

Bestiario

Prácticamente todos los animales quedan adecuadamente descritos mediante sus Atributos Físicos. Muy pocos disponen de Inteligencias superiores a 2 ó de Percepciones inferiores a 3. Los Rasgos Sociales, por supuesto, son puramente subjetivos. El daño inflingido suele ser letal, aunque el Narrador puede decidir que las heridas de algunas criaturas pequeñas son contundentes. Cualquier de los animales descritos a continuación puede ser convertido en un criado ghoul si se le da de forma ocasional sangre de vampiro: estos compañeros ganan Fuerza de Voluntad, un círculo de Potencia, una reserva de sangre de 10 y algunas Habilidades "entrenadas" de las que carecen los animales salvajes. Asume que cualquier Rasgo entre paréntesis solo se adquiere con el contacto con los humanos: un animal libre no dispondrá de estas Habilidades a no ser que las haya obtenido por algún medio mágico. Los animales que disfrutan del nivel de salud Incapacitado pueden sobrevivir más tiempo que los demás, que mueren al perder todos sus niveles. El Rasgo Reserva de Sangre refleja los puntos que un Cainita puede beber de la bestia. Recuerda que la sangre animal es mucho menos satisfactoria que la vitae humana. Algunos animales pueden tener un volumen de sangre mayor que un mortal, a pesar de tener reservas de sangre inferiores.

GORILA

Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4
Fuerza de Voluntad 4, Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -1, -3, -5, Incapacitado
Ataque: Mordisco/4 dados. Desgarrar/6 dados
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Pelea 3, Intimidación 2, Sigilo 2
Reserva de sangre: 4

CABALLO

Fuerza 4/6, Destreza 2, Resistencia 3/5
Fuerza de Voluntad 2/4, Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: aplastamiento o coz de seis/siete dados; mordisco de tres
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 1, (Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 3)
Reserva de sangre: 3/4
Nota: los caballos suelen temer a los muertos vivos, pero pueden ser adiestrados como monturas. Los Rasgos a la derecha entre paréntesis representan a un corcel de gran tamaño.

CAIMÁN

Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 4
Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: mordisco de siete dados; golpe con la cola de seis dados
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 2, Sigilo 3
Reserva de sangre: 5
Nota: los caimanes y los cocodrilos tienen una armadura de un dado de absorción que pueden usar contra el daño contundente y letal. Los grandes reptiles (como los cocodrilos del Nilo) podrían tener una Fuerza y Resistencia mayores, además de causar más daños.

CERDO/JABALÍ

Fuerza 2/4, Destreza 2, Resistencia 4/5
Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -4, Incapacitado
Ataque: mordisco de 2/4 dados; los jabalís, colmillo de cinco
Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 2, (Intimidación 2)
Reserva de sangre: 3/4
Nota: los rasgos a la derecha o entre paréntesis representan a los jabalís.

GATO

Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 3
Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: garra o mordisco de un dado
Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Intimidación 2, Pelea 2, Sigilo 4, Trepar 3, (Empatía 2, Subterfugio 2)
Reserva de sangre: 1

GRAN FELINO

Fuerza 4/5, Destreza 3, Resistencia 3/4

Fuerza de Voluntad 5, Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: garra de cuatro/cinco dados; mordisco de cinco/seis dados

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3, (Intimidación 3, Sigilo 3)

Reserva de sangre: 5

Nota: este ejemplar representa a un leopardo, una pantera, un jaguar u otro gran felino "menor". Los rasgos a la derecha de la "/" representan a un tigre o a un león.

LOBO

Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, -1, -1, -3, -5, Incapacitado

Ataque: mordisco o garra de cuatro dados

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 1, Esquivar 1, Pelea 3, Sigilo 2

Reserva de sangre: 2

Nota: los vampiros que se convierten en lobos se mueven al doble de su velocidad normal.

MURCIÉLAGO

Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2

Fuerza de Voluntad 2, Niveles de Salud: OK, -1, -3

Ataque: mordisco de un dado

Habilidades: Alerta 3, Esquivar 3, Sigilo 2

Reserva de sangre: 1/4 (hacen falta cuatro murciélagos para obtener un punto de sangre)

Nota: los murciélagos pueden volar a 40 km/h. Los vampiros convertidos en murciélagos mediante Protean son más grandes y agresivos que los normales.

