

Dioses Extraños



Engur: El Fuego Enterrado

Una aventura para Dioses Extraños

Una producción de



Textos: Enrique Castro, Javier Alemán, Miriam García Ronquillo

Imágenes: Jonathan González, Daniel Puerta

Maquetación: Miriam García Ronquillo

Síguenos en Twitter @pronoiaworks

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

Web: <https://pronoiaworks.wordpress.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/>)



Engur: el fuego enterrado

Nos encontramos en Engur, la Ciudad de las Antorchas. Una isla en medio del Mar de Suf cubierta completamente por edificios, torres, parapetos, almacenes, cúpulas y callejuelas, sin un solo centímetro de roca natural. Una colmena, o más bien un termitero, una prisión cuyos habitantes tienen prohibido por las misteriosas leyes de los Arcontes el abandonar sus límites. Nadie nacido en Engur ha puesto jamás el pie fuera de la isla, aunque los visitantes son libres de ir y venir.

Pero hay más misterios y secretos en la isla. Calles y plazas están iluminadas por antorchas cuya luz danzante dota de una vida grotesca a las tallas monstruosas de las paredes y hacen que la ciudad, vista desde el Mar de Suf, parezca arder a través de un millar de ventanas y troneras. Los habitantes de la ciudad viven sumidos en el terror a que las antorchas se apaguen, y ninguno dejará morir la llama, o dudará en volver a encender una que se haya extinguido. Es La Ley. Los extranjeros desconocen el por qué, y quizá no serían capaces de entenderlo. Solo los propios enguritas saben de las sombras que se arrastran, y de los Etemmu que extinguen las llamas que mantienen viva a la ciudad.

¿Qué es esto?

Engur, el Fuego Enterrado, es una partida de ejemplo del juego de rol Dioses Extraños. Toma su nombre del Tivil en el que se ambienta, una isla en medio del embravecido Mar de Suf, cuyos habitantes están condenados a no poder abandonarla nunca, ni en esta vida ni en la otra. Los personajes se enfrentarán a una serie de decisiones críticas sobre la fe, el destino, y el libre albedrío. ¿De qué serán capaces con tal de escapar de la vida de tormentos e ignorancia cósmica que encadena a todos los habitantes de Engur? ¿Qué, o a quién están dispuestos a sacrificar? E incluso así, ¿qué es la liberación en realidad? ¿Es la iluminación, o la oscuridad definitiva? La respuesta a estas preguntas solo depende de los jugadores.

Para jugar utilizaremos el sistema Fate Acelerado (FAE), con modificaciones menores. La principal, las Inclinaciones, puedes encontrarla en el *teaser* de Dioses Extraños. Aparte de eso, solo tienes que recordar que los Aspectos del escenario y de cada escena pueden ser invocados, y les pueden ser for-

Inclinaciones:

Estas son las Inclinaciones que utilizaremos para Dioses Extraños; puedes encontrar una descripción para cada una de ellas en nuestro *teaser*, que puedes bajar de nuestra web:

<http://pronoiaworks.wordpress.com>

Prudencia

Coraje

Justicia

Orgullo

Lujuria

Ira

zados, a todos los personajes.

Este libro es a la vez un módulo y una historia. Te narramos, acto por acto y escena por escena, cómo dos personajes concretos, Odo/Nadi y Shimun Akha, se enfrentaron a las terribles decisiones que Engur exige de aquellos que creen poder escapar. Pero también te damos los Aspectos que rigen cada escena, y unas breves notas sobre lo que es imprescindible que ocurra para que la historia continúe avanzando, y otros acontecimientos que podrían mayor profundidad y detalle a la partida, pero no es absolutamente necesario que tengan lugar. De este modo, si quieres jugar por ti mismo *El Fuego Enterrado* puedes hacerlo, y probablemente el resultado sea muy distinto al nuestro. Lo que presentamos aquí es solo una de las múltiples posibilidades que ofrece la Ciudad de las Antorchas. Sus callejones y escalinatas, sus túneles mineros y sus torres, están repletos de misterios arcanos y sometidos a la presencia amenazante de los Candeleros. Engur se abre ante ti para ser explorada... aunque no diríamos que sin miedo.



