

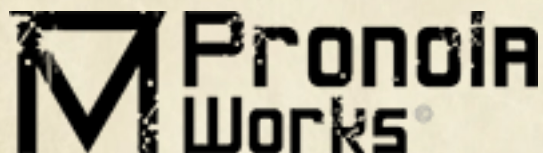
Dioses Extrños

Un juego de rol
de horror gnóstico



Quickstart

Una producción de



Escrito y desarrollado por: Enrique Castro

Textos: Enrique Castro, Javier Alemán

Imágenes: Daniel Puerta, Jonathan González

Maquetación: Miriam García Ronquillo

Síguenos en Twitter [@pronoiaworks](https://twitter.com/pronoiaworks)
Facebook [Pronoia Works](https://www.facebook.com/PronoiaWorks)
Web pronoiaworks.com

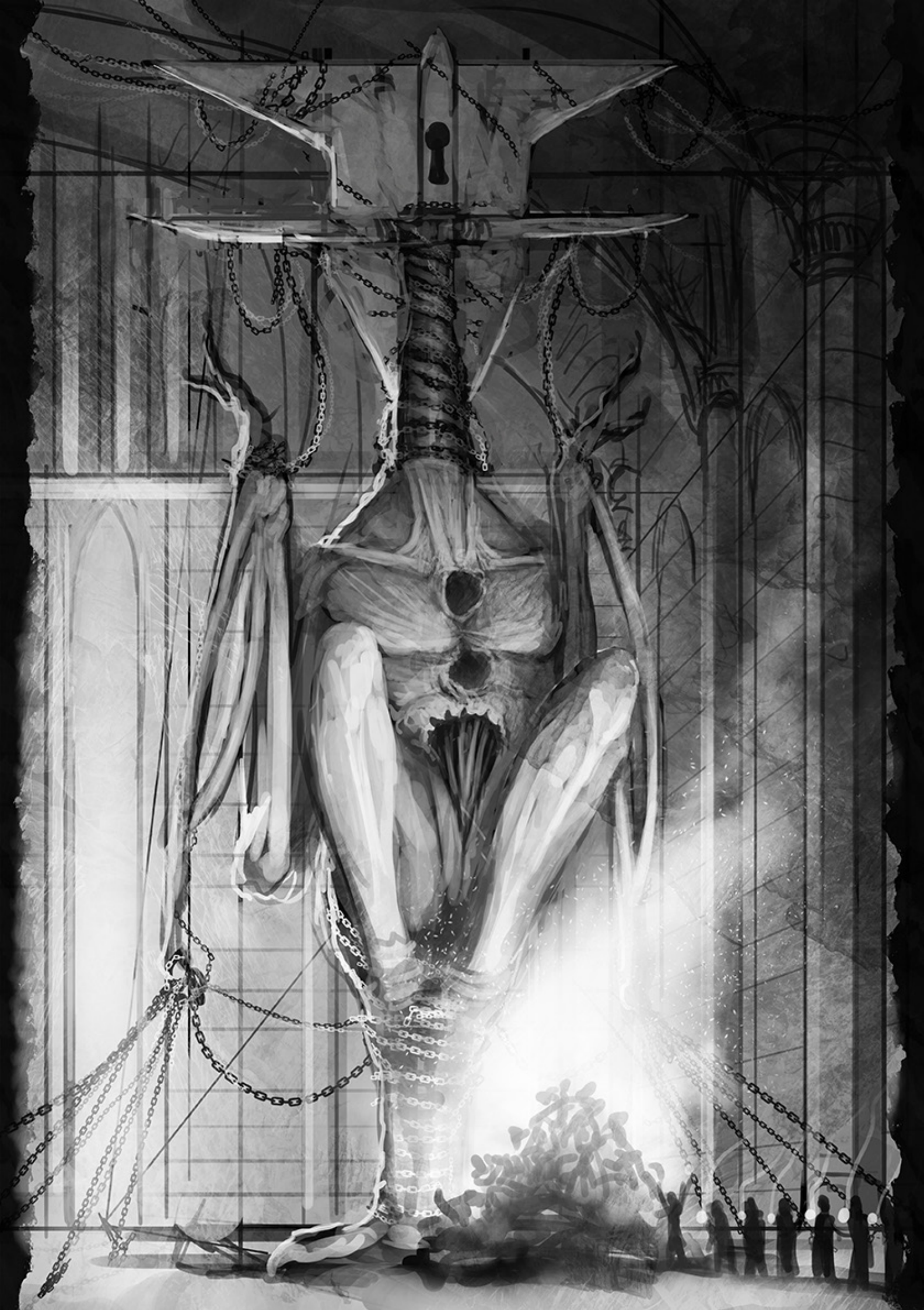
Esta obra se basa en los sistemas Fate Core System y Fate Accelerated Edition (disponibles en <http://www.faterpg.com/>), productos de Evil Hat Productions, LLC, desarrollados, escritos y editados por Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, puestos a nuestra disposición bajo licencia Creative Commons Reconocimiento 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Dioses Extraños®

Epifanía

Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 5 |
| Kenoma | 7 |
| Las reglas | 11 |
| Creación de personajes | 13 |
| Personajes de Ejemplo | 18 |
| Escenario: Engur, la Ciudad de las Antorchas | 24 |
| Dirigir Dioses Extraños | 28 |



Introducción

El Universo es una prisión

El universo es una prisión, y el alma es el prisionero. En el mundo de Dioses Extraños los jugadores interpretan a esas almas perdidas, que buscan escapar al ciclo de reencarnaciones y tormentos mediante la iluminación, ya sea abandonando la prisión terrenal del espíritu, ascendiendo para convertirse en dioses, o destruyendo el mismo universo que los encadena. Cada uno debe escoger a cuál de los Cultos Gnósticos consagra su existencia para iniciar el lento y arduo proceso que le llevará desde la ignorancia a la iluminación.

Pero el camino a la iluminación está cuajado de peligros y de decisiones terribles, que se cobran un precio en el alma y la conciencia. El devoto deberá soportar los ataques de otros cultos y hermandades, que consideran heréticos y peligrosos a todos los que piensen de forma diferente. Deberá también enfrentarse a las propias enseñanzas de sus maestros, que le son reveladas gradualmente y exigen grandes sacrificios. Nadie puede pasar las puertas de la iluminación sin perder una parte de lo que es, y a veces, abandonar esos fragmentos del alma implica terribles atrocidades, cometidas sobre uno mismo y sobre los demás.

Y entre tanto, cada noche, los durmientes sueñan con los tormentos sufridos por el alma en el Mar de Suf, que se extiende entre los Tiviles, las islas rocosas e inhóspitas donde habita la humanidad en este mundo infernal. La existencia en los Tiviles es dura y penosa, sometida a la enloquecida ley de la Heimármene, una serie incomprensible de prohibiciones rituales y leyes de la naturaleza que no obedecen más que al capricho de los **Arcontes, los Dioses Extraños e incognoscibles que gobiernan la totalidad de la existencia a través de sus enviados, los Etemmu**: ángeles y demonios que cumplen inflexiblemente con sus tareas, ya sean guardar un paraje sagrado o pasar por la espada a todos los primogénitos de una nación. Ante el poder omnímodo de los Etemmu y sus amos, que controlan la mismísima realidad, a la humanidad no le queda más que agachar la testuz y servir.

O buscar la iluminación y liberarse de una vez por todas de las cadenas del espíritu.



Lo que hagas en el mundo de Dioses Extraños es tu decisión. Nosotros te retamos a intentarlo: a explorar el misterio y el horror de la prisión cósmica de las almas, a enfrentarte a la ley injusta de unos dioses demasiado extraños como para que la mente pueda comprenderlos, a encontrarte con los Etemmu en ruinas, bosques y templos ancestrales, y a **escoger tu camino para escapar, sea cual sea el coste.**

Epifanía

Epifanía es una guía de inicio rápido para el juego de rol *Dioses Extraños*. Aquí encontrarás una síntesis de la ambientación y una versión resumida de las reglas, además de algunos personajes pregenerados, un escenario e ideas para una aventura introductoria. En pocas palabras, todo lo que necesitas para empezar a jugar y conocer el mundo de *Dioses Extraños*. **En el futuro pondremos a tu disposición un manual básico completo** que te permitirá adentrarte de verdad en los horrores sin nombre de la Kenoma.

***Dioses Extraños* es un juego de horror gnóstico**, en el que los jugadores encarnan a buscadores de la iluminación que se deben enfrentar a las complejas y enloquecidas leyes cósmicas de los Arcontes. **Inspirado por igual en las elucubraciones de los gnósticos, en los ambientes opresivos de legalismos incomprensibles de Kafka, y en el horror cósmico de Lovecraft**, te presentamos un mundo en el que las leyes cósmicas son extrañas y arbitrarias, el alma ansía la salvación del infierno que es el mundo terrenal, y

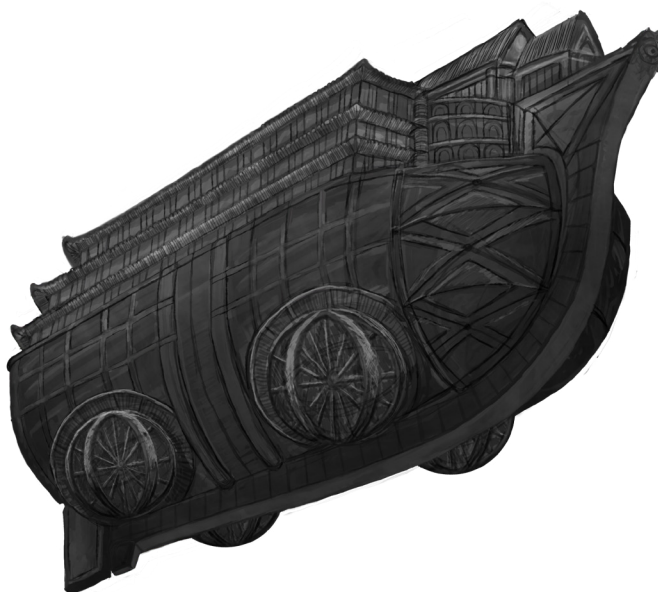
poderosos cultos místéricos se enfrentan tanto con las doctrinas como con las armas por la supremacía sobre las mentes y los espíritus de la humanidad.

