

Historias de Darakkia: Kooch

fanzinerolero.blogspot.com/2019/12/historias-de-darakkia-kooch.html



Kooch es la más occidental de las tierras de Wëmuk, un pedazo de tierra hostil y árida cuya principal riqueza son los yacimientos de piedras preciosas situados en la volcánica Cordillera de Arud, en los que trabajan casi exclusivamente los esclavos de los teócratas que gobiernan estas tierras. Pero hay muchas cosas por descubrir en estas tierras que puede que os sorprendan.

Los Teócratas de Ko'ó

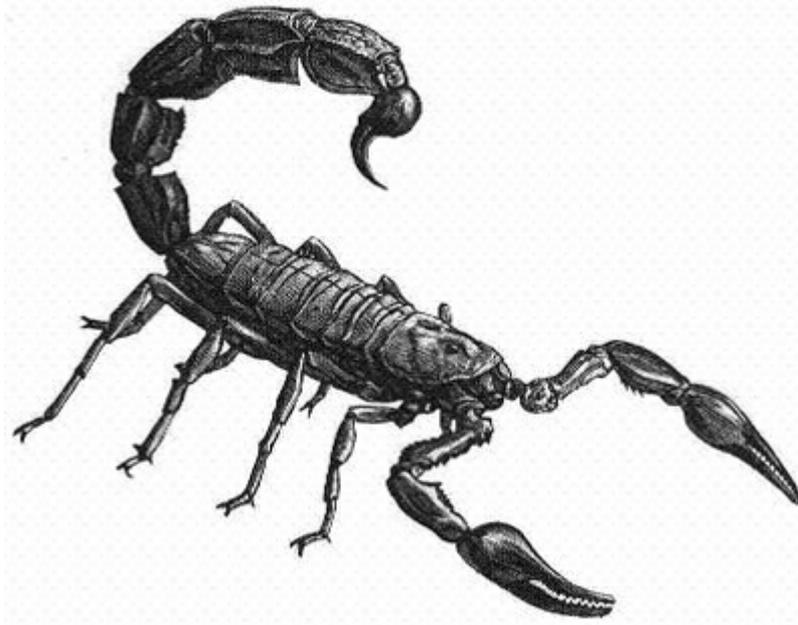
No se puede entender cómo Kooch ha llegado a ser lo que es a día de hoy sin hablar de los teócratas que gobiernan estas tierras y del culto a Ko'ó, el poderoso Dios Escorpión. Según se cuenta, **en la época del Antiguo Imperio se trataba de una secta de carácter más o menos local, proscrita por las autoridades por sus prácticas depravadas.** No obstante, tampoco faltan los eruditos que señalan que el culto a Ko'ó es un fenómeno con no más de unos cuantos cientos de años de antigüedad.

Hay incluso quien afirma, que **su dominio de formas pervertidas de magia** similar a la que practican los Drâ-Gerok de Darakkia, podría permitir emparentarlos con los bárbaros de forma casi directa, tratándose quizás de **una evolución de un clan particularmente grande o que se volvió especialmente poderoso.** Por desgracia, los únicos registros históricos más o menos fiables, celosamente guardados en Tabelaia, no han conseguido aclarar este dato particular.

En cualquier caso, el hecho es que a día de hoy **los teócratas son los gobernantes supremos** de Kooch y dirigen esta tierra con mano de hierro. En su jerarquía, **el poder emana del mismísimo Dios Escorpión a través del Sumo Patriarca**, que se rodea de una serie de rangos inferiores que actúan al mismo tiempo como consejo para el gobierno de Kooch y como regentes en cada una de las cinco provincias en las que se divide el territorio.

El culto al Dios Escorpión sostiene que su deidad fue la que consiguió mantener a salvo al pueblo de Kooch cuando sobrevino la caída del Antiguo Imperio. **El gran Ko’o se vio rodeado por un círculo de fuego**, cuyos restos aún arden bajo la tierra alimentando los volcanes de la cordillera de Arud. Ko’o, **con su aguijón y sus pinzas, abrió la tierra y rompió el círculo** de fuego, **dejando que el agua del mar se adentrara en la tierra.**

Sin embargo, **el agua del mar** que inundó los valles, **hizo a la tierra menos fértil y arrastró con él a Ko’o a las profundidades de la tierra**, donde vive rodeado de magma y agua, humo y cenizas, **atormentado e iracundo**, esperando que llegue el día adecuado para emerger y reclamar la tierra que le pertenece por derecho. Mientras tanto es deber del culto al Dios Escorpión hacerle llegar sacrificios y sangre que calmen su ira y su dolor para que a su regreso sea benevolente con el pueblo. Y los sacerdotes se aplican a esa tarea con verdadero tesón.



