

Historias de Darakkia: Sawad Kersen

fanzinerolero.blogspot.com/2019/11/historias-de-darakkia-sawad-kersen.html



En este artículo para Historias de Darakkia se describe una peculiar aldea dâarakki a partir de la cual podrás crear muchas aventuras. Encontrarás una serie de descripciones tanto de la cultura y organización de esta tribu, así como sobre sus relaciones con otros clanes dâarakki. También se darán unos cuantos datos acerca de otras tribus, una pequeña población de la Alianza de Ciudades Estado, y detalles sobre la relación de esta última con los Sawad Kersen. Aunque no encontrarás fichas de sus habitantes ni una aventura, sí te daremos algunas ideas para ambas cosas. **Por Antonio Rivera.**

Historia de la Tribu

Cuentan las leyendas que esta aldea fue creada por dos hermanos gemelos nacidos de las entrañas del propio río. Samt (varón) y Liwad (mujer), que pasaron la mayor parte de sus vidas apartados en el *Havoul* (El Nexo de Almas) y fueron los primeros Drâ-Gerok de la tribu que se formó a su alrededor.

El Havoul es un pequeño islote en la desembocadura del río Sawad con un relieve característico: el terreno tiene una colina con una formación rocosa en su centro cuya forma recuerda vagamente a un pájaro con las alas desplegadas. En este islote se han ido enterrando a los trece Drâ-Gerok que ha tenido la tribu posteriores a la pareja de hermanos.

Por su localización la aldea siempre ha sido fuertemente atacada por el Principado de Tabelaia, siendo frecuentes las batallas. Aunque casi siempre han salido victoriosos, en aquellos períodos en los que la tribu carecía de un guía espiritual estuvieron a punto de perderlo todo en muchas ocasiones.

Cuando Tabelaia empezó a fundar poblados, principalmente a partir de ciudades pesqueras, hubo unos años de guerra entre estos asentamientos y la tribu conocida como el Enfrentamiento de los Hijos del Agua o *Kersen Kolt*. Tras la separación de estas

colonias de Tabelaia y su integración en la Alianza de Ciudades Estado la guerra cesó y desde entonces dichas colonias son frecuentemente asediadas por tabelitas.

Esta tribu se ha dedicado siempre a la pesca, actividad en la cual han refinado sus técnicas con el paso de los años. Esta es su principal y a veces única forma de subsistencia, aunque suelen complementarla cuando es posible con otras actividades como la caza o el forrajeo.

La Tribu en la Actualidad

El río creó, o benefició a una raza (humanos o no), otorgándoles el don de la sabiduría, pero teñido desgraciadamente por la curiosidad. Estos hombrecillos quisieron saber demasiado y que se les otorgase más y más poder conforme pasaba el tiempo. El río en su benevolencia lo concedía todo, iluso de él por creer que se detendrían. Un día empezaron a matarse entre ellos para robarse los dones o convertirse en el más agraciado. El río, temiendo ser el próximo objetivo maldijo a estos pobres desafortunados, transformándolos en horripilantes engendros de pesadilla. Ni siquiera los tabelitas se atreven ahora a cruzar el cenagal ya sea por miedo o por la inestabilidad del terreno. Se dice que merodean las noches más calurosas, buscando refrescarse con el agua del río, vagando por las sombras, pero sin poder salir, cercados por una banda de guardianes que no dejan escapar a nadie, aunque sí entrar...



Sawad Kersen significa “*Los Hijos del Sawad*”

Los Drâ-Gerok de los Sawad Kersen poseen las vías espirituales de -Agua y Tótem (Águila) las cuales cuenta las historias que poseían Samt y Liwad respectivamente.

Los dêarakki de la tribu temen las historias de los Oruds, y su maldición, pero son algo escépticos sobre esta cuestión y se permiten el uso de algunas herramientas civilizadas para la pesca, o técnicas especializadas (como la crianza de moluscos en cautividad).