Cómo elijas jugarlo es tu decisión. Puedes encarnar a un ciudadano anónimo que decide romper con las cadenas de la Heimármene y buscar la iluminación a cualquier precio en el seno de un culto herético; a un obispo de una de las iglesias ortodoxas cuya fe se tambalea; a un cazador de brujas decidido a exterminar a los herejes y los apóstatas; a un mutante corrompido por los Vientos del Mar de Suf que intenta ocultar su condición y sobrevivir a las persecuciones; a un político desgarrado entre sus convicciones y las intrigas de los cultos que controlan la Koina. O cualquier otra cosa que se te ocurra.

¿Qué es un juego de rol?

En un juego de rol, los jugadores adoptan el papel de un personaje, al que interpretan durante la sesión, hablando con su voz y declarando sus acciones y pensamientos. Uno de los participantes, en lugar de interpretar a un personaje, es el director de juego: el que presenta el escenario, interpreta a los personajes que no lleven los jugadores, y narra la historia en la que todos participan en común. El éxito o fracaso de las acciones de los personajes se decide mediante tiradas de dados, a una dificultad decidida por el director.

En *Dioses Extraños* usaremos el sistema FAE (Fate Accelerated Edition), con algunas modificaciones.



Kenoma

Kenoma es el nombre que recibe el universo donde se desarrolla la acción de Dioses Extraños. Kenoma es el mundo material, carnal y terrenal, por oposición a la Pleroma, la Totalidad, el mundo luminoso de la liberación que, según los sabios, existe más allá del Mar de Suf y del Horos, el límite que separa lo físico de lo espiritual. Sobre la Kenoma tienen poder los Arcontes, los Príncipes del Mundo, bajo cuya vara de hierro sufren las almas de los mortales.

Los Tiviles y el Mar de Suf

El Mar de Suf se extiende de horizonte a horizonte, llenando totalmente la Kenoma. Cielo y mar se confunden en una única masa turbulenta de aguas superiores e inferiores en las que es im-

sible distinguir arriba de abajo, izquierda y derecha. Solo los **Psicopompos de la Hermandad de las Tormentas** conocen los caminos que atraviesan las tempestades y comunican los Tiviles.

En sus entrañas se encuentran las **Prisiones de Hierro** en las que las almas experimentan tormentos indecibles entre reencarnaciones, y de entre sus olas surgen los **Vientos del Mar de Suf**, que arrastran los lamentos de los condenados y las voces arcanas de los Etemmu, capaces de inducir con sus susurros tanto la iluminación como la locura y la mutación.

Islas rocosas y áridas en medio de zonas inestables de calma, algunos Tiviles son tan grandes como continentes; otros apenas tienen espacio para sentarse. Aquí, bajo un cielo perpetuamente encapotado tras cuyas nubes ruge la tempestad del Mar de Suf, se alzan como lápidas las ciudades de los hombres, rodeadas de paisajes rocosos, desiertos de cenizas y bosques oscuros poblados por Etemmu y monstruos.

Tiviles más conocidos

Rigal la Invicta

Gizal la Radiante

Duat de Las Tres Orillas

Mashu, Joya de Piedra

Las Montañas de Hursag

Hubur, el País de los Ríos

Los Pozos sin Fondo de Sahar

Engur, la Ciudad de las Antorchas

Sekhet

Islote de Hierro de Tuonela

Kuzimu, donde no hay Cuevas

Jaaniu de las Profundidades

Metnal, donde el Humo

La Iluminada Zarharir

Sharkara

El Bosque de Hierro de Folkvangr

Hamistagan

La Tierra Silenciosa de Igeret

Koina

Cada ciudad o región tiene un **gobierno civil**, al menos en teoría. Llamados Koina, usan a sus alguaciles, escribas y funcionarios para mantener el orden y administrar los recursos y las propiedades de la ciudad, y se ocupan de todos los aspectos materiales del gobierno. Cada Koinon es independiente, y tiene su propio sistema de gobierno, desde la monarquía a la oligarquía pasando por la simple tiranía. La mayoría solo ocupa una ciudad y sus alrededores, o a lo sumo un Tivil, pero otros, como la Columna de Justicia o el Dominio de las Cadenas se han convertido, por las armas y la diplomacia, en grandes imperios. En todo caso, no importa, porque todo el mundo sabe quiénes son **los verdaderos amos: los Cultos Gnósticos** cuyos sumos sacerdotes intrigan entre las sombras.

Cultos de la Kenoma

La mayoría de los Tiviles están gobernados bien por los **Cultos Apoteósicos**, que sostienen que no existe la Pleroma, y el único modo de escapar del ciclo de reencarnación es la ascensión como Arconte, o los **Apotropaicos**, más numerosos pero menos influyentes, que creen que la única posibilidad es aplacar a los Arcontes, plegarse ante la Heimármene y honrarlos con el fin de que los tormentos de esta vida y la próxima no sean incluso peores. La **Iglesia de Hierro** es el culto con más seguidores, de tendencia decididamente Apotropaica, aunque hay quien dice que es un engaño, y que la cúpula de la Iglesia es Apoteósica. Entre los cultos declaradamente apoteósicos destaca la **Iglesia de la Ascensión**.

Pero no todos aceptan estas dos doctrinas, que postulan que las únicas soluciones son ser esclavos o unirse a los amos. En templos escondidos, sótanos abandonados y guaridas ocultas, en monasterios de las montañas o en los mismos bosques y desiertos, los que buscan escapar de la Kenoma pueden encontrar a maestros de **otros cultos, doctrinas perseguidas por heréticas**, cuyos seguidores se exponen al potro de tortura y la hoguera.

Entre estos cultos heréticos los más numerosos son los **Eleutéricos**, que buscan la liberación del alma del ciclo de reencarnación y tormento. Aspiran a llegar a la Pleroma para unirse a los ángeles y los Eones en una eternidad de paz y beatitud. El culto Eleutérico más extendido es la **Iglesia de la Redención**, pero también existen sectas radicales,

que consideran lícito matar y torturar a otros con el fin de alcanzar la propia iluminación: la **Sociedad del Templo de Luz**, el **Culto del Espíritu Negro**, o el **Culto del Forastero**, que rechaza todo rastro de civilización y humanidad.

Incluso más extremistas son los cultos **Extincionistas**, los más minoritarios, cuya postura es que la Kenoma es todo lo que existe, y el único modo de escapar es la destrucción del universo entero. Cuando no haya nada en el cosmos y todo haya vuelto al caos primordial se alcanzará la paz absoluta, la quietud de la tumba. Los cultos Extincionistas más extendidos son la **Hermandad de las Profundidades** y la **Senda del Ángel de Cuchillas**, pero no son ni mucho menos los únicos.



DAN'15

Fratrías

Para luchar contra estos cultos heréticos, los ortodoxos han formado Fratrías, o hermandades, organizaciones independientes que llevan sus doctrinas a la práctica. La más temible es la **Hermanidad de la Espada Ardiente**, cuyos caballeros con armaduras negras cazan y exterminan por igual a Eleutéricos, Extincionistas, y ortodoxos políticamente incómodos. Pero no menos terribles son el **Instituto de Corrección Espiritual** o la **Hermanidad de la Hoja Purificadora**, decididos a convertir y “sanar” a los herejes, sin importar el sufrimiento que ello les cause.

Otras Fratrías sirven a propósitos prácticos. La **Hermanidad de las Tormentas** tiene el monopolio de los viajes entre Tiviles, gracias al poder de sus Psicopompos y a las gigantescas Arcas que les permiten cruzar el Mar de Suf. La **Forja Espectral**, controlada por el Culto Apoteósico de los **Maestros del Yunque**, forja artefactos mágicos mediante complejas tecnologías arcanas alimentadas por almas.

Y desde luego, existen también Fratrías heterodoxas, como la **Sociedad de la Llave de Acero**, un conjunto de células terroristas dedicadas a destruir el orden opresivo de las Koina y los Cultos Apotropaicos y Eleutéricos, a extender el evangelio de la liberación a través de la lucha armada y la violencia, y a agitar las conciencias de los Oyentes al precio que sea para que busquen la iluminación y escapen de la prisión en la que se encuentran.

Vida en la Kenoma

El día en la Kenoma comienza tras una noche de pesadillas. Todos los habitantes de los Tiviles experimentan, noche tras noche, los vívidos recuerdos del tiempo pasado por sus almas en las Prisiones de Hierro antes de su nacimiento, y saben que, una vez mueran, regresarán a ellas para ser atormentadas por sus pecados. A través de la capa de nubes que cubre el cielo se filtra un resplandor actínico, blanquecino o verdoso, que es lo único que permite distinguir el día y la noche.

Cada Tivil y cada asentamiento es distinto, pero todos tienen cosas en común. **La gente trabaja duramente**, se esfuerza por arrancar un sustento amargo a la tierra áspera y estéril, o se dobla sobre bancos de artesano o mesas de tabernas y posadas intentando ganarse la vida como mejor pueden. Otros recorren las calles empedradas, entre

Arcontes

Algunos textos hablan de doce Arcontes, otros de trescientos sesenta y cinco, pero hay registrados más de mil nombres. Estos son solo algunos de los más temidos:

Katechon, el que retiene
Aesthesis, la Madre de las Pasiones
Ariom el Glorificador
Athiom el Segador
Barphrahnges el Purificador
Harmas, el Señor de los Cielos
Mirothoe, el Gran Poder
Sabaoth, el Dragón
Yabel, el Dominador
Kalila-Oumbri, el Señor
del Conocimiento
Soldas, la Llama Oscura
Stetheus, el Guardián de la Gloria
Authades, el Arrogante
Abathur, el Juez

edificios de adobe y madera perpetuamente castigados por los vientos húmedos del Mar, vendiendo baratijas, comida, utensilios baratos, o sus propios cuerpos, o sencillamente mendigando. La inmensa mayoría pasa el día intentando evitar recordar los sueños que han tenido y no pensar en los que vendrán. No quieren problemas. Pagan sus impuestos a la Koina, obedecen las ordenanzas, y acuden a los templos Apotropaicos para suplicar a los Arcontes que no los atormenten más.

