

Fanzine Rolero

<http://rolero.net/fanzine>

Bestiario de Darakkia: Animales

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Martes 26 de octubre de 2010

Resumen :

Un pequeño bestiario para Historias de Darakkia exportable a otra iteraciones de RyF que usen el sistema de niveles de salud. En esta primera entrega: animales.

Fanzine Rolero

¿Por qué **Historias de Darakkia (HdD)** no tiene un **bestiario o compendio de monstruos**? Tratándose de un juego cuyo marco temporal de desarrollo estaba limitado **sería fácil justificar esa decisión diciendo** sencillamente que "**no había tiempo para todo**", pero no se trata sólo de una cuestión de tiempo y posibilidades. **Detrás de estas pequeñas cuestiones también suele haber razones de diseño.**

En algunos juegos de rol desarrollar un bestiario resulta imprescindible. Lo es para **juegos *hard sci-fi*** en los que los jugadores quieren tener descritas todas y cada una de las razas alienígenas que pueblan el universo referencial y lo es **también en los juegos de temática zombie** en la que científicos locos, mutaciones o enfermedades hayan hecho aparecer docenas de variedades independientes de devoradores de cerebros que son la sal de cada nueva sesión de juego.

¿Es HdD peor que cualquiera de las ambientaciones anteriores y no merece tener su propio bestiario? No, **en un principio se trataba de una cuestión de identidad. En la espada y brujería los oponentes son predominantemente humanos**, fuerzas de la naturaleza o malignos hechiceros, algo que queda perfectamente cubierto con las indicaciones dadas en el pequeño libreto de HdD.

Ocasionalmente también pueden aparecer una o dos razas extrañas, típicamente malignas, características del mundo en cuestión que constituyen el enemigo típico. Este último papel lo juegan los Oruds en la redacción original de HdD. Sin embargo, pese a todo, **sigue sin parecer necesario tener una enorme plétora de oponentes que arrojar a los jugadores.** Más aún sería contraproducente para el tratamiento de ciertas temáticas.

Vale, entonces, **¿porqué ahora sí es necesario elaborar un catálogo de enemigos?** La cuestión es que sigue siendo igual de necesario o innecesario que antes, **pero las conversaciones mantenidas con personas que siguen con interés el desarrollo de HdD [\[1\]](#) me han convencido de que puede ser interesante para algunos directores de juego** contar con un cierto *fondo de armario* decente con el que vestir sus partidas con presteza.

Así que allá vamos, este mes comenzamos con los animales:

Animales

Lobos: Los lobos pueden ser encontrados en multitud de climas: bosques, montañas, tundras y taigas principalmente. Aunque se le puede encontrar también en el principado de Tabelaia, son menos frecuentes que sus primos cercanos, los chacales, al oeste de la desolación de Arud. Algunas tribus bárbaras han conseguido domesticar ejemplares que usan en batalla.



Bestiario de Darakkia: Animales

		Lobo			
FOR 3	DES 6	INT 1	PER 7	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	5	Iniciativa	13	Rasguño	OO
Atletismo	6			Leve	O
Rastrear	7	Ataque	9	Serio	O
Sigilo	6			Grave	O
Pelea	6	Defensa	17	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño base: Leve. A discreción del Director de Juego, y particularmente para los ejemplares especialmente grandes, se puede considerar que su piel le protege por el equivalente a 1 Punto de Absorción.

Osos: Existen muchas variedades de este animales, aunque los más comunes en la región de Darakkia son las variedades de oso pardo y negro. Son cazados por muchos de los clanes por sus preciadas pieles e incluso utilizadas por algunos en bestiales competiciones de lucha.

		Oso			
FOR 7	DES 5	INT 1	PER 6	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	4	Iniciativa	11	Rasguño	OOO
Atletismo	5			Leve	OOO
Rastrear	6	Ataque	14	Serio	OO
Sigilo	3			Grave	O
Pelea	6	Def.Desarmado	16	Incapacitante	O
				Muerto	O

Bestiario de Darakkia: Animales

Daño Base: Serio. El oso puede realizar dos ataques por turno con sus zarpas con las penalizaciones habituales por usar dos armas. En caso de impactar ambos ataques, puede abrazar a su presa causándole un Daño Leve adicional por turno. Se necesita una tirada de enfrentada de FOR para romper esta presa. La piel especialmente gruesa de los osos le confiere el equivalente a 1 Punto de Absorción.

Felino: En esta categoría se engloban los felinos de mediano tamaño como gatos monteses, pumas o panteras, que pueden encontrarse en distintos tipos de terreno. Debido a la naturaleza especialmente individualista de los felinos, estos animales no suelen ser domesticados, pero sus pieles son muy valoradas.



		Felino			
FOR 5	DES 8	INT 1	PER 7	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	8	Iniciativa	15	Rasguño	OOO
Atletismo	7			Leve	OO
Rastrear	6	Ataque	11	Serio	OO
Sigilo	7			Grave	O
Pelea	6	Defensa	19	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño Base: Leve. Si tiene espacio suficiente para realizar una carrera, el ataque del felino buscará derribar a su adversario (tirada enfrentada de FOR). Una vez en el suelo, continuará atacando. Escapar de esta situación requiere superar una tirada enfrentada de DES o que el felino sea distraído por algún adversario. Su piel les confiere el equivalente a 1 Punto de Absorción.

Felino Grande: En esta categoría se tienen en cuenta los felinos de gran tamaño como leones, tigres o, si tu estilo de juego los considera, los dientes de sable. Al igual que sus familiares de menor tamaño, estos animales no suelen ser domesticados, pero sus pieles son muy valoradas.

		Felino Grande			
FOR 7	DES 6	INT 1	PER 7	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	6	Iniciativa	13	Rasguño	OOO
Atletismo	6			Leve	OOO
Rastrear	7	Ataque	14	Serio	OO
Sigilo	4			Grave	O
Pelea	7	Defensa	18	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño Base: Serio. Si tiene espacio suficiente para realizar una carrera, el ataque del felino buscará derribar a su adversario (tirada enfrentada de FOR). Una vez en el suelo, continuará atacando. Escapar de esta situación requiere superar una tirada enfrentada de DES ó FOR, a discreción del Director de Juego, o que el felino sea distraído por algún adversario. Su piel les confiere el equivalente a 1 Punto de Absorción, aunque los ejemplares más formadables pueden contar con hasta 2 Puntos de Absorción.

Serpiente Venenosa: Temidas y reverenciadas especialmente entre los pueblos del desierto, existen numerosas especies de serpiente venenosa presentes principalmente en los climas más templados. Algunos chamanes y curanderos de zonas civilizadas, conocedores de las propiedades sanadoras de sus venenos, las cazan o pagan buenas sumas de dinero por la entrega de ejemplares vivos o sus fluidos.



		Serpiente Venenosa			
FOR 1	DES 5	INT 1	PER 6	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	3	Iniciativa	11	Rasguño	O
Atletismo	3			Leve	O
Rastrear	4	Ataque	6	Serio	O
Sigilo	6			Grave	O
Pelea	5	Defensa	15	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño Base: Rasguño: Habitualmente las serpientes venenosas suelen aprovecharse de su pequeño tamaño para atacar a víctimas desprevenidas, aunque también atacan a presas mayores si se sienten amenazadas. En cada caso el Director de Juego debe decidir la potencia de sus

Serpientes Constrictoras: Frecuentes en los humedales, pantanos y zonas de bosque tropical o denso. Algunas tribus bosquimanas las reverencian o incluso las conservan como animales de compañía que infunden respeto y asco a partes iguales en los extranjeros.

		Serpiente Constrictora			
FOR 4	DES 5	INT 1	PER 6	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	6	Iniciativa	11	Rasguño	OO
Atletismo	2			Leve	OO
Rastrear	2	Ataque	9	Serio	O
Sigilo	7			Grave	O
Pelea	5	Defensa	15	Incapacitante	O

Bestiario de Darakkia: Animales

				Muerto	O
--	--	--	--	--------	---

Daño Base: Leve. Cuando estos animales atacan en el agua, no se les aplica ninguna penalización a la movilidad. Un ataque con éxito sobre una víctima, que suele realizarse mientras esta se encuentra desprevenida, establece automáticamente una presa de la que sólo se puede escapar mediante una tirada enfrentada de FOR. Los afectados por una presa se ven sometidos a las reglas habituales de asfixia.

Cocodrilos: Estos poderosos reptiles suelen habitar cerca del cauce de los ríos y, aunque su dieta está formada principalmente por peces, no desdeñan de vez en cuando la caza de mamíferos grandes, incluidos los humanos, que se acercan a beber a las riberas. Los ejemplares bien conservados son muy valorados en algunas de las Ciudades Libres.

Cocodrilo					
FOR 6	DES 4	INT 1	PER 4	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	4	Iniciativa	9	Rasguño	OOO
Atletismo	3			Leve	OO
Rastrear	2	Ataque	11	Serio	OO
Sigilo	3			Grave	O
Pelea	5	Defensa	14	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño Base: Serio. Cuando estos animales atacan en el agua, no se les aplica ninguna penalización a la movilidad. Cuando consiguen morder, establecen una presa sobre su adversario, causando automáticamente una cantidad de daño similar a la hecha anteriormente en turnos sucesivos hasta que la presa muere o se disuade al animal, por las malas normalmente, de que la suelte. En el agua este daño se duplica. Su piel reptiliana les proporciona el equivalente a 1 Punto de Absorción; 2 en el caso de los ejemplares más formidables.



Elefante: Escasos en las zonas de Darakkia, aún quedan algunas manadas que pastan libremente en la zona ahora en proceso de colonización por las Ciudades Libres. Estos nobles animales son venerados como símbolo de fuerza por algunas tribus bárbaras. Algunas tribus del norte también afirman haber visto manadas de mamuts en la zona de la Frontera Gris.

Elefante					
FOR 9	DES 4	INT 1	PER 5	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	5	Iniciativa	9	Rasguño	OOO
Atletismo	5			Leve	OOO
Rastrear	2	Ataque	11	Serio	OO
Sigilo	0			Grave	OO
Pelea	5	Defensa	14	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño Base: Serio. Estos animales suelen atacar con la trompa o los colmillos, pero cuando se ven acorralados, también pueden utilizar su enorme tamaño para pisotear a sus enemigos. Para pisotear a un adversario se realiza una tirada de ataque normal, pero con una penalización de -5 a la Iniciativa. El daño base en este caso es Grave. Su piel les proporciona 1 Punto de Absorción; 2 en el caso de los ejemplares más grandes o de los Mamuts.

[1] particularmente [Manu Strawdog](#), a quien agradezco algunas de las ideas que aparecen en este artículo