Engur

Engur, la Ciudad de las Antorchas, la Isla Ardiente, se alza sobre una roca en medio del Mar de Suf. Una ciudad que ha crecido como un cáncer, ocupando primero toda la superficie, y luego creciendo verticalmente, torre sobre torre unidas por pasarelas, escalinatas y pasadizos.

En sus recovecos y plazas sin nombre arden infinidad de antorchas, no en hileras ordenadas, sino enclavadas de formas aparentemente imposibles en cualquier rincón: en los chapiteles de una torre, entre las losas del pavimento, en barandillas o escalones, en vertical, en horizontal o colgando precariamente sobre el abismo en los muros exteriores. Cualquier engurita está obligado por la Ley a mantenerlas encendidas a toda costa. Si una se apaga, todo se debe abandonar para volver a prenderla, sin importar las consecuencias. De lo contrario se sufre la ira de los Candeleros, Etemmu de rostros sin rasgos que vagan por la ciudad en busca detransgresores... a menudo apagando ellos mismos las antorchas con sus manos huesudas.

Así, los habitantes de Engur viven con el temor permanente a dejar que las luces se apaguen, sabiendo que ni siquiera pueden huir, pues la Heimármene prohíbe a nadie nacido en Engur abandonar la ciudad. El por qué de estas restricciones arbitrarias es algo que solo saben los Arcontes.

Si quieres jugar la partida con tus propios personajes, el proceso es muy sencillo. Esta historia requiere que los personajes sean enguritas de nacimiento, a los que la Ley de los Arcontes prohíbe abandonar la ciudad bajo ningún concepto. Todos ellos saben que vivirán una vida de sufrimiento atrapados en la isla, solo para morir, ser torturados en las Prisiones de Hierro, y renacer de nuevo en Engur para otra vida de cautiverio.

Además de eso, cada personaje debería tener un secreto oscuro, algo que les avergüenza y les fuerza a permanecer al margen de los demás, siempre temiendo que los descubran. En el caso de Odo es su hermafroditismo, en el caso de Shimun, la atracción que ejerce sobre él el Mar y sus misterios.

A la luz de las antorchas

La vida en Engur transcurre a la luz de las antorchas que aparecen enclavadas en los recovecos más inverosímiles de la ciudad. Los enguritas trabajan, oran y sufren diariamente bajo la ley que los obliga a mantenerlas encendidas a toda costa, si no quieren enfrentarse al castigo de los Candeleros. Lo que ocurre con aquellos que dejan apagarse los fuegos y se ven rodeados por las sombras es uno más de los misterios de la ciudad. Uno que nadie quiere desvelar.

No importa qué esté haciendo o el riesgo: ningún engurita dejará una antorcha apagada sin volver a encenderla. Algunos intentan tomar rutas tortuosas, esquivando los lugares donde saben que hay numerosas antorchas que pueden apagarse en cualquier momento para probar su fe, pero incluso así, en los recovecos más ocultos y oscuros de la ciudad, pueden encontrarse de pronto con una tea plantada en vertical entre los adoquines, la llama temblando bajo las corrientes de aire, cada vez más tenue, desafiándolos.

Los enguritas son ratas en un laberinto, incapaces de escapar y sometidos a tareas absurdas que no pueden controlar. En este ambiente cerrado las tensiones crecen y se amplifican el miedo, la paranoia y el rencor. Incapaces de abandonar su jaula, los habitantes de la ciudad se reúnen en corrillos en las plazas sin nombre o en los muelles, para contemplar el romper del Mar que a la vez los aterra y los seduce. Entre las piedras negras de la ciudad corren entre susurros toda clase de rumores sin

Los personajes

Engur: El Fuego Enterrado está diseñado para un número reducido de jugadores. Dos es lo ideal, aunque la partida podría soportar hasta tres o cuatro con cierto esfuerzo. Presentamos dos personajes de ejemplo, a los que seguiremos a lo largo de todo el libro. Descripciones completas de los mismos se pueden encontrar en las página 17 y 18.

- **Odo/Nadi**, un andrógino mutado por los Vientos del Mar de Suf que intenta ocultar los pecados de su carne entre la masa de habitantes de la Ciudad de las Antorchas.
- **Shimun Akha**, un buhonero vagabundo que se debate entre la seguridad de lo conocido que le dan las calles y los edificios de Engur, y los cantos de sirena del caos desatado que es el Mar de Suf.



sentido, que intentan dar algún significado a unas vidas miserables.

