

CRATOMBE

CLIMA PREDILECTO:

Humedales, Bosque, Junglas, etc.

Nivel recomendado: 30-50



Luz de mis estrellas, he comenzado un camino que me aleja de nuestro hogar y el cobijo de tus brazos. La guerra me ha dejado cicatrices que no me permiten seguir las directrices y diseños de mis superiores, así como mi propia cabeza no me da tregua, con las cosas que he visto y hecho en mi viaje.

La armadura que me regalaste ha sido devorada por herrumbre y óxido, y aquella capa con caperuza con la que me abrigaste antes de mi marcha, aunque agujereada por fuego y cenizas, es lo único que me queda y calienta mis solitarias noches a la luz de la hoguera, que no siempre acompaña mi ensueño donde se alternan imágenes de tus felinas miradas y las más duras pesadillas.

He de admitir lo mucho que me duele alejarme de nuestro hogar, espero que no sea por siempre, pero volver no sería más que ponerte en peligro y mi muerte segura, pese a que eso mereciera la pena por contemplar esos espejos rotos antes de mi fenecer mas no puedo ser egoísta.

Te escribo sin la certeza de si algún día me leerás. Ansío que el destino ya sea por azar, el capricho de los dioses o mi febril deseo, lleve estas páginas a tu corazón y así comprendas lo difícil que es para mí mantenerte a salvo de lo que los humanos podemos llegar a hacer además de comprender que nunca olvidé el tacto de tu piel, el azul de tus ojos y el calor de tu amor.

Llevo varias semanas atravesando foresta y parece no acabar. A duras penas puedo comer nada más allá de insectos, ranas y con suerte algún pez. Al menos el agua no me falta y gracias a las noches de vigilia en

el ejército, algunos compañeros me han enseñado a distinguir raíces comestibles o que hacen que el agua no me enferme. Hace dos noches tuve que cauterizar varias heridas que me hice huyendo de mis perseguidores. Nunca pensé que me seguirían tantos días por desertar teniendo la guerra en su estado más álgido. No sé cuánto tiempo tendré que huir de esta caza. Nunca imaginé que llegara el día de ser un forajido, pero creo que debo ir pensando en alguna forma de ocultar mi rastro definitivamente o darle la vuelta a la situación, ya que las energías a duras penas me mantienen despierto si no es con ayuda del tormento que oigo justo de caer ante el cansancio.

He tomado de las ramas de unos árboles jóvenes tiras de su flexible corteza, entrelazadas como las trenzas que me hacías, para poder ceñirme la ropa. Esto me ha dado una idea. Voy a tratar de tenderles una trampa y al menos ralentizarlos como para que las nubes negras que se dejan ver entre las copas de los árboles, al llover, borren mi rastro y así perderlos.

La trampa ha sido un éxito, solo que no de la forma que esperaba...

Los hombres que seguían mis pasos han perecido. No puedo mentir sobre que no me alegre de la muerte de aquellas personas y al fin pueda descansar, pero realmente... no sé si solo se han alimentado mis miedos, mis pesadillas. Aquella muerte no la merece nadie. Esa monstruosidad... acabó con ellos de una forma tan salvaje y grotesca. Devorados vivos, sin más, con la facilidad en la que un pájaro vuela, aquello los asesinó, los tragó, los engulló.

CRATOMBE

METODO DE COMBATE: HOSTIGADOR

Función Básica: Hostigador

CARACTERISTICAS

VIG	20	PVs	100
FUE	12	Reg. PVs	2
DES	8	NC	20
AGI	10	PAR	18 + (Piel Gomosa)
PER	8	ESQ	20
INTE	6		
INTU	5		
POD	4		
CAR	10		

COSTOS DE PA

Pasos	4
Carga	22
Finta	15
Ataque	15
Acción al margen	12
Maniobra de combate	Tragar 31 (Presa)
Ocultar Acciones	20

ARMADURA

COR	CON	PEN	CAL	FRI
2	5	0	-5	-5

ATAQUES

Daño 1	Mordisco: 5
Daño 2	Coletazo: 12 (Desplaza al objetivo un Máximo de 3 casillas) Tira con la mitad de NC

ATRIBUTOS

MIEDO AL FUEGO

La criatura teme al Fuego por lo que huirá o se alejará si hay fuego. Antorchas y hogueras son suficientes para causar efecto.

ECTOTERMIA

La criatura obtiene un -5 a toda Acción si el clima se presenta Frío.

VENENOSO H

Los ataques de la criatura así como su piel aplican veneno de factor 12 (dificultad para superar la intoxicación) causando 5 puntos de daño y restando 2 puntos de cansancio por turno.

ACECHADOR MIMETICO

La criatura posee grandes capacidades de camuflaje (10) y sigilo (15).

PIEL GOMOSA

Los ataques de tipo físico tienen 5 puntos menos de efectividad ya que la piel de la criatura es gomosa y recubierta por una sustancia resbaladiza.

ANFIBIO TREPADOR

Se mueve y escala sin penalización en terrenos como agua, árboles, arboledas, fango, etc.

TAMAÑO GRANDE

La criatura es de tamaño grande por lo que su fuerza se incrementa en 2, mientras que es más fácil atinarle (-5 a la defensa ante proyectiles)



MODUS OPERANDI

La criatura rehuye el combate directo prolongado y los riesgos innecesarios por lo que su forma de actuar consiste en observar a la presa, hostigarla, arrinconar y atacar por sorpresa sin intención de causar heridas graves de primeras, si no aprovechando su veneno para que este debilite a su objetivo y propinarle el golpe de gracia tras perseguirlo.

Si recibe daño, huirá del combate y tratará de mimetizarse con su entorno en busca de una nueva oportunidad de ataque por sorpresa.

Si su vida baja del 50% entrará en estado de Furia por lo que comenzará a gastar cansancio (5pt) mejorando su NC en 10 puntos, hasta llegar al 50% de su Cansancio (18) que se calmará y huirá para descansar y volver al ataque en otro momento.