

Las montañas de Hursag

Dioses Extranos



Una producción de



Textos: Javier Alemán

Imágenes: Jonathan González, Daniel Puerta

Maquetación: Miriam García Ronquillo

Dioses Extraños es una creación de Enrique Castro

Síguenos en Twitter @pronoiaworks

Facebook: <https://www.facebook.com/PronoiaWorks>

Visita nuestra nueva 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/>)

Las Cuchillas

La luz del quinqué se apagó, casi por arte de magia. Flotaba aún en el aire el aroma de una llama aceitosa que había sido su única iluminación durante una serie de incontables horas. El olor se mezclaba con el hierro de su propia celda, que apestaba a la sangre de todos los que habían estado antes que él. No era desagradable, o más bien, allí en la oscuridad también podía separarse de él.

Los gritos de una mujer sonaban en la distancia. Aullidos, casi como de un animal, un triste pajarraco gritón siendo torturado. Por experiencia sabía que tras el turno de la mujer lejana le tocaría. El esquema era siempre el mismo. Primero algo de comida (pan duro, alguna verdura gomosa) y la promesa de que hoy sería (con suerte) el último día. Luego un portazo en la estancia y la soledad. El tiempo avanzaría con calma mientras dedicaba un rato a repasar los tormentos de las Prisiones de Hierro y los comparaba con estos. Era evidente que el Carcelero (así llamaban al pobre idiota) buscaba imitarlos. Quizá a los Arcontes les complaciera, pero sin duda eran un burdo sucedáneo carente de inspiración, el trabajo de alguien que no ha entendido nada.

Tras ese espacio de tiempo dedicado a meditar, dentro de su celda, sobre las exquisitas penurias de las vidas anteriores, tarde o temprano moría la llama. La mujer gritaba. El Carcelero volvía y le torturaba. Le rajaba con cuchillas físicas, liberando la sangre de su cuerpo lenta y rabiosamente. Daba martillazos en los barrotes ensordeciéndole. Se iba y volvía, como para fingir que el tormento terminaba. No había nada original en su castigo, una armonía repetitiva y previsible de cortes y vejaciones.

Esta vez empezó prometiéndole, con su voz de rata malnutrida, que por fin iba a darle algo a la altura de su posición. El pensamiento le produjo entusiasmo al prisionero: al fin y al cabo era para lo que se había dejado capturar. No paraba de oír leyendas sobre un ser terrible que raptaba a quien viajara en soledad entre los distintos enclaves mineros, una criatura más cercana a un Etemmu que el harapiento ejemplar de ser humano que tenía delante.

La luz volvió, y con su iluminar mortecino pudo comprobar la primera diferencia: su captor lucía una capucha basta, casi un saco con dos agujeros. De ellos escapaba un brillo extraño, un indicador de que por fin el Carcelero iba a mostrarse tal cual era.

- Tengo también a Marfa.

Sólo eso, con voz afectada, antes de apagar de apagar afectadamente la luz, regodeándose por su victoria. Nuevos alaridos, ahora familiares, comenzaron a escucharse con el paso del tiempo. Sin duda su captor sabía lo que hacía, pero fallaba de nuevo: le estaba ayudando a separarse del dolor de su cáscara mortal, y ahora le ayudaba a despojarse de su propio corazón. Unos días más y no quedaría nada del prisionero, ni cuerpo ni alma ni nada más que el vacío. Por fin, un Ángel extinto.

Las montañas de Hursag



Introducción

Cada Tivil es un mundo dentro de la Kenoma: a veces una prisión dentro de otra prisión, otras un resquicio de calma dentro de la Tempestad. En las tabernas de los puertos se oyen historias sobre distintos islotes, algunos inmensos y otros diminutos y restrictivos, como Engur. Llegada la noche siempre acaba surgiendo **Hursag, la Isla Escarpada**. Leyendas sobre sus picos infinitos, ricos en mineral y sobre su mar muerto y desecado, de boca en boca entre los necios que quieren hacer fortuna material. Si tan solo supieran lo que allí pueden encontrar, dejarían Las Montañas en paz.

¿Qué es esto?

