del Plano Elemental del Fuego. Fuego & calor no pueden dañar a una Salamandra. **Inmunidad Mental** (contra hechizos que afectan a la mente como Dormir).

TERROR ENGARFIADO

Físico 10	Agilidad 6	Mente 2
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 0
Ataque Melé: 14 (12 + 2 Garfios, Defensa del Enemigo -2)		
Esquivar: 7 (9 - 2 Tamaño)		
Defensa: 15 (13 + 2 Piel como el cuero)		
Puntos Golpe: 46		**PE:98**

Largas Manos como Garfios: Las manos del Terror Engarfiado son extremadamente afiladas & peligrosas (-2 a la Defensa del Enemigo).

TIBURÓN

Físico 10	Agilidad 8	Mente 0
Fuerza 3	Reflejos 2	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0
Ataque Melé:	15 (13 + 2 Mordisco)	
Esquivar:	10	
Defensa:	13 (12 + 1 Piel dura de tiburón)	
Puntos Golpe:	22	PE: 52

MONSTER MASH

Volumen #1

Un Suplemento de

Dungeonslayers

escrito por

Tim Hartin

http://paratime.ca/rpg-games.html

Portada de

Eugene Jaworski

http://neothera.com

Diseño & Producción

Christian Kennig

Traducción al castellano por

Sergio "Terrax" de la Cruz

Maquetación en castellano por

Santiago "Reckila"Vilar

©2009 Creative Commons 3.0 Germany

Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Germany

TIBURÓN GIGANTE

Físico 12	Agilidad 10	Mente 0
Fuerza 4	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0
Ataque Melé:	19 (16 + 3 Mordisco)	
Esquivar:	11 (13 - 2 Tamaño)	
Defensa:	15 (14 + 1 Piel dura de tiburón)	
Puntos Golpe:	48	PE: 105

Engullir: Puede engullir entera criaturas más pequeñas con un éxito crítico.

LICANTRÓPOS PNJ'S

HOMBRE LOBO (LOBO)

Físico 8	Agilidad 10	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 5	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 3
Ataque Melé: 12 (10 + 2 Mordisco)		
Esquivar: 17 (15 + 2 Bono de Alerta)		
Defensa: 11 (10 + 1 Pellejo Peludo de Lobo)		
Puntos Golpe: 23		PE:94

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre lobo tamaño humano, o lobo; debe cambiar a forma de lobo en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Lobo:** Si algún hombre lobo (en su forma de lobo o como hombre lobo) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre lobo.

HOMBRE OSO (OSO)

Físico 12	Agilidad 8	Mente 6
Fuerza 3	Reflejos 3	Razón 0
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 3
Ataque Melé: 17 (15 + 2 Mordisco o Garra)		
Esquivar: 9 (11 - 2 Tamaño)		
Defensa: 16 (15 + 1 Pellejo Peludo)		
Puntos Golpe: 50		PE:122

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre oso tamaño humano, u oso; debe cambiar a forma de oso en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Oso:** Si algún hombre oso (en su forma de oso o como hombre oso) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre oso.

HOMBRE RATA (RATA)

Físico 4	Agilidad 10	Mente 6
Fuerza 0	Reflejos 5	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 0	Aura 3
Ataque Melé: 5 (4 + 1 Mordisco)		
Esquivar: 15 (11 + 2 Tamaño + 2 Veloz)		
Defensa: 6		
Puntos Golpe: 20		PE:85

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre rata tamaño humano, o rata; debe cambiar a forma de rata en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Rata:** Si algún hombre rata (en su forma de rata o como hombre rata) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre rata.

HOMBRE LOBO

Físico 10	Agilidad 8	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 2
Ataque Melé: 14 (12 + 2 Mordisco)		
Esquivar: 17 (15 + 2 Bono de Alerta)		
Defensa: 14 (13 + 1 Pellejo Peludo de Lobo)		
Puntos Golpe: 23		PE:97

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre lobo tamaño humano, o lobo; debe cambiar a forma de lobo en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Lobo:** Si algún hombre lobo (en su forma de lobo o como hombre lobo) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre lobo.

HOMBRE OSO

Físico 10	Agilidad 8	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 3	Razón 1
Resistencia 3	Destreza 1	Aura 2
Ataque Melé: 14 (12 + 2 Mordisco o Garra)		
Esquivar: 11		
Defensa: 14 (13 + 1 Pellejo Peludo)		
Puntos Golpe: 50		PE:119

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre oso tamaño humano, u oso; debe cambiar a forma de oso en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Oso:** Si algún hombre oso (en su forma de oso o como hombre oso) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre oso.

HOMBRE RATA

Físico 6	Agilidad 8	Mente 6
Fuerza 1	Reflejos 3	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 1
Ataque Melé: 8 (7+ 1 Espada corta)		
Esquivar: 11		
Defensa: 8		
Puntos Golpe: 20		PE:81

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre rata tamaño humano, o rata; debe cambiar a forma de rata en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Rata:** Si algún hombre rata (en su forma de rata o como hombre rata) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre rata.