OSO

Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 5

Fuerza de Voluntad 4, Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -5, Incapacitado

Ataque: garra de siete dados, mordisco de cinco

Habilidades: Alerta 3, Intimidación 2, Pelea 3, Sigilo 1

Reserva de sangre: 5

PÁJARO (GRANDE)

Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Fuerza de Voluntad 3, Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -5

Ataque: garra de dos dados; picotazo de uno (desesperación)

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 1, Sigilo 3, (Empatía 4, Intimidación 4, Pelea 3)

Reserva de sangre: 1/2 (hacen falta dos para reunir un punto de sangre)

Nota: este ejemplar puede representar a un halcón, un cuervo, una lechuza o incluso un buitre. Estos animales vuelan a velocidades entre los 40 y los 80 km/h.

PERRO

Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3

Fuerza de Voluntad 5, Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataque: mordisco de cinco dados; garra de cuatro

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3, (Empatía 2, Esquivar 3, Intimidación 3, Sigilo 3)

Reserva de sangre: 2

Nota: estos Rasgos reflejan a un ejemplar realmente grande y poderoso, como un mastín, un doberman o un perro de caza adiestrado. Los perros más pequeños y domésticos no serán tan formidables.

RATA

Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 3

Fuerza de Voluntad 4, Niveles de Salud: OK, -1, -5

Ataque: mordisco de un dado

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 3, Pelea 1, Sigilo 3

Reserva de sangre: 1/4 (hacen falta cuatro ratas para reunir un punto de sangre)

Nota: los Nosferatu suelen convertir en ghoul a ratas para emplearlas como espías o guardias. A menudo atacan en manadas (ver a continuación).

ELEFANTE

Fuerza 7, Destreza 1, Resistencia 5

Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 2
Fuerza de Voluntad 5
Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, Incapacitado
Ataque: Trompa/8 dados (dificultad 5)
Habilidades: Alerta 2, Pelea 3, Intimidación 4, Olfatear 3, Supervivencia 3
Reserva de sangre: 30

Nota: Un golpe de la trompa de un elefante puede derribar a cualquiera. Por cada éxito que el elefante obtenga en la tirada de daño, la víctima debe conseguir un éxito en una tirada de Destreza + atletismo (dificultad 7) o caer al suelo. Una víctima derribada de este modo no puede hacer virtualmente nada en el suelo, y debe invertir una acción para volver a ponerse en pie.

Además, los elefantes pueden pisotear a esos desafortunados caídos al suelo. Esto requiere una tirada de Destreza + Pelea (dificultad 7). Hace un daño base de 15 dados; cada éxito en la tirada de ataque suma uno a esta base.

RINOCERONTE

Fuerza 5, Destreza 2, Resistencia 4
Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 3
Fuerza de Voluntad 3
Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -3, -5, -5, Incapacitado
Ataque: Cuerno/7 dados
Habilidades: Alerta 2, Pelea 4, Intimidación 3, Olfatear 2, Supervivencia 3
Reserva de sangre: 20

Nota: Un rinoceronte no puede dividir su reserva de dados de ataque. Los rinocerontes atacan cargando a distancias cortas y chocando contra sus oponentes. Raramente atacan a los enemigos malheridos o incapacitados, a menos que estos enemigos amenacen a los suyos. Puesto que un rinoceronte necesita tomar un cierto grado de velocidad en una dirección para golpear, no puede atacar a un enemigo que haya golpeado con éxito en el último turno.

Si un rinoceronte está muy enfadado o asustado, puede cargar contra su oponente con todas sus fuerzas. Esto requiere una tirada de Destreza + pelea (dificultad 7). El daño base de la carga es de 11 dados; cada éxito en la tirada de ataque suma uno a esta base.