Los cultos gnósticos tienen una enorme influencia en la vida diaria en todos los Tiviles. Los predicadores ortodoxos arengan a las masas en las calles y las plazas, los caballeros de la Espada Ardiente cazan herejes, y los profetas heréticos de los Cultos Eleutéricos y Extincionistas reúnen a sus seguidores en sótanos, almacenes o cavernas

para revelarles sus secretos, arriesgándose a arder en la hoguera con cada palabra. Pero aún así, perseveran, pues saben que se están jugando la salvación de sus almas y la liberación del ciclo de reencarnaciones y tormentos que es la existencia en la Kenoma.

Heimármene

La Kenoma está regida por la Heimármene, la Ley de los Arcontes. La Heimármene regula la totalidad de la existencia, desde el funcionamiento de la gravedad y los estados físicos de la materia, la reproducción y la muerte hasta los lugares sagrados que está prohibido pisar, los alimentos que no se deben comer, o las palabras que no se deben pronunciar. El problema es que la **Heimármene no está escrita en ningún sitio**, y no obedece a

ningún sistema racional que el ser humano pueda comprender.

Es un **sistema demasiado complejo para una mente humana**, cuajado de excepciones, contradicciones, y normas que se condicionan unas a otras, de manera que el lugar vedado durante la noche puede ser accesible una vez cada siete años, siempre que se den tres condiciones particulares más que pueden o no coincidir en el tiempo. Es más, lo que está permitido y vedado en un Tivil puede ser radicalmente opuestos a lo de otro, y todo ello puede a su vez variar dependiendo de la influencia de unos Arcontes u otros.

Los encargados de guardar la Heimármene son los **Etemmu**, que no dejan de parlotear (cuando hablan, y cuando su habla es comprensible) sobre leyes, precedentes, excepciones, normas y atenuantes, en una jerga que pocos pueden seguir. La misión de muchos Etemmu parece ser castigar a los que rompan la Heimármene, pero otros se ceban sobre los más cumplidores basándose en circunstancias totalmente fuera de su control, e incluso algunas clases de Etemmu atacan a quien no rompa la Ley en determinadas circunstancias. Quizá la mayor de las tragedias de la Kenoma es que, estando como están absolutamente sujetos a la Heimármene, los Etemmu podrían ser perfectamente predecibles y controlables **si alguien fuera capaz de conocer la Ley al detalle. Pero eso es imposible.**

Los sabios se inclinan sobre sus manuscritos en las bibliotecas, reflexionan basándose en la lógica, la metafísica y la ética, diseccionan textos sagrados, testimonios y precedentes en un intento vano de arrancar algún sentido a la Heimármene y sus disposiciones, pero todo es en vano. Aunque aquellos que logran entender una mínima parte de su funcionamiento pueden convertirse en aveau taumaturgos, capaces de doblar el mundo a su voluntad, lo cierto es que son niños jugando con la arena en los márgenes de un desierto inabarcable, que puede devorarlos en cualquier momento con una tormenta de polvo.

Para la mayoría de los habitantes de la Kenoma, la única solución es agachar la cabeza, obedecer, y aceptar que no entenderán nunca el motivo por el cual están siendo castigados, ni cuáles son sus pecados, ni cómo evitar volver a cometerlos.



Las reglas

Sistema

Dioses Extraños se basa en el **sistema FAE** (*Fate Accelerated Edition*), por lo que recomendamos una cierta familiaridad con las reglas básicas. Pueden consultarse gratuitamente en inglés en esta dirección <http://fate-srd.com/fate-accelerated-fae-menu>, y consultarse en su versión española aquí: <http://www.evilhat.com/home/fate-core-downloads/>

Sobre estas reglas básicas vamos a construir el sistema particular de Dioses Extraños. Para todo lo que no se mencione aquí específicamente, usa las reglas de FAE sin modificar. Estas reglas, además, están concebidas como una introducción simplificada, solo para Oyentes o Creyentes. Presentaremos reglas más complejas, incluyendo la Taumaturgia de los sabios y las mutaciones de los más desfavorecidos, en un futuro libro básico de Dioses Extraños.

Conceptos básicos

Para comenzar a jugar necesitarás **cuatro dados Fudge**, o en su defecto **de seis caras**, y la hoja de personaje que encontrarás al final de esta sección. Además, necesitarás varios **marcadores** para cada jugador, que representarán los **puntos Fate**. Recomendamos algo pequeño y manejable, como fichas de póker; evita cosas que se puedan comer.

Para jugar necesitarás crear un personaje, que tendrá una serie de **Aspectos**, **Estilos** y **Proezas**, además de niveles de **Estrés** y **Refresco**. Los Aspectos son un elemento fundamental de tu personaje: son frases cortas, preferiblemente evocativas, que describen cómo es tu personaje y cuáles son sus circunstancias. No solo los personajes tienen Aspectos: también los tendrán las situaciones y algunos objetos y lugares.



Dados Fudge



Aspectos, Puntos Fate y Refresco

¿Para qué sirven los Aspectos? El jugador puede invocarlos, gastando un punto Fate, para producir cualquiera de los siguientes efectos:

- Sumar un +2 o repetir una tirada. Puedes gastar el punto Fate después de la tirada si el resultado no es satisfactorio.
- Declarar un detalle de la narración que esté relacionado con uno de tus Aspectos. Por ejemplo, si el personaje es un estudioso puedes declarar que conoce un determinado lenguaje arcaico, o si es un viajero, que conoce a alguien en la ciudad.
- Forzar un Aspecto de otro personaje o de la situación, es decir, hacer una declaración basada en ese Aspecto en tu beneficio. El otro debe decidir si acepta o no que lo fuerces; si se resiste, te entrega uno de sus puntos Fate.

Puedes usar cuantos Aspectos quieras en una tirada, gastando los puntos correspondientes, pero **el mismo Aspecto no puede dar dos bonificaciones a una sola tirada**. Ten presente que los Aspectos pueden y deben ser forzados en tu contra; es la forma más sencilla de recuperar puntos Fate para volver a usarlos, y por tanto, los Aspectos deberían ser siempre armas de doble filo, excepto Problema, que es principalmente negativo.


Otra forma de recuperar puntos Fate es mediante **Refresco**. Tu personaje tiene una puntuación de Refresco, que puede invertir en comprar Proezas. El Refresco restante indica el mínimo de puntos Fate con los que comienza cada sesión. Si tiene Refresco 2 y terminó la sesión anterior con tres puntos Fate, los conserva; pero si terminó sin ninguno, al principio de la siguiente sesión tendrá dos.


Tiradas


En FATE, todas las tiradas se hacen con **cuatro dados Fudge**. Estos dados están marcados con +, - y . . A la hora de tirar, escoge con qué **Habilidad** va a intentar la acción el personaje. Tiene que ser, obviamente, una Habilidad apropiada al caso. Tira los dados y suma el resultado: **cada + suma 1 al resultado, cada - resta, y . es indiferente**. A esto se le añade la puntuación que tenga el personaje en la Habilidad elegida, más los posibles bonificadores por Aspectos o Proezas.


La puntuación final debe ser igual o superior a un número establecido por el director de juego, llamado la **Oposición**. Por ejemplo, contra una Oposición de 3, el resultado debería ser 3 o más. En tal caso, consigues lo que querías, tanto mejor cuanto más incrementos por encima de la Oposición consigas. Si la diferencia es más de tres, deberías conseguir una ventaja adicional: es lo que se llama tener éxito con estilo. En caso de no llegar a la Oposición, aún puedes lograrlo, aunque a un coste decidido por el director de juego. Por ejemplo, puedes convencer a tu rival de lo que querías, pero a cambio debes hacerle ciertas concesiones. Si no estás dispuesto a asumir el coste, la tirada falla.

A la hora de tirar hay cuatro acciones posibles:

 **Superar:** La tirada básica contra cualquier Oposición. Todo lo que no cubran las otras tres.

 **Crear una Ventaja:** Cuando intentas crear un Aspecto temporal para beneficiar a otro o a ti mismo. Esto incluye manipular a otros, alterar el escenario (por ejemplo, prenderle fuego a la sala creando el Aspecto ¡En Llamas!) o descubrir información. Si tienes éxito, puedes invocar el nuevo Aspecto sin gastar puntos Fate, pero solo una vez, a menos que sea un éxito con estilo. En ese caso recibes dos invocaciones gratuitas. Si fallas, es posible que el director de juego decida que sea otro quien reciba la invocación gratuita.

 **Atacar:** A la hora de Atacar, la Oposición la determinan los incrementos que obtenga el defensor; se causan tantos incrementos de Estrés como los que se obtengan en la tirada. El Estrés puede ser Somático, que afecta al cuerpo y la mente, o Espiritual, relacionado con el alma y lo sobrenatural.

 **Defender:** Tira Defender cuando seas objetivo de un ataque; el resultado que obtengas será la Oposición a la que se enfrente el atacante. Puede usarse también contra los intentos de Crear una Ventaja. Si el rival no logra superar los incrementos que obtengas, su ataque o Aspecto no tienen éxito.

Creación de personajes

Aspectos

La creación de personajes en Dioses Extraños difiere ligeramente de la básica de FAE. Igual que en Fate Acelerado, recibes entre tres y cinco Aspectos, pero aquí esos Aspectos describen la espiritualidad y la verdadera esencia de tu personaje. Como siempre, puedes, y deberías, enlazar cualquiera de ellos con la historia de otros personajes para crear

un trasfondo compartido que facilite la creación de partidas y la integración.