Se habla en voz baja de un predicador oculto en las minas abandonadas bajo los sótanos más profundos de la ciudad, cuyo culto roe los cimientos de Engur como gusanos en la carroña. Hay quien dice que se oyen susurros detrás de las paredes y bajo el pavimento, como si hubiese alguien arrastrándose entre las grietas. A veces se oyen voces siseantes que repiten nombres demasiado terribles como para ser escuchados. Otros hablan de reuniones secretas, de cuerpos humanos reducidos a cenizas en piras funerarias, y de un Predicador cuyas enseñanzas prometen la liberación final de los tormentos de Engur y de las Prisiones de Hierro.

Otros murmuran que hay descontento tras los muros de la Catedral de Hierro. Las masas de peregrinos que se acumulan ante las puertas, suplicando que se les permita entrar para postrarse ante los Arcontes y pedir su improbable clemencia, son un nido de calumnias y leyendas. Dicen que el Archidiácono no es más que un títere en manos de la Directora del Coro, y que el veneno y la daga son moneda común bajo las austeras bóvedas del templo. Otros aseguran que la Directora, o el Archidiácono, o ambos, son en realidad herejes, o que el culto que se oculta en las minas no es más que un invento de la Iglesia para distraer la atención y mantener ocupados y atemorizados a los Oyentes.

Aspectos

Una Prisión Dentro de Otra

Las Antorchas Deben Arder

Rumores de Herejía





Acto I: Descenso

Durante este Acto, los personajes **deben** enterarse de la existencia del culto subterráneo de Engur, y acudir a la reunión que se celebrará en lo profundo de las minas. También **deben** ser muy conscientes de sus pecados y por qué no son dignos de vivir en sociedad.

Al mismo tiempo, los personajes **deberían** enfrentarse a una tentación relacionada con sus secretos o sus deseos inconfesables. También **deberían** cruzarse con otros personajes o situaciones que les sirvan de contraste entre lo que son, y lo que deberían ser.

Escena I: Tentaciones



Aspecto:

Como Algo Oído en un Sueño

Shimun Akha es un buhonero errante, un niño de la calle que creció para convertirse en un comerciante de menudeo, que adquiere en los muelles unas pocas baratijas que vender por unas monedas en las plazas y las escalinatas. Esta mañana, tras pasar la noche, como cada noche, sumido en las pesadillas del tiempo pasado por su alma en las Prisiones de Hierro, se ha levantado con la sensación de que tiene algo en la punta de la lengua, la respuesta definitiva a una pregunta que siempre se ha hecho. En sus sueños conoce todas las respuestas, entre los tormentos del Mar de Suf, pero al despertar no recuerda nada más que la sensación de pérdida.

Sabe que debe ir a los muelles a comprar si quiere comer, pero esta mañana algo le llama, una tentación secreta que nadie debe conocer. Sabe que está mal, que es incluso pecado, pero se arrastra hasta uno de sus miradores favoritos para con-

templar el Mar de Suf que se estrella contra las murallas exteriores de Engur, contrastando en su caos y violencia con el silencio sombrío de los callejones y las torres. A Shimun le seduce lo prohibido del Mar, la promesa de algo distinto a la monotonía que conoce, de una manera de escapar de esta prisión dentro de la prisión, a pesar de que sabe que no es su lugar ansiar nada, sino someterse a la voluntad de los Arcontes y obedecer. En su camino cruza un túnel flanqueado de antorchas, una de las cuales se apaga ante sus ojos. La curiosidad le vence por un instante, y en lugar de encender inmediatamente la antorcha, sus ojos buscan entre las sombras la figura siniestra de un Candelero... y la encuentran. Inclinandose presa del pánico, trata de prender la antorcha mientras el túnel entero se apaga a su alrededor, y apenas tiene tiempo de encender la última, sintiendo ya la mano helada del Candelero en su hombro.

Nadi es Odo y Odo es Nadi. A él no le gusta que le llamen Nadi ("algo a medio camino"), ni "chica". Debe ocultar lo que es, a cualquier precio. No puede permitir que lo huelan, que sepan lo que se esconde bajo sus ropas informes, y por eso cada día, al atravesar la fundición para dirigirse a los telares en los que trabaja, se estremece al pensar que el calor de las forjas pueda hacerle sudar y descubrir su terrible secreto.

Hoy, como Shimun, se ha despertado con la sensación de que haber olvidado algo importantísimo, que le queda en la punta de la lengua. Algo que relaciona con los rumores de un dios extraño y oculto, un ser doble como él, en el que quizá encontrará más piedad que bajo la Iglesia de Hierro de los Arcontes. Cuando termina el primer turno inclinado sobre las urdimbres, el capataz le encarga llevar el producto al punto de intercambio con los mineros que extraen de las entrañas de la tierra la única riqueza de Engur. Allí se encuentra con Jilu, un minero al que conoce hace tiempo, quien le susurra durante el intercambio que, si de verdad desea conocer al nuevo dios, debe presentarse esa misma noche en el lugar en que tres antorchas forman un triángulo sobre una de las pasarelas de la ciudad, desde donde se puede acceder a las minas.

Mientras vuelve a casa rumiando la propuesta, adquiere con sus modestos ingresos dos perlas de jabón con las que lavar la ropa para eliminar completamente el olor. Solo en este lujo gasta la mayor parte de su salario, y le supone tener que tratar con un desagradable contrabandista, que disfruta presentándolo como mujer y llamándolo por el nombre que odia.



Escena II: El Poeta

Aspecto:

Es Como Si Me Hablara

Entre tanto, Shimun ha llegado a su destino, donde se ha perdido en la contemplación de las turbulencias del Mar. Las olas rompen a pocos metros de sus pies, suspendidos sobre el abismo, y los cantos de sirena del Mar le llaman, atrayentes, como si un puño se hubiera cerrado sobre su corazón y tirara de él en dirección a las profundidades. Solo con gran esfuerzo logra arrancarse a este impulso suicida y correr hacia los muelles, donde va a reunirse con Berna, un comerciante con el que acostumbra a hacer negocios. Pero esta vez Berna no quiere vender, sino encargarle un trabajo: entregar una caja al Archidiácono de Engur en persona, el máximo responsable de la Iglesia de Hierro en la isla. Pese a las objeciones de Shimun, pues un simple buhonero no será nunca admitido a la presencia de Su Santidad, Berna insiste, y le entrega una pequeña fortuna por el trabajo.

Es aquí cuando se cruzan los caminos de Odo y Shimun, en una de las múltiples plazas sin nombre de Engur, donde una multitud se ha reunido para escuchar los poemas de alabanza que surgen con voz cascada de la caja de música que sostiene un anciano consumido, flanqueado por dos Candeleros. Shimun, que se dirige a la Catedral de Hierro, queda fascinado por las figuras siniestras de los Etemmu y los lúgubres cánticos de la caja de música, pero Odo se siente atrapado, rodeado de gente, y cree que las palabras del poeta, que hablan sobre el pecado y la necesidad de someterse a los Arcontes y expiarlo, son una referencia directa a su condición. Aterrado, intenta huir, pero Shimun, sin darse por aludido, bloquea la única salida. Frenéticamente, trata de buscar una excusa para hacerle apartarse, y le pide algo de la jarra de aguador que lleva a cuestas. Solo entonces se da cuenta de que no tiene dinero, y termina pagando con una de las perlas de jabón, que vale muchísimo más que las

dos tazas de agua. Pero no le preocupa, con tal de salir de aquí, de alejarse de toda esta gente que podría descubrir su secreto, su pecado, en cualquier momento.



Escena III: Templos

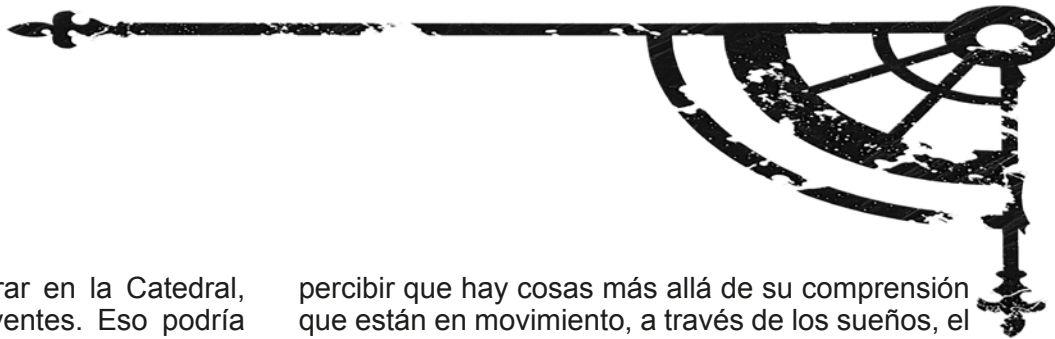
Aspecto:

Palos y Zanahorias

Termina el espectáculo, y mientras Odo corre hacia su casa, Shimun reanuda el camino de la Catedral de Hierro. Allí se encuentra ante una multitud de suplicantes a los que los guardias no dejan entrar, pero basta la mención del Archidiácono y su carga para que a él sí le abran las puertas. Una mujer extremadamente delgada intenta que deje allí mismo su carga, pero Berna fue muy claro, y, temblando, Shimun pide ver al Archidiácono.

En el interior gris y sorprendentemente austero de la Catedral se le presenta un hombre, un desconocido rollizo y vestido con una sencilla túnica, que afirma ser Su Santidad en persona. ¿Cómo va Shimun a saber si lo es o no? Él nunca ha visto el rostro del Archidiácono, ni pensó nunca que lo vería. No le queda más remedio que creerle, y al fin y al cabo, no debe haber mucha gente entrada en carnes en Engur, que importa todos los alimentos desde el exterior. De modo que desenvuelve el fardo y le entrega el arca, rezando porque le permitan irse de aquel lugar, que no es el suyo, donde la presencia de los Arcontes es más fuerte, donde cualquiera podría ver la siniestra atracción que ejerce sobre su alma el pecado. Sus esperanzas se ven defraudadas.

Shimun es de confianza, dice el Archidiácono. Shimun es un buen Oyente, un hombre devoto. Se-



guro que le gustaría poder entrar en la Catedral, arrodillarse y orar con los Creyentes. Eso podría arreglarse. Quizá así, piensa Shimun, convirtiéndose en un verdadero Creyente, podrá encontrar el perdón por sus pecados. Quizá. De todas formas, no tiene ni el valor ni la presencia de ánimo como para negarse a la petición del Archidiácono. Hay una secta de herejes, dice. Rumores de cosas siniestras en las minas, cosa que Shimun ha oído en las calles. Y dicen que esta misma noche, junto a las antorchas que forman un triángulo, habrá una reunión. Si él fuera un Oyente devoto, dice el Archidiácono, iría a esa reunión para informarle de cuanto vea y oiga. Entonces quizá se le podrán abrir las puertas de la Iglesia para convertirlo en un verdadero Creyente.

De modo que esa misma noche, Shimun y Odo vuelven a encontrarse en la entrada de las minas, rodeados de otra media docena de personas, y el propio Jilu, que los lleva a las entrañas del Tivil. Ninguno de ellos, habiendo vivido toda la vida en las calles y las torres, está acostumbrado a la roca viva y húmeda que les rodea hasta llegar a una estrecha caverna poblada de bancos, donde les aguarda un hombre cubierto con una túnica del color de las llamas. Estamos aquí reunidos, les dice, porque aspiramos a algo más, a liberarnos de las cadenas de los Arcontes y a alcanzar la liberación... a través del fuego. Dicho esto, el profeta se despoja de la túnica.

Su carne arde como una pira.



Acto II: En las profundidades

Durante este Acto, los personajes **deben** atisbar una salida más allá de la resignación, la posibilidad de escapar de Engur y del ciclo de reencarnaciones. También **deben** descubrir que aquello en lo que confiaban (la Iglesia, la familia) no es lo que parece y hay cosas ocultas detrás de la fachada.

Al mismo tiempo, **deberían** encontrar un motivo para permanecer juntos, pero no para confiar el uno en el otro. A estas alturas continúan ocultándose mutuamente sus pecados. **Deberían** empezar a

percibir que hay cosas más allá de su comprensión que están en movimiento, a través de los sueños, el Poeta y los Candeleros.



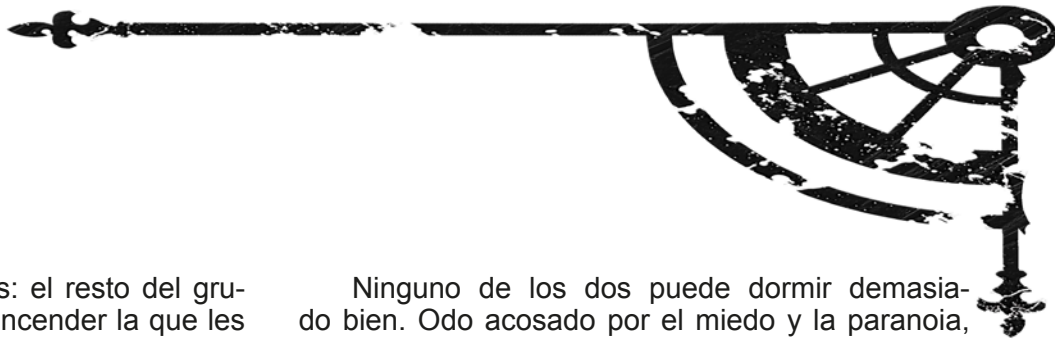
Escena I: El Predicador

Aspecto:

El Terror de la Esperanza

El hombre ardiente les habla de la prisión en que viven todos los seres humanos, la Kenoma, que es como un pozo cada vez más profundo en el que no dejan de hundirse, solo para morir y renacer en un nuevo pozo. Pero les ofrece una alternativa, una cuerda arrojada desde lo alto, a la que agarrarse para trepar y alcanzar un futuro mejor, un Templo de Luz tras el que no hay más reencarnaciones, más Prisiones de Hierro ni más sufrimiento. Les pregunta, específicamente a ellos, a qué dioses rezan. Todos han oído hablar de Katechon, El Que Retiene, Athot el Segador o Yabel el Dominador, pero, ¿por qué no conocen a Agape, el Amor Espiritual, a Zoe, la Vida, a Pistis, la Fe, o Rashnu, el Ángel del Juicio? ¿Por qué conocen a los Arcontes y sus Etemmu, pero no a **los Eones y sus Ángeles**? Allí, les dice, los Arcontes no tienen poder. No pueden verlos ni castigarlos. Allí no hay Candeleros, ni una sola de las antorchas de Engur, porque el hombre en llamas es toda la fuente de luz que necesitan. Al día siguiente, les dice, recibirá a aquellos que quieran escapar de la prisión de la Kenoma, pero solo tendrán esa oportunidad.

Al abandonar el templo subterráneo, Odo y Shimun se encuentran solos en medio de la escalera, separados del grupo de penitentes que sale de la reunión clandestina, cuando súbitamente se apagan las antorchas de los extremos, dejándolos aislados. Odo corre a encender la más próxima, pero, cuando bajan la escalera para dar luz a la otra, se



encuentran definitivamente solos: el resto del grupo, quizá, tardó demasiado en encender la que les correspondía. Salen de allí a la carrera para encontrarse, una vez en el exterior, con la siniestra figura de un Candelero que les impide el paso, en la única pasarela que conecta la entrada de la mina donde estaba el santuario con la más próxima de las torres de Engur. Caen postrados, sin mirar al Etemmu, en la vana esperanza de que se vaya, pero en su lugar la criatura se les acerca, hasta situarse en medio de los dos... y habla. Nadie, jamás, había sabido de un Candelero que pronunciase una sola palabra, pero este lo hace. **Yabel. Yabel. Yabel.** Cuando desaparece, los deja con una antorcha apagada... clavada en la pared por encima de la puerta, más allá de su alcance. Shimun, bastante pequeño y ligero, tiene que encaramarse a las manos de Odo para llegar a encenderla.

Huyen de allí aterrados. En su huida pasan por la plaza del Poeta, donde el anciano, flanqueado por los Candeleros, acciona su caja de música... que emite **odas a Yabel**. Cuando termina la oración, el poeta se derrumba en el sitio, como muerto. Ahora más que nunca, Odo está convencido de que los Candeleros lo están esperando en la fábrica donde trabaja en los telares, fabricando la tela de las mismas antorchas que las criaturas apagan a su paso, quizá como señal del descontento de los Arcontes. No puede volver al lugar donde se alojaba con los otros trabajadores, ni a la fábrica, de manera que termina yendo con Shimun a la pensión de éste, donde duerme en el suelo, apoyado sobre los fardos.



Escena II: Refugios Rotos

Aspecto:

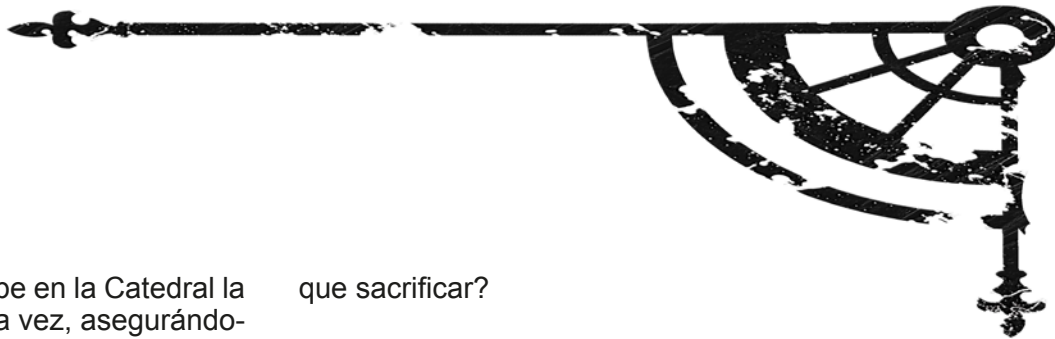
Nada Es lo que Parece

Ninguno de los dos puede dormir demasiado bien. Odo acosado por el miedo y la paranoia, Shimun balanceándose como un péndulo entre la ortodoxia y la tentación, pasando por la culpa. La Kenoma es como Engur, una prisión de hierro y piedra que se ha convertido en su hogar y su refugio, pero las palabras del hombre ardiente son como el Mar de Suf, seductoras, terribles pero hermosas, un cebo suspendido ante su rostro que le llama con sus cantos de sirena. Debe elegir entre la seguridad de la prisión, o el riesgo de la libertad.

Esa noche, ambos comparten el mismo sueño. *Una figura astada, en sombras, rodeada de viñas y enredaderas les ofrece una copa de lo que parece vino. Odo la toma, y la criatura le agarra la mano, arrastrándolo hacia si hasta que despierta; Shimun duda, y se acerca al cáliz solo cautelosamente, sin dejar de mirar a ambos lados. La criatura le arroja el contenido a la cara.*

A la mañana siguiente, agobiado por el extraño sueño, Shimun abandona la pensión nada más despertar, sin dar a Odo explicación alguna, para contemplar el Mar. Pero el otro lo sigue hasta su punto de observación, en la gran escalinata, y lo sorprende perdido en la contemplación del abismo. Shimun no puede cargar con su nuevo amigo, no ahora que tiene que acudir a la catedral para informar al Archidiácono, tal y como le había prometido. Se separan bajo la excusa de que tiene que ir a trabajar, aunque Odo, desconfiando, sigue a Shimun una vez más en su deambular por las calles de Engur. Finalmente, el buhonero logra perder a su perseguidor y se encuentra ante las puertas de la Catedral.

Abandonado y sin saber qué hacer, Odo acude a la casa de su padre, la casa de su infancia en los anillos más exteriores de Engur, donde se hacían las masas de los pobres expuestos a los Vientos del Mar. El anciano lo recibe primero con un abrazo y gachas, pero su actitud se hace cada vez más y más extraña y errática. Afirma que no tiene dinero que prestarle, y que la leña para el fuego y la comida se la trae un tal **Johanan**, que no pide nada a cambio. No quiere hablar más del misterioso benefactor, y poco menos que echa a su hijo de la casa si pregunta demasiado. Ante sus llamadas a otras puertas para preguntar por el tal Johanan a los vecinos, Odo se encuentra que aquel barrio, hasta entonces rebosante de gente, parece totalmente abandonado. Solo, Odo deambula por la ciudad hasta ir a dar de nuevo a la plaza del Poeta, que yace allí donde lo habían dejado. Trata de acercarse para ayudar al anciano, pero los Candeleros cierran filas a su alrededor, obligándole a retirarse.



