

El blog del Landmate

The Witcher

Salvaje

Versión alfa 2.0



THE WITCHER®
— SAVAGE WORLDS —

Rafael Pardo Macías

12/10/2019

Contenido

Savage Worlds: The Witcher	5
Canon y Savage Worlds	5
Trabajo para versiones posteriores	5
Preguntas frecuentes	6
Control de versiones	6
La Saga de Geralt	7
Creación de personajes	9
Razas	9
Elfos (Aen Seidhe)	9
Enanos	10
Gnomos	11
Humanos	12
Medianos	13
Medioelfos	14
Brujos	15
Habilidades	16
Nuevas habilidades	16
Ventajas y Desventajas	17
Nuevas ventajas	17
Nuevas desventajas	19
Las artes de la Alquimia y la Magia	19
Alquimista	20
Trasfondo Arcano: Druida	21
Trasfondo Arcano: Hechiceros	21
Trasfondo Arcano: Sacerdotes	22
Trasfondo Arcano: Señales de los Brujos	22
Cultos y Religiones	25
Coram Agh Tera	25
Culto del Fuego Eterno	26

Dagon	26
Freya	26
Kreve	26
Lilith	27
Melitele	27
Señores del Agua.....	27
Veyopatis	27
Equipamiento.....	28
Equipo de brujo.....	28
Medallón de brujo.....	28
Espadas de brujo.....	28
Bestiario	30
Alghul	31
Alpa	32
Anegado	34
Aparición nocturna	35
Arpía	36
Arquespora	37
Banshee	38
Barghest	39
Basilisco	40
Berserker.....	41
Bloedzuiger	42
Brujas del agua.....	43
Bruja sepulcral	44
Bruxa	45
Cacería Salvaje	47
Cíclope	49
Ciempíes gigante.....	51
Colihendidos	52
Cuernocabra.....	54

Dama del Mediodía	55
Demonibestias	57
Demonio putrefacto.....	58
Devorador	60
Doncella de plaga.....	61
Doppler	62
Draug	63
Driada	65
Elemental de fuego	66
Equinopes	68
Estrige	69
Fleder	70
Gallotriz.....	71
Gárgola.....	72
Garkain.....	73
Ghul	74
Gigante de hielo.....	75
Golems	76
Hermanos Mayores.....	78
Hym.....	79
Ifrit	81
Kayran	82
Kikimora	84
Guerreros Kikimora	85
Kobold.....	86
Koshchey.....	87
Lamia.....	88
Leshens	89
Lobisome.....	91
Malogrados	92
Mamuts.....	93

Nebulor	95
Nekker	96
Shaelmar	97
Sirenas	99
Sirenas arpías	100
Súcubo	102
Troll	104
Troll de roca	106
Ulfhedinn	107
Unicornios	108
Vran	109
Vodyanoi	111
Wywerno	112
Zeugel	114

Savage Worlds: The Witcher

The Witcher es el nombre que se le da a la saga de fantasía del escritor polaco Andrzej Sapkowski. Su protagonista, Geralt de Rivia, es un brujo, un mutante con la misión de cazar los monstruos que acechan en las sombras.

Su mundo es un lugar oscuro y siniestro, muy interesante para una partida, de ahí que lo haya adaptado para Savage Worlds, un sistema ágil y sencillo.

En la primera partida usé exclusivamente el Savage Worlds Deluxe Edition, aunque desde aquella he ampliado las notas originales para reflejar mejor el mundo de Geralt.

Posteriormente, amplié esas notas adicionales, a medida que las fui publicando en mi blog personal (landmate.wordpress.com). Este documento es por tanto, una recopilación de las diversas entradas en las que se recogía la conversión del mundo de Geralt a las reglas de Savage Worlds.

Mi objetivo es terminar esta versión (alfa 2), y una vez corregidos los posibles errores e incorporado las mejoras que vea necesarias, pasar a una versión beta con una maquetación superior. Este documento, por tanto s de trabajo y no una versión final, y se irá actualizando a medida que progrese el trabajo, y se publicará en mi blog.

Para cualquier duda, sugerencia o comentario, podéis contactar conmigo en la siguiente dirección de correo: landmate @ gmail . com

Canon y Savage Worlds

El tema del canon es una cuestión que se me pregunta a menudo, sobre que material empleo y qué importancia le doy. La respuesta es sencilla, para mí, el canon lo forman las novelas y relatos de Andrzej Sapkowski. El resto de las obras (lo que incluye los juego de rol oficiales, los videojuegos, comics y películas y series) las empleo como material de consulta *adicional*, para rellenar huecos u obtener material gráfico. En caso de discrepancias, siempre optaré por la presente en las novelas

Trabajo para versiones posteriores

La siguiente lista recoge que cambios espero realizar en sucesivos documentos alfa, y que tendrán que estar acabados antes de terminar con esta fase y pasar a la beta.

- ❖ Corregir discrepancias en el texto debido a las revisiones que se realizaron en el blog
- ❖ Ampliar descripciones de los reinos y razas (especialmente gnomos y medianos)
- ❖ Definir mejor las fuentes en el apartado de magia, para incluir a los oráculos
- ❖ Introducir la alquimia menor (pociones, remedios y brebajes que no repliquen poderes)
- ❖ Ampliar definición de los alquimistas
- ❖ Ampliar la sección de equipo (incluir los aceites de brujo)
- ❖ Añadir introducción al bestiario

Preguntas frecuentes

- ❖ **¿Cuándo estará la versión beta?** Cuando esté convencido de tener el texto definitivo (la versión alfa) podré ponerme con la versión maquetada. Antes, por experiencia, es una pérdida de tiempo. Prefiero terminar con el texto antes de ponerme con la presentación.
- ❖ **¿Para qué versión de reglas es el documento?** Para Savage Worlds Edición Deluxe

Control de versiones

Cambios añadidos

- ❖ Versión 2.1

La Saga de Geralt

Geralt de Rivia, protagonista de una saga de novelas ambientadas en un mundo de fantasía oscura, donde los héroes son escasos y el mal adopta muchas formas. En las tierras conocidas (principalmente los Reinos Norteños) habitan nueve razas inteligentes (elfos, dríadas, gnomos, sirenas, medianos, vampiros, dopplegangers, enanos y humanos), y una innumerable cantidad de bestias.

Al contrario que en otros mundos, los humanos son seres relativamente recientes; llegaron al continente en barcos procedentes del otro lado del mar y enseguida se multiplicaron y se extendieron por todas las regiones.

Hay cuatro grandes reinos humanos: Redania, Temeria, Kaedwen y Aerdir, aunque existen otros que son, o bien vasallos nominales o reales de los primeros (Rivia, Lyria) o bien independientes (Kovir, Caingorn, Cintra). Al margen de esto, al sur se encuentra el enorme Imperio nilfgaardiano, también humano, que en el tiempo en que transcurren las novelas se lanza a la conquista del Norte. En esta hegemonía humana, las razas más antiguas no han tenido más remedio que mezclarse con los dominantes (esta ha sido la decisión de la mayoría de gnomos y medianos, y de bastantes enanos) o bien encerrarse en sus reinos a esperar la decadencia definitiva (los elfos de Dol Blathanna y las dríadas del bosque de Brokilón). Los enanos de Mahakam siguen manteniendo un estado independiente.



Novigrado

En este mundo existe la magia, y es muy útil. Los hechiceros son los únicos capaces de utilizarla: son muy longevos, pero también son estériles. En las novelas sólo se muestran hechiceros elfos y humanos. Los hechiceros están gobernados por un Consejo y un Cónclave; sin embargo, tras el cisma entre hechiceros pro-nilfgaardianos (el Cónclave) y hechiceros pro-realistas (el Consejo) que se da en las novelas, esta organización cae y es sustituida por una Asamblea de doce hechiceras que, afirmando que cada vez nacen menos chicos con poderes, pretenden imponer el control de toda la magia a su sexo. Además, están los brujos, organización despreciada pero muy útil, formada por mutantes con capacidades sobrehumanas,

que se encargan de eliminar monstruos por dinero. En el principio de la acción, sólo quedan cinco brujos y hace años que no toman nuevos discípulos.

En la historia tiene importancia un elemento del cuento tradicional conocido como el “Derecho de la Sorpresa”: es la capacidad que tiene la persona que rescata a otra de la muerte de pedir al rescatado lo que sea, petición que suele focalizarse en palabras como “lo que no te esperas”, “lo que no sabes que tienes” o “lo primero que te salude al llegar”, que suele ser un hijo que el rescatado no conoce.

Creación de personajes

La creación de personajes sigue lo indicado en el manual básico excepto por los cambios necesarios para adaptar el juego al universo de Geralt. A continuación abordaremos las diferentes razas del Continente, así como las habilidades, ventajas y desventajas cambiadas o modificadas.

Razas

Elfos (Aen Seidhe)

Los Elfos son una de las Razas Antiguas, junto a los gnomos y los enanos. Los elfos conocidos como Aen Sidhe se trasladaron al Continente en sus naves blancas mucho antes que los humanos, pero después que los gnomos y enanos. Los Elfos viven mucho más que los humanos y suelen ser muy atractivos. Sus rasgos característicos incluyen orejas puntiagudas y dientes pequeños e iguales, sin colmillos. Los elfos son capaces de aparearse con los humanos (medio-elfos) y con las dríades.



Los elfos son arrogantes y orgullosos y, a lo largo de muchos siglos, han desarrollado una cultura elevada y sofisticada. En la actualidad no quedan muchos, y están en conflicto continuo con la civilización humana, a menudo perseguidos por los Norteños. Por eso, muchos elfos se alistaron en la guerrilla Scoia'tael, aliándose con Nilfgaard durante la invasión de los Reinos del Norte por el Imperio. A cambio, el Emperador Emhyr var Emreis les concedió un estado propio en Dol Blathanna y nombró a Enid an Gleanna como su reina.

Elfos

Los Elfos tienen la creencia que fueron creados, a diferencia de los humanos, que evolucionaron. Por este motivo, algunos elfos consideran a los humanos como poco menos que simios sin pelo.

Además de los Aen Sidhe, existe otro grupo de Elfos llamados Aen Elle que según las leyendas habitan en otro mundo.

- ❖ **Ágiles:** Los elfos son gráciles y ágiles. Comienzan con un d6 en Agilidad en lugar de un d4.
- ❖ **Forastero:** Los elfos son recibidos con suspicacia por la sociedad humana, y ya que son mayoría, de ahí que reciban la desventaja de Forastero.
- ❖ **Visión en la penumbra:** Los ojos de los elfos son capaces de ver en las condiciones más adversas. Ignoran las penalizaciones al ataque por poca luz u oscuridad.

Enanos

Los Enanos son una de las razas, junto a los gnomos y los elfos de las Razas Antiguas, y con los gnomos constituyen unas de las razas más antiguas del Continente.

Las patria de los enanos es Mahakam. Como otros no-humanos, los Enanos son a menudo perseguidos por los Norteños. Por eso, resulta habitual que los jóvenes enanos se unan a los rebeldes scoia'tael, aliados de Nilfgaard durante la invasión de los Reinos del Norte por el Imperio, con el fin de luchar por más derechos para los no humanos y poner fin a la persecución.



Enanos

Los enanos son más bajos que los humanos, pero más duros y musculosos. Los enanos varones tienen largas barbas. Suelen ser bruscos aunque alegres, y se caracterizan por su tozudez. Se les considera excelentes artesanos y guerreros y muchos han sido aceptados de mala gana en la sociedad humana.

- ❖ **Duros:** Los enanos son duros y robustos. Comienzan con Vigor a d6 en vez de a d4.
- ❖ **Lentos:** Los enanos tienen un Paso de 5.
- ❖ **Visión en la penumbra:** Los ojos de los enanos están acostumbrados a la oscuridad de las profundidades. Ignoran las penalizaciones al ataque por poca luz u oscuridad.

Gnomos

Los Gnomos son la raza más antigua del Continente y junto a los enanos y elfos forman las Razas Antiguas. Los Gnomos son más bajos y débiles que los enanos, pero tan duros y más ágiles que éstos.

Los gnomos son discretos y misteriosos. Muchos viven en Mahakam junto a los enanos, aunque algunos habitan en la zona del monte Tir Tochair; rara vez se relacionan con los humanos. Los gnomos son inventores, mineros y artesanos de gran talento. Su tecnología es superior a la de los humanos, y las armas de los gnomos son incomparables, y sus espadas gwyhyr son consideradas como las mejores del mundo.



Gnomos

Esta antigua y noble raza se caracteriza por sus largas y puntiagudas narices, de las cuales se enorgullecen. Como los enanos, aman la artesanía y son en especial expertos en las artes metalúrgicas, la armería, la joyería y la orfebrería.

- ❖ **Estudiosos:** Los gnomos aprecian el conocimiento en cualquiera de sus formas. Comienzan con un d6 gratuito en cualquier habilidad a escoger dependiente de Astucia.
- ❖ **Forastero:** Los gnomos son casi desconocidos en las tierras humanas, y su discreción hace que estos los traten con suspicacia. Por eso sufren la desventaja de Forastero.
- ❖ **Listos:** Los gnomos están dotados de una gran inteligencia. Comienzan con un d6 en Astucia en lugar de un d4
- ❖ **Pequeños:** Los gnomos por término medio no pasan del 1'20 m. Su pequeño tamaño les resta uno de su Dureza.
- ❖ **Visión en la penumbra:** Los gnomos están acostumbrados a la oscuridad de las profundidades. Ignoran las penalizaciones al ataque por poca luz u oscuridad.

Humanos

Los Humanos son la raza predominante tanto en los Reinos del Norte cómo en el Imperio Nilfgaard. Cuando llegaron al continente, que ya estaba muy poblado, se hicieron su lugar conquistando territorio a las razas antiguas, especialmente a los elfos. Tras siglos de historia, muchos humanos tienen algún antepasado con sangre de elfo.

La hostilidad con los elfos sigue hoy en día con una guerra abierta entre ellos. Con el resto de razas (enanos, gnomos y medianos) la hostilidad es menor, y muchos viven en las ciudades con los humanos. Muchas de las principales ciudades están construidas sobre las ruinas de ciudades élficas, abandonadas por sus habitantes o arrasadas por los humanos; ciudades tales como Vizima y Novigrad, por nombrar sólo dos.



Humanos

Los primeros humanos, fundadores de los Reinos del Norte, desembarcaron en el delta del Pontar y la desembocadura del yaruga, procedentes de una tierra ya olvidada incluso por las leyendas.

- ❖ **Versátiles:** Reciben la ventaja gratuita como señala el manual básico.

Medianos

Los Medianos son una de las razas de no humanos del Continente. Miden entre uno y cuatro pies de altura y sus pies están cubiertos de un pelo rizado (no suelen utilizar ningún tipo de calzado). Son excepcionalmente ágiles y muy buenos en la lucha con armas arrojadizas. Visten normalmente con ropas limpias de colores brillantes.

Algunos medianos, especialmente en los Reinos del Norte, viven entre humanos a pesar de las persecuciones, pero otros se unen a las guerrillas de Scoia'tael.

Medianos



- ❖ **Afortunados:** Los medianos reciben un bono adicional por sesión de juego. Esto puede combinarse con las ventajas de Afortunado y Muy Afortunado.
- ❖ **Animados:** Los medianos son gente optimista por naturaleza. Comienzan con un d6 en Espíritu en lugar de un d4.
- ❖ **Pequeños:** Los medianos no suelen sobrepasar el 1,20 de altura. Su pequeño tamaño resta uno a su Dureza. Los medianos tienen un tamaño de -1 , y no pueden coger la desventaja de Pequeño.

Medioelfos

Un medio-elfo es un hijo de un humano y un elfo o de dos medio-elfos. Los medio-elfos heredan las características de las razas de sus padres, pero son tratados con desconfianza y a menudo con desprecio tanto por los elfos como por los humanos. Un humano con 1/4 de sangre elfa es conocido como quadroon. Las mujeres son famosas por su belleza delicada e inimitable.

Un gran número de medio-elfos han fijado su residencia en la ciudad de Wyzima. Muchos hablan de manera fluida el Lenguaje Antiguo.

La Princesa Maria Pulcheria, hija del rey Geddes de Temeria y de Vinifrida es una de las medioelfas más conocidas. Contrajo matrimonio con Dambor el Negro y se convirtió en reina de Redania.



Medioelfos

- ❖ **Forasteros:** los medio elfos no son verdaderos forasteros (como por la desventaja de mismo nombre), pero no se sienten completamente aceptados ni entre los humanos ni los elfos, por lo que los efectos son similares.
- ❖ **Herencia:** Algunos medio elfos mantienen la gracia de su progenitor elfo. Otros ganan la adaptabilidad de sus ancestros humanos. Un medio elfo puede comenzar con una ventaja gratuita (como los humanos), o comenzar con un d6 en Agilidad en lugar de con un d4.
- ❖ **Visión en la penumbra:** Los ojos de los medio elfos son capaces de ver en las condiciones más adversas. Ignoran las penalizaciones al ataque por poca luz u oscuridad.

Brujos

Los Brujos son mutantes estériles con poderes sobrenaturales, que reciben una preparación y entrenamientos especiales desde la infancia para convertirse en cazadores de monstruos profesionales. Se cree (incluso ellos mismos lo hacen) que son incapaces de sentir emociones, aunque esto no es del todo cierto.

Los brujos surgieron cuando los primeros pobladores colonizaban las tierras indómitas de la actual Temeria. Para defender a la población se creó una élite de monjes guerreros, que gracias a setas mutagénicas y hierbas, así como a estimulantes vegetales, modificaron los cuerpos de sus jóvenes aprendices para que desarrollasen velocidad y aguante sobrehumanos. Como resultado de la peligrosa y dolorosa Prueba de las Hierbas, los jóvenes brujos adquirirían ojos de gato, que les permitían ver en la oscuridad. Con la ayuda de los hechiceros, aprendieron a usar sencillos hechizos de combate llamados Señales, así como elaborar pociones mágicas que aumentaban su capacidad de combate. Hoy en día, los monstruos son más raros y la demanda de servicios de los brujos se ha reducido mucho. Solo unos pocos representantes del castillo Kaer Morhern siguen viajando por el mundo, pero ya no se entrenan más cazadores de monstruos.



Brujos

Aunque los brujos son seres humanos, los cambios genéticos que sufren hacen que se les considere una raza diferente. Todos los brujos reciben los siguientes rasgos:

- ❖ **Mutante:** El cuerpo del brujo se adapta los mutágenos y elixires tóxicos al desarrollar una resistencia increíble a la enfermedad (lo que funciona como Inmunidad a la enfermedad).
- ❖ **Ojos de Depredador:** Las pruebas de los brujos mutan los ojos del sujeto. Sus ojos se convierten en los de un gato o una serpiente, lo que le otorga una buena visión nocturna. Los brujos ignoran las penalizaciones por poca iluminación.
- ❖ **Rechazado:** Los brujos son tratados con desconfianza por otras razas civilizadas. De hecho algunas personas los temen o incluso los odian. Resta 2 a tu puntuación de Carisma.
- ❖ **Equipo de brujo:** En lugar de dinero inicial, cada brujo recibe el siguiente equipamiento: Medallón de brujo, Espada larga de acero (Fue+d8), Espada de plata (Fue+d6), Ropas de viaje y 4d10 en moneda local

Habilidades

Las habilidades de Ciencia extraña, Ordenadores, Periodismo y Pilotar no están disponibles. Conducir es inadecuada para La Saga de Geralt tal cual, por lo que para el uso de carros y vehículos similares se usará la habilidad de Cabalgar.



Geralt usando Señales

Nuevas habilidades

Conocimiento (Monstruos) (Astucia)

Un personaje versado en esta habilidad posee un conocimiento académico sobre los monstruos y sus conductas. Engloba desde donde tienen sus guaridas, cuáles son sus presas, sus tácticas y sus debilidades. También sirve para identificar a un monstruo mediante algún indicio (olor, rastro, víctimas, etc.).

En el mundo de Geralt, todo lo que no sea un animal y no tiene su propia civilización puede ser considerado un monstruo.

Señales de los Brujos (Astucia)

Las Señales de los Brujos son un trasfondo arcano, que cómo indica su nombre está disponible únicamente para los Brujos. Esta habilidad es la asociada para emplearlas.

Ventajas y Desventajas

El mundo de The Witcher se desarrolla en una ambientación de corte medieval-fantástico, por lo que se deben ajustar las habilidades, ventajas y desventajas disponibles para los personajes según esta premisa. En concreto, estos son los ajustes que he realizado para mis partidas.

La desventaja de **Escéptico** no está disponible ya que en el Continente es palpable la existencia de criaturas sobrenaturales, por lo que es imposible racionalizar algo que forma parte de la realidad cotidiana.

Adicionalmente, la escasez de maquinaria más allá de las invenciones de los gnomos hacen que la desventaja **Manazas** sea inadecuada para la mayoría de los personajes. No obstante, se podría aplicar con ballesas o trampas complejas.

No todas las ventajas de Trasfondo arcano son adecuadas para el mundo de Geralt, las recomendadas son las siguientes:

- ❖ Trasfondo Arcano: Alquimista
- ❖ Trasfondo Arcano: Druida
- ❖ Trasfondo Arcano: Hechiceros
- ❖ Trasfondo Arcano: Sacerdotes
- ❖ Trasfondo Arcano: Señales de los Brujos

Todas ellas aparecen detalladas en el apartado de magia. El resto, así como sus respectivas habilidades no son adecuados para jugar en el Continente. Tampoco están disponibles las ventajas que usen alguna de las no adecuadas como prerrequisito.

Nuevas ventajas

Manipular Emociones

Requisitos: Veterano, Brujo, Señales de los Brujos d6+

Conoces como usar de manera discreta la señal de Axii para manipular las emociones de la gente con la que estés hablando. Puedes emplear la habilidad de Señales de los Brujos en lugar de Persuadir en una Tirada de voluntad.

Reflejos Inhumanos

Requisitos: Novato, Brujo

Los brujos que poseen esta ventaja incrementan su Destreza en un tipo de dado. Además, incrementan su máximo natural en +1. Los brujos pueden coger esta ventaja una vez por rango, aparte del avance de característica permitida normalmente por cada rango.



Geralt usando sus poderes

Saber de monstruos

Requisitos: Experimentado, Brujo, Conocimiento (Monstruos) d8+

Has aprendido de tus enfrentamientos con los monstruos, por lo que reconoces cuales son sus hábitos con facilidad. Cuando te encuentres a un monstruo, puedes sumar +2 a la prueba de Conocimientos para identificarlo. Cualquier habilidad usada contra el monstruo, ya sea Pelea, Sigilo, o cualquier otra también recibe este bono.

Saber de monstruos mejorado

Requisitos: Heroico, Brujo, Conocimiento (Monstruos) d8+

El bono se incrementa a +4.

Trance de brujo

Requisitos: Heroico, Brujo

Ya no necesitas dormir para descansar. Para estar completamente descansado, sólo necesitas entrar en un trance meditativo durante 4 horas. Durante este periodo, el brujo es consciente de su entorno como si estuviese despierto.

Nuevas desventajas

Alergia: Alergia a la magia (Mayor)

Tu personaje sufre una aversión a la magia. La exposición a la magia (normalmente a 1 paso) provoca una penalización de -4 a todas las tiradas de Rasgo. Esto limita el uso de pociones, objetos u armas mágicas.