Tu personaje debe tener **un Aspecto de Ego y uno de Hamartia**. Además, puedes escoger uno, dos, o tres más, aunque nosotros recomendamos usar los cinco.

| Aspectos | |
|-----------------|---|
| Ego | Es tu Aspecto Básico, equivalente al Concepto Principal. Es lo que eres, lo que haces y lo que te define. Ejemplos: Caballero de la Espada Ardiente; Oyente en Busca de su Senda; Funcionario del Koinon Resentido. |
| Hamartia | Este Aspecto reemplaza al Problema de FAE. Representa el “defecto trágico” de tu personaje, un elemento de su personalidad o su mente que lo condena a la condenación y la reencarnación eterna, y complica su vida diaria. Ejemplos: Hubris Épico; Inquieto y Descentrado; Pesadillas del Mar; Mutaciones Ocultas. |
| Nous | Nous simboliza la mente de tu personaje. Son sus creencias y convicciones, sus principios, su moral, y cómo funciona su cerebro. Ejemplos: Camino por la Senda de la Rectitud; Las Cosas no Son tan Sencillas; El Mundo es un Enigma, y la Razón es la Llave. |
| Thymos | Esta es la parte del alma que se ocupa de las emociones, los instintos y las ambiciones. Representa lo que el personaje quiere lograr, cómo pretende conseguirlo, su voluntad, coraje y motivaciones. Ejemplos: Buscador de la Iluminación; Es Mejor Gobernar en el Infierno; Sólo Quiero que me Dejen en Paz. |
| Eros | La tercera parte del alma, Eros se ocupa de las pasiones, los apetitos, los placeres y los deseos carnales. No le interesan los objetivos a largo plazo, solo la satisfacción inmediata, sin importar las consecuencias. Ejemplos: In Vino Veritas; El Dinero es Seguridad; Cruel y Lujurioso. |
| | Aunque no es un Aspecto, en este punto deberías escoger el Culto que tu personaje sigue y su senda espiritual y creencias, aunque solo sea a grandes rasgos. Más adelante será muy útil. |

Inclinaciones

Las Inclinaciones reemplazan a los Estilos. El foco no es en cómo haces las cosas materialmente, sino en tus motivaciones para ello. Cuando te acercas a un templo embrujado y en ruinas en medio del bosque, ¿lo haces con coraje, con prudencia, con orgullo de tus habilidades, con ansias por las riquezas y el saqueo, llevado por la ira contra los Etemmu que moran en el interior, o por un deseo de

hacer justicia para sus víctimas? Evidentemente, la Inclinación que escojas debe ser apropiada para la situación y para tu personaje, y el grupo o el director de juego pueden vetarla si parece forzada.

Como es normal en FAE, debes escoger una Inclinación a nivel Bueno (3), dos a Aceptable (2), dos a Normal (1) y una a Mediocre (0).

| Inclinaciones | |
|------------------|--|
| Prudencia | Representa la capacidad del personaje de razonar, estudiar una situación y prever las consecuencias, así como el cuidado y la precisión en general. |
| Coraje | Es la habilidad de enfrentarse a lo desconocido, asumir retos y pérdidas, arriesgarlo todo y mantenerse firme ante los horrores de la Kenoma. |
| Justicia | Esta Inclinación permite tener en cuenta los dos lados de un problema, equilibrar las necesidades de unos y otros, juzgar lo más adecuado en una situación dada y mediar en las disputas. |
| Orgullo | Los personajes orgullosos no aceptan órdenes, se oponen a ser manipulados y dirigidos, no retroceden ante nada y anteponen sus propios intereses a los de los demás sin importar las consecuencias. |
| Lujuria | Lujuria incluye no solo los deseos carnales sino también la gula, la ambición, y la avaricia. Los personajes inclinados a la Lujuria se revuelcan en sus propios placeres, y todas sus acciones están teñidas de auto indulgencia. |
| Ira | La ira es una Inclinación destructiva, nacida del rencor, la amargura y el miedo. Aquellos inclinados a la Ira buscan siempre derribar al otro, destruir y tirar por tierra los esfuerzos de los demás, sea física, social o intelectualmente. |

Proezas

Como en FAE, elige una Proeza para empezar. Aquí incluimos algunas diseñadas específicamente para Dioses Extraños, pero, como siempre, puedes y deberías crear las tuyas propias, o elegir de cualquier otra lista las que parezcan apropiadas.

Discernir: Recibe un +2 al Defender con Prudencia contra intentos de engañarte o confundirte.

Previsión: Recibe un +2 al Crear una Ventaja con Prudencia si estás preparando un evento. Por ejemplo, para asegurarte que una expedición tiene todos los suministros que necesita.

Camino por Cañadas Oscuras: Recibe una bonificación de +2 cuando intentes Superar con Coraje si te enfrentas a un Etemmu y sus obras.

El Número No Importa: Recibe un bonificador de +2 cuando Ataques con Coraje a más de un enemigo a la vez.

El Juicio de la Espada: Recibe un +2 cuando Superes con Justicia al decidir entre dos propuestas igualmente válidas.

Causa Justa: Recibe un +2 cuando Defiendas con Justicia contra calumnias o acusaciones maliciosas.

Arrodillate Ante Mí: Recibe un +2 cuando Ataques con Orgullo en una situación social, si estás intentando que otros se plieguen a tu voluntad.

Cosechar la Recompensa: Recibe un bonificador de +2 al Crear una Ventaja con Lujuria si el Aspecto resultante está ligado a tu satisfacción personal.

La Lengua del Seductor: Recibe un +2 cuando Superes con Lujuria si estás intentando seducir a otros, o convencerlos de que te den algo que quieres.

Espada del Rencor: Recibe un bonificador de +2 cuando Ataques con Ira a otros físicamente, si tienes algún agravio personal contra ellos. No funciona contra alguien a quien no conozcas.

Gobernar con Vara de Hierro: Recibe un bonificador de +2 al Crear una Ventaja con Ira si estás intentando intimidar a otros para que te obedezcan.

Estrés

Cuando el personaje se ve envuelto en un conflicto, sea físico o mental, sufre Estrés: golpes que le pasan rozando, insultos que le afectan, pero no lo bastante para impedirle continuar... Llegará un momento en el que habrá esquivado la muerte demasiadas veces, o no podrá aguantar más la presión, y será derrotado, pero mientras tanto, puede ir **absorbiendo el daño mediante los medidores de Estrés**.

Cuando sufres Estrés, la casilla que marques absorberá tantos incrementos como su número indique. La casilla número uno puede absorber un incremento, la número dos, dos, y así sucesivamente. **Marca solo la casilla correspondiente, no las intermedias.** Por ejemplo, si sufres dos incrementos marca la segunda casilla, no las dos. Obviamente, una vez una casilla está marcada no se puede reutilizar. Por tanto, si sufres un incremento de Estrés y marcas la primera casilla y luego sufres otro... tendrás que marcar la segunda, o sufrir

Consecuencias

Las Consecuencias reflejan que la suerte del personaje se ha acabado. **El daño ya no es superficial y efímero, sino serio y duradero.** Cada personaje comienza con tres Consecuencias, cada una de las cuales puede absorber diferentes niveles de estrés: -2, -4 y -6. Esto quiere decir que si sufres dos incrementos de Estrés y no te quedan casillas de Estrés Somático, puedes tachar una Consecuencia Leve (-2) en lugar de quedar fuera de combate; si sufres tres puedes marcarla y aún sufrir un nivel de Estrés. Puedes marcar cuantas Consecuencias quieras cuando sufras Estrés, pero solo si no estaban ya usadas.

Las Consecuencias son unitarias, de manera que si ya has usado tu Consecuencia Leve para absorber Estrés Somático, y sufres dos puntos de Estrés Espiritual, no te queda más remedio que marcar las casillas de Estrés.

Cada Consecuencia es un Aspecto que describe cómo ha afectado el daño al personaje, y **pueden ser forzadas** por los rivales para aprovecharse de ello. Por ejemplo, una consecuencia leve (-2) puede ser Torcedura de Tobillo. Durante un combate, el enemigo puede forzar ese Aspecto para desequilibrarte y hacerte caer.

Al final de la escena, el personaje recupera

ra todas las casillas de Estrés, pero las Consecuencias permanecen durante un tiempo determinado. Una Consecuencia Leve se cura al final de la escena; una Moderada al final de la sesión siguiente a aquella en la que se sufrió; y una Severa, al final del arco argumental. En todos los casos hay que explicar cómo se cura (si has ido al médico, una sesión de meditación...) y tiene que tener sentido dentro de la historia.

Estrés espiritual y Estrés somático

En FAE, tu personaje solo tiene un contador de Estrés, que cubre tanto el mental como el físico. **En Dioses Extraños, este contador se llama Estrés Somático y tiene dos casillas.** Además añadimos un **segundo contador, Estrés Espiritual**. Si lo prefieres, puedes dividir el Estrés Somático en Físico y Mental, como ocurre en Fate Básico. De este modo tendrás tres contadores, un número muy simbólico.

El Estrés Espiritual funciona de manera algo distinta al Somático. Los personajes comienzan con dos casillas, que se pueden convertir en tres si tienen algún Aspecto relacionado con su iluminación espiritual, como ser un Psíquico, un ermitaño errante, o un miembro de alto rango de un Culto.

Generalmente, los ataques de los Etemmu causan Estrés Espiritual, al igual que ciertos tipos de magia, los Vientos del Mar, e incluso un debate religioso particularmente profundo. Opcionalmente, si el grupo lo considera adecuado, un personaje puede sufrir Estrés Espiritual cuando se comporta de manera opuesta a las enseñanzas de su Culto y contra sus propias creencias, según describen sus Aspectos.