Las Montañas de Hursag es una toma de contacto con otro de los Tiviles de Dioses Extraños: las únicas zonas habitables de una Kenoma devorada por el Mar de Suf. Aquí hablaremos sobre la geografía, la historia, política y economía de la Isla Escarpada, pero también los cultos y los mitos únicos del lugar. Describiremos sus interminables montañas, pero también ese desierto inabarcable que antes fue un mar. Acompañaremos todo esto de varios personajes pregenerados y de semillas de historia para que puedas crear tu propia partida en Las Montañas, con la terrible Matrona como colofón.



Geografía de Hursag

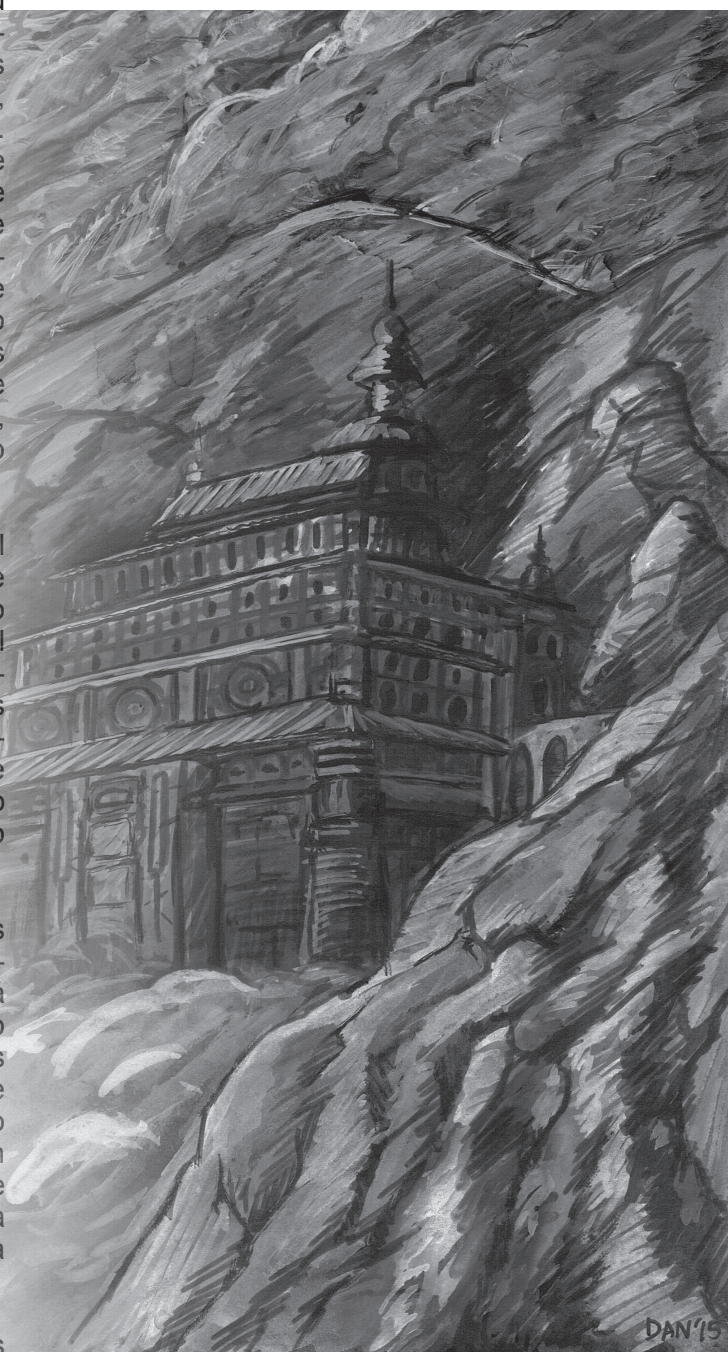
Aunque al Tivil se le denomina “Isla Escarpada”, o directamente “Las Montañas” cuando se alude en una conversación, lo cierto es que la zona montañosa y de amplios valles es insignificante si se la compara con el tamaño total del islote. Quizá se use el apelativo porque se piensa en los **picos llenos de hierro y bauxita** y es mejor callar sobre lo que allí espera realmente.