Nueva Senda de Magia: Sacrificio de Ko' o - No todos los teócratas poseen acceso a formas de magia. De hecho **sólo una minoría, aquellos que creen verdaderamente en el regreso del Dios Escorpión, son capaces de** conectar con la deidad y **llevar a cabo proezas mágicas**. Aunque en esencia es una forma de magia similar a la de los chamanes darakki, **los teócratas de Kooch parecen incapaces de conectar con el mundo espiritual** en la misma forma en la que lo hacen estos últimos. A cambio se dice que sus sacrificios les otorgan el poder suficiente para dominar con facilidad las formas de magia más complicadas.

- **Siervos de Ko' o** (*Dificultad Base 10*): A través de este conjuro el teócrata puede comunicarse con escorpiones normales e instruirlos para que lleven a cabo sus órdenes durante una noche. A menudo los teócratas utilizan este conjuro eliminar o espiar a sus enemigos, si bien en éste último caso la información está limitada a aquello que el animal pueda haber visto.
- **Piel de Ko' o** (*Dificultad Base 15*): La piel del teócrata se vuelve más resistente (Absorción 1) durante una escena. Se puede incrementar la dificultad para obtener niveles adicionales de protección a razón de 5 por punto adicional de absorción.
- **Sufrimiento de Ko' o** (*Dificultad Base 20*): Mediante este ritual, se puede trasladar a otros el sufrimiento eterno que padece el Dios Escorpión haciendo que su sangre hierva. El ritual hace un daño de base de Serio, pero puede incrementarse este daño en un nivel por cada 5 puntos adicionales añadidos a la dificultad.
- **Icor de Ko' o** (*Dificultad Base 25*): El teócrata puede convertir una cierta cantidad de sangre en un veneno incoloro e inodoro. El veneno creado tiene una potencia base de 20, más 1 por cada punto por el cual se supere se supere la tirada para ejecutar el conjuro, y surte efecto tanto si es aplicado en un arma de filo como si es ingerido.
- **Encarnación de Ko' o** (*Dificultad Base 30*): Para llevar a cabo este hechizo el teócrata debe ingerir un escorpión vivo. Una vez completado su cuerpo se transforma completamente en un formidable escorpión gigante (ver características más adelante) durante una escena.

Las Ciudades-Templo

Aunque en Kooch abundan los asentamientos que podrían clasificarse como tradicionales, lo verdaderamente característico son las **ciudades-templo, grandes urbes amuralladas** que reciben su nombre de su peculiar distribución, **que suele tener como eje algún edificio sagrado**. Habitualmente estas ciudades suelen ser al mismo tiempo capitales de las provincias, motivo por el cual los templos suelen estar rodeados de edificios administrativos, que incluyen prisiones de mayor o menor importancia y acuartelamientos de la Legión de Ko' o.

En estas ciudades es donde los Teócratas tienen un poder más absoluto y donde tienen lugar los crímenes más abominables. Nada queda más allá del poder del culto, cuyas **ceremonias de exaltación religiosa** suelen implicar **sacrificios humanos, orgías sexuales de toda índole** y, para disfrute del pueblo llano, **peleas a muerte en honor del Dios Escorpión**. Particularmente durante la Semana de la Sangre, en

Ko'orge, la capital construida cerca del volcán Gethros, estos festejos incluyen el sacrificio de cien vírgenes que son arrojadas a la caldera del Gethros. En otras ciudades-templo esta celebración se sustituye por elaborados sacrificios masivos en piras que arden durante toda la semana.

Aunque **buena parte de los sacrificios humanos son tomados de las prisiones** – una sabia medida para aligerar el coste de mantenimiento de las mismas – **o directamente de entre los esclavos** capturados por traficantes en tierras extranjeras, no todos los habitantes de Kooch están a salvo de terminar en una de las hogueras o sirviendo como esclavos del placer para los señores de Ko'o y sus lugartenientes. Por lo general **contrariar de alguna manera a un teócrata suele ser la manera más rápida de asegurarse un lugar en la próxima pira**, y es que son ellos los que suelen ocupar todos los cargos de poder, incluyendo la administración de justicia.

El interior de los templos de Ko'o suele estar pobremente iluminado y sus paredes tienen por lo general un tacto grasiento debido a la iluminación con velas de sebo. **Su decoración es por lo general austera** y, salvo alguna que otra estatua del Dios Escorpión, ya sea en su forma animal o en la semihumana – un hombre con pinzas en lugar de manos y una cola de escorpión – las paredes suelen ser de roca desnuda. Lo único destacable son **los altares, en los que arden permanentemente braseros con carbones rodeados de un pequeño foso de escorpiones** que pululan libremente por el interior del templo.