Adicionalmente, un personaje puede usar su fuerza espiritual para **tener éxito en ciertas situaciones**: al enfrentarse a un Etemmu, o a una elección de profundo significado espiritual, o en un momento en el que sus creencias pueden darle un empujón a su confianza y determinación.

En tal caso, marca una casilla de Estrés Espiritual para conseguir un **bonificador igual al valor de la casilla marcada**. Ten en cuenta que esto debe estar justificado y ser coherente con las creencias y espiritualidad del personaje. Un miembro de la Orden del Corazón Atravesado, por ejemplo, no usa

ría sus reservas espirituales para salvar a nadie del dolor, dado que la Orden cree que es el sufrimiento lo que nos mantiene atados al mundo físico, y considera esa atadura deseable. Pero podría usarlo estrictamente para prevenir la muerte, dado que sabe los tormentos que aguardan al otro lado.

El Estrés Espiritual no se cura por sí solo.

Solo puedes desmarcar una casilla cuando alcanzas una cierta medida de iluminación e inspiración espiritual. El método exacto depende del grupo: quizá meditar o participar en rituales del Culto es suficiente, pero otros podrían requerir una búsqueda espiritual, una profunda discusión filosófica, o dolorosos rituales de purificación. El director de juego determina el "valor espiritual" que se gana con cada uno, y permite al jugador restaurar las casillas de Estrés correspondientes. Por ejemplo, si ganas dos puntos, puedes desmarcar tu primera o segunda casilla de Estrés, pero no la tercera, y no la primera y

la segunda juntas.

Puedes ganar casillas de Estrés Espiritual adicionales en los Hitos, al intercambiar algunos de tus Aspectos por otros que reflejen tu iluminación creciente. Desde luego, siempre que esté justificado por la historia.

Refresco

El personaje comienza con **tres puntos de Refresco**. Puedes gastarlos para comprar Proezas adicionales, pero **nunca puedes tener menos de un punto de Refresco**. Al inicio de cada sesión, Refresco indica el mínimo de puntos Fate que tiene el personaje. Si terminó la sesión con más puntos que su valor de Refresco los conserva, pero si terminó con menos, recibe la diferencia, hasta ponerse al nivel indicado por su puntuación de Refresco.





Personajes de Ejemplo

Shimun Akha

A veces, Shimun trepa a los parapetos de Engur y se pierde en la contemplación del Mar de Suf, que se alza como una pared rugiente allá en el horizonte. El tumulto de las aguas, el bramar de las profundidades y el resplandor de los relámpagos es como un revulsivo, algo que le saca de los eternos laberintos iluminados por las llamas de su ciudad natal, la única que ha conocido. Es como el mundo al revés, una extensión vastísima frente a la claustrofobia de los callejones, caos y estruendo frente al silencio mortal de las plazas abandonadas, destellos inconstantes frente al resplandor inmutable de las antorchas que ningún engurita puede dejar apagarse.

No es que ese caos le guste. Le aterra. Supone asomarse a un abismo sin fin en el que no hay lugar para él, algo que nunca conocerá ni le está permitido conocer, en el que nada es lo que debería ser. Es la destrucción final que aguarda más allá de los muros de Engur, esperando a que las luces se apaguen para devorarlo todo. Pero ese terror le llama como una polla a un candil. Le atrae y le seduce a la vez que le repugna. Sabe que no debería hacerlo, que va contra las enseñanzas de los sacerdotes y los sabios, que podría incluso pecar contra los Arcontes, pero no puede evitarlo. El mar le llama.

Al final, consigue arrancarse de la hipnosis del Mar y volver a entrar. A las calles tortuosas, las escaleras imposibles y las bóvedas que se pierden entre las sombras, a las antorchas que lo cubren todo de claroscuros anaranjados y dan vida a los bajorrelieves grotescos de las paredes. A la segu-

ridad frágil de la prisión en la que ha vivido toda la vida y que conoce como la palma de su mano, pues no en vano sus recovecos fueron su hogar de niño, y ahora son su lugar de trabajo. Cada semana desciende a los muelles donde atracan los merkaboth para adquirir productos que vender en las calles por unas monedas que le permitan un magro sustento en una buhardilla alquilada, donde se retuerce entre las mantas cada noche, soñando con las torturas de las Prisiones de Hierro.

La ciudad es un refugio, una madriguera que le hace sentir seguro. Algo familiar y conocido, en cuyos recovecos se siente como en casa, a pesar de ser peligrosa, oscura, misteriosa y aterradora. A pesar del peligro constante de las luces que se apagan y de los Etemmu que rondan los callejones maldiciendo a los pecadores que no vuelven a encenderlas, y a pesar del aullar de los Vientos de Suf en los pináculos y las callejuelas, con su carga de locura y perversión. En ella Shimun está seguro, o al menos todo lo seguro que se puede estar en un Tivil. Pero el Mar le llama, le tienta. La seguridad, lo familiar, lo monótono, es como un peso diario en su alma, incluso aunque sea la monotonía del horror y el peligro. En lo más profundo, necesita lo impredecible, aunque le llene de terror y le de pánico afrontarlo.

Como el canto de las sirenas.

El mar le llama.

Personaje

Nombre Shimun Akha

Descripción

Dices Extranos

Refresco

3

Puntos Fate

3

Aspectos

Ego Buhonero Vagabundo

Hamartia Los cantos de sirena del Mar

Nous Todos sabemos lo que hay que hacer,
pero pocos lo hacen

Thymos Superviviente de los rincones más oscuros

Eros Engur es mi hogar y mi refugio

Inclinaciones

Prudencia +3

Coraje +2

Justicia +1

Orgullo +0

Lujuria +2

Ira +1

Proezas

Camino por cañadas oscuras (+2 intentar Superar con Coraje si te enfrentas a un Etemmu y sus obras)

Éstrés espiritual

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Éstrés somático

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Consecuencias

| | |
|---|----------|
| 2 | Leve |
| 4 | Moderado |
| 6 | Severo |

FAE Character Sheet ©2013 Evil Hat Productions, LLC.
May be printed and photocopied for personal use.

M Pronoia
Works

Odo/Nadi

La madre de Odo siempre dice que de pequeño era muy guapo. Tanto, que parecía una niña. Con sus tirabuzones oscuros y sus grandes ojos grises, incluso las gentes hacinadas y ansiosas de Engur se paraban para hablar con él y hacerle reír.

Pero a medida que Odo creció, su cara angelical empezó a ser un problema. Los años de la pubertad pasaban, y la mandíbula de Odo no se hacía más fuerte, ni su pecho más amplio, ni su voz menos delicada. En la iglesia empezaron a surgir rumores. Su madre temía que los vientos del mar, que nunca cesaban de golpear su pobre vivienda situada en la parte más exterior de Engur, hubieran hecho algún daño a su único hijo.

Si es que el andrógino físico de Odo se debía a los dañinos vientos del mar, al menos le ayudó a alejarse un poco de él. Los dedos de sus manos, largos y delicados, se juzgaron ideales para trabajar los telares de Engur. Un trabajo peligroso pero muy importante, ya que en ellos se tejían las muy especiales telas que hacían de combustible para las antorchas de la ciudad. En los telares manuales, estrechamente vigilados por siervos de la iglesia para que el proceso de tejido se realizase correctamente, las lanzaderas eran especialmente estrechas porque debían pasar entre los hilos dispuestos diabólicamente juntos. Una labor que realizaban muy bien las manos pequeñas de mujeres, niños, y hombres afeminados como Odo.

Pero todos los rumores tienen algo de verdad, y es una suerte que la madre de Odo ya haya fallecido, porque así nunca se enterará del horrible secreto que su hijo guarda en la entrepierna. Unos minúsculos genitales masculinos junto a unos minúsculos genitales femeninos, que Odo protege de miradas extrañas hasta el punto de no haber tenido contacto íntimo con ninguna otra persona bajo el pretexto de un voto de castidad, prometido a cambio de su trabajo en el telar.

Hoy en día, Odo ya no tiene tirabuzones, porque lleva el pelo rapado para intentar endurecer su aspecto. Y sus grandes ojos grises se han empe-

queñecido y apagado por la edad y el duro trabajo en el telar. Pero sus compañeros le siguen llamando jocosamente "Nadi" ("semi"); porque parece semi-hombre, semi-mujer. Es muy frecuente que cuando alguien se encuentra con Odo por primera vez y le pregunta su nombre, conteste extrañado: "¿Pero ese no es un nombre masculino?"

Aún así, con su secreto aparentemente a salvo, los días de Odo transcurren sin mayor novedad. Es sumiso, es trabajador, es piadoso, los superiores están tan satisfechos con su trabajo que apenas le ven. Le creen tan inofensivo, que es el trabajador que más turnos repite en una de las tareas más delicadas: llevar las telas terminadas al almacén donde se juntan con el misterioso mineral que compone la otra parte de las antorchas, y del que están hechas sus brasas. Los capataces del telar establecen turnos rotatorios para que los empleados no se encuentren con demasiada frecuencia con los mineros que bajan hasta lo más profundo de las entrañas de Engur, para extraer el mineral y depositarlo en el almacén. Los pocos mineros a los que se les confía esta tarea trabajan bajo estrecha vigilancia, y la amenaza de muerte inmediata si desvelan cualquier tipo de información sobre la mina o el metal.

Odo es el trabajador del telar que más veces va al almacén, y ha empezado a trabar una cierta amistad con Jilu, el minero con menos antigüedad. Jilu le ha hablado de ese lugar

que todos conocen y temen en Engur, donde se dice que acaban tantos enguritas desaparecidos. Dice que lo ha visto con sus propios ojos, porque las minas están conectadas con él. Y aunque Odo es normalmente inmune a cualquier otra cosa que no sean las rutinas diarias de la vida, ha empezado a sentir curiosidad.



