Starport
Juego de rol infantil para toda la familia
ShadowLands

BICHO EXTRATERRESTRE

Pueden vivir en el agua y en tierra y les gusta comer cualquier cosa, incluso basura.

9 1

HABILIDADES:
Mordedura venenosa: si muerde a un personaje, este hace una tirada de Fuerza. Si saca menos de 5: pierde tres fichas; menos de 10: pierde dos fichas; menos de 15: pierde una ficha; 15 o más: no pierde ninguna ficha.

ESPECIALIDAD:
Se le puede distraer fácilmente si se le da algo de comer. Si le das suficiente, puede que incluso le empieces a gustar.

ERUCTOR

15 1

Son criaturas grandes y asquerosas que huelen muy mal. No son muy listas y a menudo son cobardes.

HABILIDADES:
Nube venenosa: eructa una nube enorme y apestosa. Durante un minuto, los personajes no pueden usar ninguna ficha.

BULTAR

14 3

Son criaturas fuertes y gruñonas que viven en las montañas.

HABILIDADES:
Carga: el Bultar carga contra un personaje con sus cuernos. El personaje pierde 2 fichas.

ZARANDEO

17 5

A los Zarandeos les encanta dormir y que no les molesten. Son geniales como guardianes porque son enormes. No les gusta moverse y «zarandearán» cualquier cosa que les moleste para poder volver a dormir.

HABILIDADES:
Sacudida: puede sacudir hasta 6 pesonajes lejos de él. Cuando lo hace los empuja lejos y les hace perder una ficha.

FANTASMA

12 1

Son los espíritus de una criatura o personaje que alguna vez vivieron. Los fantasmas puedes ser amigables o enemigos.

HABILIDADES:
Susto de muerte: hace que un personaje jugador huya aterrorizado. El personaje pierde una ficha y su siguiente turno si falla una tirada de Fuerza (dificultad 12).

ESPECIALIDAD:
Puede volar, moverse a través de las paredes y ver en la oscuridad.

TROLL DE LOS CHISTES

12 3

Son muy emotivos y siempre están contando chistes y riéndose de algo. A veces empiezan a llorar si piensan en algo triste, pero una broma siempre los anima.

HABILIDADES:
Cosquillas: el Troll hace cosquillas a un personaje jugador, le hace reír incontrolablemente y perder 2 fichas de Fuerza.

8
1
Son como plantas normales,
pero cuando te acercas, intentan morderte.
HABILIDADES:
Mordedura: muerde a un solo personaje jugador y este pierde una ficha.
ESPECIALIDAD:
Es una criatura mágica y solo se la puede derrotar arrancándola de la tierra. Ningún otro efecto puede derrotarla.
PLANTA VIVIENTE

16
2
Son peces grandes. A veces pueden ser amistosos y otras, malos. Si te haces amigo de una Manta puedes usarla como barco.
HABILIDADES:
Descarga: hace una descarga contra un personaje jugador con sus tentáculos eléctricos. El personaje pierde una ficha y un turno. Un personaje electrocutado puede usar dos fichas para evitar perder el turno.
MANTA

10
1
Son simples robots programados para capturar cosas con sus redes y volver a su amo.
HABILIDADES:
Red: lanza una red contra un personaje jugador, que pierde una ficha y su siguiente turno. Un personaje atrapado por una red puede usar una ficha de Agilidad para evitar perder el turno.
RED - BOT

ZOMBIE PIRATA

14 2

Solo pueden hablar con gemidos y, por alguna extraña razón, les gusta morder las orejas de la gente. También les encanta coleccionar monedas.

HABILIDADES:
Mordedura de oreja: muerde la oreja de un personaje jugador, que pierde dos fichas de Inteligencia.

ESPECIALIDAD:
Está obsesionado con conseguir monedas. Se le puede sobornar fácilmente con monedas o cualquier cosa de valor.

VOCERAS

10 3

Son criaturas con bocas enormes a las que les encanta gritar todo el rato.

HABILIDADES:
Grito: su grito es tan fuerte que lanza volando a todos los personajes jugadores a lo lejos y cada uno pierde una ficha.