Las artes de la Alquimia y la Magia

La magia es el arte de dominar el poder del caos con la voluntad. Los practicantes del arte tienen que dominar un enorme corpus de conocimiento y, por lo visto, las mujeres tienen una predisposición especial. Los hechiceros buscan niños con talento y los educan.

El poder asociado a un hechizo puede usarse para curar, teletransportarse, destruir, crear ilusiones y cambiar de forma. Los hechizos más famosos tienen el nombre de sus creadores, como Trueno de Alzur o Granizada de Merigold. Gracias a la magia es posible crear amuletos y grabados mágicos, como los medallones de los brujos.

Por todo el mundo nacen niños con talento mágico, a los que llamamos fuentes. La hermandad de hechiceros ordenó encontrar y entrenar a tales niños. Los descendientes de Lara Dorren son un caso especial: su talento mágico es muy fuerte. Pueden viajar por el tiempo y el espacio y liberar energía pura del caos. Sin embargo, estos poderes son impredecibles, difíciles de controlar y se activan en situaciones tensas, con lo que a menudo sorprenden a sus poseedores.

El poder empleado para lanzar hechizos se obtiene de los elementos. La mejor fuente, pero también la más peligrosa, es el fuego. Los magos que se especializan en la magia del fuego a menudo obtienen un gran poder, pero pagan por ello con su adicción al fuego, con quemaduras o incluso con la muerte entre las llamas. La esencia del fuego se convierte en su esencia, y eso los hace vulnerables al agua.



Triss Merigold, Hechicera

Alquimista

Requisitos: Novato, Astucia d8+, Conocimiento (Alquimia) d6+, Trasfondo Arcano (cualquiera)

Un alquimista ha aprendido a extraer la esencia mágica de la naturaleza y destilarla en potentes pociones, para crear efectos poderosos para su uso posterior.

Un personaje con este talento puede elaborar una poción que replique un poder conocido mientras tenga acceso a equipamiento e ingredientes alquímicos. Si no se disponen de los ingredientes, se puede realizar una tirada de Supervivencia para encontrar los ingredientes de la naturaleza (si el DJ considera que se puede realizar). Con un éxito en la tirada se encuentran la mitad de los ingredientes. Con un incremento, se encuentran todos los materiales. El DJ determinará el tiempo necesario.

Elaborar una poción lleva unos 30 minutos. Tras este periodo de tiempo, el alquimista paga los Puntos de Poder del Poder, y tiene que realizar una tirada de Conocimiento (Alquimia). Con un fracaso, la poción se pierde, pero la mitad de los ingredientes pueden salvarse para ser reutilizados posteriormente. Con un éxito, la poción funcionará tal y como debería.

Las pociones surgen efecto cuando son ingeridas y su poder se activa de manera automática. Si el poder requiere una tirada opuesta, en su lugar el objetivo deber realizar con éxito la tirada indicada para resistir el efecto. Los efectos de la poción son idénticos a la del Poder, lo que incluye efectos adicionales procedentes de incrementos de la tirada de habilidad y cualquier punto gastado para incrementar la duración.

Los Puntos de Poder invertidos en la poción se regeneran a la tasa habitual (normalmente una por hora).

Trasfondo Arcano: Druida

Requisitos: Novato, Espíritu d8+, Juramento (proteger el equilibrio de la naturaleza)

Habilidad Arcana: Conocimiento del roble (Espíritu)

Puntos de poder iniciales: 10

Poderes iniciales: 2

Los druidas son los sabios de los bosques, y su entendimiento del funcionamiento de la naturaleza es muy extenso. Se encargan de ayudar a los animales, curarlos de heridas y enfermedades, así como encargarse de los que encuentran abandonados o huérfanos. Además de encargarse de los animales, también ayudan a las personas heridas o enfermas, aunque no dudarán en enfrentarse a ellas si ocasionan daños innecesarios a la naturaleza.

En la profundidad de los bosque mantienen arboledas sagradas en torno al Árbol de la Vida, que se considera un santuario donde no se puede derramar sangre. Los druidas se organizan de manera informal en los denominados círculos, cuyos líderes son denominados hierofantes si son hombres, y flaminicas si son mujeres.

Suelen vestir con ropas sencillas, normalmente túnicas, o ropajes de los habitantes de los bosques. Los efectos para los poderes de esta ventaja son los elementos tradicionalmente asociados a los druidas — roble, muérdago, acebo, hoz, etc.

Poderes: Amistad Animal, Armadura, Barrera, Cambio de forma, Captura, Castigo (manos convertidas en garras animales), Cavar, Conmoción, Curación, Detección/Ocultamiento Arcano, Desvío, Disipación, Lenguas, Luz/oscuridad, Manipulación elemental, Mejora/Reducción de Rasgo, Protección medioambiental, Proyectil, Rapidez, Telekinesis, Teleportación, Velocidad, Vuelo.

Trasfondo Arcano: Hechiceros

Habilidad Arcana: Hechicería (Astucia)

Puntos de poder iniciales: 10

Poderes iniciales: 3

Los Magos son personas habilidosas y educadas en el uso de la magia. Las magas mujeres a menudo se les conoce como hechiceras, mientras que a los magos hombres se les llama hechiceros. Solo algunos individuos tienen el potencial de convertirse en magos y muchos de ellos con el potencial están condenados a la locura. A menos que el individuo en cuestión — también conocido como una Fuente — aprenda a controlar su poder rápidamente, puede terminar como un oráculo medio loco y babeante. Para combatirlo se crearon las escuelas de hechicería, donde niños con talento estudian muchos años, obteniendo conocimientos y controlando las habilidades mágicas.

Debido a sus poderes, los magos envejecen más lentamente que el resto de la gente. Pueden extraer energía mágica de los cuatro elementos, teletransportarse a largas distancias y curar, al igual que matar, en un solo parpadeo. Tienen extensos conocimientos científicos y políticos; en el último aspecto, muchos magos se igualan a los gobernantes.

Las palabras “mago”, “hechicero” y “hechicera” se usan para referirse a gente entrenada en academias mágicas como Aretuza o Ban Ard y es raro que se utilicen para referirse a los que manejan la magia como druidas o sacerdotes (especialmente los últimos, ya que dicen que los dioses les han dado sus poderes).

La longevidad de los hechiceros tiene un precio, la infertilidad.

Los magos en el universo de Geralt son seres terriblemente poderosos, con poderes inimaginables, muy por encima de la gente ordinaria. Representarlos de manera fiel a cómo son en las historias es complicado con Savage Worlds, especialmente si se quiere mantener un equilibrio con el resto de personajes.

Por ello, los magos en esta versión se deben considerar magos de menor nivel, quizás aprendices en la larga carrera que les espera.

Trasfondo Arcano: Sacerdotes

Habilidad Arcana: Fe (Espíritu)

Puntos de poder iniciales: 10

Poderes iniciales: 2

Similar al trasfondo del manual básico.

Trasfondo Arcano: Señales de los Brujos

Requisitos: Novato, Brujo o Trasfondo Arcano: Mago, Astucia d6+

Habilidad Arcana: Señales de los Brujos (Destreza)

Puntos de poder iniciales: 0 (emplea la Regla de *Sin puntos de poder*, más adelante)

Poderes iniciales: 6 (ver a continuación)

Aparte de la magia consistente en el dominio del caos, existen una serie de hechizos simples que pueden ser efectivos cuando se usan apropiadamente. Los Brujos llaman a estos hechizos Señales y normalmente se utilizan contra monstruos, aunque también tienen aplicaciones no combativas. En la actualidad se conocen seis de esos conjuros, que los brujos llaman las Señales.

Las seis señales conocidas se han modelado usando para ello poderes existentes o ventajas.

Para conjurar una señal, se emplean las reglas de *Sin Puntos de poder*, y se realiza una prueba habilidad de Señales de Brujo. Si el conjurador obtiene un 1 en el dado de Señales de Brujo, sufre un nivel de Fatiga ya que la magia fluyendo por él se cobra un precio.

Los brujos no pueden adquirir ventajas para modificar las señales excepto las raciales de brujo, y la de Nuevo poder, que puede ser adquirido con permiso del DJ.

Aard

Rango: Novato

Puntos de poder: 2

Alcance: Plantilla de Cono

Duración: Instantánea

La Señal de Aard es un símbolo sencillo empleado por los brujos para crear un empuje telekinético capaz de aturdir, repeler, derribar o desarmar a sus oponentes. Con un éxito en la tirada, los objetivos en el área de efecto deben realizar una tirada de Vigor o quedarán aturridos. Con un incremento, el conjurador puede escoger entre derribar, desarmar o empujar a la víctima (tantas yardas como el dado de Astucia).

Igni

Rango: Novato

Puntos de poder: 1

Alcance: 12/24/48

Duración: Instantánea

La Señal Igni crea un estallido pirokinético que puede repelar e incendiar a los oponentes, así como crear incendios. Igni provoca un daño de 2d6 con un efecto de fuego.

Yrden

Rango: Novato

Puntos de poder: 2

Alcance: Toque

Duración: 3

Con la Señal de Yrden el brujo puede crear una barrera invisible en una superficie dibujada con los dedos. Esta superficie, de 2 por 2 metros aproximadamente, tiene una dureza de 5 y es inamovible. Con un incremento, la dureza aumenta a +10.

La barrera puede ser destruida por un ataque de energía que iguale su dureza.

Quen

Rango: Novato

Puntos de poder: 2

Alcance: Propio

Duración: 3

Otro de los símbolos de Brujo, Quen crea un campo protector alrededor del brujo, proporcionándole dos puntos adicionales de armadura, 4 con un incremento.

Axii

Rango: Novato

Puntos de poder: 4

Alcance: Astucia

Duración: 3

La señal Axii permite a los brujos influenciar mentalmente a los demás, aunque no para ponerlos en peligro.

El objetivo de esta señal realiza una tirada enfrentada de Astucia contra el resultado de invocación del brujo. Si falla la tirada, cesa de manera inmediata todas las acciones hostiles mientras dure el conjuro. Como solo es una sugestión mental, y no un control completo, el objetivo se libera de manera automática de la señal si es atacado o se ve amenazado.

Esta señal es empleada normalmente en animales salvajes por su baja Astucia, y a que no suelen cambiar de idea y atacar al brujo tras calmarse.

Heliótopo

Rango: Novato

Puntos de poder: 2

Alcance: Propio

Duración: 3

La señal de Heliótopo, funciona como una barrera contra ataques mágicos. Un éxito otorga 2 puntos de Armadura contra ataques mágicos, y un +2 a las pruebas para resistirse a conjuros o poderes. Un incremento aumenta la armadura y el bono a +4.

Cultos y Religiones

En las tierras del Continente existen diversas fes y religiones, aunque entre los reinos nortefños la más extendida es el culto de Melitele.

En los últimos años la iglesia de Melitele ha encontrado un rival en el Culto del Fuego Eterno, procedente de Novigrado, especialmente por sus intolerancia hacia otras creencias.



Coram Agh Tera

El culto de la Araña cabeza-de-león o Coram Agh Tera es una de las religiones más temidas del Continente. El culto hace sacrificios sangrientos para su dios cruel y las sacerdotisas son conocidas por sus poderosas maldiciones.

Los adoradores de Coram Agh Tera le consideran como el Gran Tejedor, que teje los destinos de los humanos en una gran red. La red se expande y corrige constantemente. Algunas veces algunos hilos se rompen con el resultado de la muerte repentina de alguien. Cuando una persona se suicida, su hilo es roto y es devorado por Coram. Por lo tanto es adorado como el dios de la muerte repentina e impredecible. Sus templos normalmente están llenos de huesos de humanos y calaveras encendidas con fuego verde.

La mayoría de los adoradores son gente que pasaron una gran tragedia (por ejemplo la muerte de un ser amado) o gente que está en contacto constante con la muerte, al que le encanta infligir penas y sufrimientos, como verdugos, soldados o bandidos. Todos ellos son traídos a la visión del culto sobre el Mundo,

donde la muerte es una constante, incluso querida, parte de la realidad. Se necesitan los sacerdotes para mantener la red de Coram limpia “rompiendo los hilos” de algunas personas.

Prohibida poco tiempo después de su fundación, sus seguidores se escondieron y siguieron adorando al Gran Tejedor en secreto. Hoy en día es una religión sin una estructura formal, escondiendo sus templos en lugares remotos, y que no es tan perseguida como antaño, aunque hay lugares como Temeria en la que sus seguidores son tratados como asesinos.

Culto del Fuego Eterno

Los creyentes del Fuego Eterno creen en la llama que no muere como símbolo de supervivencia y guía a través de la oscuridad. La ven como un heraldo del progreso y de mejores días por venir. Los Clérigos del Fuego Eterno supervisan la fe al igual que los templos, donde las llamas están encendidas constantemente.

La Orden de la Rosa Llameante es el brazo militante del culto. El culto es una fe muy agresiva que lucha contra todos los seres anormales, cómo no humanos, brujas, y por supuesto, bestias. En ocasiones, incluso los Brujos no son bienvenidos en ciudades que creen en el Fuego Eterno.

Dagon

Dagon, el dios subacuático, adorado por los vodyanoi y una secta humana, espera en el fondo del Lago Vizima por la correcta alineación de los astros para subir a la superficie. Dado que no está claro cuando sucederá esto (o si pasará), pasa el tiempo aterrizando a todo lo que vive en el lago o sus cercanías.

Dagon es la personificación de la fuerza y la furia, y cuando alcanza la orillas, se convierte en la destrucción reencarnada. Libros prohibidos como los Himnos de Locura y Desesperación describen cómo invocarlo.

Freya

Freya es la diosa de la fertilidad, amor y belleza, y es conocida también cómo la Gran Madre. Porta un collar mágico llamado Brisngamen y es adorada principalmente por la gente de las Islas Skellige.

La principal representación de Freya es una enorme estatua en la que aparece cómo una mujer con un embarazo muy avanzado y túnica. De acuerdo a las leyendas, Freya recorre las islas disfrazada como un gato. Tiene en gran estima el amor por la tierra, la vida familiar, y la protección de los animales, además del amor y la fertilidad. Observar estos valores es el mayor tributo que se puede ofrecer a la diosa.

Kreve

Kreve es el padre cielo en el panteón norteño, y se le asocia con la energía, el poder, la toma de decisiones, espontaneidad, y defensa de la propiedad. Su símbolo es un rayo, y es muy popular entre soldados, caballeros, monarcas y gente que asume riesgos.

El mandamiento básico de los seguidores de Kreve es la lucha contra el mal, entendido tanto de manera interna, desafiando a las debilidades propias, como de manera externa, en la que el mal significa todo lo que amenace la vida de la gente, su salud, alma o propiedades. Esta es la razón por la que el clero de Kreve son excelentes exorcistas, además de enemigos declarados de los magos y de cultos exóticos, paganos o sectarios como el de Coram Agh Tera o Lillith. También expresan prejuicios contra no humanos que no se

encuentre integrados en su cultura. El brazo militante de Kreve, la Orden de la Rosa Blanca fundada por Hugues de Napeys, contribuyeron de manera activa al exterminio de los Vran y la supresión de la rebelión de Aelirenn.

El Culto de Kreve colabora de manera intensa con el culto del Fuego Eterno. Los sacerdotes de Kreve discuten a menudo con las sacerdotisas de Melitele pero pueden colaborar con ellas en cuestiones importantes. En cambio, son enemigos juramentados de los adoradores de la Araña cabeza-de-león.

Lilith

Lilith (o Lilit) es una diosa malvada (o demonio según algunas fuentes) aún adorada en el este bajo el nombre de Niya. Se dice que regresará al mundo para traerle su perdición.

El Hechicero Eltibald, profeta para algunos, loco para otros, proclamó que que había descifrado las antiguas leyendas Dauk, Wozgor y bobofak, que relacionaban el regreso de Lilith con el eclipse conocido como Sol Negro. Su camino de regreso será preparado por “sesenta mujeres portando coronas doradas, que inundarían los valles fluviales con sangre”, lo que interpretaba como hijas de familias reales nacidas durante o después del eclipse.

Melitele

Melitele es una diosa madre adorada en los Reinos del Norte, siendo la religión más extendida. El centro de su culto es el templo del ducado de Ellander. La diosa de tres formas, niña, mujer, y anciana, extiende sus cuidados sobre sus hijos. Sus seguidores no están compuestos sólo por mujeres, ya que los hombres también le rezan.

Los Clérigos de Melitele predicán amor y paz, y regentan muchos hospitales, refugios y orfanatos.

Señores del Agua

Los Señores del Agua son adorados entre los fabricantes de ladrillo de los pantanos de Vizima. Dirigidos en el culto por los ancianos de sus pueblos, rezan a diario a estas misteriosas criaturas. Es muy probable que en realidad los Señores del Agua sean vodyanoi, en cuya adoración se mezclaría los mitos del culto de Dagon.

Veyopatis

Dios olvidado del Valle Pontar, aún es adorado en algunos asentamientos forestales, pero los tiempos de su grandeza y popularidad están ampliamente superados. Unas cuantas sacerdotisas y brujas aún le realizan ofrendas, aunque el pueblo llano no quiere formar parte en sus ritos.

En la era de la colonización humana, Veyopatis era un dios guardián, en ocasiones asociado a los ríos de los que los humanos sacaban provecho. Protegía a los humanos de los peligros de los bosques, y varas con su efígie marcaban el límite entre las tierras “domesticadas” y las salvajes e indómitas. Veyopatis les daba pescado, les ayudaba a navegar y su nombre se usaba como protección contra las bestias. Aún así, era petulante y feroz.

Los que vagan por los bosques y encuentran ídolos de de piedra de con mandíbulas abiertas creen que son feroces monstruos en lugar de un dios amado en el pasado.

Equipamiento

En general, todo el equipo de naturaleza medieval o fantástica del manual básico de Savage Worlds está disponible

Equipo de brujo

Medallón de brujo

El medallón de brujo es un colgante de plata que simboliza la profesión de brujo.

La forma de cada medallón (cabeza de lobo, gato, grifo, etc.) señala en que escuela se ha entrenado su dueño. El medallón es sensible a la magia, vibrando y tirando de su cadena cuando se lanza un conjuro o hay una bestia mágica o monstruo cerca. Cuando es llevado, el medallón le otorga al brujo una capacidad similar a la ventaja de Sentido del peligro, pero solo para detectar magia. Los medallones vibran en respuesta a la magia en todas sus formas, incluyendo maldiciones, encantamientos y hechizos. También avisa de monstruos acechando nacidos de la magia o experimentación mágica. Ningún brujo se separaría de su medallón de manera voluntaria.



Espadas de brujo

Aunque el entrenamiento de brujo incluye el uso de cualquier arma que se encuentre a mano, tradicionalmente un brujo emplea dos espadas. Una espada de acero para monstruos sensibles al hierro, y una espada de plata, adecuada para la mayoría de monstruos que no se ven afectados por el hierro.

La espada de acero las fabrican los propios brujos, y únicamente de hierro meteórico, lo que le otorga una calidad superior. Este material también es preferido porque se supone que este hierro afectará de manera más agresiva a los monstruos que el hierro normal. Muchos creen equivocadamente que la espada de

acero es para combatir con gente ordinaria. Es cierto que los brujos las emplean en esos casos, pero solo porque la espada de plata es relativamente delicada. Golpear con ella una armadura de metal, o detener el arma de un contrincante arruinaría rápidamente el filo de la espada de plata. Este problema no se presenta con la espada de acero. Si se obtiene un 1 en el dado de habilidad cuando se combate con una espada de plata contra un enemigo con armadura, reduce el dado de daño del arma en un tipo de dado (de d6 a d4, de d4 a 0).

Esto representa la doblez que puede sufrir la hoja o la mella de su filo. Si el dado de daño llega a 0, la espada se rompe (queda inservible) y debe ser reparada por un artesano experimentado.

Bestiario

Las criaturas comodín se señalarán con la imagen de un cuervo.

Hay que tener presente que en las historias de Geralt, la mayoría de los monstruos son singulares, en ocasiones atados o vinculados a una región específica. Quitando aquellos casos en los que forman bandadas, manadas o grupos, muchos podrían ser considerados como *criaturas comodín*. En esta adaptación no solo me he fijado en sus características físicas o capacidades especiales para designar a un monstruo como tal, sino también en su especial relevancia dentro de las historias del brujo.



Por tanto, sentiros libres de cambiar esta elección de la criatura que deseéis para adaptarse mejor a vuestra crónica. Mi visión de los Reinos del Norte (y de sus habitantes, humanos o no) no tiene que coincidir con la vuestra.

Alghul

Un alghoul es básicamente un ghul cabrón.

— Yarpem Zigrin, guerrero enano

Los Alghuls son ghuls que han devorado cuerpos tantos años que la carne humana les es irresistible y se abalanzan sobre los vivos. Son vistos en criptas y en campos de batalla, frecuentemente rodeados de ghuls. Los campesinos no diferencian entre estos dos tipos de carroñeros - a diferencia de los brujos, que saben que un alghul es un oponente más agresivo y desafiante.

Se diferencian de los ghuls normales en tamaño, fuerza, coloración, y lo más importante, inteligencia. Mientras que los ghuls y graveirs son criaturas primitivas incapaces de planear la más básica de las emboscadas, los alghouls son capaces de razonar, y por tanto, más peligrosos. En muchas ocasiones se aprovechan de esta inteligencia para controlar a bandas de ghuls, con lo que pueden aterrorizar en un territorio. Si te encuentras a una de dichas bandas, se debería eliminar primero al líder, y después centrarse en el resto. Al contrario que los ghuls normales, prefieren devorar la carne de sus víctimas mientras estos se encuentran vivos.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (2)

Habilidades: Advertir d6, Intimidación d8, Pelear d8, Sigilo d6

Ventajas: Mando

Capacidades especiales:

- ❖ **Armadura:** Piel dura 2
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Infecciosos:** Si una criatura es aturdida o herida por un ataque de un alghul, debe realizar una tirada de Vigor o se contagiará con la enfermedad que portan en su metabolismo. Si es alcanzada con un incremento la tirada se realiza con un -2. Una criatura infectada sufrirá un nivel de Fatiga cada 24 horas antes de fallecer a menos que sea tratada adecuadamente.
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdido; No sufren penalizaciones por heridas; Inmunes a enfermedades y venenos; disparos apuntados no causan daño adicional
- ❖ **Tamaño +1:** Dureza +1



Alpa

—Era como una bruja, pero no era una bruja...

— Fragmento de una conversación entre el ealdorman de Falkoane y un brujo.



Ningún otro monstruo inspira tantos mitos y falacias como la alpa.

Los cuentos populares describen su encanto y su belleza, sus voces seductoras, al igual que su odio hacia las vírgenes.

La gente cree que estas vampiresas son capaces de convertirse en perros negros o en sapos venenosos. A menudo se las confunden con los súcubos, creyendo que son lujuriosas y propensas a seducir a jóvenes atractivos.

Las alpas acechan en cuevas, en ruinas y casas abandonadas, casi siempre cerca de poblaciones humanas. Las alpas atacan por sorpresa, de noche, tratando de atontar a sus víctimas y chuparles la sangre antes de que se den cuenta de lo que sucede. Son más activas en las noches de luna llena.