Personaje

Nombre Odo / Nadi

Descripción

Dieces Extraños

Refresco

3

Puntos Fate

3

Aspectos

Ego Andrógino Incógnito

Hamartia Mi carne es mi pecado

Nous Trabajar, orar, obedecer

Thymos Cualquier cosa es mejor que esta vida

Eros Estar sin destacar

Inclinaciones

Prudencia +3

Coraje +2

Justicia +2

Orgullo +1

Lujuria +0

Ira +1

Proezas

Discernir (+2 al Defender con Prudencia contra intentos de engañarte o confundirte)

Éstrés espiritual

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Éstrés somático

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Consecuencias

2 Leve

4 Moderado

6 Severo

Teoma, el Carcelero

Las primeras décadas de la vida de Teoma fueron las de la mayoría de habitantes del Tivil de Hursag, que conocen como Las Montañas o Isla Escarpada. Noches en duermevela agitándose, su cuerpo poblado de sudores fríos y temblores, mientras le acosaban las terribles pesadillas con los tormentos en las Prisiones de Hierro del Mar de Suf. Días de golpear rocas en las minas para arrancarles el carbón que calienta los palacios escondidos en los escasos valles del Tivil. Una lenta e interminable sucesión que fue encorvándole la espalda y mermando su cordura.

Dicen los mineros que los vientos que aullan a través de las cornisas de las montañas hablan. Que si uno presta la suficiente atención puede recibir una revelación. Teoma no lo buscó, pero todos esos años recorriendo la montaña le parecía ir oyendo palabras sueltas, letras, sonidos... En la locura de las noches, cada vez que abría los ojos porque era incapaz de soportar las pesadillas, reconstruía la frase.

Entonces, comprendió.

Tardó meses en reunir los materiales, robando en la mina. Otros meses más en encontrar un sitio lo suficientemente seguro como para hacer lo que le pedían los alaridos del viento. Su primera víctima fue un compañero que no paraba de hablar cada vez que trabajaban. Un golpe seco en la cabeza cuando no había nadie alrededor le permitió arrastrarlo hasta donde había dejado un carro.

Esa misma noche lo metió en la jaula. Primero se contentaba con tenerlo ahí encerrado, con dormir en el suelo mientras él gritaba, pero las pesadillas volvieron, ahora más vívidas. Se levantaba con los ojos encendidos y mareado, daba varios golpes en la jaula para asustar a su prisionero... Hasta que volvió a comprender.

No ha pasado mucho y Teoma se ha convertido en una leyenda entre los trabajadores de las minas. De vez en cuando envían batidas de mercenarios a buscarlo, y los dos últimos pasaron a engrosar su colección. Su cárcel ha crecido, y allí tortura sin cesar a los cautivos hasta reducirlos a masas babeantes que luego se lleva un miembro de la koina cuyo nombre no consigue aprenderse. Por las noches duerme un sueño tranquilo, rodeado de las jaulas que ha ido construyendo. Duerme, por fin, un sueño silencioso.

Y aprende. Aprende sobre qué teme cada cautivo, sobre las pesadillas que les asolan. Sólo una mirada y ya sabe qué hacer.



Personaje

Nombre Teoma, el Carcelero

Descripción

Dices Extranas

Refresco

3

Puntos Fate

3

Aspectos

Ego El Terror de las Minas

Hamartia Tu dolor por el mío

Nous Aprender de la Experiencia

Thymos Vivir sin soñar

Eros Solo quiero que pare

Inclinaciones

Prudencia +2

Coraje +1

Justicia +0

Orgullo +1

Lujuria +2

Ira +3

Proezas

Cosechar la recompensa
(+2 al Crear una Ventaja con Lujuria si el Aspecto resultante está ligado a tu satisfacción personal)

Éstrés espiritual

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Éstrés somático

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Consecuencias

| | |
|---|----------|
| 2 | Leve |
| 4 | Moderado |
| 6 | Severo |

FAE Character Sheet ©2013 Evil Hat Productions, LLC.
May be printed and photocopied for personal use.

M Pronoia
Works

Escenario: Engur, la Ciudad de las Antorchas

Una prisión dentro de otra prisión.

Engur, la Ciudad de las Antorchas, el Tivil Desbordado, es una triste roca superpoblada en medio del Mar de Suf. **Ninguno de sus habitantes ha salido de ella y ninguno saldrá**, salvo que quiera ganarse la furia de los Arcontes. Los enguritas nacen, crecen, padecen, mueren (y casi seguro que renacen) en la ciudad, un bastión de escalinatas, pasadizos, puentes y construcciones que se alzan y desparraman coqueteando con el Mar.

Los visitantes, eso sí, son libres de entrar y salir a la ciudad, siempre que tengan un motivo para estar ahí: comercio, purga, devoción... Por ellos conocemos las historias sobre el Tivil, al que los marineros también llaman "la Isla Ardiente". Se dice que **la ciudad está repleta de antorchas que siempre están prendidas**, aún en los momentos de día en los que alumbra levemente la luz mortecina y verdosa del sol. Nadie sabe cómo unas antorchas pueden arder siempre y nadie ha visto quién las cambian, pero ahí están.

Las historias no cuentan toda la verdad: no es cierto que las antorchas ardan permanentemente, aunque deberían. A los lados de las pasarelas, insertas en las baldosas de las plazas, malmetidas en escaleras, incrustadas en tejados bajos de casas y hasta en las fachadas de los templos... las antorchas son omnipresentes. Y los atribulados enguritas deben mantenerlas encendidas, son la prioridad absoluta. **Sus vidas, sus ocupaciones... no son tan importantes como el fuego purificador que debe arder.** Quien no se desvía de su camino para encender una antorcha apagada es pasto de los Etemmu, que harán saber al transgresor, durante una eternidad, lo horrible de su pecado.

Candeleros, así es como los llaman los enguritas. Son figuras altas, con túnicas de colores fríos y máscaras de cerámica que ocultan sus facciones. Las máscaras (¿o son sus auténticas caras?) carecen de aberturas y de adornos: un blanco pulido que se añade a las pesadillas habituales con los tormentos bajo el Mar de Suf. No sólo vigilan que las antorchas apagadas se enciendan, sino que, arbitrariamente, ellos mismos las apagan juntando sus manos huesudas con las brasas.

Así que las llamas arden y el Mar aúlla, atacando con sus olas los diques inmensos que rodean Engur. Privada de crecer en horizontal y ausente de

campos ni de nada que no sea la ciudad, sólo le ha quedado crecer en vertical. Hacia abajo las minas, que son la principal economía del Tivil y permiten que los visitantes intercambien la variedad de metales que vomita la tierra por comida. Y hacia arriba, muy hacia arriba, con sus torreones conectados por pasarelas, sus altos edificios en los que malviven miles de enguritas, que casi se doblan por el peso y balancean por fuera de la isla. Los más externos, donde viven los más afligidos por los Vientos de Suf, que chocan continuamente con sus paredes. Y los centrales, donde se agolpa la inmensa torre del Koinon y la **Catedral de Hierro**. Allí el Jerarca y el Archidiácono juegan a sus juegos de poder e iluminación, y a sus pies se agolpan "exteriores" enloquecidos en busca de guía. Exteriores que serán expulsados a palos por la Guardia.

¿Qué cosa es ésta, tan horrible, incluso para la Kenoma, para el mundo que tantos ven como prisión? Hombres más sabios han tratado de desentrañar el sentido de Engur, pero han tenido que desistir y encender las antorchas, ellos también.

Aspectos

Una Prisión Dentro de Otra

Las Antorchas Deben Arder

Rumores de Herejía

Puedes descargar una aventura de ejemplo de Engur gratuitamente clicando aquí: [Engur, El Fuego Enterrado](#)

Lugares

Los muelles

Aspecto:

Todo, y Todos
Pasan a través de los Muelles

Heridas abiertas en los diques de Engur, cientos de embarcaderos se aprietan para abarcar el poco espacio disponible. Sucias casuchas de madera en la entrada de cada uno de ellos hacen de aduana, donde la Guardia de Engur evita que nadie salga del lugar. No deja de ser curioso que existan tantos muelles en un lugar del que no se puede escapar, pero el comercio apremia y los enguritas son dóciles: una mezcla de ley marcial y adoctrinamiento de los miembros de la Iglesia de Hierro en las plazas les extirpan las ganas de salir.

La Plaza del Poeta

Aspecto:

Todos los Caminos
Llevan al Poeta

Encajada entre callejones, una de las plazas sin nombre donde suelen predicar los sacerdotes está ocupada por el que llaman "el Poeta". Un hombre triste y avejentado sentado sobre la piedra, que gira una caja de música que entona las poesías que recitaba antes de que los Etemmu le robaran la voz como castigo. Ahora los Candeleros (y muchos curiosos) se agolpan a oírlo, como hipnotizados, y sólo su presencia ha evitado que el Jerarca lo arroje a una celda.

La Escalinata Eterna

Aspecto:

La Espina Dorsal de Engur

Un engurita demasiado listo intentó contar las escaleras y acabó tropezando, y del resbalón se abrió la cabeza. Su cuerpo rodando dejó manchas en cientos de escalones hasta dar con el suelo. Desde luego no es eterna, pero es una escalinata enorme que rodea la mayoría de la ciudad y conecta con cientos de edificios, yendo hacia arriba más y más hasta un mirador en el punto más alto, en el que también hay una antorcha.

La Catedral de Hierro

Aspecto:

Más Rumores que Fe

Una herida en medio del devenir de callejuelas de Engur, la plaza de la catedral es, probablemente, el lugar más "popular" tras los muelles. Agolpados en una cola que no parece avanzar nunca, los enguritas más fervorosos se aprietan unos contra otros por el privilegio de poder entrar a la Catedral de Hierro, un edificio imponente de un gris casi perfecto, que se levanta hacia el cielo de la ciudad. Sus puertas, llenas de antorchas en disposiciones inverosímiles, siempre guardadas por al menos un par de soldados malencarados con enormes bastones que acaban en filo. Quien ha podido entrar habla de un monolito hueco y austero, donde se reúne un coro y el Patriarca sermonea en misas terribles.