SLIME

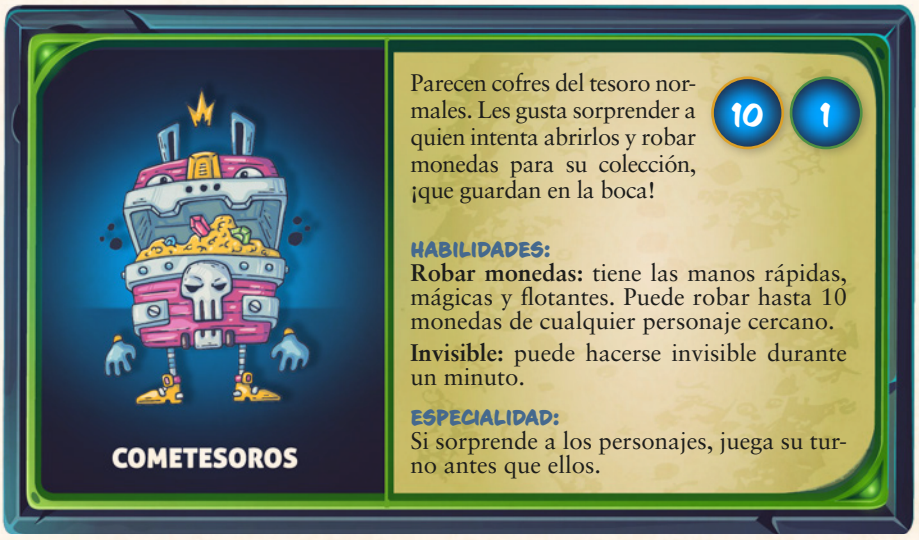
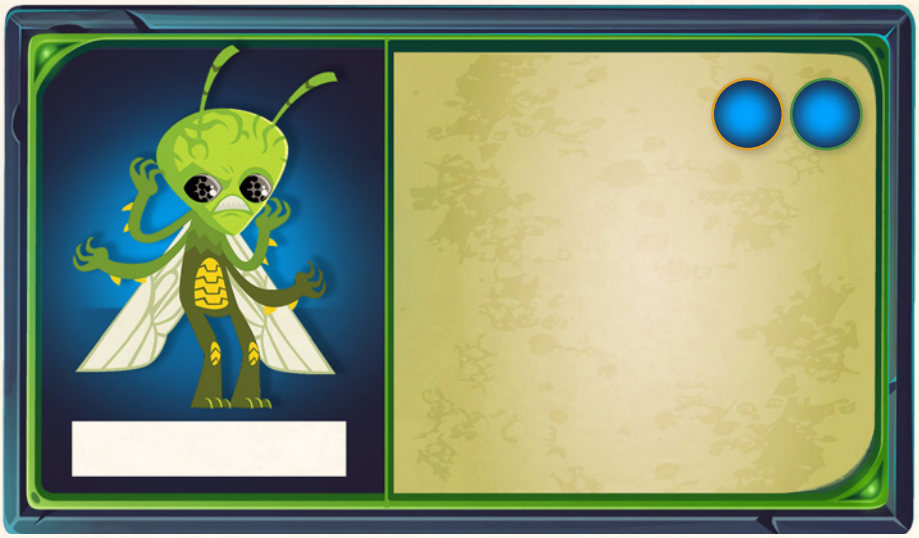
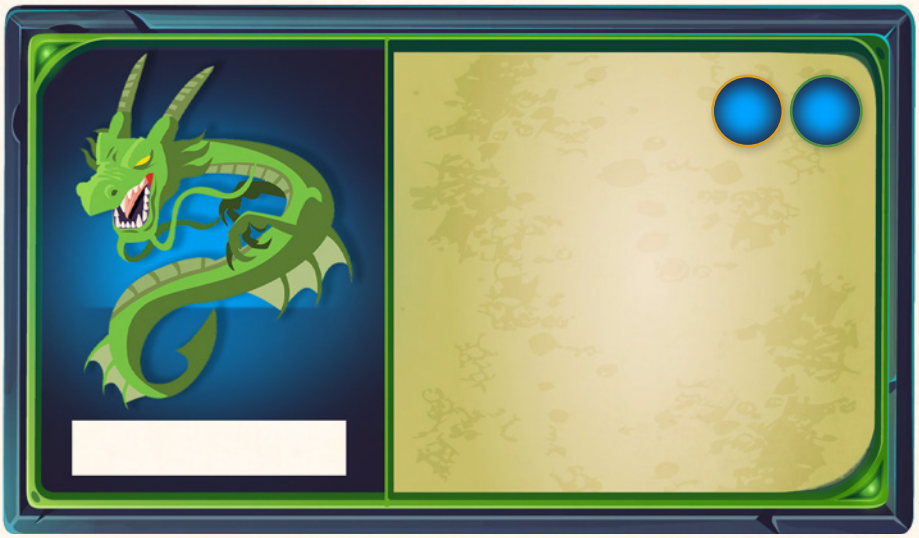
