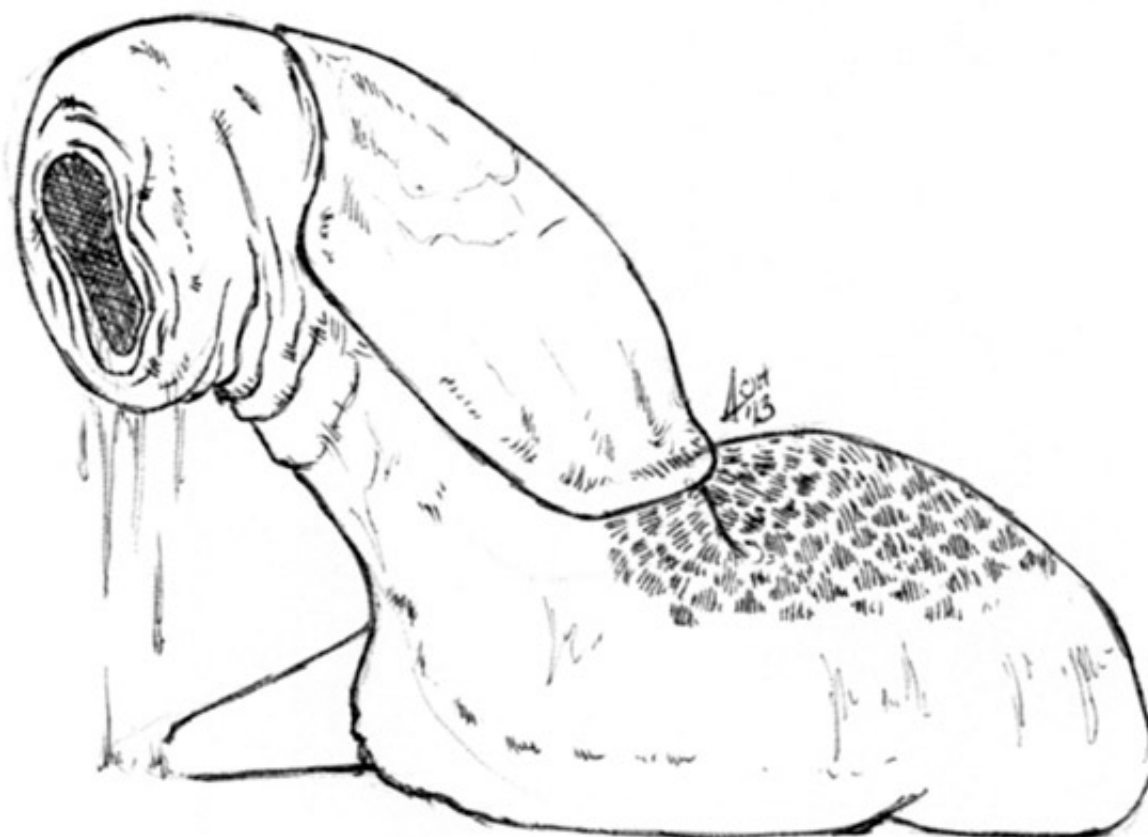


La pestilencia que camina por las tinieblas (un bicho para La Marca del Este)

Author : Raszak

Si hace unos días hablaba en el [Carrusel Bloguero](#) sobre mis monstruos, los motivos por los que los uso o los creo, aquí hay un buen ejemplo de lo envidioso que llego a ser y lo que pasa cuando leo un relato que me inspira lo suficiente. Aventureros del mundo, aquí les dejo con La Pestilencia. Y no descartéis que dentro de un tiempo le haga las estadísticas para La Llamada de Cthulhu, donde encaja como un guante.

“La Cosa había entrado y se deslizaba ahora rápidamente por el suelo hacia él, como una oruga gigantesca. Brotaba de ella una luz rancia y fosforescente, pues aunque ahora el exterior estaba totalmente negro la pude ver con toda claridad gracias a la luminosidad horrible de su presencia. Surgía de ella también un olor a corrupción y decadencia, como a lodo que ha estado mucho tiempo bajo el agua. No parecía tener cabeza, pero en la parte frontal había un orificio de piel arrugada que se abría y cerraba y babeaba por los bordes. Carecía de pelo y en su forma y textura era como una babosa. Al avanzar, levantó del suelo la parte delantera, como una serpiente dispuesta a atacar, y se lanzó sobre él...”. E. F. Benson, *Negotium perambulans*



- Clase de armadura: 8
- Dados de golpe: 5+5
- Movimiento: 6 metros
- Ataque: 1 arrollar / 1 tragar
- Daño: 1d6 / 1d8 + Especial
- Salvación: M4
- Moral: 12
- Valor del tesoro: ninguno
- Alineamiento: Caótico
- Valor P.X.: 1100

La Pestilencia o Cosa es un ser que sólo parece existir y aparecer como consecuencia de provocar la maldición de algún dios especialmente cruel por la profanación de un lugar u objeto especialmente sagrado. Se desplaza entre las sombras, o tal vez surja de ellas y atacará a su objetivo tan pronto como éste se encuentre en la oscuridad absoluta (en la que se mueve sin trabas debido a su infravisión), sin importar dónde se encuentre, demostrando una naturaleza al menos parcialmente espiritual. Luchará hasta destruir a su objetivo o hasta ser destruida en sí misma o expulsada por su repulsión a la luz.

Su forma de atacar es golpeando a cualquiera que se interponga en su camino con su descomunal cuerpo y luego tragarse a la persona cuya ofensa merezca la persecución sin tregua de la Cosa. Si obtiene un ataque de tragar exitoso, la víctima será absorbida por completo dentro del interior de la criatura, se considera que está paralizada mientras esté en el interior y sufrirá 1d6 de daño adicional por turno hasta que muera (o la cosa sea destruida) en el momento que quedará en el suelo como un cascarón vacío y seco, pero con todas sus pertenencias intactas. Los personajes tragados no pueden defenderse por sí mismos.

Su consistencia aparente, debido a su naturaleza parcialmente espiritual, hace que exteriormente parezca tener la consistencia del limo y los objetos sólidos se hundan en su cuerpo sin causarle ningún daño y recorriéndolo como si fuera simple cieno que se escurre entre los dedos al intentar agarrarlo. Es inmune a las armas normales, a los venenos, petrificación o parálisis, pero las armas mágicas y el fuego le hacen el daño normal. La luz no la daña, pero reduce su Moral de forma drástica (una vela reduciría su moral en -3, una simple antorcha o un conjuro de Luz en -6 y la luz del sol en -12); cuando la Moral se reduce a 3 o menos, la pestilencia huirá y se internará en la sombra más cercana donde desaparecerá... por el momento (y llevándose para siempre a su víctima si se la ha tragado); si la moral se redujera a 0 de golpe, la pestilencia huirá tan rápidamente que incluso escupirá a su víctima.

Vencer a la pestilencia es, de todas formas, algo efímero, puesto que, de una manera u otra regresará hasta que la víctima muera. Sin importar cuántas veces pueda derrotarse o incluso "destruir" a la pestilencia, cada vez que el personaje maldito se quede a oscuras la pestilencia aparecerá para intentar acabar con él y sólo la muerte o la improbable "pérdida" de la maldición acabarán con el ciclo.