

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Miércoles 11 de enero de 2012

Resumen :

Continuación del bestiario para Historias de Darakkia, esta vez con criaturas sobrenaturales, como siempre extrapolable a otras iteraciones de RyF que usen niveles de salud.

Fanzine Rolero

¿Por qué Historias de Darakkia (HdD) no contaba con un apartado en su [anterior artículo](#) para bestias mágicas o criaturas que van más allá de lo mundano siendo un lugar plagado de mitología, leyendas y magia? **Esta segunda parte pretende cumplir** (al menos en parte) **con ese propósito**.

¿Qué es exactamente una bestia formidable y para qué las quiero? Puedes no querer incrementar los desafíos de tus pequeños bárbaros, puede que un gran felino ocasional sirva de colofón a una aventura llena de adrenalina. Por contra hay quien ve en la ambientación de HdD material más que suficiente para plagar su mundo de extrañas criaturas o versiones malogradas de otras por medio de magia o maldiciones... Todas esas criaturas son las llamadas **bestias formidables**.

Bestias Formidables

Arañas Gigantes: Este tipo de arañas suelen existir en dos climas principalmente, las más pequeñas e inofensivas en climas desérticos, ocultándose en cuevas naturales o bajo tierra. En cambio las mayores y más mortíferas moran en climas montañosos y muy húmedos, donde pueden ser los mayores depredadores pese a ser algo más lentas o torpes. Los ejemplares menores son del tamaño de un poni y los mayores poco menores que un elefante. [1]

Arañas Gigantes					
FOR 4(6)	DES 6(5)	INT 1(2)	PER 5(6)	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	5(4)	Iniciativa	11	Rasguño	OO(O)
Atletismo	4(3)			Leve	OO
Rastrear	5(6)	Ataque	9(12)	Serio	O(O)
Sigilo	7(5)			Grave	O
Pelea	5(6)	Defensa	16	Incapacitante	O
Escalada	4			Muerto	O

Daño base: Leve para los ejemplares menores y Serio para los mayores. Absorción: 1, aunque si el director lo desea puede ser 2 para los ejemplares más formidables.

Especial: Veneno, los ataques producidos por estas criaturas tienen la posibilidad de afectar a los personajes (siempre que hacen una herida Seria o mayor) las potencias de los venenos son las siguientes: 20 para las arañas de desierto y 14 para las de montaña. Una persona que haya superado el veneno de una araña puede volverse inmune a este durante un tiempo, a discreción del director.

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

Espíritus: Son manifestaciones de los elementos de la naturaleza, los ríos, las montañas... o totémicos. Son extremadamente difíciles de encontrar a no ser que seas un Drâ-Gerok especialmente poderoso, y ni siquiera eso te asegura llegar a encontrar alguno. En general son benévolos, a no ser que se mancille algún ámbito relacionado con él, como por ejemplo atacando y rompiendo nidos de águilas. Suelen parecer dârakki adultos o seres humanoides con características propias del animal totémico (un hombre emplumado, con pico y alas para un espíritu totémico de águila).



Manifestación de Espíritu					
FOR 7	DES7	INT 7	PER7	EMP 7	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	7			Rasguño	OO O
Atletismo	7	Iniciativa	14	Leve	OO O
Rastrear	7			Serio	OO
Sigilo	7	Ataque	14	Grave	O
Pelea	7			Incapacit	O
Sanación/Hierbas	7	Defensa	19	Muerto	O
Armas Cuerpo a Cuerpo/a Distancia	7				

Daño Base: Según equipo que lleve (en forma humanoide) o Serio (en algún tipo de forma animal). Absorción: Según equipo portado o 3 (teniendo en cuenta que son muy resistentes al daño no mágico o que son manifestaciones muchas veces no corpóreas). Acabar con una manifestación de Espíritu no basta para terminar con ellos, pero la desaparición temporal de su avatar les causa un gran dolor, suficiente para desterrarlos momentáneamente.

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

Esqueletos: También llamados Nakûl (sin vida) por los dârakki, son muertos privados de su eterno descanso, ya sea por la práctica de la nigromancia, o por haber sido castigados por algún espíritu por felonías cometidas en su anterior vida. Una fuerza intangible rodea a estos seres mientras sus fríos ojos centellean como una llama en sus vacías cuencas. Suelen portar las armas y armaduras que llevaban al morir, aunque si las pierden, atacarán ferozmente arañando y mordiendo.

