



El Chupacabras

El Chupacabras es una criatura originaria de Puerto Rico y su leyenda abarca desde Méjico hasta el suroeste de los Estados Unidos. Los rumores apuntan a que el Chupacabras es un experimento científico que salió mal, o quizás un alien mensajero, o puede que un proyecto ultra secreto del gobierno. Una cosa es segura, esa criatura es mortal. El Chupacabras está enteramente compuesto por una estructura esquelética unida por carne y tendones. Cuanto más sangre drena de sus víctimas más carne y piel le crece. Tiene forma de reptil, con dos poderosas piernas, dos brazos extensos terminados en tres horribles garras, una mandíbula sin dientes, espinas de hueso recorriendo su espalda y una pequeña cola usada para equilibrarse. Para todos es desconocido (excepto para unos pocos) el ciclo de vida de un Chupacabras. Hay Infantes (del tamaño de un chimpancé o un gran gato), Adolescentes (del tamaño de un gran perro o un lobo), Adultos (ligeramente mayor que un humano grande) y la Reina (sobre 5'50 y 6'00 m.). El Chupacabras actúa en una estructura similar a una colmena, con la Reina en el centro de ella y los más jóvenes cumpliendo las funciones de guardias, cazadores o traficantes de armas contra los intrusos que entran a sus territorios. Al contrario de las creencias más populares, el Chupacabras no sólo bebe sangre de cabras, a veces ansía la sangre de una víctima más grande, y cuánto más grande es la presa, más grande se vuelve su apetito, que es cada vez más difícil de saciar. También puede inyectar veneno en la presa, que licuará sus órganos internos, y serán drenados con el resto de la sangre.

Chupacabras (Infante)

Atributos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 1, Astucia 2, Presencia 2, Inteligencia 1, Aplomo 2, Compostura 1, Manipulación 1

Habilidades: Pelea (Morder) 1, Supervivencia (Ciudad, Senderos) 2, Atletismo (Saltar) 1, Intimidación (Presa) 1, Sigilo (Perseguir) 2

Tamaño: 2

Salud: 3

Defensa: 2

Voluntad: 3

Velocidad: 13 (1+2+7+3)

Mod. Iniciativa: 4 (3 + 1)

Armadura: 0/3 (Piel/Esqueleto *1*)

Méritos: Mentalidad de Enjambre 2 *2*, Pies Ligeros 3, Reflejos Rápidos 1, Sentido del Peligro 2, Sentido de la Dirección 1

Puntos de Sangre: 3 *3*

Ataques: Lengua *4* +1 (3/3 *5*), Mordisco +1 (4, Letal), Garra (2, Letal)

Facultades: Lengua. Drenar *6*. Camuflaje *7*. Presencia Aterradora *8*.



~~Chupacabras (Adolescente)~~

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Astucia 3, Presencia 3, Inteligencia 2, Aplomo 3, Compostura 1, Manipulación 2

Habilidades: Pelea (Mordisco, Garra) 3, Atletismo (Salto) 2, Supervivencia (Ciudad, Senderos) 3, Intimidación (Presa) 2, Sigilo (Perseguir) 3

Tamaño: 4

Salud: 7

Defensa: 3

Voluntad: 4

Velocidad: 15 (2+3+7+3)

Mod. Iniciativa: 6 (4 + 2)

Armadura: 1/2 (Piel/Esqueleto)

Méritos: Mentalidad de Enjambre 3, Pies Ligeros 3, Reflejos Rápidos 2, Ventaja Táctica 1, Inmunidad Natural 1, Esquiva Armada 1, Sentido del Peligro 2, Sentido de la Dirección 1

Puntos de Sangre: 10

Ataques: Lengua +2 (8/7), Mordisco +2 (, Garras +1 (7)

Facultades: Lengua. Drenar. Camuflaje. Presencia Aterradora. Salto de Longitud *9*.