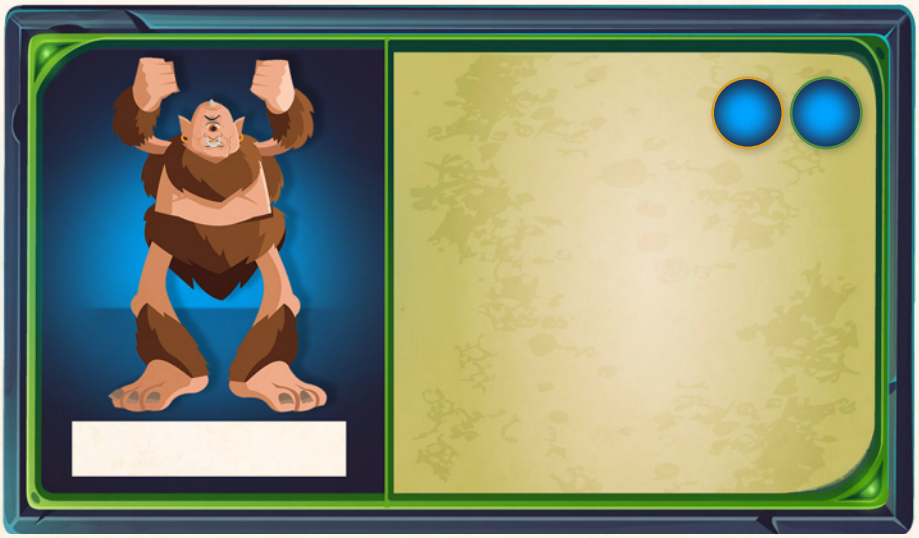
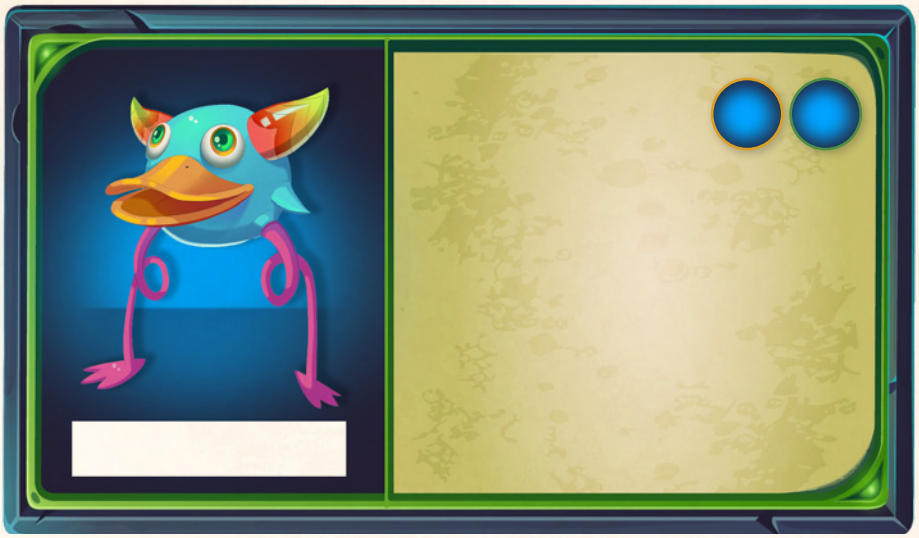
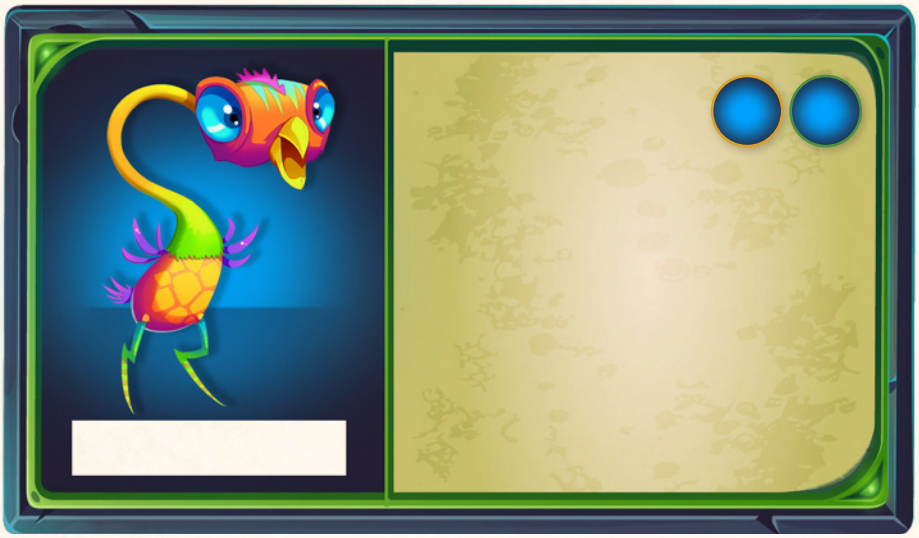
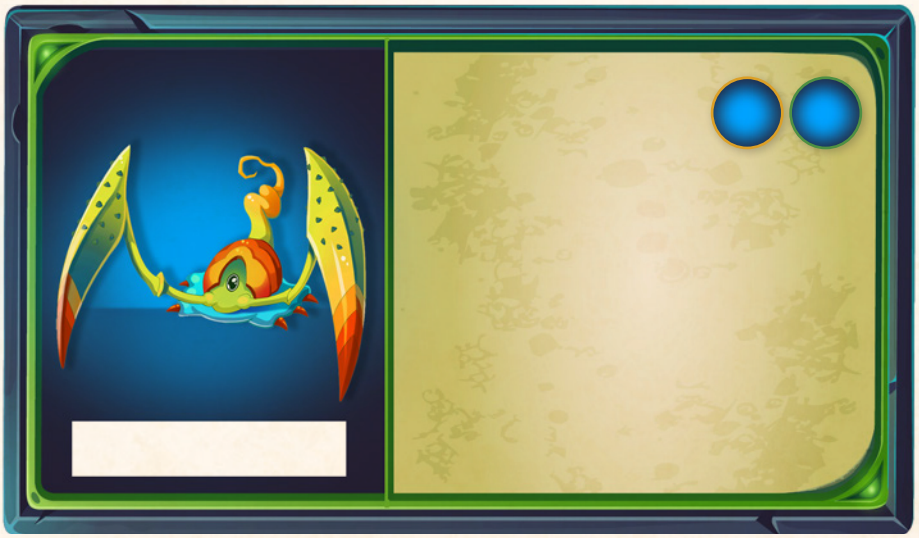
6 1

Son unas pequeñas masas verdes muy cobardes. Siempre intentan salir corriendo cunado ven otras criaturas y utilizan su hablidad *Chorro* cuando están acorraladas.

HABILIDADES:
Chorro: escupe un chorro de moco verde que hace que un personaje jugador pierda una ficha si falla una tirada de Agilidad (dificultad 10).

ZAMPASLIME
13
3
Son criaturas enormes a las que les encanta comer Slimes.
HABILIDADES:
Chorro de Slime: puede escupir un chorro de slime a un personaje jugador. Este pierde tres fichas y su siguiente turno si falla una tirada de Agilidad (dificultad 13)
ESPECIALIDAD:
Si le das un Slime, será tu amigo, pero solo durante el minuto que disfruta comiéndoselo.

GIGANTE DEL PANTANO
12
5
Son gigantes alegres y verdes, a los que no les gusta pelear.
HABILIDADES:
Soplido: el Gigante hará volar a quien lo moleste con un fuerte soplido. El personaje que haya sido soplado pierde tres fichas.


COMETESOROS
10
1
Parecen cofres del tesoro normales. Les gusta sorprender a quien intenta abrirlos y robar monedas para su colección, ¡que guardan en la boca!
HABILIDADES:
Robar monedas: tiene las manos rápidas, mágicas y flotantes. Puede robar hasta 10 monedas de cualquier personaje cercano.
Invisible: puede hacerse invisible durante un minuto.
ESPECIALIDAD:
Si sorprende a los personajes, juega su turno antes que ellos.