Fuera de Hursag no conocen la **Desolación de Imaz**, y el visitante ocasional (comerciantes en su mayoría) también se alegrará de no hacerlo. El inmenso yermo ocupa (si hay que hacer caso a los Psicopompos) las nueve décimas partes del Tivil, pero tampoco nadie se ha atrevido a describirlo. Un páramo abrasado de pura arena rojiza que se extiende hasta más allá de donde llega la vista, de vientos lacerantes cuyos aullidos hielan la piel; se dice que quien se adentra en él no vuelve a ser visto. Aún así, sigue habiendo un camino que sale de los valles y se adentra, quizá un vestigio de cuando el desierto pudo haber sido un lago. Embarcaciones bastas y azotadas por el viento, ya esqueletos de madera, pueden encontrarse en las inmediaciones, además de huesos gigantescos que se alzan como implorando al cielo del Tivil.

Dardana es la villa portuaria a la que llegará el visitante que quiera hacer negocios, y también de la que sale el camino hacia el yermo. No es mucho más que un puerto (inmenso, eso sí) glorificado al que se han ido uniendo las casas de los estibadores, apelonadas, y el **palacio del Mercado** en las afueras; donde se conduce la compraventa de materiales. El ajeno a Hursag probablemente piense que es la capital, confundiendo la casa del Mercado con el verdadero poder de la isla, quizá pensando que sólo es un pueblucho y sus minas.

Entre las grandes montañas se encuentran los **Valles**, donde se asienta la riqueza y el poder político del Tivil. Hay quien dice que son tres y quien dirá que son más de treinta, y seguramente el número real estará en medio. En los Valles viven los dueños de las minas, en palacetes cerrados a los ojos de los demás, diminutos vergeles de opulencia. Allí uno puede encontrarse suntuosas mansiones y también canalizaciones de agua que nadie sabe de dónde salen. **Carena**, poco más que una abertura estrecha entre los picos, alberga un templete de tallado en la piedra desde donde se gobierna Hursag.

horada por todos lados, arrancando el hierro y la bauxita de su interior, vaciándolas y pasando a la siguiente. Se dice que quien osa ponerle nombre a los picos ofende a la Matrona, así que entre los trabajadores sólo se enumeran las minas a las que les toca acudir. Si acaso permanece el apelativo de Picos Mayores para referirse a las tres más altas, siendo la central la que, tras un camino suicida y casi del todo vertical, alberga en su cima la figura de **la Matrona**: el lugar más sagrado de Hursag.



DAN'15

Y luego, **las Montañas**. Una red de minas las



Política y Economía

Los **mercaderes** tienen contactos con los Psicopompos, venden el mineral y traen lo necesario para seguir agujereando el Tivil. Entre ellos es lógico que piensen que son los que tienen el poder en la Isla Escarpada, pero años de trifulcas con los ejércitos privados de la gente de los Valles les han acabado llevando a aceptar la formación del **consejo de familias**. Era eso o la aniquilación tras tratar de robar el secreto que vincula a unos con otros.

A su vez, los **terratenientes de los Valles**, verdaderos propietarios de las minas, saben que son los únicos habitantes originales de Hursag y ven con desprecio a los extranjeros que venden los tesoros de la montaña. Como carecen de contactos y de interés por el exterior, han acabado aceptando con asco su presencia en el consejo, pero imponiendo la **regla de los dos Sufetes**. Los dos altos funcionarios son elegidos por el consejo cuando uno de ellos muere o es impugnado, y son los encargados de dirigir la diplomacia y resolver las disputas entre los hursitíes. Que casi siempre los dos electos sean gente de los Valles es un sacrificio que los mercaderes soportan con estoicismo.

Porque el verdadero tesoro de Hursag no son ni el hierro ni la bauxita, sino la **hursita**. El mineral es indistinguible a todas luces del hierro, y sólo los miembros de las antiguas familias conocen la técnica para “despertarla”. Porque primero hay que

localizar a la hursita entre los ingentes cargamentos de hierro, pero después ha de recibir **el ritual que saca sus verdaderas propiedades a la luz**. Con ellas, se convierte en una mercancía apreciada por los taumaturgos y artesanos, un pilar en muchas de las conjuraciones de los primeros y capaz de mejorar las aleaciones de los últimos.

Es la hursita la que garantiza la convivencia de mercaderes y terratenientes, hasta el momento en el que decidan que no quieren seguir vendiéndola o importando los extraños pedidos que hacen a los comerciantes. Pero no lo harán: no sólo se han acostumbrado al lujo fastuoso que la venta de la hursita les permite, sino que deben **aplacar a la Matrona** con lo que traen los mercaderes. Si no, jamás podrán volver a perforar las montañas.

