

Historias de DARAKKIA



Autor: ElTirano

Ilustración: Alex Koña

Maquetación: ElTirano

Pruebas de Juego: ElTirano, Isabel Conesa y Javier “Patati” Rodríguez



Licencia Creative Commons by sa - Compartir bajo la misma licencia 2.5 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

▸ Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.



Índice

Darakkia	3
Los Bárbaros de Darakkia	3
Poblados y Nomadismo	4
Sociedad	4
Relaciones entre Clanes	6
Magia y Espiritualidad	7
Amenazas	8
 Creación de Personajes	 12
La idea del Personaje	12
Atributos y Habilidades	15
Experiencia	21
 Sistema	 22
Tiradas	22
Combate Básico	25
Daño y Curación	28
Combate Avanzado	32
Armas y Equipo	34
 Magia	 35
Aprender Magia	36
Sortilegios	37
Realizando Sortilegios	43

DARAKKIA

Darakkia constituye la mayor parte del territorio de Wëmuk. Geográficamente se encuentra limitada al norte por los Altos de Orud y la Frontera Gris, mientras que al este limita con el Principado de Tabelaia, del que sólo la separa el río Sawad. La inestable frontera oeste, delineada aproximadamente por la Cordillera de Arud, linda con las tierras de Kooch, hogar de teócratas y esclavistas.

A lo largo y ancho de sus tierras, la orografía y el clima moldean paisajes muy distintos que van desde las frías tierras boreales donde los clanes norteños combaten a los oruds de estación en estación hasta las cálidas tierras de las Ciudades Estado, pasando por las fértiles llanuras cercanas a la cuenca del Sawad o las tierras altas y los profundos bosques, muchos de ellos sagrados, de las regiones centrales.

Vistos desde fuera, especialmente por el grueso de los habitantes de Tabelaia y Kooch, los habitantes de Darakkia son un conjunto más o menos homogéneo de pueblos atrasados tecnológicamente y culturalmente. Sin embargo existe una gran variedad de hombres que habitan en estas tierras, los más llamativos de los cuales son los Bárbaros de Darakkia, o dâarakki.

Los Bárbaros de Darakkia

Es muy difícil hablar de los dâarakki como una cultura única, pues se trata de una sociedad fuertemente disgregada en pequeños clanes o tribus de, aproximadamente, entre cincuenta y quinientos individuos. A pesar de mantener elementos culturales comunes y lazos que renuevan con cierta frecuencia a través de alianzas, cada clan posee sus peculiaridades que les identifican y les dan sentido de unidad y que se expresan habitualmente en elementos superficiales como las vestimentas y otras en hechos

más profundos y arraigados como la forma de honrar a sus muertos y los tabúes de los que son víctimas.

Poblados y Nomadismo

No son pocos los clanes dârakki que mantienen poblados permanentes. La existencia de terrenos de caza y recolección fértiles en las proximidades fomentan la aparición de este tipo de asentamientos, pero la ausencia de enemigos cercanos y el grado de desarrollo de la agricultura en el clan son sin duda también un factor determinante a la hora de fijar una localización definitiva para un poblado o aldea.

Sin embargo el estilo de vida más arraigado es más cercano al nomadismo estacional. Lo más habitual es que los dârakki varíen la localización de sus asentamientos en función de la época del año, respondiendo estos desplazamientos a las migraciones de las especies de caza y el agotamiento de los recursos vegetales de temporada.

Hay que tener en cuenta, eso sí, que para el ojo inexperto en las costumbres dârakki, las diferencias entre ambos tipos de asentamientos son prácticamente inapreciables, ya que incluso aquellos asentamientos de carácter permanente siguen manteniendo el aspecto precario en sus construcciones, erigidas casi exclusivamente con madera y pieles. Sólo en muy raras ocasiones los dârakki levantan sus hogares utilizando materiales más perdurables.

A pesar de que los clanes tienen por costumbre autoproclamar como suyas sólomente aquellas tierras que necesitan para asegurar su subsistencia, no es de extrañar que esta costumbre provoque enfrentamientos entre las distintas tribus al entrar dos o más grupos en competencia directa por un territorio, especialmente en tiempos de hambruna. Normalmente la variación de los territorios que se consideran propiedad de los clanes son uno de los temas de discusión habituales durante el Shai-Alad o Consejo de los Clanes.

Sociedad

La sociedad dârakki está, en general, poco estructurada, existiendo únicamente dos figuras prominentes dentro de cada clan: los Drâ-Gerok o “hombres espíritu”, que ejercen la labor de consejeros espirituales de los clanes y de árbitros en las disputas en el interior de la tribu, y los Ardrak o “padres de los hombres”, que son considerados a todos los efectos líderes de la tribu. Aunque el único privilegio de este cargo común a todos los clanes es el de representar a la tribu ante el Shai-Alad, existen otras prebendas que se concede a los Ardrak dependiendo de la tribu en cuestión, como puede ser el derecho a portar ciertos distintivos, reclamar la primera pieza de una cacería para sí o contar con una pequeña guardia personal.

Esta peculiar ausencia de un poder real junto con algunas de sus extrañas costumbres hacen que estos bárbaros sean percibidos habitualmente como hombres rudos, belicosos e incivilizados por aquellos ajenos a su cultura. Pero pese a todos estos

Historias de Darakkia



prejuicios los dârakki poseen un cierto grado de civilización y han desarrollado sus propias relaciones políticas a la medida de sus necesidades y estilo de vida. El depositario del título de Ardrak de un clan suele elegirse mediante una serie de competiciones físicas que se repiten cada cierto tiempo. Estas pugnas suelen estar basadas en la caza, carreras, levantamientos de peso, etc. El único requisito para participar suele ser haber superado el rito de madurez correspondiente al clan.

En la práctica este tipo de competiciones suelen convertirse en enfrentamientos en los que todos los hombres adultos del clan participan sin la intención de ganar la competición,

pero ayudando u obstruyendo a alguno de los candidatos más sobresalientes, de tal forma que finalmente el proceso se convierte en una rudimentaria, sucia y a veces incluso violenta expresión democrática que suele alargarse durante varios días.

Por supuesto, existen precedentes de clanes que han optado más o menos voluntariamente por mantener líneas sucesorias hereditarias, especialmente en periodos en los que el clan se ha encontrado en guerra con otros clanes o amenazado por la hambruna. En otras ocasiones estos liderazgos hereditarios han sido fruto de una violenta toma del poder por parte de algún miembro del clan apoyado por una parte del mismo y que han

derivado en gobiernos despóticos y violentos.

Al margen de la existencia de estas dos figuras, la sociedad dârakki fomenta el desarrollo de las capacidades individuales, siendo frecuentes los ritos de paso a los que los miembros más jóvenes de la sociedad tienen que someterse a duras pruebas para ser considerados miembros de pleno derecho de la tribu. Estos rituales suelen incluir misiones realmente peligrosas como la caza de oruds, muy popular entre los clanes norteños y otras menos trascendentales como la vida en soledad y por sus propios medios durante periodos prolongados de tiempo.

Sin embargo esta exaltación de la individualidad se integra en la cultura de lo colectivo, pues desde la infancia se transmite a los más pequeños la idea de la colaboración para el bien común al tiempo que cada clan mantiene sus propias actividades y celebraciones en las que participan todos los miembros del mismo, ya se trate de las grandes partidas de caza de otoño o de las ceremonias espirituales en las que se pide a los Gerokki o tótems que intercedan a favor de la tribu.

Todos los miembros del clan deben ser por tanto individuos productivos para, de una u otra forma, servir al interés común de supervivencia. Desde el punto de vista de los dârakki la fuerza de un clan es la del más débil de sus miembros: “se fuerte para hacer a tu clan fuerte”, reza la máxima que los Drâ-Gerok repiten a los niños. Lamentablemente esto significa que hay poco espacio y aún menos piedad para

aquellos que no pueden valerse por sí mismos, que suelen ser abandonados a su suerte.

Relaciones entre Clanes

Los clanes suelen mantener con sus vecinos relaciones más o menos cordiales. Existen pactos no escritos para repartirse los terrenos de caza, las cañadas y las zonas de tránsito que todos los clanes suelen respetar de forma más o menos escrupulosa. Aunque las transgresiones claras de estos tratados suelen saldarse con el pago en bienes o servicios por un valor equivalente al perjuicio causado, cuando las circunstancias no están tan claras se suelen exigir duelos de honor entre los disputantes.

Esto último es particularmente cierto en el caso de los robos de mujeres, una tradición particularmente extendida entre todos los poblados con distinto grado de aceptación y que tiene por objeto “renovar la sangre” y estrechar lazos entre los clanes. Aunque los dârakki poseen sus propias formas de cortejo basadas principalmente en la ofrenda de posesiones, trofeos e incluso la recitación de letanías musicadas sobre las gestas de los antepasados y los arrebatos amorosos, las incursiones son vistas con buenos ojos y, hasta cierto punto, asumir el riesgo de sufrir graves daños e incluso la muerte, es enormemente apreciado por la víctima, que ocasionalmente toma parte en su propia defensa, especialmente si el aspirante no es de su agrado.

No es tampoco extraño que los clanes se hagan la guerra entre sí al objeto de absorber a otro clan o a sus recursos. Esta

aparente agresividad es en realidad una manifestación de la exaltación de la valía individual personal a nivel colectivo: la tensión hace fuertes a los clanes. Sin embargo los clanes particularmente beligerantes, frecuentemente liderados por jefes ambiciosos, pueden verse pronto censurados en el Shai-Alad por el resto de tribus

El Shai-Alad es la máxima expresión de la política dârakki. Una vez cada dos años los Ardrak de cada tribu se desplazan hasta el monolito de Sher Alad junto con los Drâ-Gerok de cada tribu para reunirse con sus homónimos. En el Sher-Alad los jefes tribales cierran sus rencillas a través de juicios imparciales emitidos por terceros alejados geográficamente de ellos que a veces resultan en sangrientas competiciones. Al mismo tiempo renuevan sus alianzas y establecen otras nuevas, a la vez que ponen al día su política militar, estableciendo concesiones de nuevas tierras para aquellos que se han visto desplazados por un conflicto o cediendo guerreros desde una tribu hasta otra para combatir a sus enemigos comunes como los Tabelianos, los Koochitas o los Oruds.

Esta reunión puede durar desde una semana en tiempos tranquilos hasta un mes cuando se acumulan numerosas disputas o se precisa de un gran consenso para alcanzar decisiones, y siempre va acompañada de una enorme ceremonia en la que los Drâ-Gerok piden a los espíritus por el bien de las tribus. También son habituales los juegos competitivos entre tribus en los que participan parte de las escoltas que acompañan a cada Drâ-Gerok.

Magia y Espiritualidad

Los dârakki son un pueblo particularmente inclinado hacia una espiritualidad principalmente animista, sencilla en sus formas pero profundamente enraizada en su forma de vida, cuyo máximo representante en cada clan es el Drâ-Gerok. Hablando en líneas generales, la práctica totalidad de los dârakki creen en la existencia de espíritus que habitan en las cosas, vivas y muertas, y se consideran patrocinados y observados por estos espíritus en sus actividades diarias.

Sin embargo la relación con estos espíritus es de una veneración cercana, en contraposición a la religión organizada de Kooch basada principalmente en el terror. No es extraño encontrarlos exhortando a viva voz a estas conciencias universales, contándoles sus problemas cotidianos y buscando en la observación del comportamiento de las cosas en las que habitan estos espíritus la respuesta a sus problemas.