Esqueleto o <i>Nakûl</i>					
FOR 5	DES 3	INT 1	PER 3	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	3	Iniciativa	6	Rasguño	OOO
Atletismo	8			Leve	OO
Rastrear	2	Ataque	9/10	Serio	OO
Sigilo	8			Grave	O
Pelea	5	A distancia	7	Incapacitante	O
Armas CC	4			Muerto	O
Armas a distancia	4	Defensa	12/13		

Daño Base: Leve o según el arma portada. Absorción: Ninguna o según el armadura que porten.



Fantasmas: Ánima sin cuerpo que vaga entre dos mundos, normalmente debido a no haber completado una tarea asignada (la protección de un lugar, un juramento de lealtad rehusado...). No suelen mostrarse más allá de los sueños, y quienes contactan con ellos deben poseer el poder y sabiduría suficientes como para afrontar lo que les

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

pueden contar u olvidarlo en pos de su propia seguridad. Debido a sus infinitas vidas los problemas mundanos no les afectan. Únicamente se defenderán y darán a conocer su deformada y casi translúcida visión si se entorpece el cumplimiento del objetivo que les ata a este mundo.

		Fantasma			
FOR 2	DES 6	INT 5	PER 6	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	5	Iniciativa	12	Rasguño	O
Rastrear	6			Leve	O
Magia	7	Ataque	4	Serio	O
Sigilo	6			Grave	O
Pelea	2	Defensa	17	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño Base: Grave, ya que su toque espectral pocas veces es soportado por seres vivos si bien tienden a ser muy pacíficos o, más bien, apenas les importa lo que los seres vivos puedan hacer. **Absorción:** Para representar lo difícil que es dañar a un ente de este tipo con un arma normal cuentan con una absorción de 3 grados salvo para la magia, a la cual son vulnerables. **Especial:** Cuentan con un +4 inherente a la defensa siempre que les intenten atacar con armas mundanas que representan la dificultad de golpear a un espectro Al igual que la absorción, no se aplica contra ataques de carácter mágico. Los espíritus pueden conocer cualquier vía espiritual apropiada a discreción del director.

Lagartos de fuego: Estos míticos reptiles de enormes proporciones habitan desde las zonas de desierto más calurosas hasta las mayores profundidades de los bosques más remotos. Según su hábitat mudan la tonalidad de sus escamas, yendo de un marrón terroso cobrizo al verde más intenso que se pueda imaginar. Pueden medir desde unos pocos metros hasta ser tan grandes como una aldea. Una de sus mayores características y por las cuales son más mitificados y temidos es que son capaces de generar una bocanada de fuego que derrite la roca y calcina grandes árboles milenarios en cuestión de segundos.

Dependiendo de su hábitat, los darakki se refieren a ellos por distintos nombres. Los más pequeños suelen vivir en las zonas más pobladas del desierto, mientras que los especímenes aún jóvenes pero en paso de la madurez se trasladan hacia los bosques, donde viven incontables años, hasta que, en su etapa más adulta y anciana vuelven al desierto para ser los mayores depredadores del mundo conocido. Se encargan tan bien de ocultar su existencia que no llegan a ser más que un antiguo mito para los darakki y una absurda leyenda para los hombres civilizados.

Dragones más jóvenes o Akrings: Estos son los menos letales y no suelen medir más de dos metros de largo y uno de alto. Suelen poblar lugares menos extremos del desierto, pese a esto saben esconderse tan bien que muy rara vez son vistos, y casi siempre confundidos con simples lagartos gigantes. Suelen atacar por sorpresa y derribando a sus oponentes, para luego, con sus fuertes extremidades y mandíbulas matarlo y devorarlo.

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

		Akring			
FOR 5	DES 6	INT 3	PER 6	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	6	Iniciativa	12	Rasguño	OOO
Atletismo	7			Leve	OO
Rastrear	6	Ataque	11	Serio	OO
Sigilo	4			Grave	O
Pelea	6	Defensa	17	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño Base: Leve. Su tamaño es su punto fuerte, pero su inexperiencia les juega malas pasadas a estas formidables criaturas. Absorción: 2. Su piel es de las más duras y ya desde el nacimiento es muy difícil dañar a un ejemplar con una espada. Especial: Puede lanzar un chorro de fuego por la boca, una vez por escena, haciendo una tirada de ataque (usa la habilidad de Pelea), con un daño base de Seria ignorando la absorción de todas las armaduras.