Aunque el rumor general es que las velas de sebo que iluminan los templos se fabrican con grasa proveniente de los sacrificios humanos, son pocos los que han entrado en uno de estos templos y luego salido para dar testimonio, pues **a los ciudadanos normales no se les permite participar de los oficios en los lugares sagrados**, quedando las muestras de fervor del pueblo relegadas a actos multitudinarios en las explanadas exteriores. Mantener esa funesta fama beneficia a los teócratas, que la **aprovechan para hacer de estos lugares sus tesorerías**, que aunque suelen carecer de protección aparente, **suelen estar guardadas por multitud de trampas de todo tipo**.

La sociedad Koochita

Si bien es cierto que en las ciudades-templo las peores costumbres de los teócratas suelen ser imitadas por estratos inferiores de la sociedad, particularmente en la pequeña burguesía compuesta por comerciantes y grandes artesanos, **sería injusto decir que las gentes de Kooch son un reflejo de sus gobernantes**. Buena parte de la población vive alejada de la decadencia de estos lugares, en poblaciones más o menos tranquilos repartidos por las tierras baldías de Kooch.

Salvo excepciones de renombre como el Valle de Jyss con sus lagos, **las tierras de Kooch suelen ser poco fértiles, por lo que gran parte de la población sobrevive gracias a la caza o el pastoreo**, siendo más frecuente en este último caso es el ganado caprino, que no precisa de pastos tan frescos como otros tipos de ganado. **Las ciudades de la costa oeste aprovechan el recurso de la pesca de proximidad** e incluso algunos pueblos, aquellos de costas más irregulares, gozan de cierta fama gracias a sus marsicos.

Aunque las aldeas suelen contar con sus propios artesanos, la calidad de los trabajos que se pueden obtener suelen ser bastante baja. **Es frecuente tener que realizar viajes a aldeas cercanas o incluso a la capital para comprar algo tan simple como herramientas nuevas** para la labor o unas cuantas brazadas de cuerda de esparto. La otra opción es esperar a que alguno de los comerciantes que atraviesan las numerosas rutas que unen la costa con la Espina de Arud pase por el pueblo y husmear entre su mercancía con la esperanza de encontrar lo que se busca.

Estas villas rara vez son visitadas por los teócratas y su corrupción, pero conocen bien de sus existencia a través de **la Guardia Escorpión, la milicia en las que apoyan su poder más allá de los muros de piedra de las grandes ciudades**. Este ejército, al que suele verse la mayor parte de las veces escoltando a recaudadores de impuestos, está compuesto mayoritariamente de levas a pie armadas con lanza y equipadas con armaduras de cuero. Excepcionalmente, sobre todo en aquellos casos en los que se pretende suprimir algún tipo de levantamiento, **estas tropas son comandadas por jinetes que cabalgan a lomos de escorpiones gigantes**.



Esta población rural es el grupo más numeroso y con diferencia el más olvidado por las autoridades de Kooch. Su lucha por la supervivencia suele ser lo suficientemente dura como para mantenerlo en relativo orden. **Es en las ciudades costeras** donde la llegada de vez en cuando mercaderes de Tabelaia y la Liga de Ciudades Estado produce intercambios culturales más intensos y **donde los teócratas parecen estar empezando a perder parte de su autoridad**, que sólo mantienen por el momento gracias a la milicia y el poder económico que le garantizan las minas de piedras preciosas.

Escorpiones Gigantes

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

Especial: Sus grueso exoesqueleto de quitina les proporciona una Absorción de 2. Los escorpiones gigantes pueden atacar con sus pinzas una vez por turno de combate causando un daño base de Leve. Pueden atacar a dos objetivos distintos en el mismo turno con una penalización de -2 a ambas tiradas. Si superan la tirada de ataque por 5 o más pueden renunciar a mejorar el daño y a cambio realizan una presa sobre el objetivo, recibiendo una bonificación de +5 al ataque en turnos sucesivos. Para romper

la presa es necesario superar una tirada enfrentada de FOR. Se puede hacer una tirada cada turno de combate. También pueden realizar un único ataque con su aguijón con un daño base de Serio e inyectar un veneno (Potencia variable 15 - 25)

Política en Kooch

Existen dos tipos de teócratas dentro de la iglesia de Ko'ó: aquellos que han consagrado su vida al retorno del Dios Escorpión y los que carecen de verdadera fe, que son la inmensa mayoría. **El mortal y secreto ritual de selección de los rangos superiores de los teócratas resulta muy efectivo** y son los primeros los que acostumbran a ocupar las posiciones más elevadas dentro de la jerarquía religiosa, y por tanto del Estado.