Aguila / Buho

Fuerza: 1 Destreza: 3 Resistencia: 2
Percepción: 4 Inteligencia: 1 Astucia: 2
Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 2
Esquivar: 2
Fuerza de Voluntad: 3
Armadura: 0
Ataques: Garras (2 dados), Picotazo (1 dado)
Niveles de Salud: Ok, -1, -2, -5, Muerto

Alce

Fuerza: 4 Destreza: 2 Resistencia: 4
Percepción: 3 Inteligencia: 2 Astucia: 2
Alerta: 2 Atletismo: 3 Pelea: 2
Esquivar: 2 Sigilo: 2
Fuerza de Voluntad: 2
Armadura: 1
Ataques: Patada (4 dados), Cornada (5 dados)
Niveles de Salud: Ok, Ok, -1, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Anaconda / Boa constrictor

Fuerza: 4 Destreza: 2 Resistencia: 3
Percepción: 2 Inteligencia: 1 Astucia: 2
Alerta: 2 Atletismo: 2 Pelea: 2
Sigilo: 3

Fuerza de Voluntad: 2
Armadura: 0

Ataques: Mordisco (2 dados), Agarrón (sigue las normas básicas de la maniobra, además de que cada turno que el ataque continúe deberá hacerse una tirada enfrentada de Fuerza entre la serpiente y la víctima. Si la serpiente gana ese turno su objetivo no puede respirar, sufriendo los efectos normales.)

Bisonte

Fuerza: 8 Destreza: 2 Resistencia: 6

Percepción: 1 Inteligencia: 2 Astucia: 3

Alerta: 2 Atletismo: 2 Pelea: 3

Esquivar: 1

Fuerza de Voluntad: 3

Armadura: 1

Ataques: Patada (7 dados), Cornada (9 dados), Cabezazo (8 dados)

Niveles de Salud: Ok, Ok, Ok, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado

Caballo

Fuerza: 5 Destreza: 3 Resistencia: 4

Percepción: 2 Inteligencia: 2 Astucia: 3

Alerta: 2 Atletismo: 3 Pelea: 2

Esquivar: 2

Fuerza de Voluntad: 3

Armadura: 0

Ataques: Patada (5 dados), Mordisco (2 dados)

Niveles de Salud: Ok, Ok, -1, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Cerdo

Fuerza: 2 Destreza: 2 Resistencia: 4

Percepción: 2 Inteligencia: 1 Astucia: 2

Alerta: 2 Atletismo: 3 Pelea: 2

Fuerza de Voluntad: 3

Armadura: 0

Ataques: Mordisco (3 dados)

Niveles de Salud: Ok, Ok, -1, -1, -2, -4, Incapacitado

Ciervo

Fuerza: 2 Destreza: 3 Resistencia: 3

Percepción: 3 Inteligencia: 1 Astucia: 2

Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 2

Esquivar: 3 Sigilo: 2

Fuerza de Voluntad: 2

Armadura: 0

Ataques: Patada (2 dados), Cornada (4 dados)

Niveles de Salud: Ok, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Cobra

Fuerza: 1 Destreza: 3 Resistencia: 2

Percepción: 1 Inteligencia: 2 Astucia: 2

Alerta: 3 Pelea: 2 Sigilo: 2

Fuerza de Voluntad: 3

Armadura: 0

Ataques: Mordisco (1 dado)

Veneno: Si la cobra inyecta el veneno, la víctima no deberá absorber el daño por mordisco, pero sufrirá una cantidad variable de niveles de daño, dependiendo de la peligrosidad de la cobra. Estos niveles deberían estar entre 3 y 10. Estos niveles no deberían causarse inmediatamente.

Niveles de Salud: Ok, -1, -2, -5, Muerta

Cocodrilo

Fuerza: 4 Destreza: 2 Resistencia: 4

Percepción: 2 Inteligencia: 1 Astucia: 2

Alerta: 2 Atletismo: 1 Pelea: 2

Sigilo: 3

Fuerza de Voluntad: 2

Armadura: 2

Ataques: Mordisco (5 dados), Coletazo (4 dados)

Niveles de Salud: Ok, Ok, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Coyote

Fuerza: 2 Destreza: 3 Resistencia: 2

Percepción: 3 Inteligencia: 2 Astucia: 3

Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 3
Esquivar: 2 Sigilo: 2
Fuerza de Voluntad: 2
Armadura: 0
Ataques: Mordisco (2 dados)
Niveles de Salud: Ok, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Cuervo

Fuerza: 1 Destreza: 3 Resistencia: 2
Percepción: 3 Inteligencia: 2 Astucia: 3
Alerta: 2 Atletismo: 2 Pelea: 1
Esquivar: 2
Fuerza de Voluntad: 2
Armadura: 0
Ataques: Picotazo (1 dado)
Niveles de Salud: Ok, -1, -2, -5, Muerto