~~Chupacabras (Adulto)~~

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3, Astucia 4, Presencia 4, Inteligencia 3, Aplomo 3, Compostura 2, Manipulación 3

Habilidades: Pelea (Mordisco, Garra, Lengua) 3, Atletismo (Salto, Lengua) 3, Supervivencia (Ciudad, Senderos) 3, Sigilo (Perseguir) 4, Intimidación (Presa) 4

Tamaño: 6

Salud: 9

Defensa: 4

Voluntad: 5

Velocidad: 17 (3+4+7+3)

Mod. Iniciativa: 8 (6+2)

Armadura: 2/1 (Piel/Esqueleto)

Méritos: Mentalidad de Enjambre 4, Pies Ligeros 3, Reflejos Rápidos 2, Ventaja Táctica 1, Inmunidad Natural 1, Esquiva Armada 1, Sentido del Peligro 2, Sentido de la Dirección 1, Salud de Hierro 2

Puntos de Sangre: 20

Ataques: Lengua +3 (11/11), Mordisco +3 (10), Garra +2 (9)

Facultades: Drenar. Camuflaje. Presencia Aterradora. Salto de Longitud. Regeneración *10*. Veneno *11*.



~~Chupacabras (Reina)~~

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 5, Astucia 4, Presencia 5, Inteligencia 4, Aplomo 4, Compostura 3, Manipulación 4

Habilidades: Pelea (Mordisco, Garra, Lengua x2) 5, Atletismo (Salto, Lengua) 4, Supervivencia (Ciudad, Senderos) 4, Sigilo (Perseguir) 5, Intimidación (Presa, Chupacabras) 5

Tamaño: 15

Salud: 20

Defensa: 4

Voluntad: 7

Velocidad: 16

Mod. Iniciativa: 10 (8+2)

Armadura: 3/0 (Piel/Esqueleto)

Méritos: Mentalidad de Enjambre 5, Pies Ligeros 3, Reflejos Rápidos 2, Ventaja Táctica 1, Inmunidad Natural 1, Esquiva Armada 1, Sentido del Peligro 2, Sentido de la Dirección 1, Salud de Hierro 3, Gigante 4, Espalda Fuerte 1

Puntos de Sangre: 40

Ataques: Lengua x3 *12* +2 (14/14), Mordisco +4 (15), Garra +3 (14), Placaje +3 (13, Contundente)

Facultades: Drenar. Camuflaje. Presencia Aterradora. Regeneración. Veneno. Puesta de Huevos *13*

Características Especiales del Chupacabras:

1 Piel/Esqueleto (Armadura): El Chupacabras (Drenador) comienza su vida como un esqueleto unido por hebras de músculo y tendones. Cuanto más bebe el Drenador, más carne se une a su forma, causando una piel conformada por una mezcla de escamas y pelo. El esqueleto en sí mismo es difícil de señalar y de atravesar con armas de fuego o con proyectiles, pero es muy fácil de golpear con armas o puños. La piel es fina, suficiente para resistir la mayoría de los golpes físicos o de arma, pero no provee ninguna defensa contra balas o proyectiles.

2 **Mentalidad de Enjambre (Mérito): 0-0000** El entendimiento de la sociedad Drenadora perfecciona cómo debe actuar un Chupacabras con el enjambre. Con este Mérito, el Drenador actúa con una unidad perfecta en la caza y en la protección del territorio. Cuanto más puntos, más incrementa el rango entre el enjambre, y sólo la Reina tiene cinco puntos, probando su superioridad sobre la colmena y sobre cualquier enjambre.



3 Puntos de Sangre (Ventaja): El Chupacabras drena la sangre de sus víctimas. Cuantos más Puntos de Sangre se tenga, más se incrementa el rango del Drenador en la sociedad. Los Infantes comienzan con 3, y necesitan 7 para convertirse en Adolescentes. Los Adultos necesitan 20, ya que los Adolescentes necesitan drenar 10 puntos para que se les considere Adultos. Las Reinas tienen 40 Puntos de Sangre, y cuando un Drenador alcanza 40 Puntos de Sangre debe abandonar la colmena para iniciar una nueva en otro territorio. Los Adultos y la Reina pueden gastar Puntos de Sangre para la Regeneración (***10***). Los Adultos pueden gastar un máximo de 5 Puntos de Sangre por turnos, mientras que las Reinas pueden gastar 10 en un turno para curarse. Cuando los Puntos de Sangre de un Chupacabras llegan a 0, la criatura muere. Los Éxitos Excepcionales causan que el Drenador pierda Puntos de Sangre por cada Éxito por el encima del quinto.