Un grupo de guerreros de otra tribu ha sido enviado a ayudar y ha desaparecido, se manda una pequeña expedición para buscarlos. *(Por ejemplo: Se manda a un grupo de guerreros y exploradores experimentados a encontrar un grupo de apoyo perdido, su última señal de vida fue dos aldeas más allá. Por el camino se encuentran los restos del grupo, con signos de batalla, y heridas que no puede haber causado ningún arma o animal conocidos).*

Una gran batalla de días entre Hijos de Sawad y tabelitas. *(Por ejemplo: ¡Los tabelitas atacan la aldea por dos flancos, los vecinos antes aliados se han vuelto en contra de los dêrakki y deben librar una cruenta batalla destinada a perderse, pero procurando exterminar cuantos más traidores mejor).*

Las compañías comerciales han sido asaltadas durante las negociaciones con las Ciudades Estado y se manda otra con la protección de guerreros dêrakki. *(Por ejemplo: La caravana comercial se ha perdido antes de llegar al destino, dejando la aldea con una escasez de alimentos considerable, habiendo que racionarlos. Los dêrakki son enviados a investigar qué ha pasado y traer las provisiones de vuelta, descubriendo que la caravana fue atacada por otra aldea dêrakki para desprestigiarlos o perjudicarlos).*

Rito de madurez de integrantes de la tribu, normalmente formado por un grupo de dos a cuatro dêrakki más un pupilo aspirante a hombre espíritu. *(Por ejemplo: El rito de paso de los hijos del Sawad se compone de varias pruebas: Un tiempo de vida lo más cercano al mar posible, o en su defecto el río, subsistiendo de pescado crudo capturado con las manos desnudas del futuro adulto. Un baño de lodo del Havoul y una infusión hecha a base de restos de antiguos líderes espirituales, y por último, una sangrienta batalla a pecho descubierto y sin portar arma alguna contra un tabelita apresado o, en su defecto, contra el padre del antes niño).*

Sawad Kersen es una tribu pequeña de no más de medio centenar de habitantes. En la actualidad el Drâ-Gerok vive apartado del resto de la tribu en el Nexo de Almas juntos a sus tres pupilos de acuerdo con la tradición: *“El momento en el que se nombre a un nuevo hombre espíritu, éste ha de partir hacia el Havoul acompañado por tres infantes a las puertas de la madurez de la aldea tocados por Samt y Liwad”*. El cargo lo ostenta Dnerem (fonéticamente: Nérem), pupilo del anterior Drâ-Gerok.

El título de Ardrak es heredado dentro de una misma familia. El actual Ardrak se llama Drent, hijo único de la familia, nacido de una mujer supuestamente infértil, también llamado: Wantsen o *“Hijo del Yermo”*. No suele haber disputas entre familias de la tribu por este puesto, ya que el carisma de Wantsen suele bastar para disuadirlos o convencerlos de que conseguirá buenos tratos en el Shai-Alad.

Las relaciones de la tribu con las demás es relativamente buena, muchos apoyan su ímpetu luchador contra los tabelitas y envían de buen grado refuerzos a los Sawad Kersen con la esperanza de que no sean vencidos y sus territorios ocupados. Aunque otros lo consideran una pérdida de tiempo y guerreros valiosos, las demandas de apoyo por parte de los Sawad Kersen suelen ser aprobadas a regañadientes para no desencadenar conflictos mayores.

Las relaciones con los poblados pesqueros de la Alianza de Ciudades Estado son buenas. La más cercana tiene un estrecho vínculo con la tribu y mantiene relaciones comerciales habituales. Los pescadores de esta ciudad suelen proporcionarles materiales y enseñarle

técnicas de pesca o crianza de pequeños moluscos más efectivas. A cambio los dârakki suelen colaborar en la defensa de la ciudad contra las represalias de Tabelaia por la independencia de su antigua colonia.