Aunque se desconocen exactamente las atribuciones y cometidos que desempeñan los rangos superiores, **se sabe que los miembros más visibles se dedican a practicar sus juegos de poder e intercambios de favores**, casi siempre buscando beneficios de algún tipo, no solamente económico. Tampoco son infrecuentes las luchas de poder internas, en las que **los asesinatos de subalternos por encargo y el uso de venenos suelen ser moneda lo bastante común** como para que cada teócrata de cierto rango mantenga su propia guardia personal y cuente con un esclavo catavenenos.

Las relaciones de Kooch con los bárbaros de Darakkia son tensas, por calificarlas de alguna manera. **Los poblados bárbaros** que viven cerca de la Cordillera de Arud **sufren constantemente los ataques de los esclavistas** que asaltan poblados en busca de esclavos de todo tipo. Suelen hacer presa especialmente de los miembros más jóvenes de los clanes, a los cuales pueden someter con más facilidad, pues pocos esclavistas se atreverían a vender un esclavo que pudiera causar problemas.

Los darakki por su parte no conocen de Kooch más que los saqueos y matanzas que sufren en sus propias carnes y las escasas historias que les llegan a través de algún miembro errante de otra tribu, por lo que su visión de los Koochitas es la de un pueblo maldito, depravado y decadente. Sin embargo el papel de los darakki en este asunto no es del todo pasivo. **Las tribus cercanas a la frontera y aquellas que habitan en las proximidades de las montañas mantienen sus poblados ocultos y los desplazan estacionalmente** e incluso atacan con frecuencia los asentamientos de Kooch más alejados de las grandes ciudades.

La relación de Kooch con el resto del mundo – las Ciudades Estados y Tabelaia – son de lo más variopintas. Si bien en general **la venta de piedras preciosas y joyas suelen ser un negocio provechoso** para todos los implicados también son frecuentes los abordajes de piratas que se sospecha son patrocinados por algunas Ciudades Estado. En particular, **los teócratas mantienen una representación diplomática permanente en Tabelaia a la que se le prohíbe todo tipo de prácticas religiosas**. Muchos sospechan que estos supuestos diplomáticos tienen intereses más allá de lo puramente comercial. Y podrían estar en lo cierto.

Ideas para Aventuras

A continuación te dejamos algunas ideas de aventuras para que las uses en este nuevo entorno o las adaptes a tu campaña de Historias de Darakkia.

- **Rescate en las Montañas:** Una tribu rival de los personajes ha sido atacada por los esclavistas y parte de sus miembros han sido capturados. ¿Olvidarán los personajes su rivalidad y se apresurarán al rescate antes de que los esclavistas lleguen a un área más civilizada? ¿Es todo un sucio plan de la tribu rival para atacar el poblado de los personajes mientras sus guerreros son capturados por los esclavistas?
- **Refugiados de los Teócratas:** Un grupo de esclavos huidos de una ciudad es perseguido de cerca por un grupo de esclavistas. La intervención de los personajes consigue ahuyentar a los captores, pero pronto volverán con refuerzos. Los esclavos huidos resultan ser una artimaña de los esclavistas para localizar el emplazamiento oculto de la tribu de los personajes y atacar el poblado cuando los falsos refugiados les revelen su localización.
- **¡Libertad!:** Algo salió mal durante una misión anterior y los personajes han sido hechos prisioneros. Algunos de ellos son vendidos para trabajar en las minas de piedras preciosas pero otros, los más beligerantes, son mantenidos cautivos para ser sacrificados pronto en honor al Dios Escorpión. ¿Cómo escapar de una Ciudades-Templo permanentemente vigilada por la Legión de Ko'o?
- **Soldados de Fortuna:** Un comerciante naval venido a menos ha trasladado su negocio hasta Ko'orge con la esperanza de abrir una nueva ruta comercial que atraviese las tierras de Darakkia. Para ello necesita de guías experimentados que conozcan el terreno más allá de la Cordillera de Arud y se arriesga a contratar a miembros de las tribus del centro de Darakkia. Por desgracia esta empresa no es vista con buenos ojos por sus rivales, que intentarán por todos los medios hacer que esta expedición fracase.
- **El Rito de la Llama:** Escondido en las cavernas de las montañas cercanas a Ko'orge vive el Clan de la Llama Durmiente que considera el volcán Gethros un emplazamiento sagrado y se niegan a abandonar el lugar. Los jóvenes del clan deben conseguir ascender hasta la caldera del volcán en una noche de luna llena y dejar caer en ella su objeto más preciado antes de ser considerado un hombre entre los suyos.