

ST-2 TABLA RESUMEN DE CRIATURAS

Ningún mundo puede considerarse completo sin la inclusión de la fauna y molestias indígenas de cada región. Para facilitar la explicación, y por conveniencia del juego, hemos separado la fauna "normal" de la Tierra Media de aquellos animales y monstruos, espectaculares y mortíferos, que comprenden una gran parte de la atmósfera de cualquier juego basado en Tolkien.

Las capacidades de combate de aquellos animales que es más probable encontrar al ir de aventuras en la Tierra Media se resumen en la primera parte de la tabla ST-2. Todas estas criaturas deberían ser conocidas por los jugadores y por ello no son descritas en detalle. Los nombres son genéricos, como "perro grande" o "felino pequeño". Cada vez que se produce un encuentro con un animal deberían usarse las características más compatibles. Así, un tigre que ataca, usaría la hilera de estadísticas de "felino grande", mientras que un búfalo de agua usaría la hilera correspondiente a "toro". Una cosa que hay que tener en cuenta es que la mayoría de los animales no atacarán a los hombres voluntariamente. Los encuentros con animales deben tener un motivo, como que el ani-

mal haya sido convocado, o que luche para proteger a sus crías. Normalmente, no hay escuadrones de alces vagando por los bosques en busca de un grupo de personajes al que embestir.

CLAVE

Tipo: El tipo es el nombre y tamaño de la amplia categoría genérica que se describe en el resto de la hilera.

Nivel: La columna de nivel indica el nivel del animal promedio a efectos de tiradas de resistencia y puntos de experiencia. Obsérvese que un animal con un cero en esta columna cuenta como nivel 0 a efectos de puntos de experiencia y nivel 1 para tiradas de resistencia.

Nº que aparece: Se indica el promedio de animales que aparecerán en un encuentro con un grupo de 4 a 6 personajes. Se trata de una cifra totalmente sugerida y la decisión final depende completamente del director de juego.

Velocidad: La velocidad relativa del monstruo o animal. Ver la tabla más abajo.

Animales Comunes de Tierra Media										
Criatura	Tipo	Nivel	n ^o apa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Cift.
Alce		4	1-15	MR	230	С	35	75To	Е	Gde
Antílope		2	1-10	MR	200	SA	30	45To	M	Reg
Araña,	pequeña	0	1-100	N	1	SA	5	10Co	D	Reg
	mediana	0	1-50	N	5	SA	5	10Co	P	Reg
	grande	1	1-50	N	10	SA	0	20Co	P	Reg
Ave,	pequeña	0	1-100	MR	5	SA	40	25Pi	D	Reg
	grande	1	1-4	R	30	SA	30	40Pi	M	Reg
Ballena		10	1-20	MR	450	C	- 60	90То	E	Ene
Caballo,	pequeño	2	1-50	R	90	SA	30	30То	M	Reg
	grande	3	1-50	\mathbf{R}	140	SA	30	45To	G	Reg
Delfín	Ü	3	1-30	MR	70	SA	40	50To	M	Reg
Felino,	pequeño	1	1-3	MR	20	SA	25	40Ga	P	Reg
	mediano	2	1-6	MR	50	SA	25	60Ga	P	Reg
	grande	3	1-10	MR	100	C	35	80Ga	M	Reg
Jabalí		3	1-6	R	30	C	40	55Co	G	Reg
Lagarto,	pequeño	0	1	MR	5	SA	50	20Pi	D	Reg
	mediano	1	1	R	15	SA	40	25Pi	P	Reg
	grande	2	1	MR	35	SA	30	45Pi	P	Reg
Murciélago	pequeño	0	1-100	MR	5	SA	60	35Mo	D	Reg
	gigante	2	1-20	MR	60	SA	50	50Mo	P	Reg
Oso,	grande	3	1-5	R	150	C	30	70To	G	Reg
	gigante	7	1-3	R	250	C	40	95To	E	Gde
Perro,	pequeño	1	1-10	R	30	SA	20	40Mo	P	Reg
	mediano	2	1-20	R	70	SA	25	50Mo	M	Reg
	grande	3	1-20	R	110	C	25	70Mo	G	Reg
Poney	U	2	1-50	MR	65	SA	25	35To	P	Reg
Serpiente,	pequeña	0	1+	MR	5	SA	40	30Co	D	Reg
	mediana	1	1+	MR	20	SA	30	35Co	P	Reg
	grande	2	1+	R	35	С	20	50Co	P	Reg
Simio,	pequeño	1	1-25	R	45	SA	25	35Mo	P	Reg
	grande	2	1-15	R	100	SA	20	60Mo	M	R
	enorme	3	1-10	R	140	C	20	90Pr	G	GTe
Tiburón,	grande	3	1-30	R	120	Č	30	75Mo	E	Reg
Toro	o	3	1	MdR	190	SA	25	50To	G	Reg
Venado,	hembra	1	1-15	MR	50	SA	25	15To	P	Reg
	macho	2	1	MR	70	SA	25	50Co	G	Reg

Tabla Resumen: ST-2