

NEH-THALGGU

COLECCIONISTA DE CEREBROS

Un Neh-Thalgu (*Neh-Thal-Goo*) o "colecciónista de cerebros" es una criatura grotesca, parecida a un cangrejo, con un cuerpo bulboso y abultado cubierto por un exoesqueleto quitinoso y correoso. Se apoya sobre múltiples patas delgadas, que le permiten escabullirse a una velocidad increíble. Su característica más distintiva es el grupúsculo de cerebros pulsantes contenidos en ampollas en su espalda, que ha extraído de sus víctimas. El Neh-Thalgu alberga entre 1 y 7 cerebros en su espalda y cada uno parece latir con una energía espeluznante y otorga al monstruo poder adicional. Su cabeza es de pesadilla, con una serie de mandíbulas insectoides babeantes y múltiples ojos pequeños y brillantes que parecen brillar con inteligencia alienígena. Toda la forma de la criatura exuda un aura de malevolencia antinatural.

POSIBLE ENCUENTRO ALEATORIO

Mientras caminas por las turbias aguas de un pantano desolado, hay una espesa niebla que dificulta ver más allá de unos pocos metros delante tuya. El olor a materia vegetal en descomposición llena el aire, pero hay algo más persistente... Escuchas un leve chapoteo húmedo cerca, y antes de que puedas reaccionar, una figura imponente emerge de la niebla. El Neh-Thalgu, una criatura alienígena conocida como "el colecciónista de cerebros", aparece tambaleándose a la vista. Su forma bulbosa, parecida a la de un cangrejo, es grotesca. Los cerebros robados de sus víctimas están contenidos dentro de ampollas carnosas en su espalda y laten de forma estremecedora. Vislumbra su cabeza retorciéndose como si sintiera tus pensamientos, lista para reclamar otro cerebro más para su horrible colección. Las mandíbulas del Neh-Thalgu chasquean y rechinan mientras babea de sed de otra víctima y, sin previo aviso, se lanza hacia ti.



SEMILLA DE AVENTURA

Extrañas desapariciones han estado plagando una aldea comercial remota y envuelta en niebla. Eruditos, artesanos, magos y cualquier otra persona con un alto intelecto están desapareciendo y son encontrados días después, con sus cráneos abiertos y sus cerebros extraídos. Mientras el miedo se apodera de la región, el anciano de la aldea, un viejo mago vestido con túnica y una larga barba blanca, teme ser el próximo objetivo y busca la protección del PJ/grupo. Lo que no saben es que un Neh-Thalgu de otro reino ha hecho de la aldea su coto privado de caza, buscando las mentes de los individuos más inteligentes y talentosos para ayudar a aumentar su poder. En lo profundo de las catacumbas debajo de la aldea se encuentra la guarida de Neh-Thalgu, un laberinto retorcido de túneles revestidos de extraño material alienígena orgánico. Aquí, el grupo descubre una espantosa colección de cerebros almacenados en contenedores arcanos. Los aventureros deben navegar por la guarida mientras evitan las trampas y los ataques psíquicos de Neh-Thalgu.





ATAQUE DE MONSTRUO

Ferocidad: 2 Tamaño: grande

Movimiento: 14 Armadura: 2 PG: 10/cerebro

Coleccionista de Cerebros: El Neh-Thalgu puede extraer el cerebro de una víctima caída que haya fallado al menos dos tiradas de muerte. El coleccionista de cerebros debe estar a 2 metros o menos del personaje y usar una acción. El Neh-Thalgu muerde el cráneo de la víctima y extrae el cerebro, agregándolo a su colección. Hacerlo mata a la víctima.

Resistencia: El Neh-Thalgu recibe la mitad del daño perforante y cortante.

Sentido Mental: El Neh-Thalgu percibe la esencia mental de cada criatura. Nunca se lo puede tomar por sorpresa y todos los intentos de SIGILO cerca de él se ven afectados por una desventaja.

D6 ATAQUE

- 1 **¡Mordedura paralizante!** El Neh-Thalgu muerde a un oponente con sus fuertes mandíbulas. La mordedura infinge 2D6 de daño cortante. Además, si causa daño, la víctima sufre un veneno paralizante de potencia I2.
- 2 **¡Ataque con salto!** Con un gran salto, el Neh-Thalgu lanza su enorme cuerpo contra un oponente. El ataque infinge 2D6 puntos de daño contundente. Además, la fuerte embestida derriba a la víctima.
- 3 **¡Doble zarpazo!** El Neh-Thalgu se lanza contra un oponente esgrimiendo ambas garras. La víctima recibe dos ataques simultáneos, cada uno de los cuales infinge D8 de daño cortante. Cada ataque se resuelve independientemente y cualquier reacción, como ESQUIVAR, se aplica primero a uno de ellos. Una posible reacción al segundo ataque, como ESQUIVAR, se haría con desventaja.
- 4 **¡Explosión de distorsión!** El Neh-Thalgu conjura una oleada de energía caótica de color púrpura y la dispara hasta a 40 m a un oponente. Causa 2D8 puntos de daño mágico, ignora cualquier armadura no mágica y deja a la víctima Aturdida.
- 5 **¡Grito sobrenatural!** El Neh-Thalgu hace latir los cerebros en las ampollas a su espalda. Los jugadores oyen primero un chapoteo húmedo y un golpeteo rítmico. Luego, emite un grito sobrenatural. El sonido es tan perturbador que todas las víctimas en un radio de 10 metros Enferman y deben hacer una tirada de VOL para resistir el miedo.
- 6 **¡Aplastamiento psíquico!** Los cerebros del Neh-Thalgu laten y sus ojos brillan. Se gira hacia una víctima que se encuentre hasta a 10 metros y usa su fuerza psíquica para aplastarla. La víctima recibe 1D10 de daño contundente y debe hacer una tirada de FUE (no una acción) para resistir la presión. Si falla, la víctima cae al suelo, queda Agotada y pierde su turno en la ronda (si es que no lo ha perdido ya).