Sea como sea, ya varios grupos han empezado a interesarse particularmente por la hursita. En los últimos meses, el Tivil ha recibido la visita de al menos **un miembro importante de la Iglesia de Hierro** en “misión diplomática”, de **dos predicadoras de la Iglesia de la Ascensión** y un **poderoso industrial de Hikaptah**. Quienquiera de ellos que sepa meterse en el bolsillo a la gente de los Valles podrá hacerse con un suministro mayor, si es que antes no consigue unir a los mercaderes y ganarse un precio a su cabeza.

Usos de la hursita

- » La aprendiz de un Taumaturgo afirma que éste pulveriza el mineral y lo bebe con un preparado, para luego escuchar los alaridos de los Vientos del Mar de Suf. ¿Le vuelve capaz de interpretarlo?
- » Un partisano de la Orden de la Espada Ardiente incautó a un hereje unas cadenas hechas, supuestamente, de una aleación que incluía hursita. Decía que con ellas no soñaba con las Prisiones de Hierro, una transgresión salvaje de la Heimármene.
- » Dicen que los herejes de la Sociedad del Templo de la Luz usan la hursita con el carbón para las piras, así se vuelven imposibles de apagar. Lo cuentan varias víctimas sacrificiales que pudieron escapar.

Cultos

De la **gente de los Valles** se sabe que veneran a la Matrona, pero poco más. Un investigador de la Iglesia de Hierro dedicó largas jornadas, charlas y hasta un interrogatorio a un miembro díscolo de la nobleza hursití tratando de desentrañar esa madeja. Su carta no fue concluyente ni supo desentrañar exactamente qué era la Matrona: si un Etemmu de inmenso poder, una terrible Sekhinah (lo que realmente esperaba la Iglesia) o algo mucho peor.

Sekhinah: La Presencia

Según los sabios y los místicos, las sekhinoth son la manifestación viviente de los Arcontes, no meros sirvientes como los Etemmu, sino reflejos monstruosos de su grandeza. El hecho de que la mayoría sean bestias rugientes a las que hay que contener con muros y cadenas preocupa a algunos de los que tienen menos fe; los más devotos se limitan a aceptar que la mente humana puede interpretar como bestial lo que es simplemente inefable

Para la gente de los palacetes es **casi como uno de los mismos Arcontes**: si no uno de ellos, una representación tan perfecta que debe ser aplacada continuamente. Peregrinos ascienden el sendero suicida hacia su figura silente, de carne y metal, para enfrentarse en un desesperado combate ritual. El que queda vivo ofrece los restos de los demás a la entidad, los ensarta y los quema con una antorcha situada a sus pies. O al menos, eso fue lo único que consiguió sacarle el investigador a los hursitíes. Porque nadie puede siquiera soñar con acercarse al inicio del camino sin un salvoconducto especial emitido por el consejo. Si se acercase al inicio del sendero sin él, los propios guardias que hay ahí apostados le harían pedazos sin pensárselo.

Pero la gente de los Valles no son los únicos habitantes de Hursag, aunque sí los de más raigambre. Los **mercaderes de Dardana**, como conjunto heterogéneo que son se trajeron sus creencias con ellos, y uno puede encontrar desde devotos de la Iglesia de Hierro (sin duda los más numerosos) has-

ta el ocasional celote obsesionado con la Sociedad del Templo de la Luz, que sólo saca sus creencias a pasear en medio de una borrachera. La mayoría guardan sus creencias para sí o como mucho se organizan en pequeños grupos en sus propias casas, porque la carencia de templos les impide atender a los oficios. Si acaso, en la villa portuaria puede hallarse una pequeña capilla, atendida por un sacerdote menor que acoge a todo aquél que quiera postrarse ante los Arcontes.