Aventuras en Engur

Si decides utilizar Engur como escenario para tus partidas a Dioses Extraños, has de tener en cuenta sus peculiaridades. Es un Tivil con una personalidad muy concreta, en el que el ambiente va a ser de continua paranoia y de opresión.

Lo primero que has de hacer es asegurarte de que tu grupo de jugadores desea jugar a algo así. Al fin y al cabo, aunque los temas del mundo que te presentamos son comunes, quizá haya grupos que prefieran un escenario más abierto, con más posibilidades y variedad. Si tus jugadores están de acuerdo en experimentar una parcela del mundo más cerrada, pero con desafíos propios, ¡adelante!

Enguritas vs Extraños

La siguiente decisión a tomar cuando se elige Engur como escenario es qué tipo de personajes vamos a usar. No es una mera elección estética: los enguritas no pueden abandonar jamás su Tivil, y aunque a todos nos gustan las partidas épicas en las que el mundo cambia a nuestro paso, una proeza de ese nivel requeriría de muchas sesiones de juego y personajes con un gran poder gnóstico.

Pero, ¿qué les pasa al irse? Eso queda a elección del director de juego. Quizá los Etemmu invadan el arca en la que se hayan cobijado en la huida y la hundan con todos sus tripulantes en el terrible Mar de Suf, como castigo por su complicidad. O quizá simplemente les abandone la vida del cuerpo y caigan al suelo, cáscaras vacías cuya alma está ya de camino a las Prisiones de Hhierro. Sé definitivo con esto y avisa a tus jugadores: la mera idea de escapar de Engur es tan herética que ni siquiera se le ocurre a nadie. Es algo de lo que, simplemente, no se habla.

Por tanto, si decidimos jugar con enguritas, vamos a estar enclavados en el Tivil durante toda la partida. Algo que puede ser una gran limitación, pero que a la vez da la posibilidad de explorar el sentimiento de opresión, de angustia y de paranoia propio del lugar. Además, se les presupone un conocimiento intuitivo de las callejas, pasajes y escalinatas que recorren la triste roca en medio del Mar de Suf a la que llaman "hogar". En una partida con ellos primará tratar esos temas, además de que hay mucho más margen para desvelar la vida incógnita del Tivil, las facciones que lo pueblan y sus terribles secretos.



A su vez, si elegimos crear personajes extraños, extranjeros, Engur adopta otra cara. Quizás comerciantes tengan acceso a determinados lugares, como mercenarios puedan reunirse con gente importante...pero nunca se relacionarán con el Tivil con el nivel de intimidad de un engurita. Serán partidas en las que recalcar lo exótico del lugar, en las que hacer mucho hincapié en lo difícil que es recorrer la Ciudad de las Antorchas sin perderse y lo escalofriantes que son sus Candeleros y antorchas. Lo mejor será usar el Tivil como sitio de paso, con sus enguritas temerosos del contacto con los extranjeros y rehuendo el trato.

Semillas de historias

Somos partidarios más de dar una serie de ideas para que desarrolles con tu grupo de jugadores a darte algo masticado y digerido, por lo que vamos a darte una serie de rumores sobre la Ciudad de las Antorchas con los que podrás tejer tu partida:

- **La cueva del predicador:** Entre los mineros se oyen historias sobre susurros detrás de las paredes, voces siseantes que recitan nombres que sería demasiado terrible repetir. Tarde o temprano hay alguien que delira y sugiere detalles más terribles: incineraciones humanas, un viejo barbado al que no quemar las llamas... Pasará días comentándolo, cada vez más febril, hasta que sus compañeros dejen de verlo y, eventualmente, lo olviden.
- **La fábrica de antorchas:** ¿De dónde salen las antorchas de Engur? ¿Son eternas o hay que ir cambiándolas? Un pordiosero de los muelles contará a quien le pague en comida una historia sobre la fábrica de antorchas, escondida entre las edificaciones del Tivil. Nadie le ha hecho caso hasta ahora.
- **La usurpadora:** El Archidiácono no es más que un títere de la verdadera gobernante de la Iglesia de Hierro en Engur. Alguien se lo oyó una vez al Poeta, entre su incesante retahíla de admoniciones: se llama Iovana y es una Taumaturga horrible que se alimenta de las almas de los Oyentes que suplican la entrada en las puertas de la Catedral.
- **Los perros de Suf:** Un comerciante de Stetheus se lo dijo a otro mercader una noche en la que estaba demasiado borracho. ¿Por qué iba tanto a Engur? Porque a cambio de las barricas llenas de comida siempre le regalan uno de esos perros de tres ojos, por los que los Psíquicos están dispuestos a pagar pequeñas fortunas en dinero o favores.



Dirigir Dioses Extraños

Dirigir una partida de Dioses Extraños puede ser una tarea compleja y abrumadora. ¿Cómo conciliar el narrar una historia que sea importante para los personajes con los temas cósmicos y místicos de la ambientación? Tiene truco, pero en el fondo es sencillo: **hay que hacer que esos temas místicos sean importantes para los personajes.**

Todos los habitantes de la Kenoma son agudamente conscientes de que viven en un mundo regido por la ley de los Arcontes. Todos sueñan con los tormentos de las Prisiones de Hierro, todos sienten el alma atrapada en la prisión del cuerpo y sometida a las cadenas de la Heimármene. Los personajes jugadores son aquellos que, por su propia voluntad o por las circunstancias, se ven enfrentados a la necesidad de actuar frente a esa esclavitud del alma; momento en el que pueden optar por cualquiera de las **cuatro vías: apoteósica, apotropaica, eleutérica o extincionista.**

Lo interesante de Dioses Extraños es el viaje del personaje, y no tanto el destino. Es el cómo se involucra en la **lucha cósmica de su propia alma** y cómo se enfrenta a las decisiones diarias que le impone esa lucha. Cómo se da cuenta de la arbitrariedad y la irracionalidad de la Heimármene, y cómo elige desafiarla, eludirla, o cumplirla a rajatabla.

El ambiente en una partida de Dioses Extraños debería ser **profundamente perturbador**, incluso onírico, y **altamente simbólico**. Mira el siguiente apartado, Inspiración, para obtener ejemplos del cine y la literatura. Nada de lo que presentes a los personajes debería ser estrictamente lo que parece. Todo debería tener un significado oculto, simbolizar su lento ascenso por la escalera de la iluminación y su conflicto con sus propias almas y la ley de los Arcontes.

Y, por encima de todo, **no expliques nada a los jugadores**. Uno de los principales temas de Dioses Extraños es la incognoscibilidad de los Arcontes y sus decretos. La mente humana no está preparada para entender sus motivos ni sus decisiones; aunque podamos detectar patrones, las razones que hay detrás se nos escapan siempre. Como mucho, muéstrales el reflejo distorsionado en un espejo roto de lo que podrían ser, o no, algunos de los motivos de la ley. Pero nunca les des respuestas concretas: déjales que especulen, que reflexionen y que mediten, y que hagan lo que sea necesario por comprender. Y nunca les des una respuesta definiti-

va, solo posibilidades.

Puedes encontrar mucha más información sobre cómo dirigir una partida de Dioses Extraños, consejos y ejemplos, en el libro básico completo, de próxima aparición.

Inspiración

Hemos dividido esta sección en tres partes. La primera se centra en los temas de Dioses Extraños, la filosofía subyacente y las ideas que queremos transmitir, aunque la ambientación difiera radicalmente (por ejemplo, en el mundo moderno). La segunda parte se centra en la estética, la atmósfera y el ambiente, pese a que los temas puedan ser muy distintos. Y la tercera está dedicada a aquellas raras obras que abarcan ambos aspectos.