HOMBRE LOBO (HUMANO)

Físico 8	Agilidad 6	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 1	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 1
Ataque Melé: 11 (10 + 1 Puño)		
Esquivar: 7		
Defensa: 10		
Puntos Golpe: 23		PE:74

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre lobo tamaño humano, o lobo; debe cambiar a forma de lobo en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Lobo:** Si algún hombre lobo (en su forma de lobo o como hombre lobo) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre lobo.

HOMBRE OSO (HUMANO)

Físico 8	Agilidad 6	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 1	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 1
Ataque Melé: 12 (10 + 2 Espada Larga)		
Esquivar: 7		
Defensa: 10		
Puntos Golpe: 50		PE:102

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre oso tamaño humano, u oso; debe cambiar a forma de oso en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Oso:** Si algún hombre oso (en su forma de oso o como hombre oso) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre oso.

HOMBRE RATA (HUMANO)

Físico 8	Agilidad 6	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 2	Razón 2
Resistencia 2	Destreza 1	Aura 1
Ataque Melé: 12 (10 + 1 Espada Corta)		
Esquivar: 8		
Defensa: 10		
Puntos Golpe: 20		PE:71

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre rata tamaño humano, o rata; debe cambiar a forma de rata en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Rata:** Si algún hombre rata (en su forma de rata o como hombre rata) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre rata

HOMBRE TIGRE (TIGRE)

Físico 12	Agilidad 10	Mente 6
Fuerza 4	Reflejos 5	Razón 0
Resistencia 2	Destreza 0	Aura 3
Ataque Melé: 18 (16 + 2 Mordisco, -1 del enemigo)		
Esquivar: 13 (15 - 2 Tamaño)		
Defensa: 14		
Puntos Golpe: 48		PE:132

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombre tigre tamaño humano, o tigre; debe cambiar a forma de tigre en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Tigre:** Si algún hombre tigre (en su forma de tigre o como hombre tigre) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre tigre.

HOMBRE TIGRE

Físico 10	Agilidad 10	Mente 6
Fuerza 3	Reflejos 3	Razón 1
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 2
Ataque Melé: 15 (13 + 2 Mordisco)		
Esquivar: 13		
Defensa: 12		
Puntos Golpe: 48		PE:119

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombretigre tamaño humano, o tigre; debe cambiar a forma de tigre en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Tigre:** Si algún hombre tigre (en su forma de tigre o como hombre tigre) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre tigre.

HOMBRE TIGRE (HUMANO)

Físico 8	Agilidad 8	Mente 6
Fuerza 2	Reflejos 1	Razón 3
Resistencia 2	Destreza 2	Aura 0
Ataque Melé: 11 (10 + 1 Puño)		
Esquivar: 9		
Defensa: 10		
Puntos Golpe: 50		PE:101

Licántropo: Puede tomar tres formas – humano, hombretigre tamaño humano, o tigre; debe cambiar a forma de tigre en luna llena; un licántropo escoge los PG totales mejores de todas sus tres formas y los aplica a sus Puntos Golpe a todas las formas. **Infectar Licantropía Hombre Tigre:** Si algún hombre tigre (en su forma de tigre o como hombre tigre) hiere a un oponente con un éxito crítico, la víctima tiene que hacer un chequeo de FIS+RES; fallar implica que el personaje ha sido infectado con la licantropía del hombre tigre.

¿Sin tiempo para dibujar mapas...?

http://paratime.ca/rpg-games.html

¡MÁS MONSTRUOS!

LA MITAD DE LA DIVERSIÓN EN CADA PARTIDA DE DUNGEONSLAYERS SON LOS MUCHOS MONSTRUOS QUE LOS PERSONAJES JUGADORES PUEDEN ENCONTRARSE (Y RAJARLOS – POR EJEMPLO)

PARA HACER UN POCO MÁS FÁCIL LA TAREA DEL DIRECTOR DE JUEGO (Y MÁS DIFÍCIL LA DE LOS JUGADORES), ESTE VOLUMEN CONTIENE MÁS DE 40 NUEVOS MONSTRUOS PARA SU USO EN CADA CAMPAÑA DE DUNGEONSLAYERS.

ASÍ QUE COGE UNOS LÁPICES, PAPEL Y DADOS – PREPÁRATE PARA POBLAR TUS OSCURAS CATACUMBAS Y CONDUCIR A TUS JUGADORES A LUCHAR CONTRA LOS MONSTRUOS QUE AQUÍ ACECHAN.

DUNGEONSLAYERS

DUNGEONSLAYERS ES UN JUEGO DE ROL DE LÁPIZ Y PAPEL, EN EL QUE LOS PERSONAJES MATAN MONSTRUOS Y SAQUEAN MAZMORRAS A LA ANTIGUA. EL SISTEMA DE REGLAS DE DUNGEONSLAYERS FUE DISEÑADO PARA SER MUY RÁPIDO Y SIMPLE - EN MENOS DE 5 MINUTOS TU PERSONAJE ESTARÁ LISTO PARA SU PRIMER VIAJE A UNA MAZMORRA.

ASÍ QUE, PONTE TU COTA DE MALLAS, TOMA TU ESPADA, ARCO O LIBRO DE HECHIZOS - LAS MAZMORRAS TE ESPERAN...

HTTP://WWW.DUNGEONSLAYERS.COM