Dragones jóvenes y maduros o *Dakring*: En esta etapa de sus vidas se retiran a zonas boscosas a vivir, durante años van desprendiéndose de sus antiguas y marrones escamas para crecer unas nuevas y verdosas, alcanzando un color tan intenso como el de las plantas más verdes. Alcanzan los 4 metros de largo y 2 de alto. Al atacar suelen presentarse altaneros, con gráciles movimientos pero atacando con una ferocidad inusitada, barriendo a todos sus enemigos de un fuerte coletazo.

		Dakring			
FOR 8	DES 7	INT 4	PER 7	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	8	Iniciativa	14	Rasguño	OOO
Atletismo	8			Leve	OOO
Rastrear	8	Ataque	16	Serio	OO
Sigilo	6			Grave	OO

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

Pelea	8	Defensa	21	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño Base: Serio. La fortaleza e ímpetu de la juventud reside en ellos, son formidables guerreros preocupados únicamente en destrozarse a su adversario. Absorción: 3. Su escamosa y brillante piel es tan dura como los árboles cerca de los que vive y las armas apenas pueden hacerle más que rasguños. Especial: Estas magníficas criaturas pueden hacer emanar de sus bocas una línea de roca derretida dos veces por escena. Su daño base es Grave, e ignora toda clase de absorción mundana.

Dragones adultos y ancianos o *MotKongs*: Las historias hablan de sabias y grandiosas criaturas de una edad posiblemente mayor a la de la misma tierra, que han visto helarse las montañas y fundirse para crear los ríos y mares. Viven en lo más profundo y duro de los desiertos, con unas escamas rojas intensas o cobrizas brillantes. Son capaces de sobrevivir sin la más mínima noción del tiempo, sin necesidad de alimentarse durante años. Las mismas historias narran que son enviados de los dioses o reencarnaciones de los espíritus más poderosos. No requieren del factor sorpresa para atacar, aparecen con movimientos lentos y pausados, carbonizando con su mortal aliento desafíos menores. Los pocos que sobreviven al hálito de éste son recompensados con un combate singular y casi siempre una muerte digna del más valeroso guerrero. No encontrarás a nadie en toda la extensión de las regiones conocidas que pueda decir haber visto a uno, no solo por perecer en combate, sino por qué además saben ocultar sus rastros.

MotKong					
FOR 10	DES 8	INT 6	PER 8	EMP 3	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	9	Iniciativa	16	Rasguño	OOO
Atletismo	9			Leve	OOO
Rastrear	9	Ataque	19	Serio	OOO
Sigilo	8			Grave	OO
Pelea	9	Defensa	24	Incapacitante	OO
				Muerto	O

Daño Base: Grave. Su enorme tamaño, fuerza y voracidad son capaces de crear las peores heridas del mundo, causando la muerte en el mejor de los casos. Absorción: 4. Su piel es más dura que una piedra y más afilada que cualquier espada. Especial: Son capaces de escupir un aliento capaz de derretir los mayores glaciares cuantas veces quieran pueden utilizarlo por escena, haciendo un daño base de Incapacitado.

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

Lagartos Gigantes: Poderosos reptiles que viven en terrenos cenagosos, marjales o desiertos, principalmente terrestres, aunque los que viven en zonas pantanosas pueden aguantar la respiración bajo agua hasta límites insospechados, con tonalidades que abarcan todo el espectro, estos lagartos, normalmente herbívoros, son una base de alimento primordial en los pueblos cercanos a sus hábitats. Pueden ser confundidos con los Lagartos de Fuego, aunque la observación atenta revela la gracilidad propia de un felino de la que carecen los lagartos gigantes. Viven bajo tierra, a un escaso metro de profundidad y no son agresivos, prefiriendo la huida salvo cuando protegen sus huevos, en cuyo caso serán tremendamente feroces, e intentarán asustar o acabar con quien los moleste.



Lagarto Gigante					
FOR 6	DES 5	INT 1	PER 5	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	5	Iniciativa	10	Rasguño	OOO
Atletismo	2			Leve	OO
Rastrear	2	Ataque	12	Serio	OO
Sigilo	5			Grave	O
Pelea	6	Defensa	17	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño base: Leve, son criaturas poco combativas y no están desarrolladas para ello, pero pese a todo su gran tamaño y peso pueden ser un inconveniente. Absorción: 2, su escamosa y dura piel les protege de algunos golpes.

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

Oruds: Según las leyendas de Darakkia, la Frontera Gris está habitada por una raza de criaturas deformes y bestiales denominadas Oruds o demonios grises, la denominación viene por la tonalidad de su piel, y según las leyendas, los nativos son criaturas mágicas, cazadores feroces que aparecen durante el invierno para cobrarse vidas humanas. Podemos diferenciar dos subgrupos en los Oruds, los Oruds jóvenes y adultos. Orud Joven: No se sabe a ciencia cierta si estos ejemplares son Oruds jóvenes o una clase de Oruds más bajos, esbeltos y menos fornidos, pero suelen ser igual o más peligrosos que un adulto enfurecido. Su piel gris está definida, aunque no muy desarrollada, su brazos no son tan fuertes como los de sus otros congéneres, pero sus torneadas piernas le permiten correr más rápido y en su mirada se atisba una chispa de inteligencia que no existe en los mayores.

Orud Joven					
FOR 7	DES 6	INT 3	PER 6	EMP 2	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	5	Iniciativa	12	Rasguño	OOO
Atletismo	5			Leve	OOO
Rastrear	3	Ataque	13/10	Serio	OO
Sigilo	5			Grave	O
Pelea	6	Defensa	17/14	Incapacitante	O
Armas cuerpo a cuerpo	3			Muerto	O

Daño base: Serio, sus afiladas garras y su extraordinaria fuerza física los convierte en formidables luchadores.

Absorción: Su robusta piel les concede un bonificador de absorción de 1.

Orud Adulto: Las mayores y más terribles de estas criaturas, llamados así por la creencia general de que es una etapa más desarrollada de las contrapartidas más esbeltas, parecen haber perdido parte de la chispa inteligente en su acerada mirada cuando eran más jóvenes, lo cual es compensado con fuerza en los brazos capaz de partir en dos un animal.

Orud Adulto					
FOR 9	DES 7	INT 2	PER 7	EMP 2	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	7	Iniciativa	14	Rasguño	OOO

Bestiario de Darakkia (II): Bestias Formidables

Atletismo	7			Leve	OOO
Rastrear	5	Ataque	17/14	Serio	OO
Sigilo	6			Grave	OO
Pelea	8	Defensa	22/19	Incapacitante	OO
Armas cuerpo a cuerpo	5			Muerto	O

Daño base: Serio, como los ejemplares más jóvenes, estas criaturas de desconocido origen son capaces de derrotar a casi cualquier cosa en combate singular. Absorción: De nuevo su robusta piel les hace especialmente resistentes a los golpes, proporcionando una absorción de 1.

Zombis: Cadáveres descompuestos sin alma han vuelto a alzarse, sin atisbo alguno de humanidad o inteligencia en ellos, son masas putrefactas que se caen a trozos, pudiendo sobrevivir (si es que en realidad viven) sin partes de su cuerpo, incluso sin cabeza. Son considerados una maldición bárbara por los pueblos civilizados y un castigo divino por los dârakki. Los bárbaros los llaman *Bükul* (sin alma).

Zombi o <i>Bükul</i>					
FOR 7	DES 1	INT 1	PER 3	EMP 1	
Habilidades		Combate		Salud	
Advertir/Notar	2	Iniciativa	4	Rasguño	OOO
Atletismo	6			Leve	OOO
Rastrear	8	Ataque	15	Serio	OO
Sigilo	1			Grave	O
Pelea	8	Defensa	20	Incapacitante	O
				Muerto	O

Daño base: Leve, pese a atacar con uñas y dientes (y casi cualquier parte su cuerpo) no les queda fuerza para dañar, pero lo compensa con una resistencia a los golpes envidiable.

[1] Los valores entre paréntesis se atribuyen a los ejemplares mayores de climas montañosos, en cambio el otro se refiere a las arañas del desierto.