4 Lengua (Ataque/Facultad): Un Chupacabras puede extender su lengua 1 metro por cada metro que mida su cuerpo. Cuando hace contacto se hace necesaria una prueba de Presa entre el Chupacabras y su presa.

5 Cuerpo a Cuerpo/A Distancia (Reserva de Dados de Ataque): La reserva de dados y los Modificadores para la Lengua del Chupacabras en combate Cuerpo a Cuerpo y combate A Distancia. Para Cuerpo a Cuerpo, se tirará Destreza + Pelea, mientras que A Distancia se tirará Destreza + Atletismo.

6 Drenar (Facultad): Una vez dado el golpe, el Chupacabras comienza a drenar la sangre de la víctima. Cada Éxito inflige 1 nivel de daño letal, y por cada nivel de daño infligido, el Drenador gana un Punto de Sangre.

7 Camuflaje (Facultad): La habilidad de Sigilo del Chupacabras le permite fundirse con cualquier fondo. Los Adultos pueden volver a tirar los Éxitos cuyo resultado haya sido 9, mientras que la Reina puede volver a tirar todos los Éxitos.

8 Presencia Aterradora (Facultad): Una vez desatado el terror que un Chupacabras inflige a sus víctimas, muchas de ellas se encogen en un rincón hasta que les drenen toda su sangre. Un Chupacabras puede tirar Presencia + Intimidación en contra del Aplomo + Compostura. Si el Drenador gana, la víctima se encoge como si estuviera sufriendo los efectos de la Vesania. Si la víctima gana, ambos actuarán de manera normal.

9 Salto de Longitud (Facultad): El Chupacabras expresa sus increíbles habilidades de salto y de movimiento casi como si volara. Tienen seis dados extra en cualquier tirada que implique salto.

10 Regeneración (Facultad): Cuando son Adultos, los Chupacabras pueden gastar Puntos de Sangre para curarse a sí mismos. 1 Punto de Sangre cura 1 contundente, 3 Puntos de Sangre cura 1 letal y 6 Puntos de Sangre curan 1 agravado.



11 Veneno (Facultad): Los Drenadores Veteranos pueden inyectar un veneno mortífero que licua los órganos internos de sus presas y les permiten succionarlos a través de la Lengua del Chupacabras. El veneno inflige daño agravado hasta que las entrañas de la presa hayan pasado a un estado líquido. Este veneno afecta a la Resistencia de la presa, obteniendo 2 Puntos de Sangre por cada punto de Resistencia drenado. Cuando se ha llevado a cabo de manera exitosa un ataque de Lengua, se debe tirar Astucia + Supervivencia para que el veneno sea inyectado. El Veneno tarda dos turnos en hacer efecto. Los sobrenaturales pueden hacer una tirada de Resistencia + Rasgo de Poder para resistir el Veneno.

12 Lengua x3 (Ataque/Facultad): La Drenadora Reina tiene tres lenguas que utiliza para satisfacer su insaciable hambre. Cada lengua puede atacar a un objetivo, incluso si la Reina no puede hacer acciones extras en ese turno. Cada Lengua puede inyectar el Veneno mortal y para librarse de ella es necesaria una tirada enfrentada de Presa.

13 Puesta de Huevos (Facultad): La Reina puede gastar 3 Puntos de Sangre para poner un huevo de Chupacabra. El huevo se incubará en dos turnos, trayendo un nuevo Infante Chupacabra a la vida, que inmediatamente seguirá las instrucciones de la Reina.

Tipo de Documento:
No Oficial

Autor:
Desconocido

Traducción, Adaptación y Ampliación:
Jay Done y Kenneth Williams

Digitalizado por:
Zettai Van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte