

# Historias de Darakkia: Rito de Paso

[fanzinerolero.blogspot.com/2019/07/historias-de-darakkia-rito-de-paso.html](http://fanzinerolero.blogspot.com/2019/07/historias-de-darakkia-rito-de-paso.html)



Esta es una **aventura introductoria** para **Historias de Darakkia** con la cual podrás explorar las posibilidades que te ofrece este juego. Se trata de una aventura sencilla y sin grandes pretensiones en la que los personajes, miembros del Clan de la Garra que habita cerca de las Montañas Grises participan en su Rito de Paso para convertirse en miembros de pleno derecho del Clan.

A lo largo de esta aventura se hace referencia en varias ocasiones al manual de Historias de Darakkia (HdD), que deberás tener a mano para asegurarte de que comprendes el reglamento. En aquellos puntos en los que se solicita la realización de una tirada por parte de los Jugadores o del Director de Juego, sea de Atributo o de Habilidad, la dificultad viene indicada por la cifra entre paréntesis ofrecida a continuación.

***Por José Muñoz. Arte de Alex Koña  
(para el manual del juego)***

## El Ritual del Gran Lobo

La aventura comienza con los jugadores sentados en el interior de la choza de adobe y ramas de Gran Lobo, el chamán de la tribu de la Garra. Gran Lobo es el encargado de dirigir el ritual previo a la prueba que deben superar los PJs para ser considerados adultos del clan. Instantes antes de que



el sol se oculte tras las montañas, Gran lobo se dirigirá hacia ellos por última vez antes de comenzar el ritual. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

*Mañana partiréis en busca de vuestro destino. Abandonaréis sin comida ni agua la seguridad del clan en dirección a las Montañas Grises para probar que podéis ser considerados miembros de pleno derecho, verdaderos darakki.*

*Pero antes, durante esta misma noche, realizaremos el ritual previo que dará por concluida vuestra vida como niños. Seréis purificados y presentados ante los espíritus para que os bendigan antes de partir.*

*Cuando el ritual concluya, al despuntar el alba, los niños que sois habrán muerto para el clan, y nadie volverá a dirigiros a la palabra hasta que no volváis a nosotros como hombres.*

*Si regresáis vivos y con la cabeza de un Orud en vuestras manos, naceréis como hombres de pleno derecho a ojos del clan y se realizará un nuevo ritual en el que se os darán vuestros nuevos nombres en función de vuestras hazañas.*

*Ahora... ¡Silencio!*

El ritual, durante el cual Gran Lobo arrojará extrañas hierbas y raíces al fuego mientras canturrea y baila alrededor del fuego y los PJs, se prolonga desde el atardecer hasta el amanecer y a medida que la cabaña se va llenando de humo, los PJs van sintiéndose cada vez más soñolientos. Esta noche los espíritus los visitarán y les hablarán de los hombres que pueden ser.

Aquellos que superen una tirada de **Percepción+Magia (18)** recordarán parte de sus sueños como destellos fugaces de lo que acontecerá durante la cacería que les aguarda. A efectos prácticos, eso significa una bonificación permanente de +1 a todas las tiradas durante el resto de la aventura, acompañado de la sensación de haber vivido previamente cada acción que lleve a cabo. Por otra parte, los personajes que no superen la tirada anterior, tendrán la sensación de haber tenido un sueño en el que vagaban entre la nieve, pero no recordarán gran cosa sobre lo que les sucedía. Aquellos que saquen un 1 natural en la tirada de dados, recordarán el sueño como una pesadilla y sufrirán una penalización de -1 a todas las tiradas durante el resto de la aventura.

Tal y como les ha indicado Gran Lobo, a la mañana siguiente despertarán solos en la choza y el resto del clan los ignorará por completo. Sólo harán caso a su presencia en el caso de que ataquen a otro miembro de la comunidad, en cuyo caso el agresor será perseguido por los guerreros del clan hasta darle muerte; y aún en caso de que consiga escapar, será considerado automáticamente y para siempre como un enemigo del Clan de la Garra.

Las Montañas Grises

Las primeras estribaciones de las Montañas Grises se encuentran a menos de una jornada de camino del asentamiento del Clan de la Garra. Si no fuera por la niebla y las adversas condiciones climatológicas de la zona, sería casi imposible perder de vista la enorme muralla de piedra y árboles cubierta de nieve.

La zona es muy accidentada surcada por todo un entramado de valles, colinas, cañadas y glaciares, salpicada de coníferas. Abetos, tuyas y pinos forman grupúsculos más o menos grandes en este enorme paraíso nevado y prácticamente virgen, tan bello como despiadado.

La principal misión de los personajes es, tal y como les ha indicado Gran Lobo, cazar a un Orud y volver con su cabeza hasta el poblado. Esa debería ser su principal preocupación. Por supuesto, también deben preocuparse de sobrevivir, tanto a los peligros del entorno como a la falta de alimentos.

A lo largo de este apartado te explicaremos como manejar la búsqueda de rastros de Oruds, la búsqueda de alimento, las condiciones climatológicas y el resto de peligros ambientales con los que pueden toparse los PJs.

## **Rastreado a los Oruds**

Por cada día que los PJs rastreen las Montañas Grises permíteles realizar una tirada de **Percepción+Caza (15)** para localizar los rastros de los Oruds y toma nota del margen de éxito de la tirada (Una tirada Percepción+Caza de 19 supone un margen de éxito de  $19 - 15 = 4$  puntos). Los personajes deberán acumular un total de 25 puntos para finalmente localizar rastro de uno o más Oruds a los que cazar.

Evidentemente, el rastro no aparece mágicamente de la nada, a medida que los personajes van acumulando puntos irán encontrando indicios de la presencia de su presa: ramas rotas, restos de animales total o parcialmente devorados, profundas pisadas humanoides en la nieve, restos de un campamento temporal.

Ten en consideración también que los obstáculos que los personajes encuentran durante el camino pueden retrasarles en su cacería. Cada día que decidan dejar de seguir el rastro, ya sea porque tengan que dar un rodeo para evitar un obstáculo (zonas con hielo quebradizo, paredes de hielo o avalanchas) o porque descansen para reponerse de sus heridas, forrajear o cazar, resta 4 puntos del total acumulado.

## **Supervivencia en las Montañas Grises**

Además de rastrear a los Oruds, los PJs deberían preocuparse de buscar alimento. Un personaje puede salir en busca de caza, para ello debe separarse de los caminos en busca de piezas a las que abatir. Localizar una buena pieza es un proceso laborioso que llevará al personaje aproximadamente la mitad de la jornada y requiere superar una tirada de **Percepción+Caza (15)**. Por cada personaje con una puntuación distinta de cero en Caza que se una a la batida, se puede añadir una bonificación de +1 a la tirada anterior. Determina el tamaño y la cantidad de alimento que representa en función del resultado de la tirada anterior. Por cada punto de margen de éxito que el cazador o cazadores consigan

en su tirada, las piezas representan comida suficiente para alimentar a una persona durante una jornada.

Una vez localizada una pieza o piezas, es necesario abatirla. Para ello, todos aquellos involucrados en la cacería deben realizar una tirada de **Destreza+Armas a Distancia (15)** para representar el conjunto de la cacería durante el día. Por cada punto por el cual la tirada supere la dificultad anterior, los cazadores habrán conseguido comida suficiente para alimentar a una persona durante un día.

Otra posibilidad que tienen los personajes es buscar raíces o vegetales con los que sobrevivir. Un personaje puede invertir medio día recogiendo comida en las inmediaciones. Representa esta búsqueda mediante una tirada de **Inteligencia+Supervivencia (18)**. Por cada punto por el cual la tirada anterior supere a la dificultad, el personaje habrá conseguido reunir suficiente comida (bayas, raíces, hierbas comestibles...) para alimentar a una persona durante un día.

Además de lo anterior los personajes deberían preocuparse por mantenerse calientes. Si bien durante el día, el propio calor corporal puede ser suficiente para evitar la congelación, el descenso de las temperaturas durante las noches, acompañado de los fríos vientos y las ocasionales nevadas puede poner en riesgo. Buscar un refugio más o menos resguardado (una rocalla, una pequeña cueva...) durante la noche requiere de una tirada: **Percepción+Supervivencia (15)**.

Para representar esta exposición a los elementos, cada personaje debe realizar cada noche una tirada de **Fortaleza (12)**. Aquellos que no superen la tirada se ven afectados por las condiciones climatológicas y reciben un penalizador de  $-1$  a todas sus tiradas durante el día siguiente. Este modificador es acumulativo en días sucesivos a menos que el personaje repose durante media jornada ante un buen fuego. La dificultad de la tirada anterior puede verse modificada en el caso de que los personajes hayan encontrado algún lugar seguro para resguardarse o hayan hecho un buen fuego ( $-3$  y  $-1$  a la dificultad, respectivamente).

## **Peligros y Obstáculos**

A medida que los personajes se vayan internando en las Montañas Grises, este terreno escasamente explorado se volverá un factor peligroso a tener en cuenta. Puedes utilizar los obstáculos que se describen a continuación a lo largo de la sesión de juego en el orden que desees. Intenta no repetir dos veces el mismo obstáculo e intercálos con el resto de adversidades descritas en esta aventura.



**Hielo Quebradizo:** La nieve ha cubierto un lago helado. Permite a los personajes una tirada de **Percepción+Supervivencia (18)** a fin de evitar la zona en cuestión dando un rodeo. Si no son conscientes de ella o deciden internarse, el hielo cederá bajo sus pies. Una Tirada de **Destreza+Atletismo (15)** permite evitar caer en el agua helada del lago y sufrir un Rasguño por cada 3 puntos de diferencia entre su resultado y el de la tirada. Aquellos que caigan al agua podrán salir sin problemas, pero deberán entrar en calor cuanto antes o sufrir los efectos de una noche a la intemperie (Ver Supervivencia en las Montañas Grises más adelante).

**Pared de Hielo:** El camino entre las montañas llega a un abrupto final del que sólo se puede salir escalando una escarpada pared de roca helada o volviendo atrás. Los personajes deben decidir si quieren dar media vuelta invirtiendo en ellos un día completo o arriesgarse a trepar por la pared. En este último caso cada jugador debe superar una tirada de **Fortaleza+Escalar (15)**. Un fallo significa resbalar para una caída de daño base Seria (Ver Página 24 de HdD).

**Avalancha:** Las zonas nevadas de las Montañas Grises pueden ser traicioneras y ocasionalmente tienen lugar desprendimientos de nieve y rocas. Esta escena tiene lugar cuando los jugadores están transitando una cañada o paso estrecho junto a una pared montañosa. En un momento determinado, pese a todas las precauciones de los personajes, un fragmento de pared se desprenderá cayendo sobre los personajes. Cualquiera en las inmediaciones debe superar una tirada de **Destreza+Atletismo (18)** para evitar sufrir una Herida Leve por cada 3 puntos de margen de fallo en la tirada anterior.

## **Enemigos en las Montañas**

En las Montañas Grises, además de los peligros propios del clima y el terreno, habitan predadores que pueden representar una amenaza para los personajes que se adentren en ellas. Aparte de los osos, que hibernan durante ésta época del año, y ocasionalmente algún que otro gran felino, lo más probable es que los personajes se crucen con alguna manada de lobos.

Los lobos rara vez atacarán a un grupo numeroso de humanos, pero el hambre y las dificultades típicas de la caza en esta época del año puede hacer que se enfrenten a uno o dos de ellos si estos se encuentran aislados cazando, forrajeando o buscando leña para encender un fuego. Considera para este encuentro un número de lobos igual al número de personajes involucrados más tres.



Puedes aprovechar para utilizar las reglas avanzadas de combate (Ver página 24 de HdD) para recrear la forma típica de cazar de los lobos: Mientras que aquellos que son atacados por el personaje intentarán fundamentalmente esquivar los golpes (*Luchar a la Defensiva*), el resto atacarán los flancos desprotegidos (*Flanquear*).

Utiliza este encuentro para animar el desarrollo de la sesión de juego si ves que el ritmo decae y ajústalo dependiendo de las circunstancias y el terreno en el cual se desarrolle, pero permite al jugador una Tirada de **Percepción+Advertir/Notar (18)** para determinar si se percata de la proximidad de los lobos antes de que estos se abalancen sobre él. De lo contrario considera que los lobos poseen el primer turno para atacar al personaje utilizando las tácticas anteriores.

#### Cazadores de las Ciudades Libres

Lo jugadores no son los únicos que tienen interés en dar caza a los Oruds. Desde la ciudad libre de Thelban, un grupo de cazadores han sido enviados para capturar una de estas bestias, viva o muerta, para el señor local. Evidentemente saben de la ferocidad de los clanes bárbaros y están preparados en caso de que tengan que luchar. Utiliza este grupo de cazadores como mejor te parezca, en función de la forma en la que se estén desarrollando los jugadores y de la reacción que ellos desarrollen ante estos visitantes inesperados durante un primer encuentro. Además de aquellas que se te puedan ocurrir a ti mismo, te sugerimos las siguientes aproximaciones:

Los cazadores no sienten ningún tipo de hostilidad hacia los bárbaros, o al menos no más de la que sentiría cualquier “humano civilizado” y están dispuestos a cooperar con ellos en la cacería si a cambio les permiten quedarse con un ejemplar de Orud vivo. Sé cauto con esta aproximación. Puede que quieras reducir el número de cazadores en el grupo y/o aumentar el número de Oruds en el enfrentamiento final en caso de que ambos grupos cooperen.

Los cazadores detectan al grupo de personajes y deciden seguirlos para aprovecharse de sus averiguaciones. Más adelante es posible que decidan atacarlos o que aparezcan durante el enfrentamiento final, cuando los personajes estén maltrechos, para intentar reclamar. En este caso permíteles a los personajes una tirada de **Percepción+Advertir/Notar (18)** durante cada uno de los días que estos cazadores les estén siguiendo.

Los cazadores son un grupo de descerebrados que deciden aprovechar la oportunidad que se les presenta para ganar un puñado más de monedas. Recibirán una buena paga por el orud vivo o muerto, pero un ejemplar de estos exóticos hombres primitivos puede valer su buen dinero si consiguen venderlo a una de las caravanas de Kooch.

## Las Ruinas de Devaler

Adicionalmente, a lo largo de su trayecto en busca de los oruds que deben presentar como prueba de su hombría ante el resto del clan, los personajes pueden toparse con las ruinas de una antigua ciudad. Aunque ahora ya nadie recuerda su nombre, Devaler era antaño la ciudad más meridional de las Montañas Grises. Ahora no queda nada salvo un puñado de rocas para atestiguar la caída de esta ciudad por motivos desconocidos, pero puede que los personajes quieran aprovecharse para pasar una noche al resguardo tras algunas de las paredes de roca que aún quedan en pie.

Pasado el atardecer, pide a cada personaje con una puntuación distinta de cero en Magia que haga una tirada de **Percepción+Magia (15)**. En caso de superarla notará que hay una extraña sensación flotando en el ambiente. Si supera la tirada anterior por 5 o más puntos permítele que tenga una visión similar a los sueños descritos en el párrafo siguiente.

Durante la noche, los sueños de todos aquellos que pernocten al resguardo de los muros de las ruinas de Dalver serán plagados por los iracundos espíritus que aún habitan Devaler con horribles visiones de luchas, muertes, fuego y caos. Pide a todos los jugadores que realicen una tirada de **Percepción+Magia (15)**. Aquellos que la superen recordarán vívidamente esos sueños y su recuerdo los hostigará durante el resto de sus vidas, imponiéndoles una penalización de  $-1$  a todas sus tiradas hasta que finalice la aventura. Los espíritus carecen de la fuerza suficiente para manifestarse físicamente o dañar de alguna otra forma a los personajes.

## Enfrentándose a los Oruds

El objetivo final de esta aventura es localizar y abatir al menos un Orud y regresar al campamento del clan con pruebas de haberlo conseguido. Una vez los personajes hayan conseguido seguir el rastro de un Orud con éxito, dispón todo para el encuentro definitivo.

Los personajes encontrarán un orud forrajeando o alimentándose de una pieza cazada recientemente en una zona de vegetación densa. Lo que posiblemente no hayan percibido los personajes a menos que superen una tirada de **Percepción+Rastreo** enfrentada a la **Destreza+Sigilo** (o 18 si quieres ahorrarte tirar dados tú mismo) es que su pieza en cuestión es sólo un orud joven, y que su cauteloso padre está a no mucha distancia y no se tomará a bien que un grupo de cazadores intente acabar con la vida de su retoño.

Si los personajes optan por acercarse lo suficiente para atacar por sorpresa, haz que cada jugador aproximándose al orud para entablar un combate realice una tirada de **Destreza+Sigilo (18)**. Si la superan habrán cogido por sorpresa al joven orud y tendrán un turno libre para atacar con una bonificación de +2 al atrapar desprevenido a su objetivo. De lo contrario el orud se percatará de su presencia y embestirá al más cercano de los atacantes. Si los personajes se lanzan alocadamente a la batalla, evidentemente todas las tiradas anteriores son innecesarias y su particular contendiente podrá reaccionar con normalidad.

En el caso de que los personajes pretendan abatir al orud a distancia deben en primer lugar superar una tirada enfrentada de **Inteligencia+Rastrear** contra la **Percepción+Advertir/Notar** de ambos oruds. Ten en cuenta que por encontrarse alejado de la escena, la tirada del orud adulto tiene una penalización de -3, si bien es posible que el viento le lleve el distintivo olor del miedo y la anticipación. Realiza ambas tiradas por separado y haz que cada uno de los ejemplares reaccione consecuentemente.