Otra cosa son **las minas**. Las jornadas extenuantes en la ardiente oscuridad, la mezcla de orígenes y el cansancio y la extenuación han dado lugar a una mezcla de creencias que sobrepasan los límites de heterodoxia y se sumen en la herejía. Aunque los mineros no son idiotas y se guardan muy bien de profesar su fe obscena, de cuando en cuando surgen rumores sobre lo que pasa en los turnos de descanso. Sobre los alaridos en la profundidad de las montañas, las rocas esculpidas con extraños símbolos que no podrían haber sido hechos por una mano humana y la monótona cantinela que surge de la tierra. El mismo investigador que trató de averiguar qué era la Matrona pudo acercarse lo justo para no perder la vida a una de las ceremonias, y lo que oyó le hizo destrozarse la espalda con un cilicio, cuando por fin volvió de Hursag. Dioses de la piedra sin nombre, palabras profanas que dañan los oídos, mordiscos a la hursita... Quizá cuando recupere la cordura pueda terminar su informe.





Mitos

[Correspondencia interceptada entre la devota Qetare y el Maestro Dungi, de la Iglesia de la Ascensión]

De lo que aquí se hable, nada debe tomarse como verdad. Más de una vez hemos encontrado historias que se contradicen entre lo que nos cuentan en los puertos de Dardana y las mentiras que nos escupen en Carena a cambio de metales preciosos y vino. Una cosa sí es segura, hay algo en las grutas inmensas entre las montañas, quizá igual de grande que la Matrona en lo alto. Pero de todo lo demás, duda.

La desolación de Imaz

Un estibador despertó tras una brutal borrachera en medio del inmenso desierto blanco y rojo. Como ya sabréis, hay un camino que se adentra en la Desolación de Imaz, en el inmenso páramo seco que cubre casi por completo el Tivil. Nadie tiene la poca cabeza de adentrarse en él y tampoco se sabe hasta dónde puede llegar, por lo que el hombre comenzó a recorrerlo con la esperanza de desandar sus pasos y volver a las afueras de Dardana.

Al mirar hacia atrás desde donde había despertado le pareció ver, muy en el horizonte, las montañas y las casas de la villa portuaria. Así que tomó ese camino. Vagó durante horas, aún con la imagen al fondo, sintiendo calor y frío, golpeándole el viento con saña al arrastrar la arena. Pero caminó y caminó y sólo encontró de cuando en cuando restos de embarcaciones engullidas por la tierra. El estibador desesperó cuando llegó la noche y el frío empezó a llenarle el cuerpo de espasmos. Corrió siguiendo de nuevo ese camino, pero el desierto le venció. Cuando volvió a despertar, a medio enterrar entre la arena, una figura alta y morena le tendió una mano gruesa. Parecía una mujer especialmente grande y fuerte, pero su voz era honda y cavernosa.

Tras alzarlo, le hizo dos preguntas: su nombre y su mayor miedo. Complacida, le tomó de la mano y devolvió al camino, indicándole que debía seguir en la dirección contraria y caminar sólo con los ojos cerrados. Horas después estaba de vuelta en la taberna donde todo empezó, o eso es lo que dice él.

El origen de la hursita

Cientos de años atrás, cuenta la leyenda que un grupo de mineros quedó enterrado bajo uno de los principales túneles. Nadie hizo amago de rescatarlos tras un primer día en el que apenas se avanzó en los trabajos de desescombro. Simplemente, se abandonó la galería y, tras un ritual especialmente cruento de sometimiento a la Matrona, el trabajo se trasladó a otro de los picos.

Tiempo después uno de los mineros desaparecidos se presentó con una bolsa llena de piedras ante la casa de uno de los nobles de la época. Aún no existían ni el consejo ni los Sufetes. Tras una conversación que duró toda una noche, salió de allí siendo investido también como noble, afeitado y con galas fastuosas. Desde entonces se extrae la hursita y la gente de los Valles es capaz de despertarla.

Los desaparecidos

Los mineros, caras anónimas en el tumulto del pico y la pala, desaparecen. Un día hay tres, y a varios días siguientes hay dos. A veces, es un mercader importante el que ya no puede ser encontrado en ningún lado. Y otras, un visitante. No hay un patrón ni una medida: en mucho tiempo no desaparece nadie, luego se evaporan hursitíes a pares, más tarde sólo comerciantes al pisar el puerto...

Hay quien dice que hay una forma de garantizarse la salvación ante esta epidemia: ser uno mismo el que deje a una víctima atada a la entrada de cualquiera de las minas. Eso, o vivir rodeado de guardias.

