

Familiares Fantásticos

por Bob Brinkman

Al igual que hay una gran variedad de lanzadores de conjuros existentes, también hay una enorme cantidad de familiares. En este artículo veremos un ejemplo las criaturas más fantásticas que se conocen que se hayan vinculado con conjuradores. Aunque la selección del manual básico de CDM contiene unas opciones muy interesantes, en ocasiones un mago necesita algo más... especial.

Sanguijuela Bendita

Esta diminuta criatura es muy apreciada como familiar por muchos conjuradores, independientemente de su alineamiento. Al ser fácil de ocultar, y difícil de descubrir, muchos magos “sin familiar” llevan en realidad a este diminuto y plano gusano. El familiar sobrevive drenando un punto temporal de Vigor una vez al mes.

Sanguijuela Bendita: Ini +0; Atq ninguno; CA 5; DG 1d2; PG 1; MV 1' o nadar 10'; Acc 1d20; ESP Curación (cura al anfitrión 1 punto de golpe por asalto); SV Fort +0, Ref +0, Vol +0; AL N.

Brown Jenkin

“Los testigos decían que tenía el pelo largo y forma de rata, pero que la cara, con afilados dientes y barba, era diabólicamente humana, en tanto que sus zarpas parecían diminutas manecillas. Llevaba recados de la vieja al diablo y se alimentaba con la sangre de la hechicera que sorbía como un vampiro. Su voz era una especie de risita detestable y podía hablar todos los idiomas.”

– H. P. Lovecraft, Los sueños de la Casa de la Bruja

Brown Jenkin es una criatura única, con la capacidad de manipular el tiempo y el espacio, del que se sabe que era el familiar de una bruja. Sólo puede servir a un maestro, por lo que la única manera de forjar un vínculo de familiar con Brown Jenkin es matando a su maestro/a actual.

Brown Jenkin: Ini +0; Atq garra +0 cuerpo a cuerpo (1d2) o mordisco +1 cuerpo a cuerpo (1d3 y enfermedad); CA 10; DG 1d10; pg 6; MV 40' o trepar 30'; Acc 1d20; ESP enfermedad (salvación de Fort CD 15 o caerá inconsciente por fiebres durante 1d4 horas), linguista; SV Fort +1, Ref +2, Vol +1; AL C.

Linguista: Brown Jenkin puede entender todos los lenguajes hablados y otorga esa habilidad a su maestro (alcance 50').

Coagula

De una altura de 3', este horrendo homúnculo no tiene rasgos discernibles, más allá de las oscuras costras que cubren su cuerpo.

Estas criaturas están hechas con la sangre derramada por magos de nivel 10 durante una disrupción phlogisto. Cuando las energías mágicas corren descontroladas, estas criaturas pueden surgir, arrebatando conocimientos de conjuros de su anfitrión. Pero la pérdida de un hechicero, es la ganancia de otro, ya que su nuevo amo podrá lanzar el conjuro del coagula una vez al día.

Coagula: Ini +0; Atq embestida +2 cuerpo a cuerpo (1d6+1) o conjuro; CA 12; DG 2d8; pg 9; MV 30'; Acc 1d20; ESP conjuro (un coagula conoce un conjuro de mago de cualquier nivel, escogido al azar); SV Fort +3, Ref +1, Vol +3; AL N

Halcón Relámpago

El halcón relámpago es un torbellino de energía con una vaga forma de ave, del tamaño de un halcón. Criatura de pura energía eléctrica, puede moverse a una velocidad asombrosa, y su aullido, en vez del de un depredador, es el de una bobina Tesla al descargarse. El aire a su alrededor crepita con la electricidad ambiental, u como resultado, el pelo del mago siempre está erizado.

Halcón relámpago: +0; Atq garras +3 cuerpo a cuerpo (1d4); CA 13; DG 4d8; pg 18; MV 20', volar 120'; Acc 1d20; ESP electricidad ambiental, relámpago (como el conjuro Relámpago, CdM página 227); SV Fort +2, Ref +3, Vol +2; AL L.

Electricidad ambiental: Los enemigos que porten armaduras metálicas que sean golpeados por las garras del halcón relámpago sufren 1d5 puntos de daño adicionales de electricidad.

Lightning: The halcón relámpago puede transformar todo su cuerpo en un relámpago de energía eléctrica para atacar con un d16+4 de dado de acción.

Escorlino

Criaturas horrorosas, que a primera vista parece escorpiones peludos, estos engendros surgieron originalmente de una disrupción de phlogisto que transformó un gato doméstico en una monstruosidad de ocho patas con un aguijón venenoso. Las patas

delanteras no son para desplazarse, ya que terminan en dos terroríficas garras que usa el escolino para atacar.

Escolino: Ini +0; Atq garra +1 cuerpo a cuerpo (1d3) o aguijón +3 cuerpo a cuerpo (1d4 y veneno); CA 12; DG 2d7; pg 7; MV 30' o trepar 20'; Acc 1d20; ESP veneno (salvación de Fort CD 10 o muerte), **Sentir el movimiento**; SV Fort +0, Ref +2, Vol +0; AL C.

Sentir el movimiento: Capaces de detectar a sus presas gracias a las vibraciones que provocan en el suelo, los escolinos son inmunes a los efectos de ceguera y son capaces de ver a través de todas las formas de invisibilidad y ocultación cuando traten con objetivos en movimiento.