Sea como sea, en el caso de que el orud adulto no haya percibido la presencia de los personajes, transcurridos los dos primeros asaltos, entrará en escena el padre de la criatura, que no dudará en atacar al más fuerte de los humanos que están hostigando a su hijo.





También es posible que los personajes decidan trazar un plan para cazar a la bestia con seguridad. En este caso no tardarán en darse cuenta de que su pieza está acompañada de un ejemplar más grande y puede que quieran replanteárselo. Independientemente de la naturaleza del plan, puedes resolver si tiene éxito o no mediante una tirada enfrentada de **Inteligencia+Rastreo** de los personajes contra la **Percepción+Advertir/Notar** del orud adulto (nuevamente, 16 si quieres ahorrarte tirar dados tú mismo).

## Los Enemigos

<b>Orud Joven (Adulto)</b>				
Descripción: Criatura humanoide deforme, bestial y escasamente civilizada que debe su nombre (Demonio Gris) al color característico de su piel. Tienen fama de cazadores feroces y los pueblos bárbaros tienden a considerarlas bestias mágicas				
Estadísticas				
FOR 7 (9)	DES 6 (7)	INT 2 (3)	PER 6 (7)	EMP 2 (2)
Habilidades	Combate		Salud	
Advertir/Notar : 5 (7)	Iniciativa	12 (14)	Rasguño : □□□	
Armas Cuerpo a Cuerpo : 3 (5)			Leve : □□□	
Atletismo : 5 (7)	Defensa Armado	14 (17)	Serio : □□	
Rastrear : 3 (5)			Grave : □(□)	
Sigilo : 5 (6)	Defensa Desarmado	17 (19)	Incapacitante : □(□)	
Pelea : 6 (8)			Muerto : □	
NOTA: Las estadísticas proporcionadas entre paréntesis corresponden al ejemplar adulto. El daño base para el ataque de ambos usando sus garras y su fuerza física (Pelea) es Serio. La piel de los oruds es resistente y proporciona una Absorción de 1.				

<b>Cazadores de Thelban</b>				
Descripción: Humanos de las Ciudades Libres de la costa de Darakkia enviados a cazar Oruds a las Montañas Grises. Vienen especialmente pertrechados para la ocasión.				
Estadísticas				
FOR 6	DES 7	INT 5	PER 6	EMP 5
Habilidades	Combate		Salud	
Advertir/Notar : 4	Iniciativa	13	Rasguño : □□□	
Armas Cuerpo a Cuerpo : 6			Leve : □□	
Armas a Distancia : 6	Defensa Armado	17	Serio : □□	
Atletismo : 4			Grave : □	
Rastrear : 5	Defensa Desarmado	12	Incapacitante : □	
Sigilo : 3			Muerto : □	
NOTA: Este grupo de cazadores mercenarios portan armas variadas a tu elección. Selecciona las armas que desees de entre aquellas que hacen un Daño base de Leve, incluyendo Armas a Distancia. Uno de ellos en particular va armado con un hacha de combate (Daño base: Serio). Todos ellos llevan armaduras de cuero (Absorción 1, Estorbo 0) salvo el que porta el hacha, que lleva una armadura de mallas (Absorción 2, Estorbo 1).				

<b>Lobos</b>				
<b>Estadísticas</b>				
FOR 3	DES 6	INT 1	PER 7	EMP 1
<b>Habilidades</b>		<b>Combate</b>		<b>Salud</b>
Advertir/Notar	7	Iniciativa	13	Rasguño <input type="checkbox"/>
Atletismo	6			Leve <input type="checkbox"/>
Rastrear	7	Defensa Armado	-	Serio <input type="checkbox"/>
Sigilo	7			Grave <input type="checkbox"/>
Pelea	9	Defensa Desarmado	14	Incapacitante <input type="checkbox"/>
				Muerto <input type="checkbox"/>
NOTA: Consulta la sección Enemigos en las Montañas (Página XX) para ver las posibilidades que puedes utilizar en un posible combate contra los lobos.				

### Más sobre el Clan de la Garra

Es posible que tanto tú como tus jugadores queráis seguir utilizando el Clan de la Garra como base para futuras aventuras de Historias de Darakkia. ¿Por qué no personalizar el clan? Permite que los jugadores sean los encargados de dar un nombre a su tribu guerrera y conseguirás que la sientan como algo más cercano. Tú mismo, como Director de Juego, puedes decidir el resto de detalles sobre cuántos habitantes tiene el clan, cómo se organiza, su localización exacta, las relaciones con los vecinos... Elige lo que mejor se adapte a las historias que vayáis a jugar.