Gato

Fuerza: 1 Destreza: 3 Resistencia: 3
Percepción: 3 Inteligencia: 2 Astucia: 2
Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 3
Esquivar: 3
Fuerza de Voluntad: 3
Armadura: 0
Ataques: Garra (1 dado), Mordisco (1 dado)
Niveles de Salud: Ok, -1, -2, -5, Incapacitado

Jabalí

Fuerza: 4 Destreza: 2 Resistencia: 5
Percepción: 2 Inteligencia: 1 Astucia: 2
Alerta: 2 Atletismo: 3 Pelea: 2
Intimidación: 2
Fuerza de Voluntad: 3
Armadura: 0
Ataques: Mordisco (5 dados)
Niveles de Salud: Ok, Ok, -1, -1, -2, -4, Incapacitado

Murciélago

Fuerza: 1 Destreza: 3 Resistencia: 2
Percepción: 3 Inteligencia: 1 Astucia: 2
Alerta: 3 Esquivar: 3 Sigilo: 2
Fuerza de Voluntad: 3
Armadura: 0
Ataques: Mordisco (1 dado)
Niveles de Salud: Ok, -1, -3, Muerto

Oso Grizzly

Fuerza: 7 Destreza: 2 Resistencia: 6
Percepción: 3 Inteligencia: 2 Astucia: 2
Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 3
Intimidación: 4 Sigilo: 1
Fuerza de Voluntad: 4
Armadura: 2
Ataques: Mordisco (8 dados), Garra (8 dados)
Niveles de Salud: Ok, Ok, Ok, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado

Oso Negro

Fuerza: 4 Destreza: 2 Resistencia: 4
Percepción: 3 Inteligencia: 2 Astucia: 2
Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 2
Esquivar: 1 Intimidación: 2 Sigilo: 2
Fuerza de Voluntad: 3
Armadura: 1

Ataques: Mordisco (5 dados), Garra (5 dados)
Niveles de Salud: Ok, Ok, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Oso Polar

Fuerza: 7 Destreza: 3 Resistencia: 7
Percepción: 4 Inteligencia: 2 Astucia: 3
Alerta: 4 Atletismo: 3 Pelea: 3
Intimidación: 4 Sigilo: 3
Fuerza de Voluntad: 5
Armadura: 2
Ataques: Mordisco (8 dados), Garra (8 dados)
Niveles de Salud: Ok, Ok, Ok, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado

Perro

Estos rasgos representan a perros domésticos. Los ejemplares mas grandes y poderosos están descritos como perro entrenado.

Fuerza: 2 Destreza: 2 Resistencia: 2
Percepción: 2 Inteligencia: 2 Astucia: 1
Alerta: 2 Atletismo: 1 Pelea: 1
Esquivar: 1 Intimidación: 1 Sigilo: 1
Fuerza de Voluntad: 3
Armadura: 0
Ataques: Mordisco (3 dados)
Niveles de Salud: Ok, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Perro Entrenado

Fuerza: 3 Destreza: 3 Resistencia: 3
Percepción: 2 Inteligencia: 2 Astucia: 2
Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 3
Esquivar: 3 Intimidación: 2 Sigilo: 2
Fuerza de Voluntad: 5
Armadura: 0
Ataques: Mordisco (4 dados)
Niveles de Salud: Ok, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Rata

Fuerza: 1 Destreza: 2 Resistencia: 3
Percepción: 3 Inteligencia: 1 Astucia: 2
Alerta: 2 Pelea: 1 Esquivar: 3
Sigilo: 3
Fuerza de Voluntad: 4
Armadura: 0
Ataques: Mordisco (1 dado)
Niveles de Salud: Ok, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

Toro

Fuerza: 7 Destreza: 2 Resistencia: 5
Percepción: 2 Inteligencia: 1 Astucia: 1
Alerta: 1 Atletismo: 2 Pelea: 1
Esquivar: 1
Fuerza de Voluntad: 2
Armadura: 1
Ataques: Patada (6 dados), Cornada (8 dados)
Niveles de Salud: Ok, Ok, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Incapacitado