En aspecto, las alpas se asemejan mucho a las brujas. Algunos las llaman fantasmas, un nombre que les encaja ya que les gusta acechar y atormentar a los hombres. Normalmente se presentan con la forma de una mujer, aunque también pueden transformarse en animales. La saliva de las alpas provoca somnolencia, y cuando se aplica a una persona dormida, le puede provocar terribles pesadillas. Algunos estudiosos sugieren que este es el origen de las leyendas de hombres que se acostaron sanos, para ser encontrados por la mañana blancos como la nieve, sin una gota de sangre en sus venas.

En combate las alpas despliegan una velocidad extraordinaria y una enorme resistencia (incluso para un vampiro). A la hora de enfrentarse a una, uno debe apuntar con cuidado sus ataques, para no verse en una posición desfavorable. Al contrario que las brujas, las alpas no pueden volverse invisibles, pero si que tienen la capacidad de emitir un chillido puede derribar oponentes.

Cuando se encuentran en forma humana, se mezclan fácilmente con la comunidad, lo que las hace muy peligrosas.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d12

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 12 (2)

Habilidades: Advertir d6, Intimidación d8, Nadar d6, Pelear d8, Persuasión d8, Sigilo d8

Ventajas: Atractiva, Esquiva, Esquiva mejorada



Capacidades especiales:

- ❖ **Armadura:** Piel dura 2
- ❖ **Cambiaformas:** Como acción, la alpa puede cambiar su forma física a la de una mujer o un animal, mediante una tirada de Astucia -2. Regresar a la forma normal requiere una tirada de Astucia.
- ❖ **Chillido:** Tirada de Espíritu contra todos los objetivos vivos en un radio de 6", inflige 2d10 de daño sónico. Con un incremento, la víctima es además derribada
- ❖ **Debilidad (aceite para vampiros):** Una alpa rociada con aceite de vampiro queda fatigada de inmediato.
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdimiento; ataques apuntados no causan daño extra
- ❖ **Visión en la penumbra**

Anegado

— *Uno de los más famosos ladrones de Vizima intento escapar de su último robo a través de las alcantarillas. No obstante, su botín era tan pesado y su avaricia tan grande, que se murió ahogado intentando conservarlo, aunque sus hábitos perduraron a la muerte. Ahora vive en el lago Vizima, convertido en el líder de los sumergidos.*

— *Naiad, ninfa de Orillas del Lago*



Los anegados son en realidad sumergidos particularmente fuertes y peligrosos. La gente sencilla no aprecia la diferencia entre los sumergidos y los anegados, ambos son igualmente mortíferos. No obstante, podemos suponer que las leyendas más lúgubres de canallas ahogados hablan de los anegados y no de los sumergidos.

Su origen es el mismo que el de los sumergidos, criminales más allá de toda salvación que murieron ahogados en las aguas de lagos y lagunas. El destino les negó cualquier oportunidad de enmendar su camino y volver a la sociedad, y mantuvieron su vileza tras la muerte, dedicándose desde entonces a ahogar a ciudadanos inocentes.

Los anegados son criaturas de la noche; aparecen en los bancos de charcas, lagos y ríos. Desde ahí acechan a sus víctimas.

Estas criaturas envenenan a sus víctimas con cadaverina; a menudo atacan como grupo o dirigiendo a varios sumergidos.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (2)

Habilidades: Advertir d6, Intimidación d8, Nadar d6, Pelear d8

Capacidades especiales:

- ❖ **Acuático**
- ❖ **Armadura:** Escamas 2.
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Garras:** Daño FUE.
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdimiento; ataques apuntados no causan daño extra.
- ❖ **Veneno:** Cadaverina



Aparición nocturna

—Las apariciones nocturnas exudan esta inmensa tristeza, este espectro indefenso... Las temo, como todos. Pero sobre todo lo lamento por ellas.

— Aelline Altsparr, bardo élfico.

Las apariciones nocturnas nacen de la luz de la luna, el viento y la tierra, que se enfría tras el calor del día. Se alzan sobre el suelo y giran en una loca danza que no debería ser vista por ningún mortal. Si lo hace, el mortal es cegado por la luz de la luna y luego llevado al círculo. Allí se le obliga a bailar hasta que muere y a veces se convierte en una aparición nocturna.

Cuando el sol se pone, los campos se vuelven en los dominios de los demonios de la medianoche que obtienen su poder de la luz de la luna. Oscuros como la noche misma y llenos de dolor, vagan por los campos alumbrados por la luz plateada. Desgracia para aquellos que son vistos por un fantasma nocturno.



Las apariciones nocturnas aparecen en los campos y los prados; se las puede encontrar tras la oscuridad, cuando la luna está en lo más alto; son espectros, pero mantienen una fuerte conexión con el mundo natural. Ven a los vivos, pero no pueden comprenderlos, porque los muertos no pueden oír a los vivos. Son capaces de atrapar la luz de la luna y cegar a sus enemigos con ella.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7

Habilidades: Intimidación d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8

Capacidades especiales:

- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Debilidad (aceite para espectros):** Una aparición nocturna rociada con aceite para espectros queda fatigada de inmediato.
- ❖ **Etéreo**
- ❖ **Garras:** Daño FUE
- ❖ **Impávido**
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdimiento; ataques apuntados no causan daño extra.
- ❖ **Poderes:** Las apariciones nocturnas no son verdaderos hechiceros, pero pueden usar el poder de Ceguera. Tienen 6 PP que se recargan cada noche con luna.
- ❖ **Visión del alma:** No sufren penalizaciones por escasa o nula visión.
- ❖ **Vuelo:** Paso de vuelo de 7

Arpía

—La lista de seres a los que se les puede adjudicar ese crimen es bastante larga. La abre una jauría de perros asilvestrados, plaga bastante común en tiempos de guerra. No os podéis imaginar de qué son capaces los perros. La mitad de las víctimas que se adjudican a los monstruos del Caos deberían ponerse en la cuenta de jaurías de chuchos callejeros.

—¿Excluyes entonces a los monstruos?

—De ningún modo. Pudo haber sido una estrige, una arpía, un graveir, un ghul...

—¿Pero no un vampiro?

—Más bien no.

— *Bautismo de fuego, Andrzej Sapkowski*

La parte inferior de su cuerpo y las alas son de buitres, y el torso y la cara de mujer. No suelen llevar ropas (como mucho, harapos) y siempre están envueltas en un fétido olor. Afortunadamente las arpías prefieren vivir en la naturaleza, en zonas rocosas en las que construir sus nidos. No obstante, lo harán no muy lejos de asentamientos humanos, ya que son cleptómanas.

Hay muchas especies de arpías, y todas son cleptómanas. Una de ellas tiene poderes con las que pueden robar los sueños o pesadillas de los humanos, en lugar de robar objetos como el resto de sus congéneres. Estas arpías encierran los sueños robados en cristales con las que crear objetos mágicos. Los magos ansían obtener estos cristales para sus experimentos, por lo que en ocasiones crían a estas arpías para que roben sueños para ellos.

Como otras criaturas aladas, las arpías atacan de manera rápida desde una gran distancia, antes de que las avisten. Una vez que dan un golpe, prefieren retirarse a un lugar seguro antes de seguir atacando. La gran fortaleza de las arpías, aparte de sus números (suelen aparecer en grupos de 1d4+2 arpías), es su capacidad de volar. Una vez en el suelo, no son oponentes muy peligrosas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor

d10

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7

Habilidades: Pelear d6, Intimidar d6, Notar d6

Capacidades especiales:

- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Veneno (-1):** Sus garras acumulan tal suciedad que pueden infectar la sangre de sus víctimas, contando como veneno ponzoñoso (página 131 del manual básico)
- ❖ **Visión nocturna:** Sin penalización por visión en la penumbra
- ❖ **Vuelo:** Las arpías tienen un paso de vuelo de 12, con una trepada de 0.



Arquespora

— A mi me parece una flor. Una flor muy desagradable.

— *Últimas palabras de Blasco Tennerbe*

Algunos crímenes son tan terribles que espantan, atemorizan al pueblo y ofenden a los dioses. La mala fe del criminal y la crueldad de su obra generan una maldición, que hace que la arquespora cobre vida. La bestia ataca a las criaturas inocentes con odio, tratando de vengarse hasta que se haga justicia.

Las arquesporas crecen en sitios donde se han cometido crímenes particularmente crueles, o en las tumbas de las víctimas de tales crímenes.

Inmunes a todos los efectos mentales (miedo, aturdimiento, señal de axia).

No sienten dolor ni pueden ser envenenados, cegados, derribados ni morir desangrados.

Su aparición hace que los brujos consideren añadir herbicida a su arsenal. Afortunadamente, el fuego ha demostrado ser un remedio muy eficaz contra estas plantas. Las arquesporas son vulnerables a la plata y muy vulnerables a los intentos de incineración.

Las arquesporas disparan espinas envenenadas.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6(A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1)

Habilidades: Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +1:** Corteza
- ❖ **Debilidad (fuego):** El fuego le hacen +2 de daño
- ❖ **Debilidad (plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Espinas:** Daño Fue+D6
- ❖ **Inmunidad:** Al veneno, a la ceguera, desangrado o derribo.
- ❖ **Planta:** Las armas cuerpo a cuerpo y de disparo sólo le hacen la mitad de daño; Inmune a los tests de voluntad
- ❖ **Veneno:** Las espinas de la Arquespora están envenenadas



Banshee

“Las Beann’shies aullan y gritan, y si escuchan su grito, pueden saber que se unirán a las filas de los muertos esa noche.”

– mendigo de Dun Dâre

Los viejos chismes dicen que las banshees son los espíritus de las mujeres atrapadas entre la vida y la muerte debido a experiencias traumáticas. Sus lamentos y aullidos se consideran malos presagios de muerte inminente e inevitable, aunque se dice que no atacan a los seres vivos.

También reciben el nombre de beann’shie, es un espíritu femenino que llora en la noche de Saovin, llorando una advertencia de los que morirán. Esa noche, a finales de octubre y principios de noviembre, marca el año nuevo para los elfos y los humanos por igual; se anima a los niños a aventurarse lejos de las festividades para que no se encuentren un beann’shie, ya que se sienten atraídas por la juventud. No obstante, no es la única noche en la que puede aparecer para llorar sus advertencias.



Los Banshees no son espíritus maliciosos, aunque encontrarse con uno es considerado un presagio de la peor clase. Su apariencia varía, aunque la mayoría de las veces son mujeres pálidas y delgadas vestidas con vestiduras grises, con ojos rojos encendidos.

Atributos: Agilidad d12+4, Astucia d4, Espíritu d12+1, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: +4; **Paso:** -; **Parada:** 8; **Dureza:** 7

Habilidades: Notar d12+5, Pelear d12

Capacidades especiales

- ❖ **Debilidad (plata):** Las armas de plata le causan doble daño
- ❖ **Etéreas:** Los ataques físicos no las dañan y tampoco es posible verlos a no ser que lo deseen. Los objetos y armas mágicas, así como los poderes sobrenaturales, siempre las afectan.
- ❖ **Infravisión:** Las banshees detectan la vida en los seres vivos, reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) a la hora de atacar a blancos vivos.
- ❖ **Lamento:** Todos los seres vivos en un radio de 6" deben realizar una tirada de Espíritu, causando 2d10 de daño sónico a quienes fallen la tirada
- ❖ **Miedo (-2):** Página 124 del manual básico de Savage Worlds
- ❖ **Muerto Viviente:** +2 Dureza, +2 a recuperarse de Aturdimiento, ignora modificadores de herida, enfermedades, veneno y daño extra de ataques apuntados
- ❖ **Toque incorpóreo:** Daño FUE+d6
- ❖ **Vuelo:** Paso de Vuelo de 12" y trepada 3

Barghest

¡Evita el pecado! ¡Renuncia a las malas acciones! Y si el mal amenaza con abrumar vuestra voluntad, ¡reflexiona sobre el destino de los arrabales de Vizima! ¡Recordad los horribles barghests que les azotaron y arrepentíos!

— “Sermones para Festivales y Funerales,” por el Reverendo Yomen de Tretogor

Hay quienes dicen que son perros ordinarios transformados en monstruos por alguna maldición; otros creen que vienen desde el mundo espiritual para atormentar a los habitantes de la ciudad. Grupos de barghests aparecen de la nada, en mitad de la noche, para matar a aquellos que llegan tarde a casa.

La gente dice que los barghests son espectros que se materializan como terribles perros y que persiguen a los vivos. De acuerdo con algunos cuentos del pueblo estos monstruos son los rastreadores de la Cacería Salvaje. Otras leyendas dicen que los fantasmas aparecen como una señal de represalias divinas y guardan venganza. Sin embargo, todas las historias coinciden en un punto: los barghests no muestran piedad hacia los vivos.

Los barghests son fantasmas procedentes del Hades, pero deben ser convocados, ya que no vagan sin motivo por el mundo material. Son susceptibles a la plata.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8

Paso: 10; **Parada:** 6; **Dureza:** 9

Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6

Capacidades especiales

- ❖ **Etéreo**
- ❖ **Impávido**
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Despiadado:** Los barghest atacan siempre a los puntos vulnerables. Con un incremento en su tirada de ataque, golpea siempre a la localización con menos armadura.
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE.
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdimiento; ataques apuntados no causan daño extra.
- ❖ **Tamaño +1:** Los barghest miden más de dos metros de largo y casi un metro veinte de altura.
- ❖ **Visión espectral:** No sufren penalizaciones por escasa o nula visión.

Basilisco

Del agujero en las ruinas surgió el sonido del estruendo de piedra contra piedra, un crujido, y luego unas manos salieron de las tinieblas y se aferraron a los mellados bordes del muro. Después de las manos apareció poco a poco una cabeza de blancos cabellos regados con polvo de ladrillos, una cara muy pálida, la empuñadura de una espada que sobresalía por detrás de los hombros. La multitud comenzó a murmurar.

El peloblanco se irguió y sacó del agujero una extraña forma, un raro cuerpecillo que estaba cubierto de polvo mezclado con sangre. Tirando del ser por una larga cola de salamandra, lo arrojó sin decir una palabra a los pies del gordo alcalde. El alcalde dio un salto atrás, se tropezó con un fragmento de muro, miró el torcido pico de pájaro, las alas membranosas, las garras en forma de hoz, las patas cubiertas de escamas. Vio el pescuezo hinchado, que alguna vez fue de color carmín y ahora de un rojo sucio. Vio los ojos hundidos y vidriosos.

—Aquí está el basilisco —dijo el peloblanco, limpiándose el polvo de los pantalones—. Como acordamos. Mis doscientos lintares, si no os importa. Lintares de los buenos, no muy recortados. Los revisaré, os aviso.

— La espada del destino, Andrzej Sapkowski

La gente común llama al basilisco el rey de los desiertos de Zerrkania y a menudo los confunden con una cockatriz. Muchos afirman que la bestia está tan llena de odio hacia los seres vivos que incluso su aliento es venenoso y su mirada convierte a los descuidados en piedra.

Según el mito, nacen de un huevo de gallina incubado por una serpiente. El hecho de que los brujos encuentren a los basiliscos en calabozos y sótanos contradice la leyenda y sugiere que estas criaturas pueden reproducirse bajo cualquier condición como muchos otros monstruos. En los cuentos, la única forma certera de matar a un basilisco es sosteniendo un espejo frente a sus ojos para desviar su mirada mortal. Los brujos responden que es mucho mejor estrellar el espejo en la cabeza de la criatura. Esto es porque a pesar de la creencia popular, los basiliscos no son capaces de convertir a nadie en piedra con su mirada. Aunque no es de mucho consuelo ese hecho, ya que sus garras y mordiscos son venenosos.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d8 (A), Espíritu d6, Fuerza d10,

Vigor d8

Paso: 5; **Parada:** 5; **Dureza:** 9

Habilidades: Pelear d6, Notar d4, Sigilo d4

Capacidades especiales:

- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Lento:** Los basiliscos tienen un Paso de 5 y sólo tiran un d4 para correr.
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d4
- ❖ **Tamaño +3:** Dureza +3
- ❖ **Veneno:** Su mordisco y garras son venenosas

Berserker

Ahora acaba tu sopa, o un berserker vendrá y te tragará entero.

– Regañina de una madre Skellige a su hijo

Los Berserkers, conocidos como vildkaarls por los Skelligianos, son guerreros humanos capaces de transformarse en osos. Las leyendas de Skellige hablan de hombres que se transforman en osos cuando se embriagan con la rabia de la batalla. Al hacerlo, pierden toda conciencia de sí mismos y son impulsados por una sed de sangre que deben saciar para volver a la forma humana. Sin embargo, pocas personas creen en estos cuentos sangrientos, ni siquiera en Skellige, donde los habitantes se toman en serio incluso las leyendas menos probables. Esto indica, o bien que los berserkers son, en realidad, meras fantasías de la imaginación, o bien que han aprendido a ocultar sus habilidades del resto de los isleños.



Las baladas de los skalds indican que un berserker transformado en el calor de la batalla no se distingue de un verdadero oso. Sólo pequeños detalles anatómicos – como la forma de sus lenguas y dientes- revelan su verdadera naturaleza. Los relatos describen como invulnerables al dolor y pueden sanar cualquier herida recibida casi inmediatamente. Más allá de las diferencias anatómicas, a un berserker transformado se le debe combatir cómo si fuera un verdadero oso, excepto porque estos son mucho más duros, más implacables y más difíciles de matar.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d12, Fuerza d12+4, Vigor d12

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10

Habilidades: Trepar d6, Pelear d10, Intimidar d12, Notar d8

Ventajas: Berserk, Frenesí

Capacidades especiales

- ❖ **Invulnerabilidad:** Los berserker solo pueden recibir daño a través de sus Debilidades. El resto de ataques pueden aturdirlos, pero no causar heridas.
- ❖ **Mordisco/Garra:** Daño FUE+2
- ❖ **Regeneración rápida** (página 200 del manual básico)
- ❖ **Tamaño +2**
- ❖ **Visión en la penumbra:** Un berserker ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, permitiéndole ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa.
- ❖ **Vulnerabilidad (Fuego, Plata):** Un berserker sufre daño normal procedente de las armas de plata y ataques de fuego

Bloedzuiger

—Oy, señor mío —gimió Jan Cronin, y en sus ojos apareció el miedo más auténtico—. ¡Y aún preguntáis...! ¡La senda nuestra ha de descurrir por los Dólmenes Calados! ¡Y allá, señor, es jorrible! Allá, señor, hay brucolacos, portahojas, endriagos, inogis y muchas más porquerías de ésas! No más face dos semanas que al mío yerno lo agarró una silvia en tal modo que el yerno na más que a gañir alcanzó y adiós muy buenas. ¿Os asombra por tanto que andemos cagaos con tanta moza y tanto crío? ¿Eh?

— La torre de la golondrina, Andrzej Sapkowski

Los viajeros que cruzan las ciénagas deben estar atentos cuando las cruzan, pues pueden encontrarse tanto con sanguijuelas como los más peligrosos bloedzuigers.

Estos últimos no se limitan a esperar a que pase algún animal descuidado, sino que los acechan bajos las aguas turbias del pantano, para asaltarles cuando se encuentren desprevenidos. Aunque parecen lentos, son peligrosos especialmente cuando se juntan varios para rodear a su presa, a la que devoran lentamente con sus jugos ácidos.

Son sensibles a la plata y el fuego, y aún muertos son peligrosos, pues cuando fallecen explotan, salpicando de ácido a su oponente.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8

Paso: 2 / 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 6

Habilidades: Nadar d8, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8



Capacidades especiales:

- ❖ **Acuático:** Los bloedzuigers pueden vivir perfectamente en el agua, su paso en ella es igual a su dado de Nadar (8).
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Debilidad (fuego):** El fuego, independientemente de su origen, le hacen +2 de daño
- ❖ **Camuflaje:** La pigmentación de su piel hace que sea difícil distinguirlos bajo las aguas turbias de los pantanos; reciben +2 a las tiradas de sigilo cuando se encuentran sumergidos.
- ❖ **Lentos:** En tierra, los Bloedzuiger se mueven a un paso de 2.
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d4.
- ❖ **Muerte explosiva:** Cuando un Bloedzuiger muere, explota en un estallido de ácido, que quema a los enemigos adyacentes bajo una plantilla de explosión pequeña. Todo el que se encuentre bajo esa área debe realizar una prueba de Agilidad, o sufrirá un ataque de ácido de 3d4 de daño, y que causará 2d4 en el siguiente asalto. Con un éxito se esquivo la explosión y se evita el daño.

Brujas del agua

La gente dice que las brujas del agua son las mujeres de los sumergidos. Si eso fuera cierto, explicaría por qué son unas putas tan irascibles.

— *Shemhel de Dregsdon*

Algunas historias nos hablan de brujas del agua y chochas del pantano que se hacen pasar por ancianas perdidas para atraer a los viajeros hasta las chozas desvencijadas que se construyen en los humedales. De ser verdad, solo un ciego o un hombre cegado por la bebida podrían tomar el fango rancio y la carroña putrefacta del cubil de una de ellas por una casita acogedora, y a la espantosa bruja por una abuelita inocente. Su cuerpo arrugado y verrugoso casi llega a los os metros de alto, es de color rosáceo y apesta a lodo y a pescado. Completan el singular retrato unas protuberancias óseas en los palmos de largo que salen de su espalda, un cabello como una maraña de algas y unas garras que ya quisiera para sí un hombre lobo.



Las brujas del agua, habitan cerca de corrientes poco profundas, ríos y humedales. Son grandes nadadoras, incluso a través del lodo con una agilidad asombrosa, emergiendo junto a sus víctimas para atacarlas con sus afiladas garras. También son capaces de formar con este barro bolas, con las que pueden cegar temporalmente a sus enemigos. Las brujas son particularmente activas y peligrosas durante las tormentas.

En las leyendas se cuenta que las hadas del agua son náyades que se enamoraron de los hombres mortales, y así perdieron su eterna juventud. No es algo que suceda a menudo, porque las ninfas del agua son criaturas inconstantes que rara vez tienen ninguna preocupación por los jóvenes que seducen. Verdaderamente se sienten por un hombre y entonces, de acuerdo con las antiguas leyes místicas de su pueblo, ella se somete al flujo del tiempo, porque es un ser mágico, no puede morir, pero sí envejece, crece más y más. Más decrepita hasta que finalmente se convierte en una bruja de agua, y luego, en las noches de luna, llega a la orilla del lago y llora por su juventud perdida. Aunque su cuerpo es macilento y antiguo, todavía le gusta bailar desnuda a la luz de la luna y hacer propuestas inmorales a cualquier joven que pase.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d12

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 9 (1)

Habilidades: Disparar d6, Nadar d12+1, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d10

Capacidades especiales

- ❖ **Anfibio:** Paso nadando de 12, y no puede ahogarse, pero también puede respirar aire y sobrevivir indefinidamente fuera del agua
- ❖ **Armadura +1:** Piel gruesa y verrugosa
- ❖ **Bolas de barro:** Disparar; Alcance 1/3/6; 2d4; puede cegar con un incremento
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Visión en la Penumbra:** Ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, pudiendo ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa
- ❖ **Vulnerabilidad (fuego):** El fuego provoca doble daño en las brujas de agua

Bruja sepulcral

La incineración es algo que los humanos deberían aprender de los gnomos. Eso de enterrar cuerpos en los campos... diablos... ¡es como tenderles una alfombra de bienvenida a los monstruos! En el mejor de los casos, si son ghuls los que los huelen, se comerán el contenido y se irán por donde han venido. Pero si una bruja sepulcral elige vuestro cementerio para alimentarse, los dioses no lo quieran, vais a tener un sinfín de problemas.