Temas

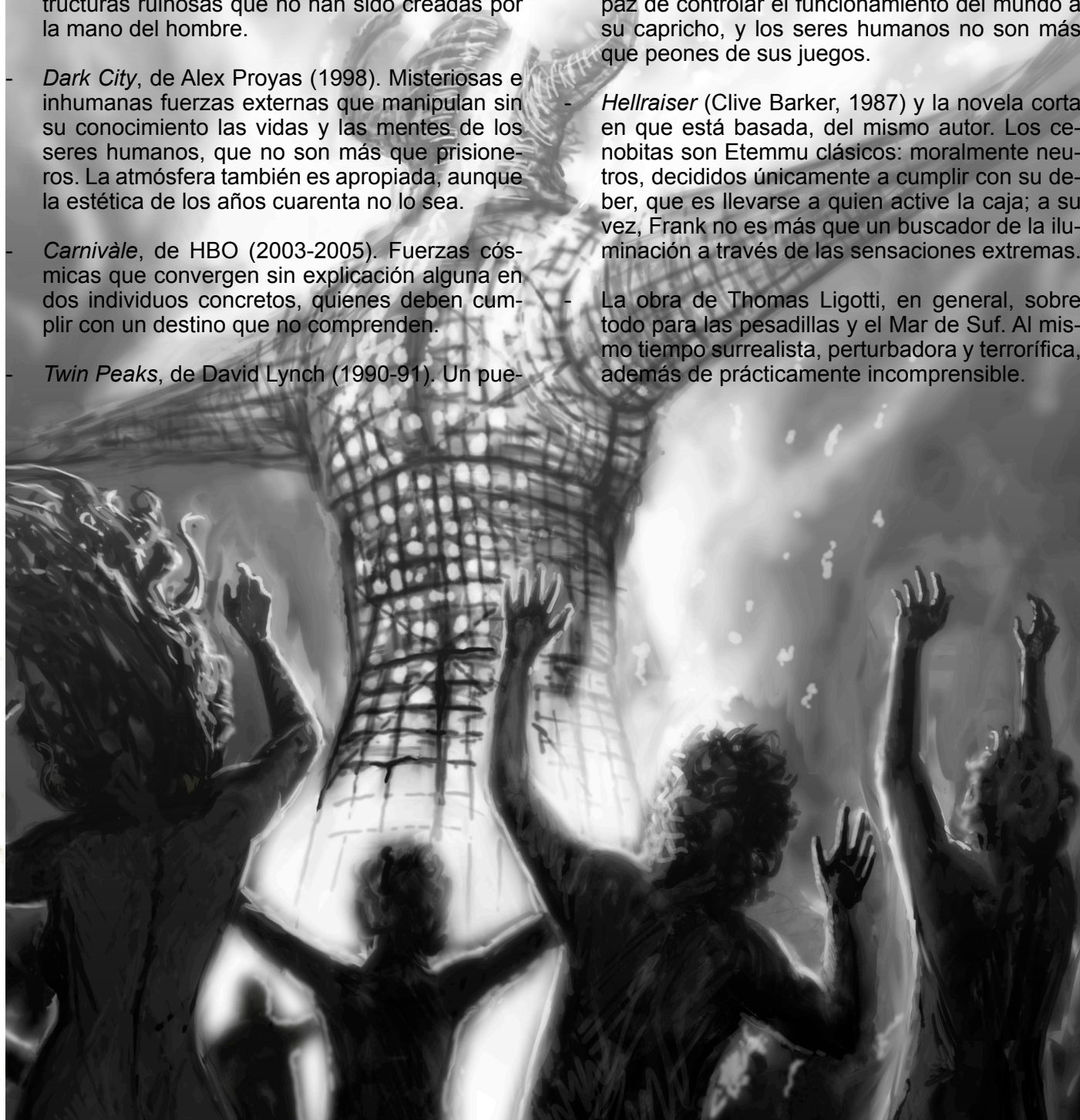
- *El Libro de Job, La Biblia*. La historia de un hombre sometido a fuerzas que no comprende, y que a su vez están sometidas a determinadas reglas y acuerdos previos. Es, después de todo, el libro que introduce a Satán como un fiscal en un juicio. Especialmente interesantes son los monólogos de Dios, que no responde a las reclamaciones de Job, sino proclama su omnipotencia: Job no puede entender sus motivos, y ni siquiera podría comprender una respuesta a sus preguntas, y debe sencillamente aceptar.
- *El Proceso*, Franz Kafka. La estructura incomprensible, compleja y enrevesada del poder judicial, las interminables apelaciones y alegaciones, son un buen ejemplo de cómo podrían trabajar los Etemmu al servicio de los Arcontes y cómo se puede violar la Heimármene sin saberlo, y sin que nadie te diga nunca exactamente qué has hecho mal. También vale la película de 1962, dirigida por Orson Welles.
- *El Dragón Rojo*, Thomas Harris. Mejor el libro que la película. La "transformación" de Dolarhyde no es más que otro nombre para la iluminación y la liberación de la prisión que es el mun-

do, y sus métodos, aunque brutales, no serían extraños en la Kenoma.

- *Brazil*, de Terry Gilliam (1985). Otra pesadilla burocrática, combinada con un ambiente opresivo y surrealista que sería muy apropiado para Dioses Extraños, salvando las diferencias estéticas.
- *El Laberinto del Fauno*, de Guillermo del Toro (2006). Entidades no humanas que se rigen por unas reglas propias, rígidas pero incomprensibles, capaces tanto de ofrecer ayuda como de exigir sacrificios sangrientos, en medio de estructuras ruinosas que no han sido creadas por la mano del hombre.
- *Dark City*, de Alex Proyas (1998). Misteriosas e inhumanas fuerzas externas que manipulan sin su conocimiento las vidas y las mentes de los seres humanos, que no son más que prisioneros. La atmósfera también es apropiada, aunque la estética de los años cuarenta no lo sea.
- *Carnivàle*, de HBO (2003-2005). Fuerzas cósmicas que convergen sin explicación alguna en dos individuos concretos, quienes deben cumplir con un destino que no comprenden.
- *Twin Peaks*, de David Lynch (1990-91). Un pue-

blo asediado por fuerzas sobrenaturales que siguen reglas precisas, pero desconocidas, y que juegan con los seres humanos a su antojo.

- *True Detective*, de Nick Pizzolato (2014, la primera temporada). Tras el velo de lo que parece la realidad cotidiana, alcanzamos a atisbar fragmentos de algo mucho más profundo, más extraño y más antiguo, y sobre todo mucho más grande que cualquier persona.
- *En la Boca del Miedo* (John Carpenter, 1994). Hay algo más allá de lo visible, algo que es capaz de controlar el funcionamiento del mundo a su capricho, y los seres humanos no son más que peones de sus juegos.
- *Hellraiser* (Clive Barker, 1987) y la novela corta en que está basada, del mismo autor. Los cenobitas son Etemmu clásicos: moralmente neutros, decididos únicamente a cumplir con su deber, que es llevarse a quien active la caja; a su vez, Frank no es más que un buscador de la iluminación a través de las sensaciones extremas.
- La obra de Thomas Ligotti, en general, sobre todo para las pesadillas y el Mar de Suf. Al mismo tiempo surrealista, perturbadora y terrorífica, además de prácticamente incomprensible.



Atmósfera

- *Bloodborne*, de From Software, para Play Station 4 (2015). Olvídate de los combos y de los elementos más espectaculares, y fíjate en los escenarios, la arquitectura y el ambiente del juego.
- *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999). Los temas tienen poco que ver con Dioses Extraños, pero el ambiente gótico, siniestro y onírico es perfecto. Valen en menor medida otras películas del mismo director.
- *Penny Dreadful*, de John Logan para Showtime y Sky (2014). De nuevo, los temas no son tan importantes como la atmósfera de ciudades decadentes llenas de misterios y corrupción.
- *El Gabinete del Dr. Caligari*, de Robert Wiene (1920). La estética expresionista, onírica y extraña es perfectamente apropiada para Dioses Extraños, así como los temas de locura, control mental, y percepciones alteradas. Las técnicas de hipnosis del Dr. Caligari pueden muy bien representar la Taumaturgia de Dioses Extraños.
- *El Hombre Lobo*, de Joe Johnston (2010). Páramos desolados, bosques oscuros, ruinas neoclásicas en decadencia, maldiciones que se ajustan a leyes muy precisas, y un sanatorio que podría representar perfectamente el Instituto de Corrección Espiritual.
- *Desde el Infierno*, de Albert y Allen Hughes (2001). De nuevo el ambiente decadente y oscuro del Londres victoriano, sumado a conspiraciones místicas de sociedades secretas, conocimientos ocultos, y a un asesino en serie que podría ser un miembro del Culto del Espíritu Negro. El comic de Alan Moore también vale: profundiza más en los aspectos esotéricos y es más oscuro en general.

Temas y Atmósfera

- *El Pueblo Blanco*, de Arthur Machen, y otras obras suyas como *Vinum Sabbati*, *El Gran Dios Pan*, *la Novela del Sello Negro* o *La Pirámide Resplandeciente*. Presentan atmósferas rurales degeneradas y entidades extrañas de fuera de nuestro mundo, sometidas a sus propias reglas enloquecedoras y raramente benevolentes.
- *Silent Hill*, tanto la película como los juegos. Aunque la ambientación es actual, la atmósfera de niebla densa y oscuridad, claustrofobia y paranoia, es perfecta, así como los monstruos perturbadoramente humanos pero grotescamente distintos y los temas de alienación, pecado y locura que se manifiestan físicamente.

Visiones

Epifanía es solo el principio. Como los sueños crípticos de un profeta, es solo una muestra de lo que está por venir. A su debido tiempo llegará al mundo un juego de rol completo de Dioses Extraños, que revelará todo el horror y la gloria de la Kenoma a aquellos que se atreven a explorarla. Para seguir informado de las novedades, síguenos en pronoiaworks.wordpress.com

He aquí las señales de lo que está por venir. En el libro básico de Dioses Extraños podrás encontrar:

- **Noumena**, detalles sobre el funcionamiento del cosmos infernal que rodea a los Tiviles. O la menos, aquellos detalles que la humanidad ignorante ha logrado arrancar al universo indiferente. Hablaremos sobre los Arcontes y los Eones, el Horos y la Pleroma, la Heimármene, la Taumaturgia y la arcanotecnología de la Forja Espectral. Revelaremos a distintas clases de Etemmu y sus interacciones con los seres humanos.
- **Mystika**, donde exploraremos las tres partes del alma y sus usos industriales, las Vías y métodos que permiten a los Cultos llevar a sus adeptos desde la ignorancia a la iluminación, y donde describiremos con mayor detalle una decena de Cultos Gnósticos, desde los ortodoxos como la Iglesia de Hierro y los Siervos de la Hueste hasta los más extraños como la Orden del Corazón Atravesado o la Hermandad de las Profundidades.
- **Kenoma**, sobre la forma del universo material y sus leyes físicas y mágicas, el Mar de Suf y sus terrores, las Prisiones de Hierro que se encuentran en sus profundidades, los Tiviles y la vida en su interior. Hablaremos de la Columna de Justicia, el Imperio de las Lágrimas y otros, y veremos información detallada sobre varios Tiviles y Fratrías como la Hermandad de las Tormentas, la Orden de la Espada Ardiente o el Instituto de Corrección Espiritual.
- **Reglas ampliadas**, incluyendo nuevas proezas, reglas taumatúrgicas, ejemplos de Etemmu, reglas para cultos y fratrías, y muchas cosas más.
- **Consejos de narración**, de interpretación, ideas para nuevas historias y partidas, secretos que solo debe conocer el director de juego...

Personaje

Nombre

Descripción

Dieces Extraños

Refresco

Puntos Fate

Aspectos

Ego

Hamartia

Nous

Thymos

Eros

Inclinaciones

Prudencia

Coraje

Justicia

Orgullo

Lujuria

Ira

Proezas

Éstrés espiritual

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Éstrés somático

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Consecuencias

2

Leve

4

Moderado

6

Severo

F&E Character Sheet ©2013 Evil Hat Productions, LLC.
May be printed and photocopied for personal use.

MProndia
Works