



PV: La cantidad de puntos de vida que posee el ejemplar promedio de dicha variedad animal y que puede perder antes de caer inconsciente. Puede variar en 20% o más en cualquier dirección para un animal en concreto.

CA: La clase de armadura equivalente al animal. SA: sin armadura. C: cuero. CE: cuero endurecido. CM: cota de malla, CO: coraza.

BD: La sustracción defensiva básica del animal. Debería ser alterada por el director de juego de acuerdo con las circunstancias, y debería variar siempre en hasta un 20% (arriba o abajo) para dar a cada animal una presencia individual.

Ataque: Aquí se indica el tipo de ataque del animal y la bonificación ofensiva básica de dicho ataque. Ver la tabla CST-2 para más información sobre los ataques de animales.

Tamaño: Aquí se indica el límite en cuanto al tamaño máximo de los ataques del animal. D: diminuto, P: pequeño, M: mediano, G: grande, E: enorme.

Crit.: El nombre de la tabla de críticos en la que tira el animal cuando es herido. *Reg:* normal, *Gde:* grandes criaturas, *Ene:* enormes criaturas (menos 10).

* — Este monstruo posee ataques o poderes especiales. Para más detalles, ver las descripciones individuales.

VELOCIDADES:

	MOVIMIENTO		MOD. DEFENSIVOS ‡	
	Mov. básico*	Bonif. mov.	Carga emb.	Huida evasión
AR / Arrastrarse	6 m.	0	0	0
ML / Muy lento	12 m.	0	0	0
L / Lento	15 m.	10	0	5
N / Normal	20 m.	15	-5	10
MdR / Mod. rápido	24 m.	20	-10	15
R / Rápido	33 m.	30	-15	20
MR / Muy rápido	42 m.	40	-20	30
RS / Rapidísimo	51 m.	50	-20	40

* — Este es el movimiento base de la criatura sin modificaciones por Bonificaciones de Movimiento y Maniobra (MM) ni por correr.

‡ — Estos modificadores se aplican la bonificación defensiva del animal o monstruo cuando ocurre la situación apropiada. Una carga/embestida ocurre cuando el animal ataca a un personaje sin sorpresa. Sólo el blanco del animal, o alguien que se encuentre a no más de metro y medio del blanco, tiene derecho a dicho modificador cuando ataca al animal que embiste. La columna de huida/evasión se da cuando el animal se encuentra como mínimo a 15 metros de distancia y se aleja o pasa por delante de la línea de visión del personaje que quiere dispararle, o atacarle, a gran velocidad.

MONSTRUOS Y ANIMALES ESPECIALES DE TOLKIEN

Tipo		Nivel	nºapa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Cift.
Aguilas, grandes		30	1-10	MR	250	CE	60	110Pi*	E	Ene
Arañas gigantes		5	1-20	N	50	CM	20	60Pi*	M	Reg
Balrogs		60	1	MR	400	CO	60	240Ar*	-	Ene
Bestias malignas		20	1-2	R	210	CM	35	95Mo*	E	Ene
Crebain		2	1-100	MR	10	SA	50	25Pi	p	Reg
Dragones		25	1	MdR	260	CO	40	175Mo*	E	Ene
Dumbledors		1	1-100	MR	3	SA	40	10Mo	D	Reg
Ents-Onodrim		35	1 +	R	400	CO	30	170Ap*	E	Ene
Faistitycelyn		15	1	N	250	CO	35	120Pi	E	Ene
Gigantes		20	1-3	L	350	CE	30	140To*	E	Ene
Huargos		8	4-20	MR	150	SA	55	90Mo	L	Reg
Hummerhorns		3	1-20	MR	35	SA	50	50Co	M	Reg
Kraken,	pequeño	15	1	MR	150	SA	50	75Pr*	M	Gde
	mediano	25	1	N	300	C	40	125Pr*	L	Gde
	grande	35	1	N	400	CE	40	150Pr*	E	Ene
Licántropos		10	1-5	MR	250	CE	65	120Mo*	E	Gde
Mearas		10	1-15	NIR	200	SA	40	75Pu	G	Reg
Mewlips		4	2-20	N	60	SA	35	55Ar	-	Reg
Moscas de Mordor		1	1-100	MR	2	SA	35	15Mo	D	R
Mûmakil		7	1-10	MdR	300	CE	25	85To	E	Gde
Nazgûl		20	1-9	MR	200	CM	75	175Ar*	-	Ene
Olog-hai		15	1 +	R	150	CO	45	160Ar	-	Gde
Orcos,	débiles	1	1 +	MR	35	SA	25	35Ar	-	Reg
	medios	3	1 +	MR	60	CE	30	60Ar	-	Reg
	fuertes	5	1 +	MR	85	CM	30	60Ar	-	Reg
Trolls		12	1-10	N	180	CE	35	150Ga	E	Gde
Tumularios	menores	10	1	N	100	SA	40	95Ar*	-	Gde
	medios	15	1	N	125	SA	50	115Ar*	-	Gde
	mayores	25	1	N	175	SA	60	170Ar*	-	Ene
Ucornos		20	1-20	ML	350	CM	20	75Pu	G	Ene
Vampiros		15	1	MR	150	SA	65	100Ga*	E	Gde

Nota: Ar: arma. Para las demás abreviaturas ver la tabla CST-2.