Frecuentemente el conjunto de miembros de una tribu adopta a uno de estos espíritus como su patrón, su Aba-Gerok, "*espíritu venerado*" o tótem, al que consagran el cuidado de la tribu y piden por el bienestar de sus familias. La ropa, los motivos de los adornos y los tatuajes que los miembros de la tribu suelen exhibir en ocasiones especiales como las ceremonias o la guerra suelen guardar relación con éste tótem, si bien no suele estar particularmente mal visto exhibir motivos propios de otro tótem, excepto en aquellos clanes con un Drâ-Gerok excesivamente dominante.

La mayor parte de las ceremonias dârakki giran entorno a la adoración de este totem, aunque la máxima expresión de

veneración incluya, en ciertos clanes, realizar sacrificios de ejemplares vivos, particularmente cuando estos son al mismo tiempo fuentes de comida o se precisa de sus pieles y otras partes del cuerpo para dar la bienvenida a un nuevo miembro adulto de la tribu.

Dejando de lado la expresión más racial de la espiritualidad, el Drâ-Gerok es el máximo representante del tótem dentro de cada clan cuando tal tipo de ídolo existe, por ello no sólo no es extraño que los respectivos clanes esperen que parte de su repertorio esotérico incluya ciertas manifestaciones de las habilidades totémicas como señal de que ha sido favorecido por el espíritu guardián de la tribu.

Habitualmente se asocia a estos chamanes con hombres de cierta edad, especialmente en las culturas extranjeras, pero la historia de los dârakki ha desmentido este tipo de afirmaciones constantemente. Si bien es cierto que los Drâ-Gerok suelen ejercer como consejeros de los Ardrak, hombres santos, sabios, curanderos y en cierta medida educadores y custodios de cada tradición particular, se cuentan leyendas, principalmente entre los clanes del norte, sobre estirpes de Drâ-Gerok que batallaban junto al resto de su clan con igual o mayor fiereza que los propios guerreros.

Dentro de cada clan sólo puede existir al mismo tiempo un Drâ-Gerok, que es además el encargado de asegurar su propia sucesión manteniendo bajo su tutela a uno o más aprendices de entre los que elige a su sucesor antes de emprender su último

viaje. Esta elección puede ser directa, aunque esto sucede raras veces pues en este caso también se espera que el individuo elegido sea el mejor para el clan, por lo que lo habitual es que el aspirante deba superar algún tipo de prueba adecuada a la idiosincrasia de la tribu antes de ser considerado apto. En aquellos casos en los que existe más de un aspirante el enfrentamiento, físico o espiritual, está prácticamente garantizado.

Por lo demás, los prodigios mágicos de cierta envergadura no son excesivamente comunes entre los dârakki. El peligro que entraña el manejo de las fuerzas místicas hace que los Drâ-Gerok sólo recurran a ellas cuando es verdaderamente necesario, y se guardan mucho de transmitir sus conocimientos a aquellos de los que piensan que podrían ponerse en peligro a sí mismos o a otros mediante el uso imprudente de la magia.

Los dârakki conocen de la existencia de las capacidades místicas de sus Drâ-Gerok y los respetan por la sabiduría que ello representa y la utilidad que les concede de cara al clan, aunque son conscientes del miedo que inspiran a las gentes de otras tierras y, con cierta frecuencia, se aprovechan de ellas para atemorizar a los pueblos más “civilizados” antes de emprender acciones más directas.

Amenazas

La amenaza más cotidiana a la que se enfrentan los dârakki proviene de su propio entorno. Aunque los predadores de la zona, principalmente lobos y algún que otro gran felino, rara vez suponen una amenaza directa para los poblados, pueden

Historias de Darakkia

convertirse en un verdadero peligro para las partidas de caza cuando estas se adentran en las tierras salvajes en busca de sustento para el clan.

El clima también representa una amenaza para muchos de los poblados de norte y el suroeste. Tanto el tórrido calor que baña la zona desértica conocida como Desolación de Arud como las nieves perpetuas de los macizos en los que viven los pueblos norteños cercanos a la Frontera Gris han moldeado a estos poblados obligándolos a lo largo del tiempo a adaptar sus costumbres a las inclemencias del tiempo, ya vengan estas en forma de tormentas de arena o de nieve.

Por otra parte, no hay que olvidar que Darakkia es una región particularmente comprometida, pues de una forma u otra todos sus vecinos suponen una amenaza para el estilo de vida de estos hombres libres. Algunas veces este riesgo es directo, como en el caso de los enfrentamientos permanentes con los Señores de la Guerra de Tabelaia, y otras veces es más sutil, como el contacto con los pueblos autoproclamados

civilizados del norte de la Alianza de Ciudades Estado.

Los poblados cercanos a la Barrera de Arud luchan con frecuencia contra las partidas de caza de esclavistas de Kooch, que regularmente atraviesan las fronteras montañosas organizando verdaderas cacerías en busca de hombres y niños a los que convertir en trabajadores en las minas



de metales preciosos controladas por los temidos Teócratas adoradores de Ko'o, el Dios Escorpión. Tampoco es del todo extraño que estas batidas capturen específicamente mujeres para alimentar sus prostíbulos, aunque más frecuentemente son asesinadas.

En el norte, los pueblos cercanos a la Frontera Gris mantienen sus propias tradiciones, relacionadas en parte con los Oruds, los hombres bestia que descienden de las montañas para cazar hombres y alimentarse de ellos. Esta raza deforme es una parte de la mitología común a todos los dârakki, ya que representa para todos los clanes la maldición del Antiguo Imperio y el temor

a la civilización. Según las creencias perpetuadas por los Drâ-Gerok, los espíritus benignos del mundo se vengaron del Antiguo Imperio por las afrentas perpetradas contra las tradiciones y transformó a los Oruds en lo que hoy son, condenándolos a un estado de regresión cultural permanente.

Aún pueden verse algunos de los resto del Antiguo Imperio, la mayor parte de ellos en las zonas salvajes. Los dârakki suelen mantenerse alejados de ellos, pues creen que los espíritus degenerados de los miembros de esta desconocida y decadente civilización. Puede que estén en lo cierto, pues si bien este hecho suele ser aprovechado por las caravanas comerciales

Los Oruds

Según las leyendas de Darakkia, que se han extendido durante años entre los pueblos bárbaros, los hombres libres y las Ciudades-Estado, las montañas de la Frontera Gris están habitadas por una raza de criaturas deformes y bestiales a las que los bárbaros denominan Oruds o Demonios Grises.

Esta denominación se debe supuestamente al color de sus pieles y, según las leyendas de los nativos son criaturas mágicas, cazadores feroces que habitan en las montañas boscosas y que aparecen durante el invierno para cobrarse vidas humanas.

Aunque algunos historiadores de Tabelia mantienen que pueden tratarse de especímenes humanos escasamente civilizados, quizás inmediatamente anteriores a los propios bárbaros, las historias sobre brujería y rituales sangrientos realizados con seres humanos siguen prevaleciendo por encima de esta explicación.

Existen pocas personas que los hayan visto, aunque se rumorea que algunos clanes bárbaros del norte organizar partidas de caza guiadas por Drû-Gerok para reducir su número y preservar la caza durante los inviernos, negándose a comer su carne y dejando atrás sus cuerpos y cabezas clavados en estacas a modo de advertencia para el resto de sus congéneres.

Historias de Darakkia

para establecer campamentos seguros cerca o en el interior de las ruinosas construcciones, también es cierto que muchas de ellas nunca alcanzan su destino.

En el oeste, los vados del río Sawad se ven frecuentemente teñidos con sangre dârakki. Los señores del oeste del Principado de Tabelaia son activamente presionados para que empujen a través de sus ejércitos a los bárbaros a retirarse y así conquistar nuevas tierras para su Príncipe, que además utiliza esta campaña como sistema de promoción de la nobleza para controlar a los señores excesivamente ambiciosos.

Por último, las Ciudades Estado del Sur representan una amenaza más pasiva y quizás la única no violenta de entre todas a las que se enfrenta la población dârakki. Algunas de estas ciudades aparecieron a partir de poblados de pescadores que crecieron al iniciarse al comercio marítimo basado en la navegación de cabotaje entre Kooch y Tabelaia, mientras que otras fueron implantadas por el propio Principado, que posee un cierto grado de control sobre ellas.

Quizás fue por este último motivo que algunas de este heterogéneo grupo ciudades se unieron para formar la Alianza de Ciudades Estado y defender sus intereses comunes, aunque muchas

de ellas siguen dependiendo de Tabelaia a través de consejeros impuestos por ley a cada uno de sus regentes o a través de presiones económicas en forma de inversiones y tratados comerciales.

Las relaciones comerciales de las ciudades estado con sus asentamientos agrícolas septentrionales y con la propia Tabelaia hacen que los pueblos bárbaros del sur de Darakkia convivan con las frecuentes caravanas que transitan las irregulares rutas comerciales que existen entre ellas, así como con la Calzada Imperial, un antiguo camino pavimentado que según los historiadores es un resto del Antiguo Imperio. Este contacto forzoso es frecuentemente tenso, ya que los dârakki lo consideran una extensión de la civilización degenerada de Tabelaia, por lo que los asaltos a las caravanas son la moneda de cambio habitual.

Las Ciudades Estado presionan así de un modo indirecto hacia el norte a los pueblos dârakki a través de sus asentamientos en el Cinturón de Dherk, que son el único contacto directo no abiertamente hostil entre las tribus bárbaras y la civilización. El abandono de algunos poblados dârakki de sus antiguas tradiciones, el establecimiento de asentamientos permanentes y el inicio de relaciones comerciales es visto como un peligro por las tribus más meridionales y al mismo tiempo constituye el mayor éxito de la política colonialista de Tabelaia.

CREACION DE PERSONAJES

A lo largo de este capítulo vamos a explicarte lo que necesitas para crear un Personaje de Historias de Darakkia centrándonos en primer lugar en quién y cómo es y dándote a continuación las herramientas necesarias para que traslades desde tu imaginación hasta el papel la idea que tienes del mismo.

La Idea del Personaje

Antes de empezar a escribir números en la ficha tienes que pensar en cómo es ese Personaje que quieres interpretar. Una vez te hayas hecho una idea llega el momento de definirlo y darle el primer soplo de vida.

Piensa en tu Personaje y rasca un poco más allá de la superficie. Describe brevemente cómo ha sido su vida, a qué se dedica, cómo es físicamente, qué cosas le gustan y por qué es como es. Puedes ayudarte tomar algunas notas en

un trozo de papel para más adelante hacerlo consistente a la hora de asignar puntuaciones y otros datos relacionados con el sistema del juego, así como anotar alguna característica relacionada con su personalidad, sus metas en la vida, su familia, amigos y conocidos, las cosas que teme o que le cuesta trabajo hacer. Sigue leyendo el siguiente apartado y entenderás para qué sirve todo esto.

Concepto y Rasgos

Ya tienes en tu mente una idea de cómo va a ser tu Personaje y posiblemente algunas notas que vas a poder utilizar a continuación, así que ahora vamos a empezar a darle forma. En primer lugar vamos a asignarle un Concepto.

Cuando hablamos del Concepto del Personaje nos referimos de una forma amplia a lo que en la actualidad

Creación de Personajes

llamaríamos su 'profesión', entendida como aquello a lo que se dedica en la vida. Algunos ejemplos de Conceptos pueden ser tan sencillos como 'Guerrero' o 'Hechicero', aunque no siempre tienen que referirse a profesiones específicas. Tal es el caso de Conceptos como 'Nómada'. De la misma forma puedes especificar más el Concepto de tu Personaje si tienes una idea muy clara de cómo quieres que sea. Puede que interpretar a un simple 'Guerrero' no sea exactamente lo que buscas y estés pensando en algo más concreto, quizás un 'Bárbaro', con todas las connotaciones culturales que ello implica.