Tigre

Fuerza: 5 Destreza: 3 Resistencia: 4
Percepción: 3 Inteligencia: 3 Astucia: 2
Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 3
Esquivar: 2 Intimidación: 4 Sigilo: 4
Fuerza de Voluntad: 4
Armadura: 1
Ataques: Mordisco (7 dados), Garra (6 dados)
Niveles de Salud: Ok, Ok, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado

Víbora Fuerza: 0 Destreza: 2 Resistencia: 2 Percepción: 1 Inteligencia: 1 Astucia: 2 Alerta: 3 Pelea: 3 Intimidación: 2 Sigilo: 3			
--	--	--	--

Fuerza de Voluntad: 2

Armadura: 0

Ataques: Mordisco (2 dados)

Veneno: Si la víbora emplea su veneno, la víctima no sufrirá daño por mordisco, pero deberá absorber una cantidad variable de niveles de daño, dependiendo de la víbora en cuestión. Estos niveles deberían estar entre 4 y 8. Estos niveles no deberían causarse inmediatamente.

Niveles de Salud: Ok, -1, -2, Muerta

Zorro

Fuerza: 1 Destreza: 3 Resistencia: 1

Percepción: 3 Inteligencia: 2 Astucia: 2

Alerta: 3 Atletismo: 2 Pelea: 2

Esquivar: 3 Sigilo: 3

Fuerza de Voluntad: 2

Armadura: 0

Ataques: Mordisco (2 dados)

Niveles de Salud: Ok, -1, -2, -5, Incapacitado

MANADAS Y ENJAMBRES

Aunque los Rasgos anteriores describen a ejemplares aislados, muchas criaturas atacan en grandes grupos. Además, la imagen de un vampiro antiguo atacando a sus víctimas con una manada de ratas o de perros furiosos es muy evocadora. Si un enjambre de avispas o una horda de roedores ataca a los personajes, utiliza las siguientes reglas.

En vez de intentar determinar el daño causado por cada uno de los miembros del grupo, tira una vez para comprobar si el enjambre logra dañar al personaje. Narra la situación a partir de estos resultados.

Cada tipo de bestia tiene una entrada en la tabla siguiente. Tira la reserva de daño indicada una vez por turno (dificultad 6) y haz que los personajes intenten esquivar y absorber el resultado. El daño es letal, o posiblemente contundente en el caso de las criaturas más débiles y pequeñas. Las manadas atacan una vez por turno a cada objetivo, actuando en la iniciativa indicada en la tabla.

Si un personaje esquiva podrá moverse de forma normal el resto del turno. En caso contrario los atacantes le frenarán hasta la mitad de su movimiento normal. Si logran en un solo turno infligir más de tres niveles de daño (después de la absorción), o si el personaje fracasa en su tirada, será derribado y arrollado. Solo podrá moverse un metro o dos cada turno y la dificultad del daño de la manada bajará a 5. Cualquier intento de incorporarse y seguir moviéndose tendrá una mayor dificultad (normalmente 7 u 8).

Los niveles de salud indicados reflejan la cantidad de daño necesaria para dispersar a una manada o enjambre. Dos niveles adicionales conseguirán destruir por completo al grupo. Las pistolas, rifles y pequeñas armas de mano (cuchillos, puños de acero, botellas, garras, puños desnudos) infligen un único nivel de salud por impacto, sin importar los éxitos obtenidos (es decir, solo se acierta a una criatura por golpe). Las escopetas, cayados, sierras eléctricas) causa el daño normal (cada éxito de daño elimina un nivel de salud del grupo), igual que otros ataques que afecten a una superficie (cócteles molotov, granizadas, ráfagas de viento, explosiones). Las manadas y enjambres no absorben daño.

Dependiendo del tamaño de la manada, dos o más personajes podrían ser afectados (o atacar) al mismo tiempo. Cualquiera que ayude a un personaje derribado también puede ser atacado. Un humano puede ser más rápido que determinados grupos (los que constan de ratas e insectos), pero no superar a otros (como los de hienas o pájaros).

Animal	Daño	Niveles de Salud	Iniciativa
Pequeños insectos	1	5	2
Grandes Insectos	2	7	3
Insectos Voladores	2	5	4

Pájaros, murciélagos	4	9	5
Ratas	3	7	3
Ratas grandes (30 cm ó +)	4	9	3
Felinos salvajes	4	6	6
Perros Salvajes	6	15	4