Estos combates contra los tabelitas suelen tener lugar en Almetent o "*La Última Frontera*"; una zona pantanosa poco practicable y baldía situada al norte del Havoul. El combate en esta zona suele ser indirecto, empleando principalmente hondas, arcos, lanzas y pesadas rocas lanzadas en estallidos de guerra por parte de los dârakki.

Más Allá de la Aldea

El Norte de la aldea está prácticamente vacío, aunque al noreste se encuentra un puente que cruza el río en dirección a Tabelaia y al noreste queda el río Sawad, el Havoul y el Almetent. Al Oeste encontrarás una pequeña población pesquera con la cual esta aldea tiene muy buena relación.

Al Este se encuentra el Havoul y el Almetent, y pasando el río sólo veras un terreno pantanoso, lleno de juncos. El cenagal de la desolación (*Mûdgrint*) hogar de las más abyectas leyendas acerca de la muerte de una raza. Al Sur sólo hay mar.

La leyenda de Mûdgrint

La más retorcidas criaturas se encuentran aquí, ocaso de una raza, y alzamiento de otra más oscura, más perversa y si cabe, más podrida aún que los propios Oruds... Estas serán las palabras que oirás de cualquier miembro de la aldea al escuchar el nombre que recibe el cenagal.

Según cuentan las leyendas, hace muchísimos años, antes de la existencia de Samt y Liwad, el río agració a otros seres con sus maravillosos dones, el nombre de esta raza no se recuerda, otros dicen que eran afortunados humanos que simplemente codiciaron demasiado, sea como fuere, las partes de historia que no se contradicen son las siguientes:

Algunos Datos de Interés:

Sawad Kersen significa "*Los Hijos del Sawad*".

Los Drâ-Gerok de los Sawad Kersen poseen las vías espirituales de -Agua y Tótem (Aguila) las cuales cuenta las historias que poseían Samt y Liwad respectivamente.

Los dârakki de la tribu temen las historias de los Oruds, y su maldición, pero son algo escépticos sobre esta cuestión y se permiten el uso de algunas herramientas civilizadas para la pesca, o técnicas especializadas (como la crianza de moluscos en cautividad).

Ideas de Aventura:

Un grupo de guerreros de otra tribu ha sido enviado a ayudar y ha desaparecido, se manda una pequeña expedición para buscarlos. *(Por ejemplo: Se manda a un grupo de guerreros y exploradores experimentados a encontrar un grupo de apoyo perdido, su última señal de vida fue dos aldeas más allá. Por el camino se encuentran los restos del grupo, con signos de batalla, y heridas que no puede haber causado ningún arma o animal conocidos).*

Una gran batalla de días entre Hijos de Sawad y tabelitas. *(Por ejemplo: ¡Los tabelitas atacan la aldea por dos flancos, los vecinos antes aliados se han vuelto en contra de los dêrakki y deben librar una cruenta batalla destinada a perderse, pero procurando exterminar cuantos más traidores mejor).*

Las compañías comerciales han sido asaltadas durante las negociaciones con las Ciudades Estado y se manda otra con la protección de guerreros dêrakki. *(Por ejemplo: La caravana comercial se ha perdido antes de llegar al destino, dejando la aldea con una escasez de alimentos considerable, habiendo que racionarlos. Los dêrakki son enviados a investigar qué ha pasado y traer las provisiones de vuelta, descubriendo que la caravana fue atacada por otra aldea dêrakki para desprestigiarlos o perjudicarlos).*

Rito de madurez de integrantes de la tribu, normalmente formado por un grupo de dos a cuatro dêrakki más un pupilo aspirante a hombre espíritu. *(Por ejemplo: El rito de paso de los hijos del Sawad se compone de varias pruebas: Un tiempo de vida lo más cercano al mar posible, o en su defecto el río, subsistiendo de pescado crudo capturado con las manos desnudas del futuro adulto. Un baño de lodo del Havoul y una infusión hecha a base de restos de antiguos líderes espirituales, y por último, una sangrienta batalla a pecho descubierto y sin portar arma alguna contra un tabelita apresado o, en su defecto, contra el padre del antes niño.).*