Las profundidades de las minas

La roca, dicen, puede hablar. Se comunica con quejidos cuando es herida por los picos de los mineros. Las galerías y los túneles la horadan más y más, yendo hacia el corazón de cada montaña, y tarde o temprano los mineros encontrarán la auténtica veta: la Bestia que vive en el interior. La Bestia que susurra y pide sacrificios a sus devotos, la que los alimenta con hursita para que sean fuertes y puedan superar las pruebas a las que serán sometidos cuando la liberen.



Personajes

Sabah

Cuando era niño, Sabah soñaba, como todos, con las Prisiones de Hierro y las infinitas torturas entre vidas. Pero también con lo que había más allá de su poblado: con los marineros que contaban historias de un Tivil lleno de mujeres hermosas y traicioneras, con las fuentes de plata del islote de Lemnos y, en general, una vida lejos del huerto familiar. Tierra escasa, casi grisácea y malagradecida, que nunca daba sino lo justo para poder pasar hambre un día más.

Su deseo le fue concedido, pero no como él quiso.

Ahora, ya casi un anciano, sueña con las Prisiones de Hierro al dormir, pero con otra cosa mientras está despierto. Con la mañana fría y lluviosa en la que fue arrebatado de sus padres y metido en una de las arcas, con destino a “su vida mejor”. Con los latigazos hasta que dejaron de temblarle las piernas y los golpes cuando estos no bastaron.

Vendido como esclavo a uno de los Sufetes de Hursag, llegó con una comitiva perfecta para empezar a trabajar en una de las nuevas galerías. Hombres y mujeres jóvenes, algunos aún niños, con los que engordar, aún más, los bolsillos del jerarca. Sudó y sangró durante toda su juventud y casi toda su madurez, perdiendo compañeros (y amigos) en accidentes o en la oscuridad de los túneles, que se lo traga todo.

Pero no estaba llamado a eso.

Su primer paso en el camino lo dio cuando mató a uno de los guardias. Ese día había venido solo porque su compañero estaba indispuerto. Le clavó el pico en la cabeza cuando se pasó azotando a uno de los nuevos: apenas un chiquillo rollizo que no podía golpear con más fuerza las paredes de la roca. Cosas así pasaban de cuando en cuando: moría uno de los guardias, le sustituían tres más aún más fieros y daban el doble de golpes, proferían el doble de voces y les atemorizaban el doble de veces.

Huyó con el niño a las profundidades para escapar del castigo, y allí permaneció escondido durante lo que le pareció una eternidad. Al despertar ya no estaba el niño, pero hubiera jurado que podía escu-

char su voz. La Roca la usó para decirle cómo había de liberarla a ella y a sus compañeros.

Sabah sigue trabajando, como si nada fuera con él. En los descansos y las largas noches en las que los guardias se dejan dormir les habla de la Palabra. Y les convence para hacer lo que hay que hacer.

Sabah

- **Ego:** Profeta de la Revolución.
- **Hamartia:** El Peso de la Clandestinidad.
- **Nous:** Obedecer a la Voz de la Roca.
- **Thymos:** Todo es Sacrificable.
- **Eros:** El Placer de la Venganza
- **Inclinaciones:** Prudencia: +2, Coraje: +1, Justicia: +3, Orgullo: +1, Lujuria: +0, Ira: +2.
- **Proezas:** Todo es Parte del Plan
- **Estrés Somático:** 2
- **Estrés Espiritual:** 2

Miim

Miim creció con la abundancia esperable de la heredera de una de las familias más importantes de los Valles. Nunca supo nada de la vida de los mineros, ni mucho menos de lo que se cocía en la villa portuaria de Dardana.

Su mundo fue la mansión suntuosa de fuentes y fiestas decadentes, de juegos entre los frutales que se prolongaban horas y horas y se llenaban de pó-



cimas robasueños para tratar de dormir lo menos posible. Todo para no soñar con las Prisiones de Hierro del Mar de Suf.

Cuando tuvo edad, a esas sesiones de juego y embriaguez se unía el ocasional pretendiente de visita, algunos de ellos mercaderes que querían unirse a la casta dominante del Tivil. A todos los rechazó: primero por orden de su padre (no quería juntarla con gente de baja estofa), y segundo porque no le veía ningún sentido a cambiar de situación, a moverse a otro palacete con nuevas vistas y nuevas criadas.

