

El Cullebre

Por Ángel Paredes, Axel y Helena

Introduciendo al mito

El mito original celta del Cullebre (o Cuélebre, Culiebra, Culiebre, o incluso directamente dragón) presenta a la serpiente como guardiana de la sabiduría aunque más tarde la serpiente fue convertida por el cristianismo en un ser malvado con todo el asunto de la manzana del paraíso. Por cierto, que es interesante cómo en un mismo mito, los cristianos convierten tanto a la serpiente como a la mujer (seguramente refiriéndose a las sacerdotisas) en seres abyectos al dar al hombre el conocimiento (algo bastante malo al parecer para la secta mayoritaria en nuestro país). Pero dejemos mi odio al clero y vayamos con el protagonista verdadero de este artículo: el cullebre. Sólo indicar que son presentados normalmente como guardianes de grandes tesoros o de xanas o mouras (mujeres encantadas) como parte de su herencia céltica pero, más tarde, la cristianización de la leyenda les hace ser devoradores de cadáveres, carceleras de xanas o asesinas de doncellas.

Hay muchas variantes del mito del Cullebre en Asturias y Cantabria. Las más destacables son las que atribuyen al Cullebre patas y/o alas (más al estilo del dragón de San Jorge y probablemente causados por la cristianización del mito) y otras en las que se le atribuye inteligencia humana. También hay disparidad de opiniones en cuanto al tamaño de la bestia aunque se puede ser debido a su desmedido crecimiento. En esta pequeña ayuda sólo hablaremos de la variante principal de la leyenda.

La mayoría de los datos que he manejado para este artículo provienen de *“Mitología de Asturias y Cantabria”* de Ramón Sordo Sotres y de unos cartelones muy majos que encontré por mi viaje a Ribadesella hace ya algunos años en los que figuraban los principales seres mitológicos astures y que transcribí a mano sin apuntar el nombre del autor por lo que no puedo hacerla figurar aquí.

El Cullebre

Algunos dicen que cuando una mujer se corta los cabellos cerca de un río, éstos se transforman en pequeñas culebras que, con el tiempo, se convertirán en Cullebres aunque otras leyendas indican que todas las culebras con el tiempo se transforman en Cullebres lo que pasa es que normalmente mueren antes y se anima a los chiquillos a que maten todas las culebras que puedan.

Los Cullebres viven en cuevas, simas o fuentes siempre de difícil acceso para el hombre y pueden custodiar un tesoro o ser el guardián o carcelero de una Xana (otro ser mitológico asturiano de gran parecido con las Moras Encantadas del folklore castellano) y sólo salen de noche para comer ganado, personas o cadáveres. Las Cullebres emiten unos espantosos silbidos que se pueden escuchar a muchos metros a la redonda y que pueden aterrorizar al más valiente de los hombres.

Con el tiempo los Cullebres se van haciendo más grandes y sus escamas se vuelven cada vez más duras hasta que les resulta difícil desenvolverse en tierra, por lo que se trasladan al mar, normalmente trasladando con ellos sus tesoros a las profundidades.

El Cullebre tiene el aspecto de una culebra enorme y presenta una piel escamosa y de color verdusco o negro, a veces tiene cuernos o una especie de barba ósea, e incluso algunos Cullebres estaban recubiertos de un vello parecido al de las ratas. Otra característica es su crin de caballo o las orejas (cosa rara para un ser reptilésco).