— Jacques de Villepin, academia de Oxenfurt

Pocos monstruos hacen tanto honor a su nombre como las brujas sepulcrales. Como es de imaginar, parecen viejas deformes que merodean cerca de cementerios y campos de batalla. Se alimentan de cadáveres y, en especial, del tétano podrido que absorben de los huesos humanos usando una lengua larga y prensil. Cuando una bruja ha devorado todos los cadáveres que tiene a su alcance, pasa a matar hombres y enterrarlos en el cementerio para que se descompongan. Se aventuran por la noche a cazar, acechando a los viajeros que pasan desapercibidos o los dolientes demasiado perdidos en su dolor para notar la puesta del sol. En raras ocasiones, por ejemplo, si están muy hambrientas, cazarán durante el día. Son menos peligrosos en esos momentos, porque la luz del sol las debilita considerablemente.



Las brujas son territoriales y agresivas cuando se les provoca. Su lengua extensible puede sorprender incluso a guerreros veteranos con la velocidad y el alcance con la que pueden atacar. Ser golpeado por ella puede causar ceguera temporal, dejando a la víctima incapaz de defenderse adecuadamente.

Atributos: Agilidad d12, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (2)

Habilidades: Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d6

Ventajas: Frenesí

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Piel gruesa
- ❖ **Ceguera:** Si la bruja espectral obtiene un incremento con su ataque de lengua, puede cegar temporalmente a su víctima. Quien se vea afectado debe hacer una tirada de Vigor para resistir la toxina que la causa y evitar sus efectos. Con un fallo, la víctima queda aturdida y cegada hasta que se recupere del aturdimiento. Las víctimas cegadas sufren una penalización de -6 a todas las tiradas de rasgo que dependan de la visión y ven reducido a 2 su valor de Parada
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Lengua:** Daño FUE; alcance 1"; Ceguera
- ❖ **Visión en la penumbra:** Una bruja sepulcral ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, pudiendo ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa

Bruxa

Escuchó un canto. No entendía las palabras, no podía siquiera identificar la lengua de la que procedían. No era necesario. El brujo sabía, sentía y comprendía la propia naturaleza de este canto, apagado, terrible, que introducía en las venas una ola de amenaza, que producía entorpecimiento y falta de voluntad. El canto se interrumpió violentamente y entonces la vio.

Estaba junto al lomo del delfín en el estanque seco, abrazando la enmohecida piedra con unos pequeños brazos, tan blancos que parecían transparentes. Por debajo de la tormenta de negros cabellos brillaban dos ojos clavados en él, enormes, muy abiertos, del color de la antracita.

— El último deseo, Andrzej Sapkowski



Belleza y bestia en una: un vampiro femenino con un cuerpo precioso y un apetito insaciable por la sangre. La bruxa es peligrosa por dos razones: es increíblemente ágil, resistente al acero y también es una manipuladora capaz de cambiar a cualquier hombre a su antojo.

Acechan en cuevas, en ruinas y casas abandonadas, casi siempre cerca de poblaciones humanas.

La bruxa es lo que se conoce como un alto vampiro, una criatura posterior a la Conjunción de las Esferas, una intrusa en nuestro mundo. Aparece como una mujer atractiva, pero cuando está hambrienta o ataca a sus presas, su forma es terrorífica. Como los vampiros, beben sangre con la que obtener energía. En muchas ocasiones encuentran una víctima para de la que se hacen su amante para mantener además un suministro constante de energía.

Con respecto a los mitos vampíricos, encuentran el olor del ajo como socialmente inconveniente como mucho. Y consideran a los símbolos sagrados interesantes ejemplos de artesanía. Soportan bien la luz de sol, aunque prefieren la oscuridad de la noche. Así que en general, todos esos mitos no se cumplen con las bruxas, aunque afortunadamente la plata sí que les afecta.

Las bruxas más jóvenes o menos poderosas se reúnen en ocasiones formando bandas, para poder cazar con mayor facilidad. Si se sienten amenazadas, atacan con sus garras para despedazar a sus víctimas, deteniéndose sólo para saborear la sangre de un enemigo moribundo. La mayor amenaza es sin duda su voz, ya que puede emitir un chillido con el que puede tumbar hasta a hombres adultos. En algunos casos, la fuerza de la onda de choque es tal que puede provocar una ceguera temporal.

Poseen un gran control sobre su metabolismo, por lo que los venenos son ineficaces contra ellas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6

Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d8, Sigilo d6



Capacidades especiales

- ❖ **Cambiaformas:** La bruxa adopta la forma de una mujer atractiva, pero cambia de forma de manera automática a la suya verdadera cuando está hambrienta o en combate. Cuando terminan estas condiciones, puede volver a la forma de mujer atractiva como una acción automática
- ❖ **Chillido:** Tirada de Espíritu contra todos los objetivos vivos en un radio de 6", inflige 2d10 de daño sónico. Con un incremento, la víctima sufre los efectos de Ceguera, como el poder (página 160 del manual básico)
- ❖ **Debilidad (aceite de vampiro):** Una bruxa rociada con aceite de vampiro queda fatigada de inmediato.
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le causan +2 de daño
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Inmunidad:** Venenos
- ❖ **Invisibilidad:** La Bruxa puede hacerse invisible a voluntad, sus enemigos sufren -4 a sus ataques
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdimiento; ataques apuntados no causan daño extra
- ❖ **Vuelo:** La Bruxa puede volar con un Paso de 6, Trepada 0

Cacería Salvaje

Sobre las osamentas de unos caballos cabalgaban los esqueletos de unos jinetes vestidos con armaduras y cotas de malla comidas por el óxido, capas hechas jirones, yelmos abollados y agujereados decorados con cuernos de búfalo, restos de penachos de plumas de avestruces y pavos. Por debajo de las viseras de los yelmos los ojos de los fantasmas brillaban con un resplandor lívido. Unos estandartes deshilachados gemían al viento.

A la cabeza de la demoníaca comitiva galopaba un ser en armadura, con una corona sobre el yelmo, con un medallón sobre el pecho, envuelto en una coraza herrumbrosa.

— *La torre de la golondrina, Andrzej Sapkowski*



La cacería salvaje es una horda de espectros que vaga por el cielo durante las tormentas y presagia desastres.

La aparición de la cacería salvaje precede a la guerra y a las desgracias, por lo que se le considera un mal augurio; algunos creen que es simplemente un fenómeno mágico y no una horda de espectros; las fuentes élficas se refieren a ella como los jinetes rojos.

La espectral cacería salvaje a veces aparece en las pesadillas de los malditos o los tocados por el destino. Según diversas tradiciones, y los testimonios de varios testigos, la Cacería Salvaje secuestran a personas para obligarlos a cabalgar junto a ellos.

Esta “cosecha” es muy frecuente justo antes o durante un gran conflicto, como hace unos pocos años en Novigrado, cuando más de veinte personas desaparecieron sin dejar rastro tras el paso de la Cacería Salvaje. Algunos de los secuestrados consiguieron volver al mundo de los vivos, pero sus historias son tan extraordinarias que son tomados por locos.

Las culturas élficas y enanas no recogen historias sobre la Cacería Salvaje, lo que es algo extraño ya que han tenido que enfrentarse a ella mucho antes que los humanos, una cultura mucho más joven.

Según los Norteños, la Cacería Salvaje es una procesión o una cabalgada de jinetes esqueléticos. Cruzan los cielos sobre los restos cadavéricos de sus monturas, portando oxidas piezas de armadura y espadas maltrechas.



Algunos estudiosos creen que la Cacería es una hueste de caballeros espectrales que fallecieron en otros mundos. Otros en cambio opinan que son fantasmas creados por un poder superior que los obliga a visitar diversos mundos para recolectar esclavos. Las teorías sobre un origen de otro mundo se ven reforzadas por el hecho de que la observación astronómica puede ser usada para calcular la frecuencia de aparición de la Cacería Salvaje.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10

Paso: 8; **Parada:** 7 (6 con la maza); **Dureza:** 9 (12 con armadura)

Habilidades: Hechicería d8, Intimidar d10, Notar d4, Pelear d10

Equipo: Maza (FUE+d8), Coraza (+3)

Capacidades especiales:

- ❖ **Etéreo:** Los miembros de la Cacería Salvaje son inmateriales y sólo le causan daño la magia, las armas mágicas y las de plata.
- ❖ **Hechizos:** Los miembros de la Cacería Salvaje tienen 15 puntos de poder y conocen los siguientes conjuros: Castigo, Chorro, Explosión, Proyectil, y otro adicional que consideres apropiado.
- ❖ **Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de Intimidar.
- ❖ **Miedo (-2):** La visión de la Cacería Salvaje es algo terrorífica, provocando miedo, con una penalización de -2 a la tirada.
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra.

Cíclope

¿Qué tal si hacemos esto... cogemos una estaca grande, afilamos su punta, la clavamos en el ojo del cíclope – y luego escapamos de la cueva disfrazados de oveja. ¿Cómo que no es una buena idea?

– Odess Thaka, viajero. Murió trágicamente en Spikeroog

Diversas evidencias sugieren que los cíclopes tienen una vida increíblemente longeva. El espécimen mejor conservado que los estudiosos han examinado y documentado – un cuerpo encontrado en 1112 y llevado a los especialistas de Oxenfurt – tenía más de trescientos años de antigüedad en el momento de su muerte. Los restos de este espécimen podrían ser visitados hasta hace poco en el museo zoológico de la Academia, pero fueron retirados de la exhibición después de que los estudiantes intentaran vestir al cíclope con una toga, dañándolo significativamente en el proceso.

Los cíclopes pueden reconocerse fácilmente por el único ojo situado en el centro de sus frentes. Si por alguna razón este no es visible, otros signos reveladores son su enorme tamaño, increíble fuerza y un odio fervoroso contra todos los seres humanos.

Nunca es buena idea quedarse quieto cuando se lucha con un cíclope. Rara vez demuestran dolor, por lo que siguen tratando de luchar no importa cuántos cortes hayan recibido. Si un cíclope levanta ambas manos en el aire, evite estar en cualquier lugar cerca suya, ya que saltará golpeando con una enorme fuerza.



Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12+1, Vigor d8

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 10 (2)

Habilidades: Intimidar d8, Notar d10, Pelear d8, Supervivencia d6

Ventajas: Barrido, Barrido mejorado

Capacidades especiales

- ❖ **Aplastar:** +4 ataque/daño y -2 Parada tras saltar 1d6 pasos en línea recta hacia el objetivo
- ❖ **Armadura +2:** Piel gruesa
- ❖ **Puñetazo:** Daño FUE+d6
- ❖ **Resistente:** Cuando un cíclope está aturdido, los siguientes aturdimientos físicos que reciba no tienen efectos adicionales sobre el y, por tanto, no causan heridas
- ❖ **Tamaño +2:** Tres metros de altura; Dureza +2
- ❖ **Visión en la penumbra:** Un cíclope ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, pudiendo ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa

Ciempíes gigante

En un prado no muy grande a los pies de un precipicio había un pequeño ser vestido con un jubón gris, apretando su espalda contra el tronco seco de un ojaranzo. Delante de ella, a unos cinco pasos, algo se movía despacio, aplastando la hierba. Ese algo tenía como dos brazos de longitud y era de color marrón oscuro. En el primer momento Geralt pensó que era una serpiente. Pero al mirar los piececillos amarillentos, ágiles, como ganchos, y los planos segmentos del largo torso, se dio cuenta de que no era una serpiente. Era algo mucho peor.

El ser apoyado en el tronco lanzó un agudo chillido. El enorme miriápodo alzó por encima de la hierba unos tentáculos temblorosos con los que capturaba el calor y los olores.

— La espada del destino, Andrzej Sapkowski



Se dice que los ciempíes gigantes fueron criados en Brokilon y repartidos por el mundo por dríades rencorosas. Se cree que son imposibles de matar, ya que se dividen en dos bestias separadas al cortarlas por la mitad.

Todas estas tonterías sobre los ciempíes gigantes demuestran lo mucho que la gente sencilla teme a estas bestias venenosas. Y lo mucho que odian a los no humanos.

Los ciempíes gigantes aparecen en bosques o en prados, en regiones llenas de posibles escondites. Su sencillo sistema nervioso hace que crean que todo es un posible alimento. Son inmunes a la ceguera, al desangramiento y a los intentos de derribo, y resistentes a los intentos de aturdimiento.

Son vulnerables a la plata. Son ciegos, pero notan las vibraciones. En combate, tratan de derribar a los adversarios y envenenarlos. Su veneno ácido causa dolor.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6

Paso: 5; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4

Capacidades especiales:

- ❖ **Caminante de muros:** Los ciempíes pueden subir por casi cualquier superficie sin realizar una tirada de Tregar.
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Inmunidad:** ceguera, desangramiento y a los intentos de derribo
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d6
- ❖ **Resistente:** Página 200 del manual básico
- ❖ **Veneno:** Su mordisco inyecta veneno, consulta las reglas de veneno en la página 129 del manual de Savage Worlds.

Colihendidos

¿Colas hendidas?... ¡Ja! Las colas de esos cabrones parecen más cuchillas que otra cosa.

—Yavinn Buck, veterano del Regimiento de Voluntarios de Mahakam

Un colihendido es una criatura relacionada con los dragones, pero más pequeña y no inteligente. Tal como su nombre sugiere, se puede reconocer por su cola bifurcada. Los forketails han matado a muchos más humanos que dragones.

Como todos los draconidos su gran tamaño no les impide volar rápidamente y atacar desde el aire. Son capaces de utilizar su peso y altura a su favor como atacan desde el aire golpeando a sus presas con sus alas. Una vez que el colihendido está en el suelo, no son tan ágiles, pero aún así son bastantes peligrosos.

Los colihendidos deben su pintoresco nombre a los crecimientos largos y afilados en la punta de sus colas. Un golpe de esta arma puede cortar un escudo de roble en dos – junto con el brazo que lo lleva. Además rezuman una sustancia altamente venenosa.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d12

Carisma: -; **Paso:** 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (2)

Habilidades: Pelear d8, Rastrear d12, Notar d10, Sigilo d8

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Piel escamosa
- ❖ **Coletazo:** Daño FUE+d6
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Inmunidad:** Veneno
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d6
- ❖ **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimiento
- ❖ **Tamaño +1:** Cuatro metros de largo; Dureza +1
- ❖ **Veneno (-1):** El aguijón de su cola inyecta un veneno letal si el enemigo es herido o aturdido (página 131 del manual básico)
- ❖ **Visión en la penumbra:** Página 199 del manual básico
- ❖ **Vuelo:** Paso de vuelo 9, Trepada 0.

Cuernocabra

El ser tenía algo más de cuatro codos de altura, ojos saltones, cuernos y barbas de cabra. También los labios, vivos, partidos y blandos, recordaban una cabra rumiando. La parte inferior del cuerpo del ser estaba oculta por pelos largos, densos, de color rojo oscuro que alcanzaban hasta unas pezuñas bifurcadas. El engendro también estaba provisto de una cola terminada en un bordón apinzelado, que agitaba enérgicamente.

— *El último deseo, de Andrzej Sapkowski*

Un cuernocabra, también llamado silvano, puck o deovel, es un herbívoro inteligente humanoide con cuernos de cabra en la cabeza, piernas peludas con pezuñas, y una cola con una borla en el extremo. Son muy raros.



Tienen cierto parecido con los hombres, no sólo en el físico, sino también en el comportamiento, aunque debe decirse que han adoptado más de nuestros vicios y debilidades que las virtudes. Vago por naturaleza, prefiere pasar todos los días haraganeando, fumando en pipa, y comer hasta reventar. Como los cuernocabras disfrutaban de participar de los frutos de los trabajos de otros, los hombres no les aceptan con facilidad y a veces, engañados por su aspecto torpe, tratarán de resolver este problema mediante la fuerza. Esto a menudo termina en la tragedia, porque los cuernocabras, a pesar de sus cuerpos recios, son asombrosamente fuertes y ágiles.

También emiten un aroma potente y extremadamente desagradable que puede causar hasta al más resistente, mareos y debilidad.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10

Carisma: +4; **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (2)

Habilidades: Conocimiento (Naturaleza) d10, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d12, Pelear d8, Persuadir d12, Sigilo d12+1, Supervivencia d8

Ventajas: Esquiva

Equipo: Daga (FUE+d4), arco corto (disparar; alcance 12/24/48; 2d6)

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** piel gruesa
- ❖ **Cuernos:** Daño FUE+d6
- ❖ **Hedor:** Cualquier persona que se acerque a 3 pasos o menos de un cuernocabra tiene que realizar una prueba de Vigor. Si falla, estará aturdido a causa de la tos y arcadas.
- ❖ **Visión en la penumbra:** Ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, permitiéndole ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa

Dama del Mediodía

A pesar de lo que se cree normalmente, los campesinos no interrumpen sus trabajos al mediodía para cobijarse del sol — Lo hacen para evitar a las Damas del Mediodía.

— Vlad Reymond, autor del libro “Campesinos y sus costumbres”



Las damas del mediodía nacen al calor del mediodía, la tristeza y el sudor de los labriegos. Se reúnen en el aire caliente sobre los campos para bailar alocadamente, creando remolinos de aire, pero a los espectros no les gusta que les miren. Si pillan a alguien haciéndolo, le obligan a bailar también. Las damas del mediodía detienen su baile cuando el sol se pone, y por entonces el hombre secuestrado suele estar muerto de miedo y agotamiento.

Estos monstruos aparecen en los campos cuando el sol está en lo más alto. El balanceo de los granos en un día sin viento anuncia su llegada. Bailan en círculos en la luz del día y atraen a los granjeros para que se les unan. Ya que son espectros, nadie que se una al círculo sale con vida.



Las damas solo habitan en entornos rurales, generalmente cerca de donde murieron. Pueden crear imágenes fantasmales de sí mismas, que rodean a sus víctimas en una mórbida parodia de baile. Este tenebroso ritual sirve para que la dama distraiga a sus víctimas para drenarles su esencia vital.

Al contrario de lo que la gente piensa, las damas pueden aparecer durante la noche, pero son considerablemente más débiles.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7

Habilidades: Intimidación d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8

Capacidades especiales:

- ❖ **Atraer:** Las damas del mediodía pueden atraer y controlar a los hombres de una manera sutil. Tienen el poder de Marioneta y 10 Puntos de Poder para emplearlo (que regeneran 1 por hora de luz diurna). Emplean Espíritu como su habilidad Arcana.
- ❖ **Diurnas:** Las damas del mediodía son criaturas diurnas, y de noche son más débiles. Cuando el sol se pone, sufren un penalizador de -2 a todas sus tiradas de rasgo.
- ❖ **Drenar vida:** Con un ataque exitoso, una dama drena vitalidad de la víctima. Esta debe realizar una tirada de Vigor a -2; un fallo significa que la víctima pierde un tipo de dado de Fuerza y recibe un nivel de Fatiga. Estas pérdidas pueden recuperarse descansando a la luz del sol, a uno por hora; un conjuro de Curación mayor recuperará de inmediato los niveles perdidos pero no curará simultáneamente las heridas que se tengan.
- ❖ **Etéreo:** Cuando sufren su primera herida, las damas del mediodía pueden volverse inmateriales y solo las dañan la magia y las armas mágicas. No pueden usar este poder durante la noche.
- ❖ **Garras:** Daño FUE

- ❖ **Imagen espectral:** La dama espectral puede hacer aparecer 1d6 copias de sí misma, que son similares en aspecto pero que son espejismos en realidad. No pueden usar este poder durante la noche.
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdimiento; ataques apuntados no causan daño extra.
- ❖ **Vuelo:** Paso de vuelo de 7

Demonibestias

Lamento informar a Su Gracia de que el hijo de Su Gracia cayó mientras cazaba a un demonio. Murió en el acto, junto con su escudero, su guía, los batidores, su séquito campesino y sus perros.

– Kavin Jell, gerente de la finca Villepin cerca de Vizima

Las demonibestias son grandes monstruos unglulados, de tres ojos y con grandes astas en su cabeza. La criatura es muy peligrosa, pues además de su poderío físico, tienen un tercer ojo que utilizan para lanzar hechizos en el combate.

Criaturas enormes, al igual que sus más escasos primos los bumbakvetches, viven en bosques espesos, pantanos y pantanos. Cuando es posible evitan a los humanos, pero cuando no es posible, los matan, y sin mucha dificultad. Por norma general se esconden en sus guaridas y solo salen cuando buscan comida.

Su tamaño por sí solo hace al demonibestia extremadamente peligroso – un golpe de sus potentes patas puede matar a un caballo. Además, las heridas que reciben sanan a la velocidad de la luz.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d12, Fuerza d12+2, Vigor d12

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 12 (2)

Habilidades: Hechicería d10, Intimidar d12, Notar d10, Pelear d10, Sigilo d12

Ventajas: Trasfondo Arcano (Magia)

Poderes: Ceguera, Confusión

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Piel gruesa
- ❖ **Garras y mordisco:** Daño FUE+d4
- ❖ **Embestida:** +4 ataque/daño y -2 Parada en el primer ataque tras moverse junto a su enemigo
- ❖ **Regeneración (Lenta)**
- ❖ **Resistencia:** -2 daño de ácido, fuego y frío
- ❖ **Tamaño +2**
- ❖ **Visión en la penumbra:** Ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, permitiéndola ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa



Demonio putrefacto

Por supuesto que apestan. ¿Crees que se llaman demonios putrefactos porque huelen a rosas?

– Vesemir, brujo de la Escuela Lobo

Los demonios putrefactos se asemejan a cuerpos humanos en descomposición a los que les han arrancado la piel. Antes de avistarlos, su presencia es palpable debido al abrumador hedor de putrefacción que les da su nombre.

En el pasado aparecían en raras ocasiones, pero en la época actual con guerras y conflictos constantes se han convertido en una verdadera plaga, sobre todo alrededor de los campos de batalla y en las zonas afectadas por enfermedades o la hambruna. Aunque se alimentan principalmente de carroña, a veces atacan a los vivos. Por lo general se alimentan en grandes grupos y por lo tanto representan un peligro para los viajeros solitarios – especialmente teniendo en cuenta su velocidad, que iguala a la de un caballo a galope.

El cuerpo en descomposición del demonio está lleno de gases que son venenosos incluso para aquellos que, como los brujos, son inmunes a la mayoría de las otras toxinas. Estas emisiones son también altamente inflamables, lo que significa que cualquier chispa o ataque ígneo, puede provocar una explosión. Cómo los gases son inestables, cuando muere estalla en una nube de ardientes vapores nocivos.

Los demonios putrefactos salen a alimentarse cuando comienza a ponerse el sol, volviéndose mucho más agresivos.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10

Carisma: -; **Paso:** 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 7

Habilidades: Notar d4, Pelear d6

Capacidades especiales

- ❖ **Enfermedad:** La carne putrefacta del demonio transmite una enfermedad temporal debilitante (página 127 del manual básico)
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d4; las criaturas golpeadas con éxito sufren los efectos de Enfermedad
- ❖ **Hedor:** Todas las criaturas vivas en un radio de 6" del demonio deben superar una prueba de Vigor o sufrirán un nivel de Fatiga. Saliendo del área de efecto del hedor durante un asalto, se pierde el nivel de Fatiga, aunque se debe volver a tirar si se entra de nuevo en ella. Si se obtiene un incremento en la tirada de Vigor, se es inmune al efecto del hedor durante el resto del encuentro
- ❖ **Inflamable:** Explota cuando es incapacitado o recibe una herida con cualquier ataque que sea de fuego o produzca chispas. Cualquier criatura dentro de una plantilla mediana recibe 2d6 de daño. Tras la explosión, los vapores nocivos pueden envenenar a los afectados.
- ❖ **Vapores nocivos:** Toda criatura afectada por la explosión de un demonio putrefacto debe realizar una tirada de vigor o será afectado por un veneno ponzoñoso. Este veneno es especialmente peligroso e ignora todo tipo de resistencias o inmunidades
- ❖ **Visión en la Penumbra:** Un demonio putrefacto ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, pudiendo ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa
- ❖ **Vulnerabilidad (armas de plata):** Las armas de plata les causan +2 puntos de daño por ataque

Devorador

Los devoradores son carroñeros que viven cerca de las poblaciones humanas, en cuevas y en ruinas.

A los devoradores se les llama a menudo brujas de la noche, porque parecen feas ancianas y son famosos por su crueldad. Estas criaturas se dan atracones de carne humana y, aunque comen cadáveres, prefieren la carne fresca. Los devoradores cazan al caer la noche y forman grupos que los campesinos llaman sabbaths. Les gusta engañar y torturar a las víctimas, pero los cuentos acerca de sus vuelos nocturnos en escoba y sus casas de chocolate son falsos.

Los devoradores intentan derribar a sus víctimas y devorarlas vivas.

Son inmunes a los venenos convencionales pero vulnerables a la plata y al aceite para necrófagos.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8

Habilidades: Intimidar d8, Notar d8, Pelear d6, Rastrear d8, Sigilo d10

Capacidades especiales

- ❖ **Debilidad (armas de plata y aceite de necrófago):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Garras:** Daño Fue+1.
- ❖ **Infravisión:** Los devoradores dividen a la mitad los penalizadores (redondeando hacia abajo) por mala iluminación cuando ataquen a blancos vivos.
- ❖ **Inmunes a los venenos convencionales.**
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdimiento; ataques apuntados no causan daño extra.



Doncella de plaga

“Los pacientes parecen tener alucinaciones de una mujer cubierta de costras y furúnculos, con ratas corriendo a su alrededor. Estos desvaríos desaparecieron después de una administración de beleño negro y extracto de amapola”.

— *Notas de Joachim von Gratz, Hospital Vilmerius en Novigrad*

Cuando la peste arrasa una región, un espíritu a veces camina por sus tierras, un fantasma que se asemeja a una mujer enferma cuya carne se pudre en los huesos y tras cuya estela se arrastra una cabalgata de ratas. Nadie sabe si este espíritu lleva la viruela con ella o simplemente se siente atraído hacia ella como una polilla a una luz. Sin embargo, es cierto que se deleita en tratar el dolor y el sufrimiento, al oír los aullidos y gemidos de los hombres.

Muchos han puesto en tela de juicio la existencia misma de las doncellas de peste, o pestae, como se les llama a veces. Sólo dos avistamientos de tal criatura han sido registrados, ambos en épocas de epidemias virulentas. Como sugiere el nombre “doncellas de la peste”, estos espectros toman la apariencia de mujeres, aunque el motivo de esto sigue siendo un misterio. Algunos especulan que, al igual que otros espectros, surgen de la poderosa carga emocional asociada con ciertas circunstancias de la muerte, como la muerte precedida por una enfermedad larga y particularmente dolorosa.



No se sabe mucho sobre cómo luchar contra una doncella de la peste, aunque uno puede asumir que poseen muchos rasgos en común con otros fantasmas y espectros. Sin duda, suponen un gran peligro, y los brujos deben tener cuidado para evitar contraer las enfermedades contagiosas que portan.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7

Habilidades: Intimidación d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8

Capacidades especiales:

- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Etéreo:** Cuando sufren su primera herida, las doncellas de plaga pueden volverse inmateriales y solo las dañan la magia y las armas mágicas
- ❖ **Garras:** Daño FUE
- ❖ **Infecioso:** Transmite una enfermedad Temporal, letal
- ❖ **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a recuperarse de Aturdimiento; ataques apuntados no causan daño extra
- ❖ **Visión del alma:** No sufren penalizaciones por escasa o nula visión
- ❖ **Vuelo:** Paso de vuelo de 7

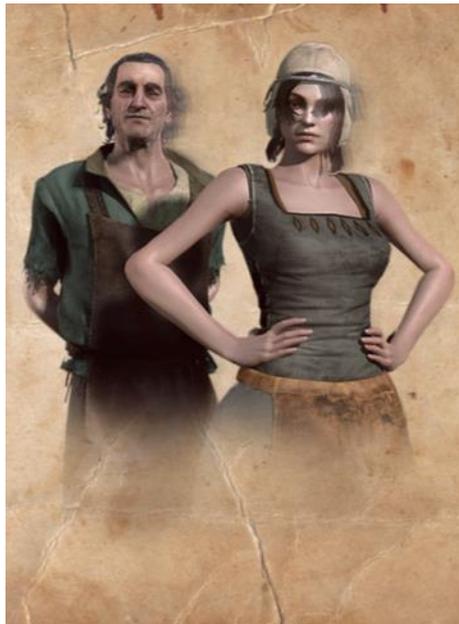
Doppler

¿Tu paquete? Lo recogió tu hermano. Es que sois como dos gotas de agua... ¡Eh! ¿Adónde te vas corriendo?

— Hanne Kluger, cartero

Los dopplers, también conocidos como vexlings, dobles, imitadores, pavrats o bestias cambiantes, pueden adoptar la forma de cualquier animal o humanoide. Esta transformación no es una mera ilusión que se puede romper con un simple hechizo: es una metamorfosis auténtica y completa. Eso quiere decir que ningún amuleto protector o medallón de brujo detectará la presencia de un doppler: estas bestias irradian la misma aura que los de la forma que hayan asumido. Si a esto sumamos su increíble inteligencia, el resultado es que los dopplers son unos ladrones o asesinos excepcionales, con el único problema de que su carácter generoso y tímido les lleva a evitar todo derramamiento de sangre.

Los Dopplers pueden adoptar la forma de cualquier persona o cualquier bestia que han encontrado, siempre que tenga un peso corporal similar. Además, asumen no sólo las características asociadas con la forma que han “prestado”, sino también su ropa y equipo.



Pocos han visto su forma natural, que es la de un humanoide, con miembros bastante largos, narices y lenguas. Como la mayoría de las criaturas mágicas, los dopplers son vulnerables a la plata. Retenerlos con cadenas de plata impedirá que se transformen.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Habilidades: Notar d8, Pelear d6, Persuasión d6, Sigilo d6

Capacidades especiales

- ❖ **Cambio de forma:** Puede asumir la apariencia de otras criaturas como una acción normal
- ❖ **Vulnerable (plata):** Las armas de plata le causan +2 de daño, las cadenas de plata impiden su transformación

Draug

“Algunos hombres no pueden admitir la derrota. Algunos seguirán luchando desde la tumba.”

—Anónimo



El draug es una criatura mítica, procedente de antiguas leyendas y relatos épicos. Cuando el héroe entra en los infiernos ardientes para rescatar a su amada, o cuando tiene que vengar la muerte de su padre, con lo que se suelen enfrentar es con el draug. ¿Por qué los poetas están tan dispuestos a lanzar este monstruo a los héroes? Bueno, el draug es un espíritu, por lo que se adapta a cualquier historia oscura que incluya una maldición o una venganza desde el más allá. No hay una descripción precisa, por lo que su rostro aterrador puede describirse de múltiples maneras sin correr el riesgo de que acusen al narrador de mentiroso. Además, es una poderosa criatura, un príncipe de los condenados, lo que le convierte en un villano ideal.

Como un señor de los espíritus, el draug no siente especialmente interesado en actuar por sí mismo, al fin y al cabo, tiene lacayos para eso, siempre espectros u otros espíritus inquietos. Habiendo sido un rey o un comandante en vida, el draug conserva su carisma en la muerte, y sus subordinados mortales obedecen siempre ciegamente a sus órdenes. Por lo tanto, uno necesita exterminar a todos sus sirvientes que se interpondrán en el camino a su palacio subterráneo, el desierto u otro lugar donde tenga su morada. Sólo entonces uno podrá enfrentarse al propio draug. O eso cuenta las historias.

El draug tiene varias descripciones, como se ha dicho anteriormente, pero siempre es un enemigo letal. Olvídense de su enorme fuerza, la invulnerabilidad al dolor, la valentía y la sed de sangre. Uno no puede simplemente derrotar a un draug utilizando medios convencionales. Como con cada fantasma, hay algún trágico acontecimiento conectado a él, obligando a la criatura a permanecer entre los vivos. El draug es intocable, inalcanzable para cualquiera que no forme parte de esa historia. Esa es la razón por la que el héroe tiene que superar numerosos peligros y desafíos, entrar en el reino del draug y así será digno de enfrentarse a esta monstruosidad. Pero esto es lo que cuentan las narraciones de los bardos, y no tendrían que ser verdad...



Atributos: Agilidad d12, Astucia d12+2, Espíritu d12, Fuerza d12, Vigor d12

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 18 (6)

Habilidades: Disparar d8, Hechicería d12, Intimidar d12+1, Lanzar d8, Notar d12+1, Pelear d10, Persuadir d12+1, Sigilo d12+1

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +6:** Armadura natural
- ❖ **Debilidad (arma de plata):** Las armas de plata son la única manera de hacerle daño de manera física
- ❖ **Debilidad (magia):** Los objetos y armas mágicas, así como los poderes sobrenaturales, pueden hacerle daño
- ❖ **Étéreas:** Un draug es un espíritu, y puede volverse etéreo a voluntad. En esta forma, los ataques físicos no las dañan y tampoco es posible verlos a no ser que lo deseen. Los objetos y armas mágicas, así como los poderes sobrenaturales, siempre les afectan en este estado. No obstante, estando etéreo no puede atacar a sus oponentes
- ❖ **Golpe:** Si desea combatir, puede golpear con sus manos para un Daño FUE+d6
- ❖ **Hechicería:** Los draug tienen acceso a diversos conjuros para representar los diferentes poderes que han adquirido al convertirse en un señor de los espíritus. El Director de juego es libre de otorgarle los que desee, teniendo 30 puntos de poder para usarlos
- ❖ **Infravisión:** Los draug detectan la vida en los seres vivos, reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) a la hora de atacar a blancos vivos
- ❖ **Invulnerabilidad:** Un draug solo puede recibir daño a través de sus Debilidades. El resto de ataques pueden aturdirlos, pero no causar heridas
- ❖ **Miedo -2:** Página 124 del manual básico de Savage Worlds
- ❖ **Muerto Viviente:** +2 Dureza, +2 a recuperarse de Aturdimiento, ignora modificadores de herida, enfermedades, veneno y daño extra de ataques apuntados
- ❖ **Resistente:** Cuando un draug está aturdido, los siguientes aturdimientos físicos que reciba no tienen efectos adicionales sobre él y, por tanto, no causan heridas
- ❖ **Tamaño +2:** 4 metros de altura; Dureza +2.
- ❖ **Vuelo:** Paso de Vuelo de 12" y trepada 3

Driada

—Ninguna de este grupo habla la común sin acento. Has soñado, Jaskier. Esto es Brokilón. Aquí puede soñar cualquiera.

En el límite del bosque estaba esperándolos una dríada solitaria. Jaskier la reconoció al instante. Era aquélla de los cabellos verdosos que les había traído la luz por la noche y quiso moverlo a cantar más. La dríada alzó la mano, ordenándoles detenerse. En la otra mano tenía un arco con una flecha en la cuerda. El brujo puso la mano en el hombro del trovador y apretó con fuerza.

—¿Pasa algo? —susurró Jaskier.

—Sí. Guarda silencio y no te muevas.

— *Tiempo de Odio, Andrzej Sapkowski*

Las Dríadas, llamadas Aen Woedbeanna en la Lengua Antigua, y las esposas misteriosas por los exploradores, son las habitantes y guardianas del bosque de Brokilon. Son conocidas por sus increíbles habilidades con el arco (pueden matar a un humano desde una distancia de 200 pasos), así como por su amor a los árboles, la naturaleza y la música.

Aparte del tono verde de su piel, su aspecto es el de hermosas jóvenes. Visten prendas que las hacen difíciles de localizar en los bosques y pintan sus cuerpos para hacerse casi invisibles. Tienen habilidades únicas como modelar arboles con su voluntad o moverse sin hacer ningún ruido. De noche fabrican antorchas con unos hongos fluorescentes, ya que aborrecen el uso del fuego.



Las dríadas marcan su territorio con flechas, indicando lo lejos que puedes alcanzar en el bosque si quieres seguir con vida. Por norma general prefieren mantener sus fronteras cerca de los ríos, para que la corriente se lleve los cuerpos de los intrusos y con ellos su aroma de putrefacción. A pesar de este aparente desprecio por la vida, las dríadas son capaces sanadoras.

Son exclusivamente femeninas y usan a los humanos o a los elfos como parejas. En ocasiones crían a niñas humanas cómo si fueran sus hijas, aunque no poseen sus poderes. En ocasiones a estas niñas se les llaman ninfas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5

Habilidades: Disparar d10, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d8, Sanar d10, Sigilo d10, Supervivencia d8

Ventajas: Muy atractiva (página 46 del manual básico)

Capacidades especiales:

- ❖ **Hijas del bosque:** Las Dríadas reciben un +2 a Notar
- ❖ **Modelar plantas:** Tocando un árbol o planta, una dríada puede modificar su crecimiento, cambiar la dirección de las ramas, etc.
- ❖ **Silenciosas:** En bosques, las dríadas son capaces de moverse sin emitir ruido si lo desean.

Elemental de fuego

El primer elemental de fuego fue invocado por Ransant Álvaro. Lamentablemente, las llamas envolvieron a su laboratorio, quemándolo – junto con los demás edificios de su manzana – hasta reducirlo a cenizas.

— Tarvix Sandoval, “Orígenes de Arcanos Mágicos”

Los hechiceros competentes en el Arte pueden crear puertas de entrada a dimensiones gobernadas por los cuatro elementos y obligar a las criaturas que allí residen a servirles. Herbert Stammelford, uno de los miembros del primer Conclave, tenía un d'á, un genio de la tierra, a su entera disposición. A las órdenes del mago, movió una montaña que bloqueaba la vista desde una ventana. Los brujos contemporáneos son sólo una pálida sombra de los viejos maestros, pero todavía pueden hacer mucho. Los más proficientes entre ellos pueden convocar elementales de fuego, guardianes y defensores perfectamente obedientes.

Un elemento del fuego, al igual que las criaturas post-conjunción, proviene de otra realidad, y nuestro mundo es ajeno a ella. Según los filósofos, no tienen emociones o pensamientos propios. Totalmente controlado por la magia, obedecen obedientemente las órdenes del hechicero. Si su amo es un fumador apasionado, el elemental le encenderá la pipa, y si es amenazado, el elemental incinerará a sus enemigos.



Aunque es vulnerable a las armas de plata, ponerse al alcance de una espada es peligroso debido al calor similar al horno que emanan.

El fuego es el más destructivo de los elementos, por lo que la letalidad agresiva de la criatura que encarna su esencia no debe sorprendernos. Los elementales del fuego se invocan mediante complicados rituales mágicos para un propósito: la destrucción. Y lo persiguen con determinación asesina.

Atributos: Agilidad d12+1, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Carisma: –; **Paso:** 10; **Parada:** 7; **Dureza:** 8

Habilidades: Intimidar d8, Notar d10, Pelear d10, Tregar d8

Capacidades especiales

- ❖ **Chorro de llamas:** Los elementales de fuego pueden proyectar una ardiente llamarada, empleando una plantilla de cono. Los personajes afectados deben superar con su Agilidad una tirada opuesta contra la habilidad de Disparar del elemental, o sufren 2d10 de daño y deben comprobar si prenden en llamas
- ❖ **Elemental:** No sufre daño adicional de ataques apuntados; Impávido; inmune a las enfermedades y venenos
- ❖ **Invulnerabilidad:** Fuego
- ❖ **Tamaño +2:** Tres metros de altura, Dureza +2
- ❖ **Toque ardiente:** Daño FUE+d6; puede prender en llamas a los blancos
- ❖ **Vulnerabilidad (plata):** Las armas de plata les provocan doble daño

Equinopes

Tuvo que detenerse. En su camino, entre dos estalagmitas, en un lugar que no le era posible evitar, yacía un equinopes bastante grande, una masa erizada de largas espinas. Geralt tragó saliva. Sabía bien que los equinopes podían disparar las espinas hasta una distancia de diez pies. Las espinas tenían una propiedad especial: una vez clavadas en el cuerpo, se quebraban y las afiladas puntas se hundían y «paseaban» cada vez más profundamente, hasta que por fin alcanzaban algún órgano sensible.

— *La torre de la golondrina, Andrzej Sapkowski*

Los equinopes son los parientes gigantes de los puercospines, del tamaño de un perro.

Viven en entornos subterráneos, cavernas y antiguas y minas, aunque salen a la superficie para alimentarse de insectos y frutos. La gran masa de espinas que los cubren hace que muchos viajeros los confundan con arbustos o con un montón de cañas, para descubrir demasiado tarde su error.

No son criaturas muy agresivas, pero si que se defenderán si se sienten amenazados. En ese caso pueden lanzar parte de sus púas, que son muy peligrosas, pues su punta al impactar se fragmenta y se hunde en la carne.



En el juego de ordenador los equinopes son unas grandes plantas carnívoras, al contrario que en las novelas, cuya versión es la que presentamos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5

Habilidades: Disparar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8

Capacidades especiales:

- ❖ **Ocultarse:** Los equinopes pueden ser confundidos con un arbusto. Tienen un bono de +2 a Sigilo.
- ❖ **Púas:** Los equinopes pueden lanzar una batería de sus espinas cuando se sienten amenazados; tienen un alcance de 1/2/3, con un daño de 2d6+2.
- ❖ **Tamaño -1:** Dureza -1

Estrige

—¡La princesa parece una estrige! —gritó—. ¡La más estrige de las estriges de las que jamás haya oído! ¡Su alteza la infanta, maldita bastarda, mide cuatro codos de altura, recuerda a un barril de cerveza, tiene un morro de oreja a oreja, lleno de dientes como estiletes, los ojos colorados y las greñas bermejas! ¡Las garras, afiladas como las de un lince, le cuelgan hasta la misma tierra! ¡No te extrañes de que todavía no hayamos empezado a mandar sus miniaturas a los palacios de nuestros amigos! ¡La princesa, así se la trague la tierra, tiene ya catorce años, es hora de pensar en darla en matrimonio a algún príncipe!

— *El último deseo, Andrzej Sapkowski*



Una estrige es una mujer transformada en un monstruo por una maldición. Está llena de odio hacia todos los seres vivos, devorándolos con pasión.

La maldición las transforma en criaturas muy ágiles y fuertes, con una gran resistencia al daño (aunque no a la plata, al igual que muchos monstruos). Sus hábitos son nocturnos, saliendo de su sepulcro para cazar, generalmente humanos, a los que trata de atacar aprovechando la sorpresa.

Al no ser un “monstruo natural”, y ser producto de una maldición, pueden recuperar su estado anterior. Para ello se debe obligar a la estrige a que permanezca alejada de su sarcófago hasta el tercer canto del gallo.

Después de ser curada de la maldición, existe la posibilidad de que la persona no se recupere totalmente a nivel mental, manteniendo parte de la naturaleza viciosa y algo torpe de su forma anterior.

También existe la posibilidad de una recaída, convirtiéndose de nuevo en estrige. Para evitar esto, la persona curada debe llevar siempre al cuello un zafiro, mejor un inclús (Un zafiro con una burbuja de aire dentro), en una cadena de plata. Aparte de eso, en la habitación en la que vaya a dormir hay que quemar en la chimenea, cada cierto tiempo, unos vástagos de enebros, retama y avellano.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7 (1)

Habilidades: Pelear d8, Intimidar d6, Notar d8, Sigilo d6

Capacidades especiales:

- ❖ **Armadura +1:** Piel dura
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Mordisco/Garra:** Daño FUE+1

Fleder

—No te burlas. Habrás visto más de una vez señales de mordiscos de vampiros. ¿Te has tropezado alguna vez con un vampiro que destrozara a una víctima hasta hacerla pedazos?

—No. Esto no pasa.

—En el caso de los vampiros superiores nunca —habló Emiel Regis con voz suave—. Por lo que sé, no lesionan de ese modo tan terrible ni la alpa, ni el katanan, la mura, la lamia ni el nosferatu. Sin embargo, el fleder y el ekimma proceden de modo bastante brutal con sus víctimas.

— Bautismo de fuego, Andrzej Sapkowski

Los fleders son vampiros menores que normalmente cazan en los distritos pobres de las ciudades. Aparecen cerca de cementerios y al aire libre. Su apetito por la sangre es lo único que tiene en común con los nobles príncipes vampiros.

El fleder es un depredador voraz, se lanzan contra sus adversarios desde el aire, a los que tratan de atontar a sus víctimas y chuparles la sangre. Afortunadamente no son grandes voladores, ya que las membranas que tienen bajos las alas no les permiten mucho más que grandes saltos y lanzarse sobre sus víctimas desde las alturas.

La gente sencilla piensa que los fleders son paganos tras morir, se convierten en vampiros y salen de sus tumbas tras ser enterrados. Como vampiros que son, atacan a la gente dormida y les chupan la sangre. Según los campesinos, un hombre mordido por un fleder se convierte en fleder, aunque esto no es más que una superstición sin fundamento.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d10

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7

Habilidades: Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d10, Tregar d10

Capacidades especiales:

- ❖ **Debilidad (armas de plata y aceite para vampiro):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Drenaje de sangre:** Un fleder que obtenga un incremento en una prueba de Agarrar (Reglas especiales de combate, Agarrar, pág. 94), además de aturdir a su oponente, clava sus colmillos en la víctima. Cada asalto que la víctima permanezca agarrada, en lugar de sufrir daño, recibe de manera automática un nivel de Fatiga hasta que muera. La presa puede romperse siguiendo las reglas normales.
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+2.
- ❖ **Vuelo:** Los fleder no son buenos voladores, tienen un Paso de 3, y Trepada de 0

Gallotriz

Tenia ocho terneras, cinco de ellas lecheras. Entonces este gallotriz saltó de algún sitio cercano, y lo que me queda ahora son menudillos resecos en un campo vacío.

— Jethro, campesino de Pindal

Un gallotriz nace de un huevo puesto por un gallo fecundado por otro gallo. El huevo es incubado durante cuarenta y cuatro días por un sapo, que es devorado por la bestezuela en cuanto sale del cascarón. El gallotriz odia tanto todo lo que vive, que su mirada convierte a los vivos en piedra. Solo un valiente aventurero con un espejo puede desviar la mirada mortal y derrotar al gallotriz.

Al igual que los basiliscos, existen muchas supersticiones acerca de esta bestia, cómo que pueden matar sólo con su mirada (lo que es una soberana tontería). Lo que sí es real es su picotazo, que es venenoso; aunque muchos aventureros se han visto sorprendidos por un golpetazo de su cola y que puede matar con igual facilidad.

Proliferan en cavernas oscuras, ruinas abandonadas y cualquier otro lugar oscuro y húmedo. Aunque no buscan activamente la pelea, no se arredran y combatirán con furia.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6

Capacidades especiales:

- ❖ **Cola:** Daño FUE +2
- ❖ **Tamaño +1:** Dureza +1
- ❖ **Veneno:** Su pico inyecta veneno, consulta las reglas de veneno en la página 129 del manual de Savage Worlds.
- ❖ **Vuelo:** Los gallotrices pueden volar con un Paso de 10.

Gárgola

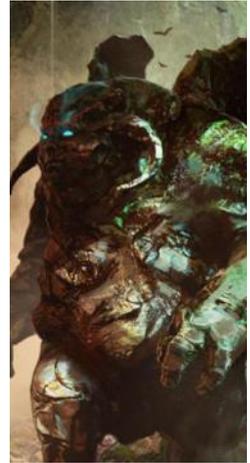
¿Soy yo, o esa gárgola está mirándome lujuriosamente?

– Lara Estevann, ladrona de Loc Muinne

Las gárgolas son estatuas de piedra a las que se les da vida mediante magia para proteger los laboratorios y residencias de los magos. Su apariencia ha asustado a más de un posible ladrón. Aquellos que no se dejan llevar por el miedo y huyen, mueren al poco tiempo, destrozados por garras pétreas.

En épocas anteriores los magos eran capaces de insuflar vida en la materia, pudiendo así crear servidores. Las gárgolas pueden encontrarse en las ciudades antiguas, pero su magia se ha desvanecido para convertirse en meras decoraciones de cornisas. Hay excepciones, como las gárgolas de Loc Muinne – aún encantadas y peligrosas.

Los estudiosos discuten acerca de cómo clasificar a las gárgolas. La opinión generalizada es que son un tipo de golem, ya que sólo son capaces de realizar trabajos rudimentarios, como vigilar un territorio. La gárgola es una criatura mágica, y puede usar la magia que tiene imbuida para teleportarse si lo necesita. Es un truco muy peligroso para sus oponentes, ya que lo emplea para desaparecer y atacar desde otro punto. También pueden aprovechar su masa para dar pisotones de tal fuerza que puede derribar o incluso aturdir a sus oponentes.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor d12+1

Carisma: -; **Paso:** 7; **Parada:** 7; **Dureza:** 12 (2)

Habilidades: Notar d12+1, Pelear d10, Sigilo d10

Ventajas: Transfondo Arcano (Magia)

Poderes: Teleportación

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Armadura natural por ser de piedra
- ❖ **Estable:** No puede ser derribado
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d8
- ❖ **Inmunidad:** Al fuego y los venenos
- ❖ **Infravisión:** No sufren penalización por oscuridad
- ❖ **Pisotón:** Golpeando con fuerza el suelo, la gárgola puede liberar una onda de choque. Realiza una prueba de Vigor, si tiene éxito coloca una plantilla de área de cono a sus pies, toda criatura tocada por la plantilla deberá hacer una tirada de Fuerza. Cuando un blanco falla, es derribado. Si la tirada de la gárgola obtuvo un aumento, queda además aturrido.
- ❖ **Resistente:** Un segundo resultado de Aturdimiento no provoca una herida
- ❖ **Tamaño +2:** Incrementa la Dureza en +2
- ❖ **Vuelo:** Paso de vuelo de 9" y trepada 0

Garkain

—Sangre en el techo, vísceras en las paredes... debe ser un garkain.

— Yan de Lan Exeter, investigador y Capitán de la Guardia

Los garkains son vampiros menores, que se encuentran sobre todo en cementerios, o cerca de edificios abandonados, donde anidan.

Son los más sucios de los vampiros, son incluso más feos que los fleders. Como los fleders son aborrecidos por su aspecto, es fácil imaginar lo abominables que son los garkains. Como los demás vampiros, las criaturas beben sangre, aunque no le hacen ascos a la carne fresca ni a los cadáveres. Los garkains a menudo son confundidos con gárgolas porque acechan en los tejados para lanzarse sobre sus víctimas.

Un vampiro tan asqueroso que una sola mirada paraliza a sus oponentes, especialmente a los más sensibles. Aparte de usar su fealdad como arma, el garkain sabe una gran variedad de formas de atrapar a sus víctimas y chupar su sangre. No le tienen miedo a nada y son resistentes a los intentos de aturdimiento.

Tratan de atontar a las víctimas y chuparles la sangre.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7

Habilidades: Advertir d6, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6

Capacidades especiales:

- ❖ **Debilidad (aceite para vampiros):** Un garkai rociado con aceite de vampiro queda fatigado de inmediato.
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Mordisco/Garra:** Daño FUE+d6



Ghul

Visitaba villas y castillos, buscaba proclamas clavadas en los postes de los cruces de caminos. Buscaba anuncios: «Se necesita brujo urgentemente». Y luego había, por lo general, algún dolmen, calabozo, necrópolis o ruina, alguna garganta cubierta de bosque o alguna gruta en las montañas llena de huesos y apesando a carroña. Y había algo que vivía sólo para matar. De hambre, por gusto, impulsada por alguna voluntad enferma o por cualquier otro motivo. Manticora, wywerno, nebulor, abejorro, girador, espanto, silvia, vampiro, ghul, graveir, lobisome, gigaskorpion, estrige, tragaldabas, kikimora, vipper. Y había un baile en la oscuridad y el vuelo de una espada. Y había miedo y asco en los ojos de aquéllos que me entregaban luego el pago ofrecido.

—El último deseo, Andrzej Sapkowski



Se dice que los ghules fueron humanos que fueron forzados alguna vez al canibalismo y, después de muchos años pasados en criptas, experimentaron una transformación horrorosa. Sólo la carne humana puede satisfacer su hambre eterna, así que matan a gente y mantienen los restos en los recovecos de sus guaridas.

Después de la Gran Guerra, los necrófagos generalmente se volvieron más atrevidos y se multiplicaron en los Reinos del Norte. Los Ghules son los comedores de muertos más comunes y normalmente vagabundean en grupos. Para un ghul, un humano vivo es materia prima que debe ser procesada antes de convertirse en comida. Primero despedazan los cuerpos con sus colmillos y garras, para después dejarlos “madurar”.

Los Ghules son susceptibles a la plata, e, igual que otros necrófagos, se encuentran en campos de batalla, en cementerios y en criptas abandonadas. Un ghul que hable es una rareza. Y sin embargo de vez en cuando uno se encuentra un espécimen que estropea la reputación del resto de las especies por hacer un soliloquio sobre sus cuerpos y enfrentarse en discusiones con los brujos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8

Paso: 5; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (6)

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8

Capacidades especiales:

- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Inmunidad a los Venenos**
- ❖ **Garras afiladas:** Daño FUE+d4.
- ❖ **Piel endurecida:** Le proporciona una Armadura de +2.
- ❖ **Visión en la oscuridad:** Los ghules pueden ver sin necesidad de ninguna fuente de luz.

Gigante de hielo

He huido una vez en mi vida. Del gigante de hielo, y ¿sabes qué? No estoy avergonzado de ello.

— Rasmund Kvaalkje, remero del Clan Tordarroch



Este monstruo primigenio y poderoso sea posiblemente el último de su raza, ya que sólo se ha avistado uno. Se parece mucho a un humano, pero es azul como la escarcha y tan alto como un árbol. Aunque parezca capaz de razonar, todos los intentos de comunicarse con él han terminado de la misma manera – en una rápida y dolorosa muerte. Aunque sólo se ha avistado al gigante de hielo que habita en las islas Skellige, no se debería descartar que en los confines helados pudieran existir más.

El gigante saquea a los muertos para quedarse con sus objetos, que en muchas ocasiones usan para adornarse. También emplean maderos y cuerdas de barcos naufragados para fabricar toscas armaduras con las que protegerse.

Hay un aspecto que hay que ser tenido en cuenta con estos gigantes, numerosos informes destacan que extraen su fuerza del tiempo frío, y que con ventiscas o frío extremo aumentan su potencial físico. Por otros relatos se sabe que ha sojuzgado a otras criaturas del norte, como a las sirenas. Por ello, se ha de ser cauteloso a la hora de enfrentarse al gigante de hielo.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d12+2

Carisma: -; **Paso:** 7; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (2)

Habilidades: Arrojar d8, Intimidar d8, Notar d10, Pelear d10, Reparar d8, Sigilo d4, Tregar d10

Equipo: Armadura improvisada (+2), Ancla y cadena (FUE+d10; Parada -1, puede usarse como látigo con un alcance de 6 y daño FUE+d6)

Ventajas: Barrido, Barrido mejorado

Capacidades especiales

- ❖ **Debilidad (fuego):** El fuego le hace +2 de daño
- ❖ **Fortaleza invernal:** Por cada 11º C que baje la temperatura de 0, aumenta en +1 sus atributos de Fuerza y Vigor
- ❖ **Grande** (página 196) del manual básico)
- ❖ **Inmunidad:** Frío
- ❖ **Tamaño +4:** Cinco metros de altura; Dureza +4
- ❖ **Visión en la penumbra** (página 197 del manual básico)

Golems

La hechicera lo miró y sonrió. Sólo con los labios.

—En esta cuestión —dijo—, déjanos valorar a nosotros, los humanos. Tú, brujo, no estás hecho para valorar. Tú estás para el trabajo a pie de obra.

—¿Como un golem programado y sin voluntad?

—La comparación es tuya, no mía —le repuso con frialdad Yennefer—. Pero, en fin, acertada.

— La espada del destino, Andrzej Sapkowski



Un golem es una criatura hecha de piedra o madera, revivida por un mago y animada mediante magia.

Un viejo mit dice que cierto mago despistado creó un golem, lo animó con el Trueno de Alzur y ordenó a su nuevo sirviente que le llevase agua, mientras él se dedicaba a leer libros. El golem siguió llevando agua día y noche, sin pausa, y no solo la casa del mago acabó inundada, sino toda la ciudad. Su duro cuerpo es inmune a los golpes de espada y a la mayoría de los efectos. Usa su fuerza sobrehumana para derribar, aturdir y aplastar a sus adversarios.

El creador del golem puede detenerlo a su voluntad. Ya que el gigante se suele poner en marcha mediante un relámpago, un gran shock eléctrico podría detenerlo o incluso aniquilarlo.



Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d12+4, Vigor d10

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (2)

Habilidades: Pelear d8, Intimidar d10, Notar d4

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Están creados de recia piedra o madera
- ❖ **Constructo:** Consulta las reglas de constructo en las pág. 197-198 del manual básico
- ❖ **Debilidad al fuego:** Si el gólem está fabricado de madera, recibe el doble de daño si es atacado con fuego
- ❖ **Debilidad a la electricidad:** Independientemente del material del que está creado, son vulnerables a la electricidad. Reciben el doble de daño si es atacado con electricidad
- ❖ **Impávido:** Consulta las reglas de impávido en la pág. 199 del manual básico
- ❖ **Lentos:** Los golems tienen paso 6, pero no pueden correr
- ❖ **Puñetazo:** Daño FUE. Los golems no emplean armas, aunque podrían usar otros objetos como armas improvisadas
- ❖ **Resistente a la magia:** Los golems disfrutan de los efectos de la ventaja Resistencia Arcana (pág 45 del manual básico)
- ❖ **Tamaño +2:** Dureza +2

Hermanos Mayores

Con gran orgullo y responsabilidad, declaro que el experimento ha sido un éxito. La raza de superhumanos que hemos creado cumple todas las expectativas y satisfará a Jacques de Aldersberg. La combinación de inteligencia, aguante y fuerza bruta, controladas solo por su lealtad a la Rosa Llameante, es el futuro del mundo.

- [falta origen o autor de la cita]

En la época de Geralt, ya no quedaban brujos capaces de crear nuevos brujos. En profundidades de Kaer Morhen existe todavía el Laboratorium, repleto de retortas, alambiques, e ingredientes... pero ninguno de los brujos sabía cómo usarlos. Tenían las recetas, pero ningún mago para interpretarlas.

Pero si había alguien que tenía la capacidad, y la voluntad para realizarlo, es la Orden de la Rosa Llameante. Tras obtener los conocimientos necesarios, inició un programa de experimentos para crear un ejército de mutantes.

El resultado son los Hermanos Mayores, guerreros perfectos y sobrehumanos que sirven a la Orden sin titubeos en las divisiones de asalto. No sienten miedo ni dolor. Son resistentes a los encantamientos, como la Señal de Axia. Son lentos pero bien armados y fuertes. A pesar de su corpulencia, usan sus armas con destreza.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10

Paso: 6, **Parada:** 9 (7 sin escudo), **Dureza:** 10 (12 contra ataques a distancia que impacten)

Habilidades: Intimidar d10, Montar d10, Notar d6, Pelear d10, Rastrear d6, Supervivencia d8, Tregar d6

Equipo: Coraza completa con escudo grande. En cuanto a las armas suelen portar del grupo de hachas y mazas

Capacidades especiales:

- ❖ **Impávido** (pág. 195 del manual básico)
- ❖ **Resistente** (pág. 196 del manual básico)
- ❖ **Resistente a la magia:** Los Hermanos Mayores disfrutan de los efectos de la ventaja Resistencia Arcana (pág 45 del manual básico)
- ❖ **Visión en la penumbra** (pág. 197 del manual básico)



Hym

Algunos hombres tienen buenos motivos para temer a su propia sombra

— Svargmitt, druida de Skellige

Normalmente, los monstruos tienen a los inocentes como víctimas: mercaderes que se retrasan, niños imprudentes y viajeros que se pierden en bosques tenebrosos por una curiosidad mal encaminada. No obstante, ninguno de ellos tiene motivos para temer a los hym. Estas apariciones solo se ceban con los sujetos despreciables que han cometido algún crimen inenarrable. Para todos los demás, son completamente invisibles. Cuando se aparecen ante la persona a la que atormentan, se muestran como siluetas de humanoides altos, como hechas de sombras y con garras largas y puntiagudas.

Sin embargo, los hym no emplean sus garras en sus víctimas. En lugar de eso, socavan directamente su fuerza de voluntad, intentando enloquecerlo. Hablando en una voz que sólo escucha la víctima, lo llevan a cometer actos de violencia, incluso sobre sí mismo. Un hym se aprovecha de los peores temores de un culpable y teje con ellos visiones horribles.



Aquellos atormentados por un hym son incapaces de tener un sueño reparador, pues son atormentados por pesadillas increíblemente realistas. A veces la víctima confiesa su culpabilidad en voz alta con la esperanza de que esto termine su tormento. Este acto, sin embargo, no trae ningún alivio, porque el hym no abandonará el cuerpo hasta que haya enloquecido por completo a su víctima o lo haya llevado al suicidio.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: -; **Paso:** -; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Habilidades: Intimidar d10, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d10

Capacidades especiales

- ❖ **Etéreo:** Los ataques físicos no los dañan y tampoco es posible verlos a no ser que ellos lo deseen. Los objetos y armas mágicas, así como los poderes sobrenaturales, siempre afectan a los Hym
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6, Posesión con un incremento
- ❖ **Miedo (-2):** Cuando un hym deja que le vean, causa miedo, aplicando una penalización de -2 a la tirada
- ❖ **Posesión:** Si obtiene un incremento en la tirada de ataque, el Hym puede intentar poseer a su víctima. Ambos deben realizar una prueba opuesta de Espíritu. Si el Hym gana, controlará el cuerpo.
Durante la posesión, la víctima se sumergirá más y más en la locura. Al final de cada semana, la víctima tiene derecho a una prueba de Espíritu con un penalizador acumulativo de -1 (hasta un máximo de -3). Con un éxito la locura no avanzará, y con un incremento se librá de la posesión del hym. Una vez que el penalizador alcanza un valor de -3, la locura es irremediable, y el hym abandonará el cuerpo cuando lo crea conveniente. Aunque no ataca a gente inocente, si tiene que defenderse y posee a una víctima que no considere interesante, abandonará el cuerpo durante la noche, tras dormir el cuerpo
- ❖ **Visión en la Penumbra:** Un hym ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, permitiéndole ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa
- ❖ **Vulnerabilidad (plata):** Las armas de plata le causan daño normal

Ifrit

—El hechicero Stammelford —le interrumpió el capellán, adquiriendo de nuevo un tono y un gesto de profesor de la academia— cambió de lugar una montaña porque le estorbaba la vista desde su torre. Nadie ha sido capaz nunca, ni antes ni después, de realizar algo parecido. Porque Stammelford, según se cuenta, tenía a su servicio a un d'ao, un genio de la Tierra. Existen noticias de hechos de parecida escala de otros magos. Olas enormes y lluvias catastróficas, sin duda obra de maridas. Columnas de fuego, incendios y explosiones, obra de ifritos del fuego...

El último deseo, Andrzej Sapkowski

El ifrit es un genio de fuego menor, o, como algunos dicen, un elemental. No concede deseos, construye palacios ni enriquece a nadie, pero sirve a los magos que investigan el elemento del fuego si pueden obligarlo a ser obediente.



Los ifrits solo pueden ser capturados por un mago que comprenda a fondo la naturaleza de las llamas y se haya entregado por completo a aprender sus secretos. Las criaturas, con su conexión con el elemento del fuego, juzgarán al invocador y, si lo consideran digno, lo servirán lealmente.

El plano del fuego es el hogar de los ifrits. Los magos que han dominado el elemento del fuego son capaces de invocar a los ifrits y obligarlos a que los sirvan.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d12, Fuerza d10, Vigor d12

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 14 (4)

Habilidades: Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +4:** Cuerpo de llamas
- ❖ **Debilidad (plata):** Las armas de plata le causan +2 de daño
- ❖ **Puñetazo:** Daño FUE+d6; puede prender en llamas a los blancos
- ❖ **Tamaño +2:** Dureza +2
- ❖ **Vuelo:** Los Ifrits tienen un Paso volando de 15, con una Trepada de 0

Kayran

¿Qué pasó con la monstruosidad de Flotsam? Bueno, Geralt escuchó que la bestia había atacado a un hombre en el muelle. Impulsado por la curiosidad profesional, fue a investigar...



El kayran destaca entre todas las criaturas, grandes y pequeñas, hermosas y horribles: es única, no igualado por cualquier otro ser. Sin duda es una criatura post-conjunción, que apareció en nuestra realidad cuando los mundos se entremezclaron. Fijó su residencia en las aguas del Pontar, donde vive hasta el día de hoy. Las crónicas mencionan diversos avistamientos del kayran a lo largo de los años. No se sabe con certeza si es la misma criatura que se mueve lentamente por el curso del río, o que pueda tratarse de su progenie.

Hace más de cien años, el kayran montó su guarida cerca del puesto comercial de Flotsam. Sus habitantes se han acostumbrado a su presencia, y hasta lo llaman el Viejo, ya que hasta hace muy poco lo consideraban inofensivo. Esto ha cambiado, ya que el kayran ha despertado, se ha vuelto agresivo: destruye barcas, desgarrar redes, atrapa a gente en las orillas del río y los arrastra bajo del agua. Incluso la guardia se ve incapaz de tratar con la nueva situación, ya que el kayran se esconde en el agua, haciendo imposible enfrentarse a él.

La criatura se defiende con sus largos tentáculos, largos y pesados como el brazo de un trebuchet y están cubiertos de una mucosidad venenosa. Además de recubrir su piel escamosa, pueden escupir el veneno si es necesario.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d8 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d10

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 13 (2)

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d10, Notar d10, Pelear d6

Capacidades Especiales

- ❖ **Acuático**
- ❖ **Armadura +2:** Escamas gruesas
- ❖ **Escupitajo:** Disparar; alcance 3/6/12; 2d4+2 Veneno
- ❖ **Grande:** Los oponentes tienen un +2 a las tiradas de ataque
- ❖ **Inmунidades:** Frio, enfermedad y veneno
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d6
- ❖ **Tamaño +4**
- ❖ **Tentáculos:** Daño FUE+d10; Alcance 2; Venenosos si consigue un incremento en su tirada de ataque
- ❖ **Veneno:** Letal

Kikimora

En el exterior la multitud se había hecho dos veces mayor, pero el espacio libre alrededor del asno no se había reducido. Geralt retiró la gualdrapa. La masa gritó y retrocedió. Caldemeyn se quedó boquiabierto.

—¡Por todos los dioses, Geralt! ¿Qué es eso?

—Una kikimora. ¿No hay alguna recompensa por ella, señor alcalde?

Caldemeyn se apoyó en un pie y luego en el otro, mientras miraba la figura con aspecto de araña, la marchita piel negra, los ojos vidriosos con pupilas verticales, los dientes de aguja dentro de una boca ensangrentada.

—Dónde... de dónde...

—En el paredón, a cuatro leguas de la villa. En las ciénagas. Caldemeyn, allí debe de haber muerto gente. Niños.

¡Y toma, es cierto! Pero nadie... Quién podía pensar... Eh, vecinos, ¡a casa, a trabajar! ¡Esto no es un circo! Tapa eso, Geralt. Se está llenando de moscas.

— El último deseo, Andrzej Sapkowski

La kikimora es una especie de monstruo insectoide que vive bajo tierra y en pantanos.

Se organizan como una colonia de termitas, con una reina que pone huevos de los que nacen las obreras y los guerreros.

Las más pequeñas son las obreras, y a pesar de la creencia popular, rara vez aparecen cerca de las poblaciones humanas, e incluso entonces, solo atacan al ser amenazadas.

Los guerreros son otra cosa. Su labor es defender a la reina y los trabajadores de otras criaturas. Son muy celosos en su trabajo, matando a cualquier cosa que se acerque a su colonia. Afortunadamente, se reconoce su territorio con facilidad ya que está desprovisto de todo tipo de vida animal y está cubiertos de huesos.

Guerreros Kikimora



Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d12

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 11 (2)

Habilidades: Disparar d8, Notar d8, Pelear d6, Trepar d8

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Placas quitinosas
- ❖ **Cavador:** Paso 6
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Escupitajo ácido:** Disparar; alcance 3/6/12; 2d4; Ácido
- ❖ **Infravisión:** Página 199 del manual básico
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d6
- ❖ **Tamaño +1:** Del tamaño de un asno, +1 Dureza

Kobold

“Una peste, eso es lo que son. Me importa un bledo lo que hagan en el bosque, pero que salgan a molestar en la granja, no eso sí que no”

– Un granjero de Redania explicándole sus problemas al alcalde

Los kobold son criaturas humanoides que viven en su mayoría bajo tierra, y sólo salen a la superficie durante la noche, ya que odian la luz del día. No son criaturas especialmente peligrosas, pero puede ser bastante una plaga. Se mean en la leche de las granjas, cometen actos vandálicos en las casas o roban gallinas.

A pesar de su buena vista en la oscuridad, iluminan sus guardias con lámparas de aceite y linternas, adornándolas tanto con piezas de artesanía cómo con pequeños objetos robados a los humanos.

La mayoría de los kobolds viven en los bosques del norte. Se les describe como criaturas hirsutas de la altura de un niño. Los kobolds de las montañas miden un poco más de altura, y, contrariamente a sus congéneres forestales, su piel es rojiza sin pelo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5 (1)

Habilidades: Arrojar d6, Notar d6, Pelear d4, Provocar d6, Sigilo d6,

Equipo: Armadura de cuero (+1), lanza (Daño FUE+d6; Alcance 1”; Parada +1), honda (arrojadiza; alcance 4/8/16; Daño FUE+d4)

Capacidades especiales

- ❖ **Debilidad:** La luz solar les incomoda, tienen -1 al ataque
- ❖ **Tamaño -1:** Reduce la Dureza en -1
- ❖ **Visión en la Penumbra:** Un kobold ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, permitiéndole ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa



Koshchey

Korin miró a su alrededor. Desde detrás de un montón de rocas que estaba como a unos cien pasos, surgieron las nudosas articulaciones de unas patas de araña flexionadas. Al poco sobre el montón de piedras se arrastró con un rumor un torso de por lo menos seis metros de largo, plano como un plato, de color terroso, rugoso, cubierto de protuberancias agudas. Cuatro pares de pies avanzaban al unísono, transportando un cuerpo de aspecto de oso a través del pedregal. El quinto par, el primero, desproporcionadamente largo, iba armado con unas poderosas tenazas de cangrejo, erizadas con filas de agudas púas y cuernos.

— Camino sin retorno, Andrzej Sapkowski



Los koshchey son producto de la magia, creados mediante el ritual de la Doble Cruz de Alzur.

Ni araña ni cangrejo, puede crear una enorme destrucción a su paso. Incluso un brujo tiene que medir bien lo que hace a la hora de enfrentarse a un koshchey.

El primer koshchey fue creado por un ex-druida llamado Fregenal usando el Triángulo dentro del Triángulo o la Doble Cruz de Alzur y destruida por Visenna usando el conjuro de Efecto Espejo.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8 (A), Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d12

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 11 (2)

Habilidades: Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6, Tregar d8



Capacidades especiales:

- ❖ **Armadura +2:** Caparazón quitinoso
- ❖ **Debilidad (plata):** El fuego le causa +2 de daño
- ❖ **Infravisión** (página 199 del manual básico)
- ❖ **Inmunidad:** Al veneno, a la ceguera, desangrado o derribo.
- ❖ **Mandíbulas:** Daño FUE+d8
- ❖ **Tamaño +1:** Dureza +1

Lamia

Comenzó a mirar con más atención a sus pies, y ante sus ojos aparecieron los grabados de los libros que había visto en Kaer Morhen. El escorpión gigante. La escarletia. El vicht. La lamia. El arcnocangrejo. Monstruos que viven en los desiertos. Siguió andando, mirando temerosa a su alrededor y manteniendo alerta los oídos, mientras apretaba en su mano sudorosa la empuñadura del estilete.

— Andrzej Sapkowski, *Tiempo de odio*

La Lamia es un monstruo que habita en los desiertos del sur del continente. Afortunadamente para todos nosotros, las lamias son criaturas poco comunes. Muchas viven apartadas de los núcleos de población, pues su principal preocupación es su propia seguridad y utilizan como guaridas lugares donde no puedan cogerlas por sorpresa. Las que deciden vivir cerca de los hombres evitan las multitudes y emergen de sus refugios solo por la noche. Cuando lo hacen, uno podría confundirlas con viajeras apuradas que se apresurran por llegar a su alojamiento nocturno, aunque hay sutiles detalles que las delatan: su estrecho vínculo con los pájaros, sus voces chillonas y la vertiginosa velocidad de sus movimientos. Las lamias son mucho más veloces y fuertes que los humanos, pero su recurso más importante es la capacidad de hacerse invisibles.

Las lamias pueden desplazarse de un sitio a otro en un abrir y cerrar de ojos y, puesto que tienen la capacidad de hacerse invisibles, pueden confundir a sus enemigos con facilidad y atacarlos de improviso o por la retaguardia con sus afiladas garras. Intentarán morder a su víctima y beberse su sangre cuando esta se encuentre débil. Las lamias también son conocidas por sus ataques sónicos, que pueden derribar y aturdir a sus presas. Se dice que las lamias buscan por la noche a jóvenes atractivos para chuparles la sangre. Estas vampiresas se mueven en silencio en la oscuridad y de repente emergen cerca de sus víctimas. Las lamias pueden adoptar la forma de muchachas hermosas, y algunos las confunden con náyades, pero sus largos colmillos e incontrolable sed de sangre siempre las traicionan.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d12, Vigor d8

Carisma: -; **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2)

Habilidades: Hechicería d6, Intimidar d10, Notar d12, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d12, Supervivencia d10

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Piel de escamas
- ❖ **Chillido:** Todos los seres vivos en una plantilla de cono deben realizar una tirada de Espíritu, los que la fallen caen al suelo derribados
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Ilusionista:** La lamia puede tomar la forma de una mujer atractiva (Carisma +2), usando el poder de Disfraz. Tienen 20 puntos de poder
- ❖ **Invisible:** La lamia puede volverse invisible a voluntad, sus enemigos sufren -4 a sus ataques
- ❖ **Visión en la penumbra:** Una lamia ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, pudiendo ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa



Leshens

Nunca cazamos en estos bosques. Nunca. Aunque eso signifique que el pueblo entero se muera de hambre.

– Mulliver, ealdorman de Hoshberg, en el bajo Aedirn

Los seres humanos llevan años y años fascinados con los bosques antiguos – vivir en su vecindad fue el origen de historias sobre criaturas feroces y benignas, amistosas y hostiles. A medida que se asentaban cada vez más profundamente en los bosques, el respeto por lo desconocido disminuyó. Se talaron los árboles, se construyeron casas de piedra. A medida que crecía la pestilencia que representaba la humanidad, también lo hacía la ira del bosque y de sus habitantes.

En el corazón del bosque se esconde un secreto. En un lugar nacido de la oscuridad y de la naturaleza primitiva, reside un poderoso y aterrador guardián. Inmune al acero humano, se cree que el leshen es el modo que tiene la naturaleza de proteger el bosque y los animales que viven en él de la amenaza que representan los seres humanos.

Los Leshens habitan en bosques densos, primitivos. Feroces criaturas territoriales, cazan usando el sigilo y astucia como sus únicas herramientas. Emplean su magia innata para controlar las plantas y los animales dentro de su territorio.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d10

Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 9 (2)

Habilidades: Hechicería d10, Notar d10, Pelear d10, Sigilo d10, Tregar d6

Capacidades especiales:

- ❖ **Armadura +2:** Piel de corteza
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d8
- ❖ **Invulnerabilidad:** Los leshen solo pueden recibir daño de armas de plata o magia. El resto de ataques pueden aturdirlos, pero no causar heridas.
- ❖ **Magia:** Los Leshen conocen los siguientes poderes: Amistad animal, barrera (muro de ramas), captura (raíces) y desvío (las ramas de los árboles se interponen). Cada uno tiene 20 puntos de poder.
- ❖ **Visión en la Penumbra:** Los leshen ignoran las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, permitiéndole ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa.

Los Leshen son unas criaturas aparecidas en los videojuegos. En las novelas aparece el Leshy, aunque sólo como una breve mención. En el juego de rol oficial, es descrito como una criatura igual de peligrosa y similar al spriggan.



Lobisome

Esta tierra era de los dragones, las mantícoras, los grifos y los amfisbenos, los vampiros, los lobisomes y las estriges, las kikimoras, las quimeras y las cometas. Y hubo que quitarles esta tierra a trechos, cada valle, cada desfiladero, cada bosque y cada calvero. Y esto lo conseguimos gracias a la poca valorada ayuda de los brujos.

— *El último deseo, Andrzej Sapkowski*

Los lobisomes son criaturas con hombres y lobos en su interior. En su forma bestial, tienen los peores rasgos de ambos: el impulso de matar de los lobos y la cruel y calculadora inteligencia de los humanos. La condición de lobisome se adquiere a través de una maldición, y las transformaciones suceden sin su control consciente. Cuando regresa a su forma humana, no recuerda lo sucedido — si no fuera así, seguramente enloquecería y se suicidaría.

Los lobisomes son activos durante las noches, en especial con luna llena. Aunque cazan en solitario, pueden invocar lobos para que le ayuden si lo ven necesario. En raras ocasiones sienten la necesidad de huir, ya que no suelen encontrar enemigos que sean capaces de oponérseles. Atacan con ferocidad con garras afiladas como cuchillas y regeneran cualquier daño en meros instantes.

La maldición de un lobisome puede ser retirada en ocasiones, aunque no hay una manera universal y segura de conseguirlo. Un brujo que quiera abordar dicha tarea debe armarse con una gran cantidad de paciencia — y de una armadura resistente.

El lobisome es similar al hombre lobo del manual básico (página 204), con los siguientes cambios:

- ❖ Añade Debilidad (fuego): El fuego le hacen +2 de daño
- ❖ Reciben Regeneración Rápida
- ❖ La transformación puede darse lugar cada noche, no sólo con luna llena



Malgrados

Diciendo que un malgrado es feo es como decir que la mierda no es particularmente sabrosa: no puedo decir que es una mentira, pero tampoco es decir exactamente toda la verdad.

– Lambert, brujo de la Escuela del Lobo

Los Malgrados son quizás las criaturas más repulsivas que un brujo pueda encontrarse. Nacidos de bebés no deseados muertos desechados sin un entierro apropiado, su apariencia es la de un feto parcialmente descompuesto, su carne deformada en una mueca de odio, miedo y malicia.

Un malgrado saldrá de su guarida por la noche para buscar a una mujer embarazada, para drenar su fuerza y la de su prole no nacida mientras duerme. Una mujer víctima de un malgrado asediada primero sufre de sueños inquietantes, luego fiebre, delirios y un debilitamiento general del cuerpo. Después de varias noches se verá debilitada e incapaz de defenderse – entonces es cuando el malgrado atacará directamente, clavando sus largos y afilados colmillos en su cuerpo y bebiendo su sangre hasta que la madre y el feto perecen.

Cuando un malgrado se siente amenazado, puede crecer, pasando de medir pie y medio a convertirse en un hombre deforme, encorvado y zancudo.

La maldición de un malgrado puede ser levantada transformándolo en un lubberkin – un espíritu guardián del hogar que protegerá a la familia que nunca conoció en la casa que nunca podrá llamar hogar.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6,

Fuerza d4, Vigor d4

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 3

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8

Poderes: Gigantismo (puede cambiar hasta tamaño +1 sin coste de PP)

Capacidades especiales

- ❖ **Garras:** Sólo cuando crece, Daño: FUE+d4
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+2
- ❖ **Tamaño -1:** Reduce la Dureza en -1.



Mamuts

—*Te lo he dicho una vez y no lo voy a repetir. ¡Sin fantasmear! ¡Los pies firmes! ¡Y respira, Ciri, respira! ¡Resoplas como un mamut moribundo!*

— *La Sangre de los Elfos, Andrzej Sapkowski*

Los mamuts son grandes mamíferos, parientes de los elefantes de las tierras del sur. Al contrario que sus primos, están adaptados a los rigores del clima del Lejano Norte.

Los ejemplares adultos llegan a medir hasta 5,3 metros de altura, con unos 9 metros de largo. La característica principal de los mamuts son sus inmensos colmillos curvados, la cabeza abombada y una trompa muy musculosa. Sus colmillos son impresionantes, los más largos conocidos alcanzaron los 5 metros, pero por lo general suelen medir unos 3 metros.

Su pelambre es muy espeso, de color pardo oscuro o negro, que los defiende del frío glacial.



Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+7, Vigor d12

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 17 (2)

Habilidades: Intimidar d10, Notar d6, Pelear d8

Capacidades especiales:

- ❖ **Arrollar:** Los mamuts emplean esta maniobra para golpear a sus oponentes con su cuerpo. Si logran moverse al menos 6 pasos antes de atacar, añaden +4 al total de daño causado
- ❖ **Armadura +2:** Piel y lana gruesa
- ❖ **Golpe de colmillos / Trompa:** Daño FUE +d8
- ❖ **Grande:** Se añade una bonificación de +2 a las tiradas de ataque contra ellas
- ❖ **Resistencia al frío:** -2 de daño por frío. +4 a las tiradas para resistir otros efectos causados por el frío
- ❖ **Resistente:** Cuando un mamut está aturdido, los siguientes aturdimientos físicos que reciba no tienen efectos adicionales sobre ella y, por tanto, no causan heridas
- ❖ **Tamaño +7:** Dureza +7

Nebulor

Si la noche te coje alguna vez en los pantanos, quédate quieto y espera al amanecer, aunque eso signifique estar hasta la cintura en el agua, con sanguijuelas arrastrándose por tus pantalones. Lo más importante de todo es, si ves una luz en la niebla, nunca, y eso significa nunca, te acerques a ella.

— Johannes Strudd, guía

Los nebulores son seres mágicos que se piensa que llegaron durante la Conjunción de las Esferas. Esencialmente son seres humanoides, pero con una cualidad etérea, lo que muchos estudiosos atribuyen a la posibilidad de ser las almas de personas malvadas.



Puede aparecer en cualquier lugar donde se forme niebla espesa: pantanos, pasos montañosos o las orillas de ríos y lagos. Si no hay o se espera niebla, pueden crearla ellos mismo. Al manipular la niebla, buscan dividir y separar a los viajeros, esconder sendas y amortiguar ruidos. Pueden hacer que sus cuerpos emitan una luz pálida para atraer a los incautos hacia las quebradas, pantanos o cavernas en las que se ocultan. Ya que pueden adoptar una forma inmaterial, un ligero cambio en el aire o un susurro en el césped es el único aviso que se tiene de su cercanía.

Astutos acechadores, en muchas ocasiones se limitan a enloquecer a sus presas, para cazarlas con comodidad.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 6

Habilidades: Hechicería d10, Intimidar d12, Notar d10, Pelear d10, Sigilo d12,

Ventajas: Esquiva, Trasfondo Arcano (Magia)

Poderes: Intangibilidad, Luz (cuerpo brillante), Miedo, Oscuridad (niebla)

Capacidades especiales

- ❖ **Garras:** Daño FUE+d4
- ❖ **Resistente:** Un segundo resultado de Aturdimiento no provoca una herida
- ❖ **Visión en la penumbra:** Ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad

Nekker

Tengan cuidado, señores, hay nekkers bajo ese puente de ahí. Si todos ustedes cruzan a la vez, sin frenar ni detenerse, no hay nada que temer. Pero si a tu carro se le rompe un eje y te quedas ahí parado... Bueno, cierren los ojos y recen a Melitele.

— Kurt Hammerbach, guardia de la ciudad en Vengerberg

Los Nekkers o Nekkras son pequeños humanoides, parientes de los anegados, que viven en túneles subterráneos. Estas criaturas primitivas son la pesadilla de las tierras salvajes – los habitantes de pueblos forestales los temen, y los animales se alejan de sus nidos. Los Nekkers son criaturas sociales, que se reúnen en algo parecido a las tribus, ya que sólo pueden enfrentarse a criaturas más fuertes atacando en grupo.

Cuando los nekkers se aventuran formando una partida de caza, son dirigidos por los jefes, nekkers más grandes y que marcan sus caras con arcilla roja. Su táctica básica es atacar en masa. Se ocultan bajo la tierra y saltan sobre su presa cuando esta se acerca. Aunque primitiva, la táctica es sorprendentemente eficaz. Un nekker solitario es inofensivo. Cinco son peligrosos. Diez pueden matar incluso a un cazador de monstruos veterano.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 4

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Sigilo d10

Capacidades especiales

- ❖ **Cavador:** Página 197 del manual básico
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d4
- ❖ **Tamaño -1:** Reduce su Dureza en -1
- ❖ **Visión en la Penumbra:** Un nekker ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, permitiéndole ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa
- ❖ **Vulnerabilidad (plata):** Las armas de plata les causan +2 de daño



Shaelmar

Las entrañas de la tierra son el hogar de poderosas bestias, extrañas y temibles. Si decidieran salir a la superficie, todos seríamos destripados el primer día de la invasión.

– Ramus Vendenratz, capataz de Mahakam

Los Shaelmaars pasan la mayor parte de sus vidas en el subsuelo, no teniendo contacto con el mundo superior. En ocasiones, sin embargo, un shaelmaar excavará hasta alcanzar la superficie y devorará a cualquier hombre en su alcance. Algunos shaelmaars también excavan túneles cerca de la superficie, lo que provoca temblores y derrumbamientos de edificios.

Dado que los shaelmaars son ciegos, encuentran su camino al detectar vibraciones y escuchar sonidos. Por lo tanto, la mejor táctica cuando se lucha contra uno de ellos es lanzar algo pesado o ruidoso contra una roca o muro cercano. Entonces reza en silencio para que la bestia se mueva hacia el sonido y se distraiga lo suficiente para que baje la guardia. Los shaelmar son capaces de enrollarse y formar una bola, para después ponerse a rodar y embestir a sus enemigos.

En Nilfgaard se han visto algunos shaelmaar en las arenas de gladiadores. Todos han sido capturados de crías y aunque son cuidados por adiestradores nilfgaardianos, no han perdido su ferocidad innata.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d12

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (4)

Habilidades: Notar d10, Pelear d8, Tregar d12+1

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +4:** Piel escamosa
- ❖ **Ecolocalización:** Aunque es ciego, puede moverse y localizar a sus enemigos mediante la ecolocalización hasta un alcance de 12". No obstante puede ser engañado por otros ruidos (prueba de Sigilo contra su Notar). Ignora las penalizaciones basadas en la vista y es inmune a poderes o ataques basados en la vista
- ❖ **Embestida:** +4 daño si se mueve 6" o más en línea recta antes de atacar
- ❖ **Excavar:** Puede moverse excavando con un paso de 4
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d8
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d6
- ❖ **Resistente:** Página 196 del manual básico
- ❖ **Tamaño +3:** Se incrementa la Dureza en +3

Sirenas

La sirena sacó la mitad del cuerpo del agua y golpeó violentamente la superficie con sus manos. Geralt advirtió que tenía unos pechos hermosos, casi perfectos. Tan sólo el color rompía el efecto: los pezones eran verde oscuro y la aureola alrededor de ellos sólo un poquito más clara. Adaptándose con habilidad al paso de una ola, la sirena se dobló con gracia, agitó los claros y húmedos cabellos verdes y cantó melodiosamente.

— *La espada del destino, Andrzej Sapkowski*

En los juegos de PC, la sirena posee unas alas con las que puede surcar los cielos, además de otros poderes. En el relato «Un pequeño sacrificio», publicado en *La espada del destino*, no se mencionan estas capacidades, por lo que me ceñiré a la versión literaria.

Las sirenas son criaturas marinas que toman la forma de mujeres humanas, pero con la cola de un pez. Son respetadas por otras criaturas marinas, aunque no se sabe si las gobiernan o no.

Su lenguaje es una variante cantarina de la Lengua Antigua. Es posible, pero no está confirmado, que puedan tener la capacidad de invocar a los temibles kraken si lo necesitan.

Por norma general son amistosas hacia los humanos — se sabe de casos que han aceptado ser cortejados por marineros y nobles. No obstante se saben de casos en los que las sirenas se han comportado de manera agresiva, quizás frustradas por como los humanos tratan al mar y a sus habitantes.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8

Carisma: 2; **Paso:** 0; **Parada:** 5; **Dureza:** 6

Habilidades: Nadar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuasión d10, Provocar d8, Sigilo d8

Capacidades especiales:

- ❖ **Acuáticas:** Paso 6
- ❖ **Atractivas:** Las sirenas suman +2 a su Carisma
- ❖ **Canción de sirena:** Las sirenas pueden usar su voz para atraer a los humanos, especialmente a los varones. Cuando escuchan su canción, deben hacer una prueba de Espíritu. Aquellos que la fallen se verán fascinados con la sirena. Esto es muy peligroso, ya que por ejemplo, los que se encuentren en un barco podrían tirarse por la borda para alcanzar a su amor. La fascinación dura hasta que termine la canción de la sirena, y se puede volver a tirar Espíritu con un penalizador de -2 si sufre una herida o un nivel de Fatiga
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6



Sirenas arpías

En alta mar, si escuchas una mujer hermosa cantando, vira el barco de inmediato. ¿Me entiendes? Aunque eso signifique enfrentarte a una tormenta.

— Arike de Hindarsfjall, consejo dado a su hijo antes de su primer viaje en solitario

La versión literaria de las sirenas se asemeja más a la tradicional. En los videojuegos, la sirena posee unas alas con las que puede surcar los cielos, además de otros poderes. Por ello, además de la literaria, he recreado esa otra sirena, aunque para diferenciarlas le he añadido el “apellido” de arpía.



Las Sirenas arpías son criaturas marinas que toman la forma de una mujer humana aunque con cola de pez. Su aspecto es muy atractivo, hecho que han aprovechado para atrapar a más de un marinero incauto.

Como hábiles cazadoras, las sirenas arpías atraen a sus víctimas usando sus cuerpos como cebos. Pueden parecer atractivas doncellas humanas, excepto por su cola. Y una vez que un marinero incauto se acerca lo suficiente, sus bellos rostros se transforman en mandíbulas llenas de dientes, y su delicada cola se transforma en un arma letal.

Una leyenda narra como las sirenas arpías fueron en el pasado amistosas con los humanos — e incluso habría habido ocasiones en las que se habrían enamorado de alguno. En nuestros días, son abiertamente agresivas, quizás cansadas de las depredaciones del ser humano en los mares. Sea cual sea la verdad, una cosa es cierta, las sirenas arpías no demuestran ninguna intención buena.

Las sirenas arpías pueden moverse ágilmente tanto en el agua como en el mar. Cuando uno navega por aguas donde abundan, hay que vigilar igualmente los cielos, sobre todo porque es muy raro verlas en solitario. Si se ve a una sola, es muy probable que sea una exploradora de una bandada.

Cuando atacan prefieren hacerlo desde con pasadas rápidas desde el aire, evitando permanecer quietas lo máximo posible. Si son heridas, pueden emitir un agudo chillido que provoca una onda de choque mortífera.





Atributos: Agilidad d12+1, Astucia d8, Espíritu d12, Fuerza d12+4, Vigor d12+2

Habilidades: Nadar d6, Notar d8, Pelear d12+1, Persuasión d10, Sigilo d10

Carisma: +2; **Paso:** 4; **Parada:** 8; **Dureza:** 11 (2)

Capacidades especiales

- ❖ **Anfibias:** Paso de nadar de 9", y no pueden ahogarse. Además pueden respirar aire y vivir fuera del mar
- ❖ **Armadura +2:** Armadura natural
- ❖ **Atractivos:** Las sirenas suman +2 a su Carisma
- ❖ **Aullido:** Cuando están heridas, pueden invocar su fuerza interior con un aullido demoledor. Realiza una tirada opuesta de Espíritu contra todos los blancos dentro de una plantilla de área de cono, a los que le supere la tirada les causa 2d10 de daño sónico, aturde si obtiene un incremento
- ❖ **Debilidad:** El fuego y la plata le causan +2 de daño
- ❖ **Frenesí mejorado:** Una sirena arpía puede hacer dos ataques por ronda sin penalizaciones
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Golpe de cola:** FUE+d4; Aturdimiento
- ❖ **Inmunidad:** Al frío y el sonido
- ❖ **Temple:** Actúa en la mejor de dos cartas de iniciativa
- ❖ **Visión con poca luz:** Sin penalización por iluminación débil
- ❖ **Vuelo:** Las sirenas arpías tienen un paso de vuelo de 9 y una trepada de 3

Súcubo

Se trata del ruego de muchas nobles damas de Toussaint y nuestro a la vez. Un monstruo nocturno castiga nuestros hogares. Un diablo, un fantasma, un súcubo en forma de mujer, pero tan desvergonzada que no nos atrevemos a describirla, martiriza a los cónyuges fieles y virtuosos. Penetra por las noches en las alcobas, comete toda clase de bellaquerías y abominables perversiones de las que no nos permite hablar la modestia. Vos, como experto, con toda seguridad sabéis de qué se trata.

—Andrzej Sapkowski, *La dama del lago*

En el Continente, un súcubo (plural súcubos) es un demonio que toma la forma de una mujer muy atractiva para seducir a los hombres, con el objetivo de mantener relaciones sexuales. Obtiene energía de los hombres para mantenerse a sí mismos, a menudo hasta el punto de agotamiento o muerte de la víctima.

A diferencia de otros monstruos, los súcubos no sienten ningún deseo de matar, no anhelan sangre humana y por lo general no suelen causar daños. Están motivados por una cosa y una sola cosa: una lujuria insaciable. Intentan en vano mitigar esto participando en actos sexuales con cualquier otra especie humanoide que encuentren. Aunque debe admitirse que sus “víctimas” rara vez presentan mucha resistencia, esto no significa que los súcubos no representen ningún peligro: sus incansables avances, aunque agradables al principio, han empujado a más de un hombre a la locura o incluso muerte.



Los súcubos por lo general se pueden encontrar cerca de los asentamientos humanos, incluyendo pequeños pueblos y ciudades. Prefieren salir por la noche, aunque cuando se ven acuciados por la necesidad también abandonan sus guaridas durante el día. Vuelcan sus afectos tanto en hombres como en mujeres, jóvenes o viejos, feos o bellos. Algunas de las súcubos son particularmente aficionadas a los sacerdotes y otros hombres santos, cuya seducción tratan como una especie de juego.

Aunque los súcubos son pacíficos por naturaleza, cuando se ven obligados a luchar, se defenderán ferozmente. Uno no debe ser engañado por su apariencia – bajo la piel aterciopelada de sus brazos se esconde una poderosa musculatura.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d10

Carisma: +4; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 9 (2)

Habilidades: Conocimiento (Local) d12, Intimidar d12, Notar d12, Pelear d10, Persuadir d12+1, Sigilo d12,

Ventajas: Atractivo, Muy Atractivo

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Carne demoniaca
- ❖ **Cambio de forma:** Puede disimular sus rasgos demoniacos (cuernos, cola y garras) haciéndolos aparecer y desaparecer como una acción normal
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d6
- ❖ **Visión en la penumbra:** Ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, permitiéndola ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa
- ❖ **Vulnerabilidad (plata):** Las armas de plata le causan +2 de daño

Troll

—Te daré algunos ejemplos —dijo Geralt al cabo de un rato de silencio—. Sacados de los últimos dos meses que he pasado a este lado del río Buina. Un día, voy a caballo, miro, y un puente. Bajo el puente hay un troll que pide dinero a todo el que pasa. A los que se niegan, les rompe un pie, y a veces los dos. Así que me voy al alcalde, cuánto me dais, le digo, por el troll éste. El alcalde se queda boquiabierto de la sorpresa. ¿Qué dices?, pregunta, ¿y quién va a arreglar el puente si no está el troll? El troll cuida del puente, lo arregla a menudo, con su propio trabajo, bien sólido, como se ve. Sale barato pagarle un peaje.

— Andrzej Sapkowski, *El último deseo*

Los trolls son humanoides gigantes, que poseen un cierto nivel de inteligencia, y son capaces de usar oraciones simples para comunicarse. Por lo general, residen en la naturaleza, pero a menudo se encuentran viviendo bajo puentes (que a menudo han sido construidos por ellos mismos) y por los que demandan peaje a los viajeros. En el pasado los brujos los perseguían (ya que muchos consumían carne humana), aunque hoy en día es habitual que la gente esté acostumbrada a tener un troll alrededor, especialmente si mantienen un puente en buen estado.

Según la leyenda, los trolls son criaturas nacidas de la tierra y su cuerpo está hecho de roca. También cuenta la leyenda que odian la luz del sol, que los mata convirtiéndolos en piedra inanimada, por lo que salen de sus escondites sólo por la noche. Pues cómo siempre, las leyendas se diferencian mucho de la realidad, que es mucho más prosaica. Los trolls son criaturas vivientes como cualquier otra, y prefieren el día a la noche porque son tan torpes que tropiezan con piedras en la oscuridad. Su piel es realmente dura como la piedra, pero debajo hay músculos y un corazón que bombea sangre. Y como sangran, pueden morir.

Los trolls son primitivos, pero capaces de sentir y razonar. Pueden hablar nuestra lengua, aunque no de manera muy fluida. Todos los trolls comparten el amor por la construcción y el alcohol. Combinan estas pasiones levantando puentes y gastando en bebidas el dinero que ganan por cobrar peajes.

Si un troll detecta a su oponente desde lejos, tratará de aplastarlo lanzando enormes rocas. Los trolls son sorprendentemente precisos al lanzar misiles, y su gruesa piel les proporciona una amplia protección contra las flechas. La bestia debe ser alcanzada lo más rápido posible, ya que son lentos en el combate cercano. No obstante, es mejor no correr riesgos innecesarios, y si es posible intentar llegar a un entendimiento con el monstruo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+1, Vigor d12+2

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 13 (2)



Habilidades: Intimidar d8, Lanzar d8, Notar d8, Pelear d6, Rastrear d8

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Piel gruesa
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d6
- ❖ **Maza:** Daño FUE+d6
- ❖ **Piedras arrojadas:** Alcance 3/6/12; Daño FUE+d6
- ❖ **Regeneración rápida:** Página 196 del manual básico
- ❖ **Susceptibles al veneno:** Su regeneración rápida les supone una desventaja, ya que estos monstruos son muy susceptibles a los venenos – ya que llegan con mayor rapidez a todos los recovecos de su cuerpo. Tienen una penalización de -2 a las tiradas de Vigor contra los efectos de venenos
- ❖ **Tamaño +2:** 5 metros de altura

Troll de roca

El hombre debe hablar adivinanzas. Pero no trampas. O troll estallará cabeza del hombre.

— *Conversación en la morada de un troll de roca en Undvik*

Si mientras recorres senderos de montaña avistas una roca que camina, no pienses que tus ojos te engañan. Lo que tienes que hacer es preparar tu espada – ya que ante ti tienes un troll de roca. Es cierto que no todos los encuentros con estas criaturas terminan en combate – ya que aunque no son particularmente inteligentes, los trolls son capaces de razonar – pero es mejor estar preparado por si acaso. De lo contrario, tu caminata podría terminar no en la cumbre, sino en su guiso.

Los trolls son capaces de emplear el fuego y herramientas simples, y algunos de ellos incluso han dominado los conceptos básicos de la lengua común. Aunque los matices de las conversaciones complejas se les escapan, son extremadamente aficionados a los acertijos, rimas y todo tipo de juegos de palabras, un hecho que toda persona con un poco de ingenio puede utilizar cómo una ventaja a su favor.

Si el combate es inevitable, hay que tener cuidado con las piedras que estos trolls lanzan con gran fuerza y precisión. Sus puños fuertes y pesados también presentan un peligro, ya que pueden atravesar las corazas más resistentes. Dado que su piel está cubierta por una capa de afloramientos rocosos, los golpes no le causan mucho daño.



Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+3, Vigor d12+2

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 15 (4)

Habilidades: Intimidar d10, Notar d6, Pelear d6, Rastrear d6, Trepar d10

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +4:** Piel rocosa
- ❖ **Piedras arrojadas:** Alcance 3/6/12; Daño FUE+d6
- ❖ **Puño:** Daño FUE+d8
- ❖ **Regeneración rápida:** Página 196 del manual básico
- ❖ **Tamaño +2:** Tres metros de altura; Dureza +4

Ulfhedinn

¿Ulfhedinn? ¿Qué es eso, algún tipo de pescado?

– *El profesor Artibus Joannes Rack, geógrafo, desaparecido durante una expedición en Skellige*

Ulfhedinn es una raza de lobisomes que habitan principalmente en las islas Skellige. Las condiciones duras y estériles de las islas podrían explicar por qué cazan principalmente hombres y son más fuertes que sus hermanos continentales. Los ulfhedinn más viejos y particularmente peligrosos reciben el nombre de olrefs. Sólo unos pocos guerreros audaces en la historia de Skellige han logrado derrotar a un ulfhedinn, y cada uno de ellos es recordado en baladas.

Como los lobisome, los ulfhedinn y olrefs son activos por la noche, particularmente cuando la luna está llena. Rápidas, fuertes y sorprendentemente resistentes, estas criaturas son unas terribles máquinas de matar.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d10+2

Carisma: -; **Paso:** 9; **Parada:** 9; **Dureza:** 10 (2)

Habilidades: Intimidar d10, Nadar d10, Notar d12, Pelear d12+2, Rastrear d10, Sigilo d10, Tregar d8



Capacidades especiales

- ❖ **Debilidad:** Un ulfhedinn sufre daño normal procedente de las armas de plata y del fuego
- ❖ **Garras:** Daño FUE+d8
- ❖ **Infección:** Quien “muera” por las heridas de un ulfhedinn, tiene un 50 % de posibilidades de convertirse en otro hombre lobo. El personaje involuntariamente se transformará cada luna llena. Solo tras 1d6 años desde el momento de su primera transformación, ganará control sobre su licantrópía
- ❖ **Infravisión:** Un ulfhedinn ve el calor, reduciendo la penalización por mala visión a la mitad contra blancos vivos.
- ❖ **Invulnerabilidad:** Los ulfhedinn solo pueden recibir daño a través de sus Debilidades. El resto de ataques pueden aturdirlos, pero no causar heridas
- ❖ **Miedo (-2):** Los ulfhedinn hielan la sangre de todo aquel que los ve
- ❖ **Regeneración Rápida:** El ulfhedinn hace una tirada de Vigor al comienzo de cada ronda para curar cualquier daño que haya recibido, incluso si se logró “matarla”. Con un éxito cura una herida (o deja de estar incapacitada) y cada aumento posterior otra adicional

Unicornios

Grande enigma es el que el unicornio, aunque en mucho espantadizo y temeroso de las gentes, si encuentra tal doncella que todavía no haya tenido trato carnal con varón alguno, se le arrima, osado y sin ningún temor, dobla la testa y sobre el regazo de ella la asienta. Dícese que en tiempos pasados y remotos, había doncellas que de aquello un verdadero proceder hicieron. Quedábanse largos años sin casamiento y practicando la castidad, para servir a los cazadores como reclamo de unicornios. Pronto, sin embargo, se supo que el unicornio se allega sólo a las mozas jóvenes, que a las viejas las tiene por nada. Siendo bestia sabia, el unicornio entiende sin falta que el perdurar en exceso en estado virginal es cosa sospechosa y contraria a la naturaleza.

— *Physiologus (Andrzej Sapkowski, Tiempo de odio)*

Los unicornios son una raza de criaturas inteligentes que llegaron al mundo durante la Conjunción de las Esferas. Su aspecto es el de caballos, con un único cuerno, a menudo enroscado en espiral en el centro de sus frentes. Usan la telepatía para comunicarse entre sí y (a veces) con otras razas. Los cuernos del unicornio son antídotos universales contra todo tipo de venenos y se pueden utilizar para detectarlos.

A los unicornios no les gustan mucho los Aen Elle, ya que estos les obligaron a abrir la puerta entre los mundos para que pudieran masacrar a los humanos que vivieran allí. También cambian de color con la edad. Pueden moverse entre realidades paralelas, y también pueden moverse a través del tiempo (cuarta y quinta dimensiones).

Las leyendas que sugieren que los unicornios sólo pueden ser capturados por las vírgenes son falsas. En realidad, simplemente desprecian el mal. Por lo general aparecen a las personas con un buen corazón.



Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d12, Fuerza d12, Vigor d10

Carisma: +4; **Paso:** 12; **Parada:** 6; **Dureza:** 9

Habilidades: Hechicería d12, Notar d10, Pelear d8, Rastrear d10, Sigilo d8, Supervivencia d8

Capacidades especiales

- ❖ **Cascos:** Daño FUE+d4
- ❖ **Cuerno:** Daño FUE+d6
- ❖ **Inmunidad (Venenos)**
- ❖ **Magia:** Los unicornios tienen 20 puntos de poder y conocen los poderes de Curación y Teleportación
- ❖ **Tamaño +2:** Dos metros y medio de largo; Dureza +2
- ❖ **Telepatía:** Los unicornios pueden comunicarse entre ellos mediante el pensamiento, y con otras criaturas inteligentes, sin importar el idioma que hablen estas
- ❖ **Visión en la penumbra:** Un unicornio ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras y oscuridad, pudiendo ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa

Vran

—Bien. Y ahora escuchar, gentes. Dónde aniden éstos, ya lo sabemos. En el monte, cabe los pastos de las ovejas, hay cuevas en los roquedales. Ende allí los bandidos nos atacaban y allí los habremos de atrapar. Paja y támaras hemos de llevar en los carros, los vamos a ahumar como a tejones. Cortaremos el camino a los malnacidos, no huirán. Tal me recomendara el caballero llamado Korin. Y yo mismo, bien sabéis, no soy virgen en tales luchas. Antes de que asentárame en Las Llaves, en los tiempos de la guerra, hostigábamos a los vranes con el voievoda Menazas.

— Camino sin retorno, Andrzej Sapkowski

Los vrans son una raza reptiloide con unos brillantes ojos color rojo rubí. Su forma humanoide les permite usar herramientas y armas de los humanos y otras razas, incluyendo caballos de monta.

Sus grandes ojos rojos les dan la habilidad de infravision, permitiéndoles ver en la oscuridad discerniendo las firmas de calor dejadas por otras criaturas. Es imposible distinguir entre un macho y una hembra Vran machos y hembras son casi indistinguibles. También son incapaces de usar cualquier forma de magia y no adoran a ningún dios. Los vrans carecen de emociones, son completamente sin emoción, lo que les hace carecer de compasión y simpatía, pero por otra parte también carecen de la tendencia humana a usar la violencia sin sentido. Según algunas teorías, son un producto de la Conjunción de las Esferas, pero nunca ha sido probado ni refutado.



Su patria original se encuentra al este de las Montañas Azules y hacia el 1262, debido a la persecución por los seres humanos (incitados por los sacerdotes de Kreve que los consideran demonios), la mayoría de los que vivían en Riverdell, Upper Sodden y Lyria se retiraron al este o se refugiaron en reservas junto con bobotaks y eran cazados si intentaban dejarlas. Los elfos han encontrado antiguas ciudades vran en ruinas. Algunos de sus estudiosos afirma que un cambio climático provocaron su caída. Debido al descenso de las temperaturas, había menos comida disponible, por lo que sus cazadores tuvieron que descender a las tierras bajas más cálidas. Allí encontraron los primeros asentamientos humanos y sus enfermedades, para las que no tenían resistencias. Aunque hicieron grandes esfuerzos para evitar la muerte de su civilización y construyeron grandes acueductos y alcantarillados, que rivalizaban incluso con los modernos, acabaron sucumbiendo a las plagas humanas.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

Carisma: -; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2)

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d8, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6

Equipo: Cualquier arma cómo espadas o hachas (FUE+d8)

Capacidades especiales

- ❖ **Armadura +2:** Piel escamosa
- ❖ **Infravisión:** Los vran reducen la penalización por mala visibilidad a la mitad contra blancos vivos (redondea hacia abajo)
- ❖ **Mordisco:** Daño FUE+d6, Veneno
- ❖ **Veneno:** Además de su mordisco, pueden untar con él las puntas de sus flechas. Consulta las reglas de venenos en la pág. 131

Vodyanoi

—El océano es grande, Agloval. Nadie todavía ha investigado qué hay más allá, detrás del horizonte, si acaso algo hubiera. El océano es mayor que cualquier despoblado a cuyo seno hayáis expulsado a los elfos. Es más difícil de penetrar que cualquier montaña y cualquier garganta en las que hayáis masacrado a los bobolakos. Y allá, en el fondo del océano, vive un pueblo que usa armas, que conoce los secretos de los metales. Guárdate, Agloval. Si con los pescadores comienzan a navegar arqueros, comenzarás una guerra con algo que no conoces. Lo que quieres remover puede suceder que sea un nido de avispas. Te aconsejo que les dejéis el mar, porque el mar no es para vosotros. No sabéis y nunca sabréis adónde conducen las escaleras que bajan desde los Colmillos del Dragón.

— La espada del destino, Andrzej Sapkowski

Los Vodyanoi rara vez arriban a las orillas, pero cuando lo hacen, nunca es con buenas intenciones. Su propósito es vengarse de agravios reales o imaginarios, tomando represalias contra los buceadores buscadores de perlas que traspasan su territorio o simplemente montando alguna incursión contra las poblaciones costeras. Los guerreros forman el núcleo de la población y aunque deben usar equipamiento de respiración en tierra, no son peores en combate que los guerreros humanos.

Fuentes escritas confirman que la gente-pep es muy religiosa y tienen a sus sacerdotes en alta estima. ¡Si tan sólo se conformaran con rezar en sus altares bajo el agua!

Desafortunadamente, durante las incursiones en la costa, los sacerdotes ayudan a sus guerreros con hechizos religiosos. En estas circunstancias, un brujo honesto y trabajador debe hacer un esfuerzo extra.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Paso: 6; **Parada:** 6 (5); **Dureza:** 8 (2)

Habilidades: Nadar d8, Notar d8, Pelear d6, Sigilo d10

Capacidades especiales

- ❖ **Acuático:** Paso 8
- ❖ **Armadura +2:** Piel escamosa
- ❖ **Debilidad (Fuego):** El fuego le causa +2 de daño
- ❖ **Garras:** FUE+d4 daño
- ❖ **Lanzas:** FUE+d6 daño. Sus lanzas proporcionan +1 Parada, pero requieren dos manos



Wywerno

En la jaula, visiblemente demasiado pequeña para él, yacía, hecho un ovillo, un lagarto cubierto de escamas oscuras de extraño dibujo. Cuando el picado golpeó en la jaula con un palo, el reptil se revolvió, res-tregó las escamas contra los barrotes, estiró un largo cuello y dio un penetrante silbido, mostrando unos dientes cónicos, blandos y agudos, que contrastaban fuertemente con las escamas casi negras que rodeaban el hocico.

— *Tiempo de Odio, Andrzej Sapkowski*



Resulta habitual que la gente confunda a los wywerno (en algunas fuentes, vivernas) con los dragones, y es difícil convencerlas de lo contrario.

Cuando ven a un reptil volador aproximarse a un rebaño de ovejas, los campesinos enloquecen. Esperan que exhale fuego, masacre a todos y rapte a las vírgenes locales. Aunque es cierto que los wywernos cazan ovejas, ni tienen alientos de fuego ni asolan villas enteras. Y son completamente indiferentes a las vírgenes.

Los wywernos son grandes reptiles voladores con cuellos parecidos a serpientes y largas colas que terminan en un tridente venenoso. Descendiendo desde el cielo, atrapan fácilmente a sus presas y las llevan a su nido. Y no les preocupa precisamente si es una oveja o un hombre, pero desde luego, no se dedican a masacrar por mero placer. Para ellos es una presa más, como cualquier depredador.

Su manera atacar habitual es desde el aire, intentando derribar a sus oponentes con sus alas. Cuando aterriza atacará con su mandíbula para distraer la atención y que no se fijen en su arma más mortífera, el aguijón al final de su larga cola. Un único impacto puede inyectar un letal veneno para la mayoría de las criaturas. Incluso un brujo sufrirá un dolor terrible si le inyecta su toxina.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d12

Carisma: -; **Paso:** 5; **Parada:** 6; **Dureza:** 12 (2)

Habilidades: Notar d12+1, Pelear d8, Rastrear d12+1, Sigilo d8

Ventajas: Fuerza de voluntad, Temple

Capacidades especiales:

- ❖ **Aguijón:** Cuerpo a cuerpo (FUE+d8; Veneno)
- ❖ **Armadura +2:** Piel escamosa
- ❖ **Debilidad (armas de plata):** Las armas de plata le hacen +2 de daño
- ❖ **Inmunidad:** Veneno
- ❖ **Mordisco:** cuerpo a cuerpo (FUE+d8; Presa)
- ❖ **Presa:** atrapa a su enemigo si obtiene un aumento en su tirada de ataque, para liberarse necesitan obtener un incremento en una tirada opuesta de Fuerza
- ❖ **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimiento
- ❖ **Tamaño +2:** cinco metros de largo, Dureza +2
- ❖ **Veneno (-2):** El aguijón de su cola inyecta un veneno letal si el enemigo es herido o aturdido (página 131 del manual básico)
- ❖ **Visión en la penumbra:** Página 199 del manual básico
- ❖ **Vuelo:** Paso de vuelo 9, Trepada 0.

Zeugel

—¡Vaya, vaya, señor brujo! ¡Me da que beleño habéis bebido! ¿Cien marcos por matar a un gusanillo que vivía en un montón de mierda?

—Gusano o no, estarosta, devoró a ocho personas, como vos mismo afirmasteis.

—¿Personas? ¡Válgame el cielo! El monstruillo, como me informaron, se comió al viejo Recorchos, famoso porque nunca había estado sobrio, a una vieja de los arrabales y a algunos hijos del almadiero Sulirad, lo que no se descubrió enseguida porque el propio Sulirad no sabe cuántos hijos tiene, los hace demasiado deprisa para poder contarlos. ¡Vaya unas personas! Ochenta.

—Si no hubiera matado al zeugel, dentro de poco se habría comido a alguien más importante. Al boticario, pongamos. Y ¿de dónde ibais a sacar entonces los ungüentos contra la gonorrea? Cien.

— *La Espada del Destino, Andrzej Sapkowski*

Los zeugel son el mejor ejemplo de un monstruo que se ha adaptado a las poblaciones humanas. Se alimentan de los desechos de la ciudad, y así no tienen que cazar ni luchar por su subsistencia. Simplemente crecen y se hacen cada vez más peligrosos para la gente. Esto es un ejemplo de que la degradación de los entornos naturales no compensa a largo plazo. Por ello os imploro que respetéis la naturaleza.



Los zeugel pueden alcanzar un tamaño enorme, y al ser hermafroditas, se reproducen con gran facilidad. Un espécimen adulto es una seria amenaza para los humanos, y muy difíciles de matar.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8 (A), Espíritu d10, Fuerza d12+1, Vigor d10

Paso: 4; **Parada:** 7; **Dureza:** 12 (2)

Habilidades: Nadar d10, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d10,

Ventajas: Frenesí, Reflejos de combate

Capacidades especiales:

- ❖ **Anfibio:** El zeigel puede respirar tanto aire como agua, y nada a un Paso de 10.
- ❖ **Armadura +2:** Escamas gruesas
- ❖ **Grande:** Tamaño +3
- ❖ **Mordisco/Garras:** Daño FUE+d4
- ❖ **Visión en la penumbra:** Página 197 del manual básico