Para qué sirve todo esto? Una vez tengas claro el Concepto te será más fácil hacerte una idea de las cosas que

puede y no puede hacer cuando más adelante tenga que asignar puntos a los distintos Atributos y Habilidades.

Una vez tengas claro el Concepto, hay que proceder con los Rasgos. Los Rasgos son características distintivas que diferencian al Personaje y le dan un gusto y sabor único. Piensa en ellos como en los adjetivos con los que describirías a un Personaje en una serie de televisión, no en términos de fuerte, inteligente o simpático, para eso están los Atributos de los que hablaremos más adelante. Para simplificar, en Historias de Darakkia se utilizan una serie de categorías para los Rasgos que te ayudarán a enfocar la asignación de los mismos.



Ejemplo:

A lo largo de este capítulo vamos a crear un personaje de Darakkia a modo de ejemplo para que veas como funciona el proceso. Le asignamos en primer lugar un nombre: Toorg.

Toorg es un Bárbaro de Darakkia. Después de que el asentamiento de su clan fuera arrasado por un clan rival que disputaba sus terrenos de caza Toorg fue hecho prisionero para ser vendido como esclavo en Kooch. Sin embargo días después consiguió escapar. Ahora busca reunir a cuantos miembros pueda de su antiguo clan para vengarse de sus enemigos.

Historias de Darakkia

- **Físico:** ¿Tiene el Personaje alguna habilidad física en la sea verdaderamente formidable? Puede que sea un buen arquero, un fiero espadachín o que por contrario tenga algún defecto como una cicatriz, le falte un ojo, varios dedos o sea proclive a cansarse fácilmente.
- **Mental:** ¿Tiene el Personaje una capacidad mental extraordinaria? Quizás sea capaz de recordar cualquier dato que alguien haya dicho de pasada, pueda percibir la magia de una forma especial.

También puede ser que tenga algún tipo de fobia, adicción o sea especialmente fácil de engañar o seducir.

Social: ¿Cómo ven los demás al Personaje? ¿Cuál es la primera impresión que causa? Quizás sea un tipo gris que no llama la atención o tenga una lengua afilada para las conspiraciones, puede que a los demás le cueste fiarse de él o que por el contrario, sea capaz de convencer a una anciana desdentada de que le compre un trozo de pan duro.

Ejemplo:

Como dijimos antes, Toorg es un guerrero Dârakki. Aún no tenemos claro el tipo de historia que vamos a jugar, pero el Jugador que interpreta a Toorg quiere que su concepto sea el de Bárbaro. Lo imagina vestido con una armadura de pieles, corriendo libre por la estepa y combatiendo enemigos por doquier.

A la hora de asignar los Rasgos el Jugador que interpreta a Toorg se lo imagina como un guerrero poderoso capaz de partir en dos a un enemigo con su gran hacha así que, sintiéndose particularmente creativo asigna el Rasgo Físico de Leñador de Enemigos.

El Jugador piensa que a Toorg también le vendría bien una forma de ser un tanto agresiva, propia de alguien que hace las cosas sin pensárselas dos veces, así que le asigna el Rasgo Mental de Impulsivo.

La vertiente social del Personaje es la que más despista al Jugador. Al principio no sabe exactamente lo que escribir sobre Toorg, pero después de pensarlo un rato la añade el Rasgo Social de Fanfarrón, que le permitirá manga ancha a la hora de interpretarlo, tanto a él como al Director de Juego.

La Misión de Toorg es lo que el Jugador tuvo más claro desde el principio: Venganza. Toorg ansía vengarse de aquellos que causaron tanto dolor a los suyos y antes o después espera poder reunir a todos exiliados que pueda para acabar con sus enemigos.

Positivo y Negativo

Algunos Jugadores, sobre todo aquellos que vienen de entornos en los que el juego, sea el que sea, se convierte rápidamente en una escalada de poder entre los Jugadores para ver quien consigue el Personaje con una combinación más letal de características mostrarán cierta tendencia a asignar únicamente Rasgos que puedan ser empleados en su propio beneficio.

Como podrás ver más adelante los Rasgos se utilizan gastando Puntos de Historia, pero los Puntos de Historia también pueden recuperarse de dos formas: cuando uno de nuestros aspectos nos afecta de forma negativa o comprándolos con puntos de experiencia.

Por lo tanto un Personaje que solamente posea Rasgos que pueden ser invocados positivamente únicamente podrá dedicarse a agotar su buena suerte y después tendrá que volver a comprarla usando sus Puntos de Experiencia.

Es por esto que los Jugadores deben considerar la posibilidad de asignarse Rasgos que puedan ser empleados de forma negativa y que les permitan aumentar sus Puntos de Historia, ganando así un mayor control sobre el resultado de sus acciones y una mayor libertad en momentos críticos.

- **Misión:** ¿Qué es lo que espera el Personaje conseguir en la vida? Puede que al igual que muchos otros sólo quiera amasar una pequeña fortuna, quizás ansíe una joya por encima de todo, el amor de una persona en particular o traer cuanto dolor pueda a sus antiguos enemigos.

Al contrario que el Concepto del Personaje, los Rasgos si tienen efecto en las mecánicas del juego, aunque ahora es un poco pronto para explicarlo. Por el momento bastará con que, cuando asignes un Rasgo, seas capaz de imaginarte unas cuantas situaciones en las cuales el hecho de que tu Personaje tenga una determinada personalidad,

conozca a cierta persona o sea incapaz de realizar algo determinado pueda resultar útil, aporte tensión o sea divertido, siempre sin perder de vista el tipo de historia que habéis decidido jugar.

Atributos y Habilidades

Con una idea clara en mente de cómo es tu Personaje, a qué se dedica, cómo piensa, con qué tipo de gente se relaciona, llegó la hora de traducir todo lo que se nos ha quedado atrás en conceptos numéricos.

Estos conceptos son de dos tipos. Por un lado tenemos los Atributos,

Historias de Darakkia

aquellas capacidades que son innatas al Personaje, y por otro lado las Habilidades, que son las cosas que ha ido aprendiendo a lo largo de su vida.

Asignando atributos

En Historias de Darakkia se utilizan cinco Atributos para describir a los Personajes, cada uno de los cuales puede tener un valor entre uno y diez: Fortaleza, Destreza, Inteligencia, Percepción y Empatía. A continuación describimos brevemente cada uno de ellos:

- **Fortaleza:** Es una medida de la fuerza y constitución físicas del Personaje. Se usa para mover o levantar pesos y vencer resistencias. También mide la capacidad para resistir heridas, cansancio, drogas u otras causas debilitantes.
- **Destreza:** Representa la facilidad o soltura para mover el cuerpo y los miembros. Se usa en ejercicios físicos más basados en la agilidad que en la fortaleza física, así como en trabajos manuales que requieran precisión.
- **Inteligencia:** Es una medida de la capacidad innata del Personaje para entender, comprender o resolver problemas, ya sean mentales (enigmas y acertijos) o mecánicos (realizar reparaciones).
- **Percepción:** Es una medida del umbral de los sentidos físicos y la capacidad de atención del Personaje. También se relaciona

con su capacidad para plasmar lo que capta con ellos en el desempeño de diversas disciplinas artísticas, incluida la danza y la expresión corporal.

Ejemplo:

Llegó la hora de seguir moldeando a Toorg a través de los Atributos. Para ello contamos con treinta puntos para repartir entre los cinco Atributos. Lo vemos bastante claro.

Toorg es ante todo un guerrero y es bastante fornido en general. Además su condición física es buena así que su puntuación de Fortaleza debería ser superior a la media: 8. Para convertirlo en un buen combatiente hace falta además que la puntuación de Destreza sea suficientemente alta, así que le asignamos 6 puntos.

Caerle bien a la gente nunca le ha preocupado demasiado a Toorg, en su momento era respetado por ser un buen cazador, ahora la mayoría de los que lo encuentran lo respetan por sus músculos, pero aquellos que lo conocen saben que es de fiar, así que el Jugador le asigna 5 puntos a Empatía. Por otra parte no parece demasiado inteligente, pero sus habilidades para cazar eran bien conocidas en su clan, así que el Jugador adjudica finalmente 6 puntos en Percepción y 4 en Inteligencia.

- **Carisma:** Es una medida de las habilidades innatas de tu Personaje para relacionarse con otros, entender los sentimientos de otras personas o comprender sus motivaciones. Puede ser utilizado para convencer a otros de que te presten ayuda, confíen en él o adivinar los estados de humor de otras personas a partir de sus gestos.

Cada Jugador recibe un total de 35 puntos para repartir entre los cinco Atributos, lo que evidentemente da una media de 7 puntos. El único límite es que ningún atributo debe tener una puntuación inferior a 2 puntos ni superior a 10 al comenzar el juego

Asignando Habilidades

Las Habilidades son las capacidades aprendidas, practicadas o estudiadas de tu Personaje. A diferencia de los Atributos, pueden mejorar con el tiempo y la experiencia. Durante la creación del Personaje, dispones de 40 puntos para repartir entre todas las Habilidades, con un máximo de 5 puntos en cada una.

A continuación se describen aproximadamente las habilidades. Junto a cada una de ellas encontrarás una letra entre paréntesis que simboliza el Atributo con el que suele relacionarse: (F) para Fortaleza, (D) para Destreza, (I) para Inteligencia, (P) para Percepción y (C) para Carisma.

- **Advertir/Notar (P):** Se utiliza para ver alguien escondido, oír un tipo pisando una ramita, escuchar una conversación tras una puerta, ver

algo raro en algún sitio, etcétera. Para descubrir a alguien, se tira contra su Sigilo.

- **Armas a Distancia (D):** Se utiliza para el manejo de armas cuya potencia ofensiva no dependa de la fuerza física del usuario o pueden herir fuera de la cercanía del combate cuerpo a cuerpo. Un arco o una ballesta serían armas cuyo uso está controlado con esta habilidad. Su dificultad se basa en distancia del objetivo, su tamaño y la cobertura que tiene.

- **Armas Cuerpo a Cuerpo (F):** Aunque todo el mundo puede saber usar rudimentariamente un garrote o un cuchillo, parar un golpe con ellas, por ejemplo, requiere un mayor entrenamiento, y eso se mide con esta habilidad. Permite tener conocimiento del uso de las armas cuerpo a cuerpo más comunes y cierta experiencia con ellas.

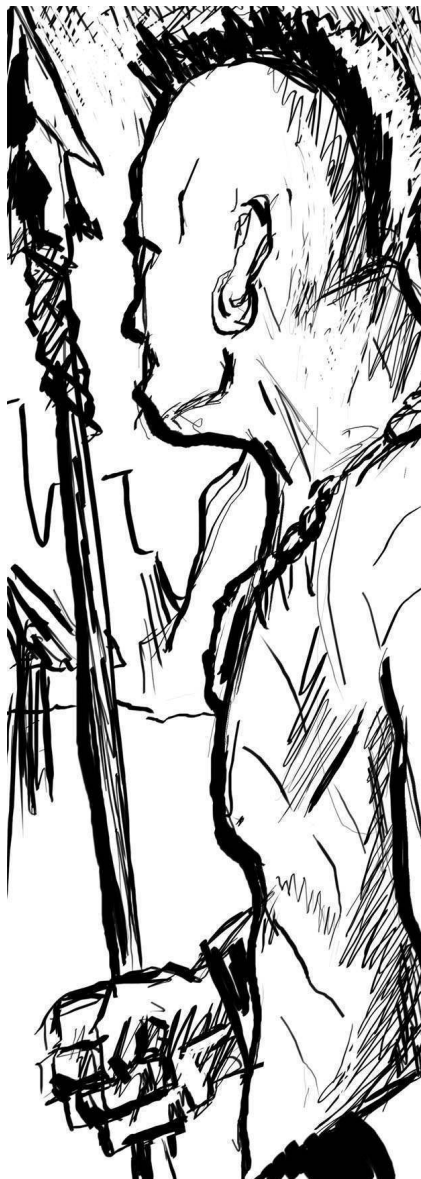
- **Atletismo (F):** Permite realizar actividades físicas diversas que dependan principalmente de la condición física antes que de la destreza: dar una arrancada veloz, saltar en carrera sin perder velocidad o dejarse caer sin hacerse daño, entre otros.

- **Buscar (P):** Permite buscar algo detenidamente con más posibilidades de encontrarlo como pasadizos secretos o puertas ocultas. Su diferencia con Advertir/Notar es que en este caso los sentidos se enfocan. No se trata de darse cuenta de algo que ocurre

Historias de Darakkia

sino descubrir algo que no está a simple vista

- **Cabalgar (D):** Manejo del caballo para trotar, galopar y hacer maniobras como saltar con él o saber mantenerlo calmo en situaciones adversas como ruidos de explosiones.
- **Callejeo (I):** Conocimiento de los bajos fondos de las ciudades y donde se sitúa el mercado negro y los traficantes, matones, asesinos y gente de similar ralea. También sirve para poder escabullirse de alguien en una persecución aprovechando las características especiales de los callejones.
- **Comerciar (I):** Conocimiento de las distintas rutas comerciales y/o el valor del material a comerciar. Un buen comerciante sabe descubrir las gangas y poder conseguir precios especiales por compra masiva o, directamente, regatear.
- **Convencer (C):** Se utiliza para conseguir que alguien haga algo por nosotros, ya sea revelarnos un secreto, permitirnos acceso a algún lugar o prestarnos algo. La dificultad puede variar según la naturaleza de la petición.
- **Disfraz (C):** Esta habilidad se usa para hacerse pasar por otra persona, para que no se reconozca al Personaje o para pasar desapercibido. Con el material



Creación de Personajes

- adecuado, se puede hacer pasar por una persona en concreto.
- **Engañar (C):** Se utiliza para convencer a alguien de que crea verdadero algo que en realidad es falso. Un buen resultado puede hacer que la persona engañada no vuelva a cuestionarse la veracidad de la mentira. También se utiliza para saber cuando alguien está mintiéndonos.
- **Escalar (D):** Se utiliza para subir por paredes verticales, o escarpadas, sea con uso de material especializado, que lo hará más fácil, o sin éste.
- **Costumbres (I/C):** Se utiliza para comportarse correctamente y dar una buena impresión en cada circunstancia, ya sea en una corte o en la mesa de un jefe tribal.
- **Fauna (I):** Conocimientos generales sobre los animales domésticos y salvajes. Permite saber como tratarlos, sus costumbres y comportamiento. En el caso de animales domesticables esta habilidad también permite domarlos, educarlos y cuidarlos.
- **Historia (I):** Es el conocimiento de los hechos históricos que han tenido lugar en el pasado en una región y en todo el mundo. También implica cierto grado de conocimiento sobre leyendas y mitos que suelen estar entremezcladas con la realidad.
- **Idiomas (I):** Conocimientos de otros idiomas distintos del natal. Cada punto invertido en esta habilidad permite dominar un nuevo idioma, si bien es necesario algo de tiempo y contacto con el idioma para familiarizarse, ya sea a través de un maestro o por contacto directo con la cultura.
- **Intimidar (C):** A través de esta habilidad puedes conseguir que otros hagan lo que quieres abrumándolos física o verbalmente, aunque puede que después de tratarlos así no se cuenten entre tus amigos.
- **Leyes (I):** Representa el conocimiento general de las leyes de los distintos países, regiones o ciudades.
- **Magia (I):** Conocimiento de las ciencias ocultas, ya sean reales, o míticas, y todo lo que esto engloba. También sirve para determinar el potencial mágico del Personaje y crear fetiches.
- **Música (I):** Conocimiento de los instrumentos musicales y cómo utilizarlos correctamente. Esto incluye la habilidad para cantar.
- **Nadar (F):** El uso de esta habilidad permite mantenerse a flote, avanzar en el agua y realizar maniobras más complejas como el buceo. Con un punto el Personaje puede mantenerse a flote y desplazarse. Sólo es necesario realizar tiradas para realizar cosas difíciles o prolongadas como ganar una carrera o cruzar un tramo largo a nado.
- **Pelea (F):** Es la habilidad para luchar con las manos desnudas.

Historias de Darakkia

- **Rastrear (P):** Permite seguir huellas o pisadas, o bien ver señales características en el camino. Un mayor resultado en la tirada, proporcionará más información.
- **Robar Bolsillos (D):** Permite sustraer el contenido de un bolsillo o bolsa sin ser detectado. Habitualmente se lleva a cabo con una tirada enfrentada contra la habilidad de Advertir/Notar de la víctima
- **Rumores (C):** Se utiliza para saber si hay algún rumor en el pueblo, como que alguien ha estado robando en casas o que hay un peligro en el bosque. A mayor tirada obtenida, mayor número de rumores y más fiables se obtienen.
- **Sanación/Hierbas (I):** Esta habilidad permite al Personaje atender las heridas de otros Personajes o las propias. Además del conocimiento sobre como vendar y limpiar correctamente una herida, supone ciertas nociones sobre las propiedades curativas de las plantas y cómo localizarlas.
- **Seducir (C):** La seducción permite atraer sexualmente a otros para obtener de ellos aquello que se desea. Es una arte más sutil que la intimidación pero que puede ser igual de efectivo. Como contrapartida, aquello que han sido seducidos suelen esperar “algo” a cambio.

Sigilo (D): Permite andar silenciosamente o esconderse para evitar ser visto u oído, ya sea en un

agujero, entre las sombras o entre el gentío. Véase también Advertir/Notar.

Ejemplo:

El Jugador que interpreta a Toorg va a darle los últimos retoques a su Personaje asignando puntos de Habilidad. En primer lugar el Jugador quiere que sea un gran guerrero, así que el Jugador decide asignarle 5 puntos a la habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo. Pero Toorg también era un cazador de su clan, por lo que es razonable que supiera usar un arco, fuera un poco sigiloso y atento a su alrededor, conociera el entorno natural en el que se movía y los animales que habitan en él, por lo que asigna 3 puntos a Supervivencia, 4 a Armas a Distancia, 3 a Advertir/Notar, 3 a Fauna, 3 a Sigilo y 3 a Rastrear.

Por último, el Jugador sabe que Toorg no es el prototipo de hombre elocuente y negociador, pero no le vendría bien usar todos esos músculos que tiene para resultar más convincente, así que añade 4 puntos a Intimidar. El Jugador tiene aún unos cuantos puntos que repartir y decide asignarlos a algunas Habilidades relacionadas con la vida en el entorno salvaje: 4 puntos en Atletismo, 3 Puntos en Escalar, 3 en Pelea y 2 en Sanación/Hierbas.

¡Toorg ya está listo para comenzar sus aventuras!

- **Supervivencia (I):** Arte de sobrevivir en la naturaleza de forma básica. Implica una amplia gama de conocimientos básicos como orientación, hacer fuego o conseguir caza.

Experiencia

A medida que tu Personaje viva aventuras, irá aprendiendo nuevas Habilidades y mejorando las que ya posee. Esto se representa a través de la Experiencia.

Al finalizar cada sesión de juego o cada aventura, el Director de Juego otorgará a cada Jugador un cierto número de Puntos de Experiencia. Entre 4 y 8 suelen ser suficientes dependiendo de lo peligrosa que haya sido, lo bien que hayan interpretado los Personaje y el ritmo de mejora que se quiera mantener.

Estos puntos pueden utilizarse para mejorar las Habilidades que posee un Personaje. Para subir una Habilidad en un punto debes gastar una cantidad de Puntos de Experiencia igual a la nueva puntuación de Habilidad. Así, para

incrementar una Habilidad de 3 a 4, debes gastar cuatro Puntos de Experiencia.

Los puntos de experiencia también puede utilizarse para adquirir Puntos de Historia entre sesiones de juego. Cada punto de historia comprado de esta forma requiere el gasto de dos Puntos de Experiencia.

¿Dónde están mis Puntos de Vida?

Tranquilo. Nadie se ha llevado tus 'Puntos de Vida', aunque hay que adelantar que en Historias de Darakkia los Personajes no tienen puntos de vida como en otros juegos basados en el sistema de Rápido y Fácil, sino Niveles de Salud.

Los Puntos de Vida, la Iniciativa, el Ataque, la Defensa y todas las demás cosas que puedan faltar por rellenar en tu ficha de Personaje vienen explicadas más adelante a lo largo del manual en el capítulo de Sistema.

SISTEMA

El sistema de juego son las normas básicas que te ayudarán a discernir cuando una determinada acción realizada por uno o más Personajes tiene éxito o no. A lo largo de las siguientes páginas te explicaremos las normas más básicas del mismo.

Ten en cuenta que estas reglas no han sido escritas para describir rigurosamente la realidad, sino para proporcionar una herramienta con la que resolver las situaciones que se puedan presentar en el mundo ficticio de Darakkia en el que se desarrolla la acción del juego manteniendo la simplicidad, la rapidez, el dramatismo y el enfoque sobre los Jugadores.

Para todo lo demás confía en tu buen juicio y si tienes alguna duda coméntalo con el resto de Jugadores. Si pese a todo sientes la imperiosa

necesidad de crear reglas más específicas para sentirte cómodo jugando, hazlo. Nadie te va a culpar por ello.

Tiradas

Cada vez que un Personaje realiza una acción en la que existe el riesgo potencial de fallar, el resultado se decide a través de tiradas de dados. El resultado depende fundamentalmente de tres factores: las capacidades propias del Personaje para llevar a cabo dicha tarea (Atributos y Habilidades), la complejidad inherente a la tarea (Dificultad) y, finalmente, el azar.

En algunas circunstancias se podrán añadir otras modificaciones sobre los elementos anteriores, (e.g.: cuando el Personaje esté haciendo uso de sus

Historias de Darakkia

Rasgos), pero fundamentalmente en la mayor parte de las situaciones son esos tres parámetros los que deberás tener en cuenta.

Para simular el componente de azar, se utilizan tres dados de diez caras (d10) y nos quedaremos con el dado de valor del medio de la tirada, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres. Al dado de valor medio le llamaremos a partir de ahora “dado objetivo”. De ahora en adelante nos referiremos a estas tiradas como “1o3d10” (1 objetivo en 3d10).

Esto se hace para dar más relevancia a los valores que figuran en la Hoja de Personaje que al azar del dado. Si se utilizase un solo dado sería igual de fácil hacer las cosas muy bien, muy mal o regular; mientras que en la realidad solemos mantener un nivel de ejecución similar cada vez que repetimos una acción, y sólo en raras ocasiones lo hacemos de forma magnífica o pésima. Con la tirada 1o3d10 se consigue esto ya que la mayoría de las veces sacaremos 5 ó 6 en el dado. Ten esto en cuenta, tanto si eres Jugador como si pretendes dirigir el juego, a la hora de enfrentarte a las situaciones de la partida.

Ejemplo:

Si tiras 1o3d10 y obtienes un 2, un 9 y un 5, tu dado objetivo sería 5 en caso normal. Si por alguna razón pudieras utilizar el dado mayor o te vieras obligado a conservar el menor, el resultado sería 9 ó 3, respectivamente.

Tiradas de Habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, se lanza 1o3d10 y al resultado le agregas la suma de la Habilidad y el Atributo pertinentes.

Atributo + Habilidad + 1o3d10

Para tener éxito en la tirada, el resultado final tiene que igualar o superar una Dificultad impuesta por el Director de Juego, de acuerdo con la siguiente tabla.

Dificultad	Tirada Mínima
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Insólito	25
Imposible	30

Tiradas de Atributo

Las Tiradas de Atributo se utilizan cuando, por sentido común, no haya una Habilidad implicada. Resistir un veneno, empujar una puerta de bronce encallada para abrirla, etc. Las Tiradas de Atributo se hace sólo sumando el Atributo más 1o3d10 pero los niveles de Dificultad a superar son distintos en estos casos.

Dificultad	Tirada Mínima
Fácil	9
Media	12
Difícil	15
Insólito	18
Imposible	21

Ejemplo:

Toorg, el Personaje que creamos en el capítulo anterior, se encuentra vagando por las llanuras de Darakkia tras huir de sus captores. Después de deambular varias horas decide buscar algo de agua y el Director de Juego solicita al Jugador una tirada de Inteligencia (5) + Supervivencia (4) contra una dificultad Media (15) para ver si consigue encontrar alguna fuente del líquido elemento. El resultado de la tirada es 4, 7 y 9, lo que hace un total de $5 + 4 + 7 = 16$. Toorg encuentra un pequeño manantial en el que saciar su sed. Si tuviera una cantimplora podría recoger algo de agua para el camino, pero por el momento tendrá que contentarse sabiendo que al menos no morirá de sed.

Más tarde Toorg es capturado por una patrulla de comerciantes de esclavos nómadas de Dalasia y es encadenado a la parte de atrás de una carreta. Al recuperar la conciencia decide sabiamente que prefiere intentar una huida antes que esperar a saber lo que sus captores esperan de él. Aprovechando un despiste de su vigilante decide forzar los grilletes con los que lo han encadenado. Puesto que se trata del uso de la fuerza bruta sin más, acuerda con el Director de Juego que se trata de una tirada del Atributo Fortaleza (7) contra una Dificultad Difícil, pues los grilletes son de hierro pero están atornillados al suelo de madera de la carreta. El Jugador que interpreta a Toorg lanza los dados y obtiene 2, 8 y 8, por lo que el resultado es $7 + 8 = 15$. Suficiente para arrancar la base de los grilletes y saltar de la parte de atrás de la carreta.

Tiradas Enfrentadas

Habitualmente se realizan tiradas enfrentadas cuando dos o más Personajes compiten realizando acciones que persiguen resultados opuestos, como es el caso de un pulso, una partida de cartas o una persecución.

El caso más habitual es que se trate de dos Personajes, uno controlado por un Jugador y el otro por el Director de Juego y lo normal en estos casos sería hacer una tirada

para cada uno de ellos, contando en cada caso el Atributo y Habilidades relevantes, y compararlas para determinar qué Personaje es el vencedor.

En *Historias de Darakkia* proponemos otra forma de hacerlo, convirtiéndolo en una tirada normal. Haz que el Jugador realice su tirada contra una dificultad igual a el Atributo + Habilidad + 5 de su oponente, lo que representa el resultado medio que se obtendría en una tirada normal pero tiene dos beneficios. En primer lugar agiliza el juego reduciendo el número de dados rodando sobre la mesa y por otra parte

Historias de Darakkia

centra la acción en las acciones que emprenden los Jugadores, que es donde debe estar. El cambio no es tan drástico, simplemente es una cuestión de estilo.

Explotar el dado

En Tiradas de Habilidad y Enfrentadas, cuando sacas el máximo en el dado objetivo, éste explota. Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 103d10. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

Ejemplo:

Sacamos un 10 (3,10,10), así que tiramos de nuevo y sacamos un 4 (3,4,7). El resultado final sería 14.

Combate Básico

El combate no es más que otra actividad que puede llevar a cabo el Personaje y desde el punto de vista de las mecánicas de juego se resuelve de una forma similar a como se ha explicado anteriormente. No obstante, existen ciertos valores que puedes calcular y anotar previamente en la ficha de Personaje y que vienen indicados en la tabla siguiente.

De esta forma la Defensa del objetivo de un ataque se convierte en la Dificultad de la tirada de Ataque que debe igualar o superar el atacante para conseguir un impacto. En el caso



de que un combate se realice a distancia, ya sea con armas de fuego o con cualquier otro tipo de proyectiles, la Dificultad viene determinada por la distancia entre el atacante y el defensor tal y como se indica a continuación.

Por otra parte cada Personaje puede soportar una cantidad de daño antes de sucumbir. Esto se determina a partir del valor del valor de su atributo de Fortaleza siguiendo la tabla proporcionada en la página siguiente.

Conociendo todos estos parámetros, para desarrollar un combate sólo tendrás que seguir estas indicaciones:

- 1) Al principio de un combate todos los Personajes involucrados hacen una tirada de Iniciativa. Los Personajes actuarán en orden inverso según su resultado, es decir, de mayor a menor durante cada uno de los turnos de combate. Recuerda que no es necesario que tires iniciativa para los

Personajes controlados por el Director de Juego. Para ellos basta con sumar Físico + Mental + 5.

Defensa (o la Dificultad en el caso de los ataques a distancia) se le llama Margen de Daño.

- 2) Por orden de iniciativa, cada uno de los implicados ejecuta su acción, sea esta un ataque o no. Se considera que un ataque tiene éxito si el resultado de la tirada de Ataque iguala o supera al valor de de Defensa (o la Dificultad en el caso de los ataques a distancia). A la diferencia entre el Ataque y la

- 3) En caso de que un ataque tenga éxito, calcula el daño a partir del Daño Base del arma, incrementándolo en un nivel por cada cuatro puntos completos de Margen de Daño, tal y como se ilustra en la tabla siguiente.

Para leer más acerca de las armas y el equipo, consulta el apartado correspondiente al final de este capítulo.

Valor de Combate	Valor
Iniciativa	Destreza + Percepción + 103d10
Ataque	Fortaleza + Armas CC/Pelea + 103d10
Distancia	Destreza + Armas a Distancia + 103d10
Defensa	Destreza + Armas CC / Pelea + 5

Distancia	Dificultad
Corta	15
Media	20
Larga	25

Margen de Daño	Modificador
< 5	+0 Grados
6 – 10	+1 Grado
11 – 15	+2 Grados
> 15	+3 Grados

Fortaleza	1 – 2	3	4	5 – 6	7	8	9	10
Rasguño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leve	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muerto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ejemplo

Al saltar de la carreta Toorg se encuentra frente a frente con dos guardias de la caravana de esclavistas que han acudido al oír el ruido que Toorg hizo al liberarse de los grilletes. Los guardias levantan sus lanzas para mantener a raya al fugado y Toorg entiende que ha llegado la hora de lucha por su libertad.

Para empezar, todos los implicados realizan una tirada de iniciativa. Toorg utiliza su base de Destreza (6) y Percepción (6) y lanza 1o3d10 obteniendo 1, 2 y 8 para un total de $6 + 6 + 2 = 14$. El Director de Juego revisa sus notas en busca de los valores de Destreza (6) y Percepción (5) de los guardias de la caravana aunque antes ya había decidido que no iba a realizar tiradas de dados para las tiradas enfrentadas, así que el resultado final es de $6 + 5 + 5 = 16$.

Los dos guardias atacan a Roberto usando unas lanzas cortas. Según las notas del Director de Juego los guardias tienen una Habilidad de Armas CC de (3), así que lanza 1o3d10 para cada uno de los guardias obteniendo 1, 3 y 5 para el primero ($6 + 3 + 3 = 12$) y 4, 5 y 8 para el segundo ($6 + 3 + 5 = 14$). Con lo cual ninguno de los dos consigue impactarle.

Por desgracia Toorg no tiene ningún arma con la que defenderse, por lo que su valor de Defensa debe calcularlo usando la habilidad de Pelea, en la que no tiene (3) puntos y su Destreza (6) para un total de $6 + 3 + 5 = 14$. Eso significa que el segundo de los guardias ha conseguido impactarle, pero el margen de éxito es pequeño y sólo recibe el daño base del arma, es decir, una Herida Leve.

Uso de los Rasgos

En el capítulo anterior se definieron los Rasgos, pero no se explicó cómo afectan desde el punto de vista de las mecánicas de juego. Eso es lo que vamos a hacer ahora.

Todo Personaje comienza a jugar con tres Puntos de Historia. Estos puntos sirven para Invocar los Rasgos del Personaje, haciendo que le beneficien, y se recuperan al Forzar

los Rasgos del Personaje, haciendo que estos le perjudiquen de alguna manera.

Los Rasgos de un Personaje pueden ser Invocados al coste de un Punto de Historia para hacer que le afecten positivamente, consiguiéndose uno de los siguientes efectos:

- Guardar el dado superior en una tirada relacionada con el Rasgo. Esta decisión debe tomarse antes de tirar los dados.

- b) Repetir una tirada relacionada con el Rasgo realizada por el Jugador.
- c) Introducir en la narración un elemento relacionado con el Rasgo (con el permiso del Director de Juego).

Aunque los demás Jugadores o el Director de Juego pueden sugerir al Jugador que interpreta al Personaje implicado que un Rasgo sea invocado, es el Jugador quien finalmente debe dar el visto bueno a la invocación del Rasgo gastando un Punto de Historia.

Análogamente, un rasgo puede ser Forzado en una situación adecuada, ganando un Punto de Historia, para conseguir uno de los siguientes efectos:

- a) Guardar el dado inferior en una tirada relacionada con el Rasgo. Esta decisión debe tomarse antes de tirar los dados.
- b) Repetir una tirada relacionada con el Rasgo realizada por el Jugador.
- c) Introducir en la narración un elemento relacionado con el Rasgo (con el permiso del Director de Juego)

Es posible que otros Jugadores o el propio Jugador que interpreta al Personaje involucrado sugieran situaciones en las que Forzar el Rasgo, pero es el Director de Juego el que debe dar el visto bueno otorgando a cambio un Punto de Historia al Personaje afectado.

Daño y Curación

A lo largo de sus aventuras los Personajes se encontraran con distintas fuentes de daño que no provienen directamente del combate. Igualmente, llegará un punto en el que deseen curarse de sus heridas. En esta sección te proporcionamos reglas para que sepas como manejar estas situaciones.

Curación

Antes o después llegará un momento en el que los Personajes, tras correr aventuras, querrán restablecerse de sus heridas. Contando únicamente con medio naturales las heridas sanan lentamente y a veces, dependiendo de su gravedad, pueden presentarse complicaciones adicionales.

En primer lugar, al finalizar una escena en la que un Personaje resulte dañado, éste puede ser atendido usando la habilidad de Sanación/Hierbas. La Dificultad de la tirada depende de la gravedad de las heridas que posea el Personaje en ese momento, tal y como se indica en la página siguiente. Tanto si se atiende la herida en ese momento como si no, transcurrido ese primer instante se inicia el proceso normal de curación de la herida que, en general, puede ser bastante largo.

Herida	Sanación / Hierbas	Curación Natural
Rasguño	10	9
Leve	15	12
Seria	20	15
Grave	25	18
Incapacitado	30	21

Historias de Darakkia

Ejemplo:

Tras combatir contra unos salteadores de caminos, Toorg ha recibido dos Heridas Leves, una Herida Seria y una Herida Grave, que ha anotado en las casillas correspondientes durante el combate.

Heridas	
Rasguño	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Leve	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Seria	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Grave	<input checked="" type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>
Muerto	<input type="checkbox"/>

Toorg corta unos trozos de tela de la ropa de uno de sus asaltantes y se dispone a intentar curarlas. Hace una tirada de Inteligencia (4) + Sanación / Hierbas (2) obteniendo un 6 en los dados para un total de 12. El jugador sólo podría eliminar un Rasguño con esta tirada, así que se limita a vendar sus heridas para intentar evitar que empeoren.

Después de esta experiencia Toorg decide buscar un sitio seguro donde pasar el resto del día para recuperarse de sus heridas. Eso significa que cambiará un par de veces los vendajes para mantenerlos limpios y descansará para evitar que sus heridas se abran de nuevo con el movimiento.

Al finalizar el día el Director de Juego le permite realizar una Tirada de Fortaleza (6) con una bonificación de +6 y el jugador que interpreta a Toorg obtiene 3, 6 y 8 para un total de $6 + 6 + 6 = 18$.

Esto le permitiría reducir cualquiera de sus heridas en un nivel de gravedad, pero el jugador que interpreta a Toorg decide que es mejor reducir el riesgo de que la herida Grave empeore al día siguiente y la transforma en una Herida Seria.

Heridas	
Rasguño	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Leve	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Seria	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Grave	<input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>
Muerto	<input type="checkbox"/>

Al final de cada día, un Jugador puede hacer una tirada de Resistencia con una bonificación de +3 si mantuvo Reposo, es decir, no realizar ninguna actividad más extenuante que caminar ligero de equipaje, y otro +3 si fue atendido usando la habilidad de Sanación / Hierbas. El Jugador puede elegir una herida cuya dificultad de Curación Natural sea igual o inferior al resultado de la tirada y reducirlas en un nivel de gravedad, siempre y cuando tenga casillas libres para poder hacerlo. De lo contrario deberá reducir antes la gravedad de una de las heridas de menor importancia o eliminar un Rasguño.

Un Personaje que posea una Herida Grave o Incapacitante puede sufrir complicaciones derivadas de la herida. Cada día transcurrido al final del cual el Personaje siga teniendo una de estas heridas debe realizar una Tirada de Fortaleza contra una dificultad

Media. En el caso de fallar la tirada la herida se agrava un nivel. Eso significa que estas heridas pueden provocar la muerte de un Personaje a muy corto plazo.

Venenos

Cada veneno viene definido por una Potencia, que es un valor numérico que representa al mismo tiempo la dificultad del cuerpo del Personaje para resistirlo y el daño potencial que puede suponer la sustancia. La potencia puede variar entre 5 para los venenos más suaves que apenas causan un ligero malestar y 30 para aquellos que son potencialmente letales.

Al entrar en contacto con el veneno el Personaje realiza una Tirada de Fortaleza enfrentada a la Potencia del Veneno. Si la tirada tiene éxito el veneno no surte efecto. Si el Personaje falla la tirada anterior sufre una herida cuya gravedad depende de la diferencia entre ambas tiradas.



Historias de Darakkia

Margen de Fallo	Daño
< 3	Rasguño
4 – 6	Leve
7 – 9	Seria
10 – 12	Grave
13 – 15	Incapacitado
> 16	Muerto

Otros efectos de los venenos como las nauseas, que podrían representarse con una reducción del dado objetivo, no son computables en términos de niveles de salud y son dejados a la discreción y creatividad del Director de Juego.

Asfixia

Un Personaje puede mantener la respiración durante un número de turnos igual a su puntuación de Resistencia si se le permite coger aire previamente. En caso contrario, el número de turnos que el Personaje puede permanecer sin respirar se reduce a la mitad.

A partir de ese instante el Personaje debe realizar una Tirada de Fortaleza cada turno contra una dificultad de 10 para evitar sufrir un Rasguño. Cada turno adicional que transcurre sin respirar se debe repetir la tirada y la dificultad anterior aumenta en un punto.

Fuego

Cuando un Personaje está expuesto al fuego eso significa en la mayoría de los casos un daño

automático. Por cada turno de combate en la que el Personaje esté sometido de forma continua a una fuente de fuego este sufre automáticamente el daño listado en la siguiente tabla.

Fuego	Daño
Vela	Rasguño
Antorcha	Leve
Fogata	Seria
Incendio	Grave

En aquellos casos en los que la fuente de daño pueda ser eludida sorteándola (quizás con una tirada que implique Destreza y/o Atletismo) o la exposición no sea continua, queda a discreción del Director de Juego la cantidad de daño sufrida por el Personaje, pero se recomienda usar la tabla anterior como orientación y reducir el daño consecuentemente con la situación en uno o más grados.

Caídas

Un Personaje que sufre una caída recibe automáticamente un daño que depende de la altura desde la que cae.

Altura	Daño
Hasta 3 m	Rasguño
3 – 6 m	Leve
7 – 10 m	Seria
11 – 20 m	Grave
20 – 30 m	Incapacitado
Más de 30 m	Muerto

Este daño puede ser reducido con una tirada de Destreza+Atletismo. Un resultado de superior a 15 en la misma reducirá el daño en un nivel de gravedad, mientras que

un resultado superior a 20 reducirá la herida resultante en dos niveles de gravedad.

Combate Avanzado

A continuación explicamos algunas reglas adicionales que puedes utilizar para hacer más interesante y dinámico el combate.

Movimiento

Un Personaje se puede mover 5 metros por fase completa sin realizar ninguna otra acción de combate o manual compleja. Puede cargar el arco o realizar alguna acción sencilla, pero no puede atacar mientras se desplaza, ni reparar un arma.

A caballo un Personaje puede desplazarse el doble, 10 metros, pero el galope hace que tenga un modificador de -5 a su ataque.

Múltiples turnos

Cuando el resultado de la tirada de iniciativa de un Personaje es mayor o igual a 20, eso significa que puede realizar varias acciones en ese turno, pudiendo realizar una acción adicional por cada 10 puntos por encima de 10: 2 acciones con 30 o más, 3 acciones con 30 o más., etc.

El orden de las acciones se resuelven siguiendo el orden de iniciativa normal, pero las acciones adicionales tienen lugar distanciadas

10 puntos de iniciativa. Así, un Personaje que haya obtenido un 27 en su tirada de iniciativa realizará la primera de ellas en 27 y la segunda en 17.

Combate con dos armas

Un Personaje puede luchar con dos armas simultáneamente siempre que estas puedan manejarse con una sola mano, realizando un ataque con cada una de ellas con una penalización de -1 a la tirada de ataque realizado con el arma de la mano buena y -3 al ataque realizado con la mano mala.

Flanquear

Cuando un único adversario se enfrenta a dos o más enemigos que intentan flaquearlo, es decir, rodearlo de forma que no pueda defenderse adecuadamente de los ataques, los enemigos reciben una bonificación de +1 por cada enemigo que contribuya a la maniobra por encima del primero hasta un máximo de +5.

Atacar por la espalda

Un enemigo puede desplazarse fuera del campo visual de su adversario siempre y cuando éste no tenga la atención centrada en él. Para conseguir esta ventaja se debe superar una tirada enfrentada de Destreza+Sigilo del atacante contra Percepción+Advertir del defensor y habitualmente esto implica perder algo de tiempo, quizás un turno completo de combate, buscando una posición ventajosa para la aproximación. Si se consigue efectuar la maniobra con éxito se consigue un bonificador de +5 a la tirada de ataque.

Historias de Darakkia

Luchar a la Defensiva

Para luchar a la defensiva un Personaje reduce su iniciativa y su tirada de ataque en 5 puntos, pero a cambio gana una bonificación de 5 puntos a la Defensa durante dicho asalto.

En caso de disponer de más de una acción por turno el Personaje puede obtener la bonificación anterior sin ninguna penalización en la iniciativa.

Modificadores por tiradas a distancia

Es posible que acertar a un objetivo con un ataque a distancia se vuelva más complicado debido a su movimiento o a la cobertura con la que cuenta.

En la siguiente tabla encontrarás los modificadores para la Dificultades correspondientes a estas situaciones, que complementan las dadas anteriormente para la distancia.

Situación	Modificador
Objetivo luchando CC	-2
Objetivo Corriendo	-2
Objetivo agachado	-2
Objetivo Cuerpo a Tierra	-4
Cobertura Media	-6
Cobertura casi completa	-8



Combate a caballo

El combate a caballo da ventaja al atacante, por su elevada posición y la intimidación del equino, garantizando una bonificación de +2 a la Tirada de Ataque cuerpo a cuerpo.

Sin embargo, el movimiento del caballo y su control hacen más difícil disparar armas a distancia, lo que implica una penalización de -2 a la Tirada de Ataque a Distancia.

Recuerda en todo caso que en un combate la puntuación considerada para Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas a Distancia no puede ser superior a la puntuación del Personaje en la habilidad de Cabalgar.

Armas y Equipo

A continuación se proporciona una lista de tablas de Armas y Equipo apropiados para la ambientación, acompañado de sus características más relevantes para el juego.

Arma	Daño Base	Alcance	Precio
Arco Corto ³	Leve	10 / 20 / 40	1 mo
Arco Largo ³	Leve	30 / 75 / 150	30 mo
Ballesta ³	Leve	15 / 30 / 75	50 mo
Bastón / Vara ^{2,3}	Rasguño	–	10 mp
Cuchillo / Daga ¹	Rasguño	5 / 10 / 15	13 mo
Espada Corta ¹	Leve	–	6 mo
Espada Larga / Cimitarra	Leve	–	10 mo
Hacha de Combate ³	Serio	–	12 mo
Hacha de Guerra	Leve	–	10 mo
Honda	Rasguño	20 / 40 / 80	1 mp
Lanza Ligera	Leve	5 / 15 / 30	8 mo
Lanza Pesada (a caballo)	Leve (Serio)	–	50 mo
Mandoble ³	Serio	–	50 mo
Mangual / Maza ²	Leve	–	50 mo

¹ Las armaduras de Cuero / Piel no absorben en daño de este arma

² Las armaduras no absorben daño de éste arma

³ Este arma debe ser usada con dos manos

Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Cuero / Piel	1 Grado	0	7 mo
Mallas / Anillas	2 Grados	1	75 mp
Lamelar / Completa	3 Grados	2	750 mo

Escudos	Defensa ¹	Estorbo	Precio
Pequeño	+1 / +2	0	2 mo
Mediano	+2 / +4	1	8 mo
Grande	+3 / +6	2	20 mo

¹ Bonificación a la Defensa frente ataques cuerpo a cuerpo / a distancia

MAGIA

La magia en Darakkia no está constituida como una disciplina científica. De hecho pocas cosas funcionan así en el mundo, ni siquiera las propias ciencias. Después de la caída del Antiguo Imperio gran cantidad del conocimiento científico que teóricamente habían desarrollado se perdió y aún hoy los escasos historiadores hablan de sus logros como si de maravillas se tratase, aunque la mayor parte de las veces estas historias son meras especulaciones.

Mientras tanto en las zonas más civilizadas los grandes pensadores de la época se dedican a desentrañar los misterios de la alquimia con escaso éxito y el mayor desarrollo científico gira entorno a desarrollos más o menos elaborados de máquinas simples y la revolución del uso de lentes para observar los cielos es un invento reciente en la astronomía.

Por ejemplo, las clases altas de Tabela consideran la magia un asunto supersticioso propio de los pueblos bárbaros, mientras que el pueblo llano se maravilla de las historias que los comerciantes traen de más allá de las fronteras del reino. Para los pueblos bárbaros de Darakkia el asunto es bien distinto, pero sus gentes guardan un hermetismo casi total respecto al tema.

En cierta forma la magia funciona de una forma supersticiosa, impulsada principalmente por la fe en los resultados y alimentada por el principio de simpatía y otros conocimientos esotéricos transmitidos de generación en generación, sin que exista nada parecido a una teoría mágica, fórmulas o recetas para llevar a cabo sortilegios.

No es imposible encontrar hechiceros nativos en las regiones más civilizadas, pero suele tratarse de personas muy especiales que han encontrado por su cuenta vías de

Historias de Darakkia

comuni3n con el mundo similares a las desarrolladas por los D arakki y sus rituales pueden variar enormemente. Es por ello que la exposici3n sobre la magia que haremos a continuaci3n se fundamenta principalmente en el concepto y la nomenclatura D arakki.

Aprender Magia

Seg n chamanes b rbaros de Darakkia, a los que tambi n se conoce por el nombre de Dr -Ger k, la magia se alimenta de la esencia que el cham n canaliza del mundo a trav s de su cuerpo, el Ger k. Con este objetivo los chamanes suelen hacerse tatuajes temporales con dibujos aleg3ricos de las formas de magia con las que recurren o formas intrincadas que les ayudan a conectar con los esp ritus que habitan en las cosas que pretenden dominar. Igualmente, suelen construir fetiches o s mbolos sagrados a base de barro, hojas, restos vegetales y animales.

Desde el punto de vista de las mec nicas de juego cualquier personaje con una puntuaci3n de 1 o m s en la habilidad de Magia tiene cierta aptitud para lo esot rico, por peque a que esta sea. Esta habilidad representa al mismo tiempo la fe del personaje en el mundo esot rico y su aguante al trasiego de las fuerzas m sticas a trav s de su cuerpo. Esto  ltimo se cuantifica en t rminos de juego a trav s de la puntuaci3n secundaria de Ger k o Esencia que es igual a la puntuaci3n de la habilidad de Magia.

Los sortilegios m gicos se encuentran agrupados por  reas

conectadas espiritualmente llamadas Adai-Ger k o V as Espirituales que funcionan como grandes  reas de comprensi3n de la naturaleza m stica del mundo. Cada V a Espiritual es una Habilidad en s  misma. Durante el proceso de creaci3n del personaje se le puede asignar una puntuaci3n y puede incrementarse su valor mediante el gasto de puntos de experiencia siguiendo las mismas reglas que para el resto de las habilidades.

M s V as Espirituales

Es posible que quieras desarrollar m s Adai-Ger k aparte de los ocho que se proponen a continuaci3n, ya sea para ampliar la lista de conjuros o para dar cabida a otras visiones de la magia en las regiones civilizadas siguiendo un patr n m stico similar. En ese caso toma como ejemplo los que damos a continuaci3n y desarrolla por tu cuenta tus propios V as Espirituales.

Igualmente es posible que quieras a adir alg n sortilegio a un Adai-Ger k. Recuerda que los cinco ejemplos que proporcionamos en cada uno de ellos est n ah  para que tengas una base con la que jugar y una referencia en la escala de Dificultad. Partiendo de ellos puedes a adir otros sortilegios consistentes conceptualmente con la forma de la magia que aqu  se expone y con la escala de Dificultad.



Sortilegios

Dada la conexión de lo esotérico con la naturaleza, los Drâ-Gerok practican un estilo de magia centrado en la comunión con los espíritus que habitan la naturaleza y las fuerzas naturales que en esta se presentan. Sus creencias, fundamentalmente animistas, consideran el mundo plagado de espíritus que habitan en las distintas manifestaciones de la naturaleza.

Los escasos prácticamente de la magia de las regiones civilizadas suelen explicar los fenómenos mágicos a través de falsas teorías basadas en afinidades energéticas y extravagantes teorías de fluidos que les sirven para racionalizar sus conocimientos y compatibilizarlos con los desvaríos de los alquimistas. Sea

como sea, este extraño misticismo funciona desde un punto de vista práctico y eso debería ser suficiente.

A continuación presentamos una serie de sortilegios agrupados en los Adai-Gerôk o Vías Espirituales para que puedas empezar a jugar. Cada Adai-Gerôk incluye una serie de sortilegios completamente descritos y asociados a una Dificultad base. Más adelante explicaremos como puede modificarse esta Dificultad, qué efectos adicionales se pueden conseguir y cual es el coste de realizar tal esfuerzo.

Agua

Esta Vía Espiritual proporciona control sobre el agua y las sustancias líquidas en general.

Sortilegio	Dificultad Base
Respirar Agua	10
Purificar	15
Ahogar	20
Palabras del Agua	25
Agua Verdadera	30

- **Respirar Agua:** A través de este sortilegio el hechicero puede respirar debajo del agua o bajo cualquier otro líquido con la misma facilidad que lo haría con el aire normal durante un escena
- **Purificar:** El hechicero puede eliminar permanentemente cualquier sustancia extraña de un líquido, haciéndolo completamente saludable, ya se trate de agua estancada o de una copa de vino envenenada.

Historias de Darakkia

- **Ahogar:** Este conjuro llena paulatinamente los pulmones del objetivo con agua durante 5 + Vía Espiritual turnos, más un turno adicional por cada punto por el que el hechicero supere la dificultad del sortilegio. A todos los efectos se considera que el objetivo se está asfixiando sin que haya podido tomar aire previamente.
- **Palabras del Agua:** El hechicero puede fijar sus ojos en una masa de agua, corriente o estancada, y preguntarle sobre los acontecimientos que han tenido lugar en el último día a una distancia de hasta tres metros de la misma.
- **Agua Verdadera:** A través de este sortilegio el hechicero se transforma durante una escena en una masa de agua que puede filtrarse a través de grietas y pequeñas aberturas. No puede ser afectado por las armas normales, aunque la exposición al fuego le causa el doble de daño que le haría normalmente

Aire

Sortilegio	Dificultad Base
Soplo de Viento	10
Susurro	15
Asfixiar	20
Rayo	25
Aire Verdadero	30

- **Soplo de Viento:** Mediante este conjuro el hechicero puede crear una corriente de viento con una

fuerza suficiente para apagar velas y antorchas.

- **Susurro:** El viento transporta las palabras pronunciadas por el hechicero a una distancia de hasta 20 kilómetros. Esta distancia puede aumentarse a razón de 1 kilómetro por punto de dificultad.
- **Asfixiar:** El hechicero puede sofocar a una persona mediante este poderoso sortilegio. Se aplican las reglas de asfixia explicadas en el capítulo de Sistema, considerando que la víctima no ha tenido tiempo para tomar aire.
- **Rayo:** Aún en ausencia de una tormenta, el hechicero puede convocar un rayo desde el cielo que golpee a un enemigo con un daño base de Grave que no puede ser absorbido por las armadura. Todos aquellos en un radio de 20 metros del punto en el que cae el rayo deben superar un control Difícil de Fortaleza o quedar aturridos durante un asalto (-5 a todas las tiradas). Este hechizo sólo funciona en el exterior.
- **Aire Verdadero:** A través de este sortilegio el hechicero transforma la materia que compone su cuerpo en una masa de aire. No puede luchar ni ser herido por agentes físicos naturales, pero puede desplazarse al doble de su velocidad habitual, ser arrastrado por corrientes fuertes de viento y filtrarse a través de las rendijas

Curación

El Adai-Gerôk de Curación permite restablecer ciertas heridas en lapsos muy cortos de tiempo en comparación de lo que tardaría en condiciones normales. El hechicero, acompañado de cierta parafernalia como hierbas, cataplasmas, extractos de plantas y minerales, realiza una cura de la zona afectada por la herida o un ritual de purificación. Necesita por lo tanto llevarse a cabo de forma reposada para que el hechicero pueda poner su esencia en comunión con la del herido. De lo contrario la tirada sufre de una penalización de +5 a la dificultad.

El efecto de esta forma de magia es sutil en cierta forma. Las manifestaciones físicas de las heridas Serias o inferiores (cortes, cardenales...) siguen estando ahí pero y sanan a un ritmo aparentemente normal. Las heridas Graves o superiores no desaparecen sin más, sino que se ven reducidas a heridas Serias y a partir de ahí se debe comenzar el proceso de sanación normal o repetir la aplicación de un sortilegio pasado al menos un día.

Sortilegio	Dificultad Base
Curar Rasguño	10
Curar H. Leve	15
Curar H. Seria	20
Curar H. Grave	25
Curar H. Incapacitante	30

Fuego

Aquellos que dominan la Vía Espiritual del fuego pueden controlar todas las expresiones físicas del mismo.

Sortilegio	Dificultad Base
Llama	10
Proyectil de Fuego	15
Arma de Fuego	20
Estallido de Fuego	25
Fuego Verdadero	30

- **Llama:** Se puede crear una pequeña llama que baila en la palma del hechicero. El fuego creado de esta forma puede ser utilizado para prender materiales inflamables, pero no puede ser arrojado por sí mismo ni ser utilizado en combate.

- **Proyectil de Fuego:** El hechicero crea un proyectil de fuego que arroja

contra un objetivo. El impacto es automático y el daño base del ataque es Leve.

- **Arma de Fuego:** El hechicero puede rodear un arma de un aura de fuego durante una escena. A todos los efectos, el daño causado por el arma es un nivel de gravedad superior que el daño base del arma.

- **Estallido de Fuego:** El hechicero crea una masa de fuego de aproximadamente tres metros de radio en un punto distante dentro de su línea de visión que causa un daño base de Grave a todos aquellos dentro del área de efecto.

- **Fuego Verdadero:** El hechicero se convierte a sí mismo durante una escena en una masa humanoide de fuego. Además de prender

Historias de Darakkia

materiales que incluyen sus pertenencias, el hechicero es inmune al fuego durante ese tiempo y sus ataques usando la habilidad de pelea o cualquier arma incrementan su gravedad en dos niveles.

Mente

El hechicero domina las vías de control de la mente humana y puede hacer que los demás vean, piensen o sientan lo que el desee. Muchos clanes consideran este Adai-Gerôk una forma de magia negra y sus practicantes pueden ser observados con recelo.

Sortilegio	Dificultad Base
Ilusión	10
Sentimiento	15
Credulidad	20
Desvanecimiento	25
Olvido	30

- **Ilusión:** Mediante este sortilegio el hechicero puede crear formas, sonidos o sensaciones que los demás perciban como reales y que afecten a uno de los sentidos. Es posible crear ilusiones más complejas, pero cada sentido afectado por encima del primero incrementa la dificultad del sortilegio en 5 puntos. El objetivo de la ilusión debe estar a la vista del hechicero y, a discreción del Director de Juego, tiene derecho a una tirada de Percepción + Advertir/Notar para reconocer la falsedad de la ilusión.
- **Sentimiento:** El hechicero puede afectar la mente del objetivo de una forma más abstracta, induciendo

sentimientos específicos. La reacción del objetivo queda a discreción del Director de Juego, pero se recomienda atender a la intencionalidad del jugador.

- **Credulidad:** Este sortilegio implanta las palabras dichas por el hechicero en la mente del objetivo como si se tratase de una orden. El objetivo cumplirá los deseos del hechicero durante una escena, pero manteniendo su personalidad. Cualquier orden que implique riesgo físico directo supondrá un aumento de la dificultad en 5 puntos en la mayoría de los casos.
- **Olvido:** El hechicero puede hacer a un objetivo olvidar algún conocimiento poseído, independientemente de la naturaleza, relevancia o antigüedad del mismo.
- **Desvanecimiento:** Este sortilegio sobrecarga la mente del objetivo hasta hacerla colapsar. Si el objetivo no supera una Tirada de Fortaleza Difícil, pierde el conocimiento durante una escena. Aún cuando supere la tirada anterior, el objetivo estará aturdido (-5 a todas las tiradas y puntuaciones secundarias) durante un número de asaltos igual a la puntuación del hechicero en esta Vía Espiritual

Tierra

Esta Vía Espiritual proporciona control sobre la tierra, las rocas y los espíritus que las habitan.