Leyendas asturianas relacionadas con el Cullebre

- En el Conceju D´Allande, un Cullebre penetraba todas las noches en el cementerio de la Iglesia de Santa María de Celón para comerse los cadáveres allí enterrados. Para defenderse de él, los monjes le engañaban para hacerle comer piedras al rojo vivo o un pan de borña relleno de alfileres hasta que, por fin, el Cullebre se dio por vencido y marchó a buscar su comida a otro lugar.
- En Nueva, capital de El Valle de San Jorge cuenta la historia que había un Cullebre que habitaba en una cueva cercana al pueblo. Para evitar que saliera y les devorara a todos, los pueblerinos enviaban a una doncella elegida al azar a su cueva cuando oían que el Cullebre comenza a bufar y a bufar, señal inequívoca de que tenía hambre. Esto fue así hasta que llegó un joven a caballo y derrotó al Cullebre gracias a una voz que le indicó que debía golpear al Cullebre bajo la barba (en el cuello). Los campesinos agradecidos le ofrecieron lo que quisiera. El muchacho únicamente pidió que en adelante el lugar se conociera como Valle de San Jorge y así se ha llamado desde entonces.
- En Tresviso, las Cullebres salían de las torcas (simas) sobre todo de las de El Cuetu, Treslamajalamesa y la de los Carneros. Las bestias sorbían a los pobres lugareños que se encontraban como un niño sorbe la leche. Estas Cullebres huían a sus guaridas cuando oían el sonido de los campanarios de las iglesias cercanas. El efecto “antimagia y antibichos” de las campanas está muy extendido en el folclore asturiano y, en general, en el peninsular.
- Un pastor daba leche a una pequeña culebra y ésta acudía siempre a su silbido. El pastor marchó a la guerra y cuando volvió a casa, fue de nuevo al campo y llamó a la culebra como solía. Pero ésta ya había crecido y se lo comió cuando vió que no traía leche.
- En san Juan de L´Arena se atribuía a las Cullebres el poder de hipnotizar a la gente.
- Se dice que a veces siete (numero místico por excelencia) culebras se juntan formando un nudo. Se retuercen hasta que las segregaciones que producen se acumulan en la frente de la más grande (el futuro cullebre) y se solidifican hasta formar la conocida como Piedra de La Culebra. Normalmente se le atribuyen poderes curativos para las mordeduras de serpiente, pero también hay mitos que hablan de gente que conseguía le felicidad completa al robarle a la culebrona viva la piedra de su frente.

El Cullebre para Aquelarre

Las Cullebres van desde las de 2 a 3 metros de largo y 50 centímetros de ancho hasta las que ya están cerca de irse al mar que pueden tener hasta 10 metros de largo y 1 de ancho.

FUE 35/50
AGI 5/7
HAB 5/10
RES 35/50
PER 15/20
COM 0
CUL 0

ARMAS: Mordisco: 10% Si acierta se traga entera a la víctima Daño 4D6+ Bono de Daño.; Coletazo: Daño 1D6+ Bono al daño.

ARMADURA: Las más pequeñas tienen el equivalente a Cuero (Prot 2) las más antiguas tienen el equivalente a Cota de Malla (Prot 5), aunque se puede ignorar esta Prot si se le da en su punto flaco o se saca un crítico.

COMPETENCIAS: Correr 20%, Discreción 50%, Escondarse 70%, Escuchar 80%, Nadar 80%.

PODERES ESPECIALES: Según la versión del mito que escojas, el Cullebre podrá Volar con sus alas, Lanzar Fuego: 60% Daño 3D6 o Sorber a la gente a su interior a una distancia de un metro 60% Daño 4D6+ Bono de Daño.

Si lo deseas, las Cullebres pueden tener que huir a su guarida si escuchan el sonido de las campanas de un monasterio u otro lugar sagrado.

Los puntos débiles del Culebre son el cuello y/o la piedra de su frente que además podría equivaler a un talismán de Suerte o de Protección contra venenos si se arranca a una culebrona viva.

El Culebre para Anno Domine

Los Culebres son criaturas demoníacas al servicio de Leviathan y son usadas como guardianes o monturas por otros demonios. Sus cuerpos son largos y escamosos y una crin como de caballo recorre su lomo a modo de cresta. Su cabeza es una mezcla de la de una serpiente y un caballo, teniendo dientes y una barba con un vello repugnante. En la frente, tiene una piedra roja o negra incrustada y que se dice que es la fuente de su vida. Se dice que la piedra de su frente es un poderoso talismán y que su poseedor será feliz para siempre. Lamentablemente, el único poder del talismán es corromper a su poseedor como un uso del poder demoníaco corrupción con un nivel de ataque equivalente al Poder del Culebre al que se arrancó dicha piedra. Su modo de ataque preferido es emboscar a sus víctimas y engullirlas, utilizando su poder de Impulsión para atraerlas a su boca.

Antaño, se dice que existían Culebres inteligentes y que se especializaban en la tentación del hombre utilizando su sed de conocimientos. Por ello, los pueblos paganos veían a la serpiente como el símbolo del conocimiento, pues sus sacerdotes habían sido engañados por estos demonios. Sin embargo, San Jorge acabó con la mayoría de ellas, siendo difícil encontrar alguna de estas en la Tierra Demoníaca.

Estadísticas para Anno Domine

FORTALEZA 7
DESTREZA 4
Habilidad -4
INTELIGENCIA 0
Sagacidad +5
PERCEPCIÓN 3
PRESENCIA 0
PODER 5

Habilidades

Atletismo 4, Discreción 6, Conocimiento Lugar (su zona) 8, Pelea 7, Vigilancia 6.