Empezó a acudir a los rituales para despertar a la hursita cuando llegó a la veintena. Y los años se sucedieron, hasta el accidente en las bodegas.

Fue un simple humo que emanó del mineral y no pareció afectar a nadie, salvo a ella. Las voces en él, claramente de los Arcontes, exigían moderación y penitencia, no que trataran de emularles en sus estancias acuáticas del Mar de Suf. Sólo Ellos, decían, podían existir en ese estado. Imitarlos era pervertir el orden natural y pecar, arriesgándose a destruir la Kenoma.

Aunque se guardó su mensaje para sí, cuando el investigador de la Iglesia de Hierro (que llevaba ya meses acosando a su padre para hablar con él) pudo conversar un leve momento con ella, terminó de abrir los ojos.

Comenzó a fustigarse con el látigo y a clavarse las agujas, tal y como estaba designado en el pequeño librejo de buenas costumbres que le deslizó el investigador. Su padre pensó que el celo religioso le duraría poco y no vio venir lo siguiente que pasó: Miim había sido bendecida con una segunda garganta bajo el cuello, prácticamente invisible salvo cuando hablaba a través de ella. Su voz era metálica y ladraba órdenes que eran imposibles de ignorar: penitencia, fuego y automutilación.

Tras perder la nariz y las orejas, el padre pudo escapar. Selló la casa de todas las formas que se le ocurrieron, dejando a las criadas encerradas con ella. Como es un hombre inteligente, procura mantener siempre comida en ese nuevo templo. Comida y súbditas que sus mercenarios raptan para que Miim no se quede sin sacrificios. Si las paredes hablaran, le darían la razón.

Su hija ahora cree ser un Etemmu, y aunque no siente la necesidad de salir del palacete, lo hará cuando no le quede nadie a quien sacrificar al Arconte adecuado para el día y la noche.

Miim

- **Ego:** Nacida para la Grandeza.
- **Hamartia:** Cegada por la Soberbia.
- **Nous:** Soy la Portavoz de los Arcontes.
- **Thymos:** Purgar y Castigar.
- **Eros:** El Lujo es mi Privilegio.
- **Inclinaciones:** Prudencia: +0, Coraje: +1, Justicia: +1, Orgullo: +3, Lujuria: +2, Ira: +2.
- **Proezas:** Garganta del Oráculo
- **Estrés Somático:** 2
- **Estrés Espiritual:** 2

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 hierro, la bauxita y la hursita que enriquece 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.

El Carcelero

- **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
- **Estrés Somático:** 2
- **Estrés Espiritual:** 2



Personaje

Nombre Sabah

Descripción

Dieces Extranas

Refresco

3

Puntos Fate

3

Aspectos

Ego Profeta de la Revolución

Hamartia El Peso de la Clandestinidad

Nous Obedecer a la Voz de la Roca

Thymos Todo es Sacrificable

Eros El Placer de la Venganza

Inclinaciones

Prudencia +2

Coraje +1

Justicia +3

Orgullo +1

Lujuria +0

Ira +2

Proezas

Todo es Parte del Plan (puedes repetir una tirada de Prudencia por sesión sin gastar un punto Fate ni invocar Aspectos)

Estrés espiritual

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

Estrés 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

Personaje

Nombre Miim

Descripción

Dieces Extraños

Refresco

3

Puntos Fate

3

Aspectos

Ego Nacida para la Grandeza

Hamartia Cegada por la Soberbia

Nous Soy la Portavoz de los Arcontes

Thymos Purgar y Castigar

Eros El Lujo es mi Privilegio

Inclinaciones

Prudencia +0

Coraje +1

Justicia +1

Orgullo +3

Lujuria +2

Ira +2

Proezas

Garganta del Oráculo (+2 para hacerte obedecer con Orgullo cuando tengas la atención de todos los presentes)

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

Personaje

Nombre Teoma, el Carcelero

Descripción

Dieces 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

Semillas de historias

Hursag, la Isla Escarpada, es lo que muchos llamarían una “tierra de oportunidades”. Un lugar esperando que alguien industrioso se haga con todo lo que tiene que ofrecer.