Sortilegio	Dificultad Base
Palabras de Tierra	10
Fundirse con la tierra	15
Piel de Piedra	20
Atravesar Tierra	25
Tierra Verdadera	30

- **Palabras de Tierra:** El hechicero puede consultar a la tierra, el polvo y las rocas sobre las cosas que han visto pasar durante el último día en un radio de 3 metros. Las respuestas suelen ser lentas y poco explícitas, limitándose a meros indicios.
- **Fundirse con la Tierra:** El hechicero puede introducir su cuerpo en la tierra o la roca desnuda durante una escena, incluyendo sus posesiones.
- **Piel de piedra:** Este sortilegio confiere una dureza extraordinaria a la piel del hechicero durante una escena, proporcionando una bonificación de +5 puntos su Defensa y reduciendo en un nivel la gravedad de las heridas en un nivel (equivalente a Absorción 1)

- **Atravesar Tierra:** El hechicero puede atravesar la piedra y las rocas, emergiendo al otro lado, pero dejando atrás todo su equipo.
- **Tierra Verdadera:** El cuerpo del hechicero se convierte en pura roca durante una escena. Este conjuro no afecta a sus posesiones materiales. Mientras se encuentre en este estado recibe una bonificación de +5 a Pelea y +10 a su Defensa. Además reducir el daño recibido en un niveles de gravedad (equivalente a Absorción 2). A cambio recibe una penalización de – 5 a su Iniciativa.

Tótem

El Adai–Gerôk del Tótem se centra en la comunión del espíritu del Drâ–Gerok con un espíritu afín de la naturaleza o tótem. Este tótem puede ser cualquier tipo de animal o planta, pero no una manifestación de las fuerzas naturales. Aunque suelen estar relacionados con la tribu en la que habita el Drâ–Gerok, también es posible que elija a alguno que tuviera una cierta relevancia durante su ritual de paso a la madurez. Dada la relación íntima del

Historias de Darakkia

tótem con el Drâ-Gerok, normalmente sólo puede elegir tótem una vez en su vida y no puede mantener más de un tótem al mismo tiempo.

Sortilegio	Dificultad Base
Comunicar	10
Aptitud	15
Convocar	20
Comunidad	25
Tótem Verdadero	30

- **Comunicar:** El hechicero puede comunicarse con su tótem y este le puede transmitir la información que conoce en forma de impresiones. De ninguna forma existe una comunicación verbal. Aunque pueden formularse preguntas, las respuestas sólo pueden transmitirse en forma de sensaciones como miedo, hambre, dolor y los conceptos complejos como los números, el tiempo o las distancias sólo son expresados en términos aplicables al animal o planta (unidades, parejas, camadas, jaurías, estaciones, lunas, días, ramas, hojas...). Las escalas temporales pueden verse igualmente alteradas.
- **Aptitud:** El hechicero puede adoptar una de las características de su tótem siempre y cuando esta pueda representarse como una bonificación de +5 a una tirada de habilidad o puntuación secundaria (Ataque, Iniciativa, Defensa...). Un Tótem de águila podría proporcionar un +5 a una tirada de Habilidad de Advertir/Notar basada en la vista, mientras que un tótem roble podría proporcionar un +5 a la habilidad de Defensa. Esto

excluye habilidades que no posea el propio hechicero tales como la capacidad para volar.

- **Convocar:** El hechicero puede atraer a su presencia a un ejemplar de su tótem siempre y cuando estos tengan la capacidad para desplazarse. Dichos ejemplares servirán a los deseos del hechicero durante una escena. También puede ser utilizado para conocer la localización del ejemplar totémico más cercano, reduciendo la dificultad a 15.
- **Comunidad:** El espíritu del hechicero puede introducirse en la mente del tótem y ser uno con su cuerpo durante una escena. Mientras esto sucede el cuerpo del hechicero permanece inerte. A cambio el hechicero puede controlar el cuerpo del tótem. Las heridas sufridas en este estado no afectan al hechicero, pero si el tótem muere en el proceso el hechicero es devuelto a su cuerpo violentamente y permanece inconsciente durante una escena.
- **Tótem Verdadero:** El hechicero puede transformarse en su tótem durante una Escena, adquiriendo todas sus habilidades. Su ropa y posesiones no son afectadas por el proceso, por lo que es conveniente que se desprenda de ellas antes de comenzar la transformación.

Vacío

El vacío es el nombre que recibe la existencia más allá de la muerte para la mayoría de los clanes bárbaros. Algunos hechiceros, frecuentemente temidos,

poseen el conocimiento para sobrepasar estos límites.

Sortilegio	Dificultad Base
Hablar con los Muertos	10
Cadáver Animado	15
Conocimiento Perdido	20
Drenar Esencia	25
Revivir	30

- **Hablar con los Muertos:** El hechicero puede hablar durante una escena con un espíritu que haya fallecido que haya fallecido en la última escena. Éste accederá a contestar a las preguntas que éste tenga siempre y cuando posea los conocimientos requeridos.
- **Cadáver Animado:** Este sortilegio concede al hechicero el control sobre los movimientos de un cadáver durante una escena. Los movimientos son torpes y en absoluto son efectivos para realizar un ataque.
- **Conocimiento Perdido:** El hechicero puede conectar durante una escena con el mundo de los espíritus y preguntar a su conciencia colectiva sobre acontecimientos sucedidos a lo largo del último año.
- **Drenar Esencia:** El hechicero drena la vida de aquellos a los que toca causando un daño base de Grave al contacto. Dicha energía se transforma en 2 Puntos de Maná por cada golpe con éxito. Las armaduras no pueden absorber el daño causado por este hechizo.

- **Revivir:** El hechicero puede devolver a la vida a un cadáver que haya muerto en la escena inmediatamente anterior. Este sortilegio no restaura el resto de las heridas que tuviese el fallecido.

Realizando Sortilegios

Para determinar el éxito o fracaso de un sortilegio el hechicero realiza una Tirada de Habilidad sumando la puntuación de Inteligencia a la poseída en el Adai-Gerôk al que pertenece el sortilegio.

Inteligencia + Vía Espiritual + 1o3d10

Ten en cuenta que, a menos que se especifique de otra forma en la descripción del sortilegio, la duración básica del mismo es una acción y sus efectos están restringidos únicamente al hechicero. Sin embargo es posible que el hechicero quiera moldear los resultados del sortilegio ampliando su efecto para abarcar a más objetivos o conseguir que la duración del mismo se prolongue. Un excepción a esto son los conjuros que realicen por sí mismo algún tipo de daño, para modificar el daño base realizado por un sortilegio sólo hay que añadir 5 a la Dificultad por cada nivel adicional de gravedad. Para modificar las Dificultades listadas en lo hechizos consulta las tablas siguientes. Cada paso que tengas que desplazarte hacia abajo partiendo de la descripción del sortilegio supone añadir 5 puntos a la Dificultad del mismo.

Historias de Darakkia

Duración	Dificultad
Acción	+5
Escena	+5
Día	+5
Año	+5
Permanente	+5

Alcance	Dificultad
Línea Visual hasta 30 m	0
Línea Visual hasta 100 m	+5
Hasta 500 m	+5
Hasta 5000 m	+5
Hasta 50000 m	+5

Área	Dificultad
Hechicero	+0
Otra Persona	+5
Radio de 3 metros	+5
Radio de 10 metros	+5
Radio de 100 metros	+5

Objetivos	Dificultad
1 Objetivo	+0
< 4 Objetivos	+5
< 10 Objetivos	+5
< 25 Objetivos	+5
Hasta 100 Objetivos	+5

Se puede conseguir una bonificación a la tirada para ejecutar un sortilegio mediante el gasto de Puntos de Esencia adicionales a razón de 2 puntos de bonificación por Punto de Esencia invertido. Sin embargo el margen de fracaso se calcula de acuerdo con la diferencia entre la Dificultad del Sortilegio



Cuando un hechicero realiza un sortilegio siempre existe la posibilidad de fallar. Esto puede tener consecuencias sobre el hechicero dependiendo de la diferencia entre el resultado obtenido en la tirada y la dificultad del sortilegio que estaba intentando. Los posibles efectos negativos se reflejan en la siguiente tabla:

Margen de Fracaso	Efecto
0	Drenaje de Esencia
1 – 3	Esencia Bloqueada
4 – 6	Adai–Gerök Bloqueado
7 – 9	Quemadura de Esencia

- **Drenaje de Esencia:** El hechicero pierde una cantidad de Puntos de Esencia igual a la invertida en la realización del sortilegio.
- **Esencia Bloqueada:** El hechicero es incapaz de efectuar nuevos sortilegios durante el resto de la escena.
- **Adai–Gerök Bloqueado:** El hechicero pierde acceso a la vía de esencia implicada en el sortilegio hasta el siguiente amanecer.
- **Quemadura de Esencia:** La tensión y el transito de Esencia a través del cuerpo del hechicero durante la ejecución del sortilegio hacen que este sufra un Rasguño por cada Punto de Maná invertido en el lanzamiento del mismo.

Los efectos anteriores son acumulativos, lo que significa que un hechicero cuyo Adai–Gerök sea bloqueado durante la ejecución de un sortilegio, será incapaz de realizar nuevos sortilegios durante el resto de la escena y perderá el doble de Puntos de Esencia invertidos en la ejecución del sortilegio.

Fetiches

Un hechicero puede recabar la esencia mística e introducirla en un fetiche consagrado a una Adai–Gerök particular mediante un ritual. La composición y forma del fetiche debe estar relacionada con el Adai–Gerök al que se consagra.

El hechicero puede almacenar en sus fetiches la mitad, redondeando hacia abajo, de sus Puntos de Esencia. Debe decidir en primer lugar cuantos Puntos de Esencia quiere almacenar en el fetiche y a continuación realizar una Tirada de Habilidad de Magia siguiendo la siguiente tabla. Estos puntos son recuperados de forma normal, pero en el caso de fallar la tirada anterior los puntos invertidos se pierden igualmente y el fetiche no se completa.

Puntos de Esencia	Dificultad
1	9
2	12
3	15
4	18
5	21

Más tarde las energías místicas pueden ser extraídas de este fetiche y utilizadas para alimentar sortilegios relacionados con el Adai–Gerök al que está consagrado el fetiche. En el proceso de extraer las energías el fetiche debe ser destruido, por lo que todos los puntos deben ser extraídos de una sola vez y ser usados en un único sortilegio.

Simpatía Mística

Como se ha podido observar, la magia espiritual Dârakki tiene una fuerte conexión con la naturaleza que los

Historias de Darakkia

chamanes más sabios saben explotar a través de lo que se denomina principio de simpatía.

En presencia de un fenómeno, objeto o materialización próximo conceptual o físicamente al efecto mágico que se desea conseguir, el Director de Juego puede conceder una bonificación de entre +1 y +5 al lanzamiento de un conjuro.

Ejemplos de este tipo de lanzamiento es un mechón de pelo del objetivo de un sortilegio del Adai-Gerök de Mente, una fogata para el del Fuego o un ejemplar del animal totémico para el de Tótem, si bien en este último caso se recomienda al Director de Juego que

desarrolle profundamente, incluso a nivel de reglamento, el vínculo espiritual entre ambos sujetos. Obviamente algunos efectos pueden beneficiarse por simpatía con más facilidad que otros.

Por lo demás, el lanzamiento de conjuros requiere que el chamán realice ciertos movimientos y gestos, así como la entonación de ciertos cánticos para facilitar la comunión entre su energía y las de los espíritus de los que requiere ayuda. Si por algún motivo el hechicero fuera incapaz de aportar alguno de estos requisitos al lanzamiento del conjuro (gesto o entonaciones), esto se traduciría en una penalización de -2 a la tirada por cada uno de ellos.