Poderes

Alacridad 1, Armadura 4, Armamento (dientes) 4, Impulsión 4 (*especial) Ocultación 5, Regeneración 3.
*El poder de Impulsión sólo puede ser utilizado para sorber a sus víctimas hacia el Culebre.

El Culebre para Dungeons & Dragons

El Culebre de D&D es una versión munchkin de la mitológica. Las Culebres nacen de las serpientes que las Arpías tienen en su cabello cuando éstas mueren o, a veces, del cabello cortado de una mujer cerca de un río o corriente de agua maldita.

Las Culebres suelen ser utilizados como vigilantes y carceleros por los magos malvados. Si se encuentran libres se sienten atraídos por las riquezas enterradas por lo que se les puede encontrar en cualquier Dungeon abandonado.

Las Culebres tienen entre 10 y 20 metros de largo y hasta 2 de ancho y suelen tener color verduzco o pardo, aunque hay algunas albinas. Su boca no tiene dientes pero es capaz de succionar a criaturas de tamaño humano desde dos metros de distancia y luego tragárselas.

Estadísticas de juego

Bestia mágica enorme

Dados de golpe: 8d10+48 (88 pg)

Iniciativa: +5 (Destreza, Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30'; Nd 50'; VI 90' (regular; sólo si el cullebre tiene alas)

CA: 19 (-2 tamaño, +1 destreza, +10 natural)

Ataques: 1 mordisco +14 c/c; 1 coletazo +9 c/c

Daño: Mordisco: engullir; coletazo: 2d6 +7

Frente/ Alcance: 10' x 30' / 10'

Ataques especiales: Succión, agarrón mejorado, engullir.

Cualidades especiales: Visión en la oscuridad 60', vista ciega 100'.

Salvaciones: For +12, Ref +7, Vol +4.

Características: Fue 25, Des 12, Con 22, Int 6, Sab 14, Car 11

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +5, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +5, Nadar +13.

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada.

Terreno/ Clima: Subterráneo; Acuático o Terrestre (preferentemente templado para ambos). Los cullebres de tamaño gargantuesco sólo se encuentran en medios acuáticos.

Organización: Solitario

Valor de desafío: 7

Tesoro: Doble estándar

Alineamiento: Neutral

Avance: 9-14 (Enorme); 15-25 (Gargantuesco).

Succión (Ex): El cullebre es capaz de crear un cono de viento de 15' de alcance desde su boca que atrae hacia ella con una fuerza increíble todo lo que se encuentre en su área de efecto. Las criaturas dentro de ésta deben superar una tirada de salvación de Reflejos CD 16 o verse sometidas a un ataque de presa en la boca del cullebre. Las criaturas de una categoría de tamaño inferior a la del cullebre o más grandes no se ven afectadas por este ataque. Si varias criaturas son atraídas por la succión, intentará apresar a una de ellas con su boca para engullirla y a las demás con su cuerpo.

Agarrón mejorado (Ex): Tras un ataque de mordisco con éxito, el cullebre puede iniciar una presa de manera gratuita sin provocar por ello un ataque de oportunidad. Si consigue inmovilizar a su oponente, puede intentar engullirlo. El cullebre puede apresar con la boca o con su cuerpo, pero si lo hace con aquella no puede utilizar su mordisco ni su ataque de succión hasta que no suelte o logre engullir a la víctima actual. Una vez conseguido esto, intentará repetir el proceso con las criaturas apresadas mediante su largo cuerpo.

Engullir (Ex): Con una prueba exitosa de presa tras un mordisco o como efecto de la succión, el cullebre podrá intentar engullir a la víctima. Sólo puede tragarse criaturas de dos categorías de tamaño inferiores a la suya o más pequeñas.

Una criatura engullida sufre 2d8 +7 puntos de daño por aplastamiento y 6 por ácido automáticamente todos los turnos. Para escapar del estómago del cullebre debe tener éxito en una prueba de presa o abrirse camino a través de él utilizando armas cortantes o garras, causando un mínimo de 3 puntos de daño por dado de golpe del cullebre (CA 10 + nº dados de golpe). Estos daños deben restarse también del total de sus puntos de golpe. El estómago del cullebre puede albergar a tres oponentes medianos, doce pequeños o treinta y seis menudos o de inferior tamaño.

Arma de aliento (Sb) (Opcional): Un cullebre con esta capacidad que habita aún en tierra firme puede generar desde su boca un cono de fuego de 30' de longitud. Todos aquellos dentro del área de efecto deben realizar una tirada de salvación de Reflejos CD 17 o sufrir 8d6 de daño por fuego. Si decides dotar a tu cullebre de este ataque especial, suma un punto a su valor de desafío.