

Generador de Criaturas Irracionales para Aquelarre

por orthanc (Perso-Rol)

www.persorol.blogspot.com.es

Características. Lanza 1D10 para cada determinar cada una de las características Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia, Percepción, Comunicación y Cultura:

1-2: 5 | 3-4: 10 | 5-7: 15 | 8-9: 20 | -10: 25

Competencias. Reparte 75+1D100 puntos en las competencias que creas oportunas. Después lanza 1D4. El resultado será el número de competencias que doblan su porcentaje a elección del director (ninguna puede sobrepasar el 100%).

Peso y Altura. Lanza 3D10 para determinar la altura y el peso. Para cada uno suma los resultados de la tirada a los siguientes valores: 3D10+ 1,80 varas y 3D10+ 150 libras.

Irracionalidad. Lanza 2D10 y compara con la tabla para determinar el % de Irracionalidad:

2-6: 100%
7-10: 110%
11-14: 120%
15-17: 130%
18-19: 140%
20: 150%

Reino de procedencia. Lanza 2D6 para determinar el reino de procedencia:

2-3: Corona de Castilla
4-5: Corona Aragón
6-7: Reino de Granada
8-9: Reino de Navarra
10-11: Reino de Portugal
12: Desconocido

Habitat. Lanza 1D100 y compara el resultado acerca del hábitat frecuente:

01-10: Montañas
11-20: Ruinas
21-30: Ríos y lagos
31-40: Cuevas
41-50: Pantanos y marismas
51-60: Costa
61-70: Bosque
71-80: Cerca de poblaciones
81-90: Cementerios
91-100: Meseta interior

Apariencia inicial. Lanza 3d6 para determinar el aspecto de la criatura en su momento de aparición:

3-5: Joven hermosa y prendas delicadas.
6-8: Viajero aparentemente perdido o desubicado.
9-10: Silueta encapuchada y ropas desgastadas.
11-12: Animal doméstico de un color diferente al habitual
13-14: Ave de plumaje oscuro y pico dorado.
15-16: Ser desfigurado y desproporcionado.
17-18: Criatura alada sin rostro, cabeza o extremidades.

Comportamiento. Lanza 1D8 para determinar el hábitos de comportamiento:

1-2: Es un ser pacífico excepto cuando alguien penetra en su hábitat, al cual intentará expulsar a toda costa.
3-4: Es un ser eminentemente hostil: atacar en cualquier momento y cualquier lugar.
5-6: Tan sólo es visible en ciertas épocas del año. En esos momentos su única ocupación es alimentarse o cazar.
7-8: Es un ser nocturno y solitario, y huirá de toda presencia humana. Si se ve rodeado, se defenderá.

Alimentación. Lanza 2D6 para determinar el modo de alimentación:

2-3: Apenas se alimenta.
4-6: Se alimenta de viajeros solitarios o perdidos.
7-9: Caza animales o alimañas de pequeño tamaño.
10-11: Se alimenta únicamente de sangre.
12: Se alimenta de cadáveres

Complejión. Lanza 2D8 para determinar la complejión.

2-4: Antropomórfico.
5-6: Cuadrúpedo
7-8: Forma viscosa y desproporcionada con varias cabezas.
9-10: Ave gigante
11-12: Molusco con tentáculos y escamas.
13-14: Serpiente de gran tamaño.
15-16: Ser amorfo con 2D8 extremidades.
17-18: Lagarto escamoso.

Elementos de ataque. Lanza 3D6 para determinar los elementos de ataque:

3-4: Cornamenta. Daño 2D6+1 (Embostida 45-55%).
5-6: Grandes fauces. Daño 1D8+1 (Mordisco 60-70%)
7-8: Garras alargadas. Daño 1D6+1 (Garras 60-75%)
9-10: Tentáculos (1d20 pares) Daño 2d4 (Azote 65-75%)
11-12: Veneno. Daño 1d4+1 vs RESx3 (Escupir 55-70%)
13-14: Alas. Daño 1d10+1 (Acometida 70-80%)
15-16: Aguijón. Daño 1D6+2 (Aguijón 45-60%)
17-18 Arma 40-60%. Lanza 1D4 para determinar cuál:
1. Ataque cuerpo a cuerpo. Daño 2d3 + Bonus
2. Bastón (Palos). Daño 1D6+1 + Bonus
3. Cadenas. (Hondas) Daño 1D8+2 + Bonus
4. Antorcha ardiente (Palos) Daño 1D6 + Bonus

Armaduras. Lanza 2D10 para determinar el tipo de armadura que posee:

2-5: Carece (sin puntos de protección)
6-10: De pelaje o pluma (1 a 3 punto de protección)
11-14: De escamas duras (4 a 7 puntos de protección)
15-17: Pétreo (8 a 10 puntos de protección)
18-19: Mágica (3 a 5 puntos para armas mágicas)
20: Mágica y Física (3 a 5 puntos en cada tipo)

Hechizos. Lanza 1d8-1 para determinar el número de hechizos. Después, lanza por cada uno 1d100 para determinar su Vis:

01-40: Vis Prima
41-70: Vis Secunda
71-85: Vis Tertia
86-92: Vis Quarta
92-97: Vis Quinta
98-99: Vis Sexta
00: Vis Séptima

Poderes especiales. Lanza 1D4 para determinar el número de poderes especiales que posee. Este paso es opcional.

Servidumbre. Lanza 1d100 para determinar a qué demonio o engendro sirve:

01-70: A ninguno.
71-85: A un demonio elemental
86-90: A un engendro del infierno
91-95: A un demonio menor
96-99: A un demonio superior
00: Al Rey de los Infiernos: Lucifer.