Hay muchos motivos por los que visitar el Tivil: los personajes pueden ser tanto **viajeros** con un especial interés en el **tráfico de hursita** (por la riqueza que puede generar, tanto material como espiritual) o la propia piedra en sí, como ser **hursitíes atrapados** en la red de intrigas y comercio. Nada está vedado: quizá sea alguno de ellos uno de los sátrapas de los Valles, rodeado de placeres extraños, o uno de los guardias. Quizá un estibador, un mercader o un penitente que quiere encontrarse con la Matrona pero no tiene salvoconducto.

Hagas lo que hagas, recuerda una cosa: **la Matrona lo ve todo desde lo alto**.

- **Guerra comercial:** Tarde o temprano alguien se hará con el tráfico principal de la hursita. Los personajes pueden ser parte de uno de los bandos: mercaderes que se quieren oponer al nuevo acuerdo, hijos rebeldes de los nobles que no quieren vender más porque conocen su carácter sagrado... Y si no, invasores foráneos, miembros de la Iglesia de Hierro con intereses en la piedra, industriales que quieren aprovecharla para enriquecerse. O quizá sean ellos su propio bando, descubriendo que la hursita les puede seguir ayudando a progresar en el camino de fraguarse un alma poderosa como Taumatargos.
- **Rebelión minera:** ¿Y si tus jugadores quisieran jugar una revolución gnóstica? Pueden ser mineros influenciados por la Palabra, transmitida por Sabah, o simplemente estar hartos de la esclavitud y los latigazos. La rebelión puede ser directamente un baño de sangre o ser algo mucho más trabajado, con planes, estructuras y emboscadas. ¿Liberarán a lo que yace en el corazón de la montaña para liberarse ellos también?
- **Huir de prisión:** Aunque las partidas de “tu personaje aparece en

un sitio y no sabe cómo ha llegado hasta ahí” son un clásico, puedes tratar de sorprender a tus jugadores encerrándolos en la mazmorra del Carcelero. Allí deberán padecer las torturas a las que somete a sus prisioneros, a los interminables debates que se suceden de celda a celda sobre cómo escapar... y quizá huir.

- **La Matrona:** Por supuesto, la Matrona es la “estrella” de Hursag. Imagina que uno de los jugadores es el siguiente investigador enviado por la Iglesia de Hierro, tras el fracaso del primero. ¿Cómo hará para llegar hasta ella y descubrir su verdadera naturaleza? ¿Se infiltrará entre las filas de la gente de los Valles como guarda? ¿Comprará voluntades para acceder a un salvoconducto? ¿Incitará a la rebelión de los mineros como útil cortina de humo para ascender? ¿Y qué pasará cuando llegue a lo alto? ¿La Matrona le hablará, le recibirá con indiferencia? ¿Tendrá que enfrentarse a otro de los personajes, que ha acudido a pararlo o a ser iluminado él?



DAN'15

Diogenes Dextrinos®

“El universo es una prisión”

M Prandia
Works®

Puedes descargar otros suplementos GRATIS

en pronoia&works.com

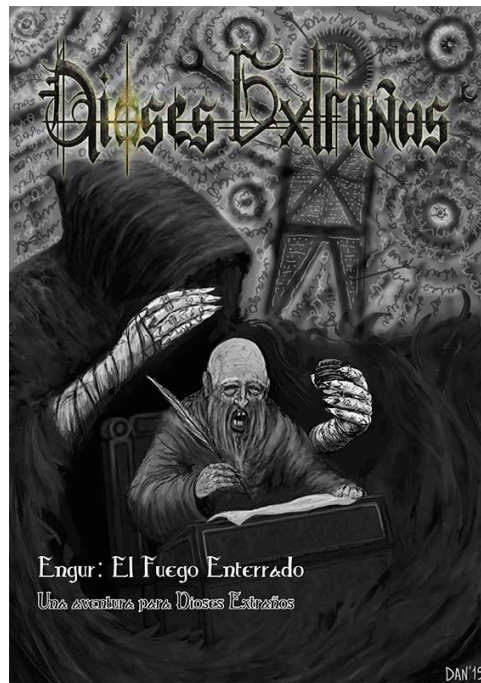
Quickstart Dioses Extraños

Con todo lo necesario para jugar



Engur El Fuego Enterrado

Descubre la Ciudad de las Antorchas



El Culto del Forastero

Los secretos del brutal culto de la Kenoma