Entre tanto, a Shimun lo recibe en la Catedral la mujer que lo anunciara la primera vez, asegurándole que el Archidiácono no podía atenderlo, pues está sumido en un trance trascendente, más allá de la comprensión de un mero Oyente. Aunque con gran reticencia, Shimun termina por contarle cuanto había visto la noche anterior; la mujer, que se identifica como **Iovanna**, directora del Coro de la Catedral, se muestra inicialmente receptiva a las palabras del hereje, preguntando una y otra vez a Shimun por su opinión, si cree que de verdad es posible escapar de la Kenoma, que hay otros dioses más allá de los Arcontes, que hay un Templo de Luz sin reencarnaciones donde las almas pueden encontrar la salvación. Aferrándose a la más estricta ortodoxia como a un clavo ardiendo, Shimun pasa la prueba... o eso le parece. La mujer le dice entonces que debe acudir a la noche siguiente a la reunión, continuar infiltrándose entre los acólitos de aquel hereje. Así, prestando este servicio a la Iglesia de Hierro, podrá quizá aspirar a orar entre los Creyentes.

Al regresar, se encuentra con Odo en el punto en que habían quedado para reunirse, en la casa de Shimun. Es entonces cuando Odo descubre en el rostro de Shimun algo que hace a ambos estremecerse de terror. Una marca diminuta, como de sangre seca. **La figura de un astado.** ¿Lo habría visto la mujer de la catedral? ¿Sabría de su sueño y de su significado? Odo se aparta las mangas, enseñándole lo que llevaba ocultando desde esa mañana: una marca, similar a un morado, pero con una forma blanquecina en el centro... la de unas astas. Se niega a creer a Shimun cuando le cuenta su sueño. Sin duda, dice para sí, había hablado mientras dormía y el buhonero le había oído. Eso debe ser.

Eso debe ser.



Acto III: Sepultura

En este Acto, los personajes **deben** tomar una decisión definitiva. ¿Realmente quieren escapar de sus pecados al precio que sea, o hay algo en sus vidas que aún valoren más que la salvación? También **deben** enfrentarse a esa decisión y sus consecuencias. ¿Realmente están dispuestos a cualquier cosa por lograr sus objetivos, sin importar lo que tengan

que sacrificar?

Al mismo tiempo, **deberían** ir quedando cada vez más atrapados en la red de intrigas y mentiras que les rodea. Todos, incluido ellos mismos, tienen objetivos ocultos, y **debería** quedar perfectamente claro que no se puede confiar en nadie, ni siquiera en quien ofrece la salvación.



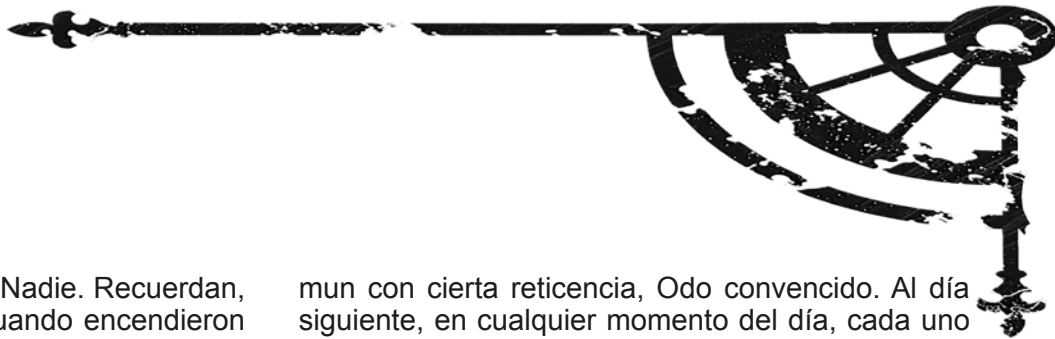
Escena I: El Templo de Luz

Aspecto:

El Mundo es una Pesadilla

La tarde siguiente, pese a las reticencias y los extraños sueños, Odo y Shimun acuden de nuevo a la cita en la iglesia excavada en la roca viva de la vieja mina, el uno por su propio interés, el otro a la vez forzado por la Iglesia y empujado por la llamada hipnótica de lo desconocido, lo secreto y lo prohibido. En su recorrido por las callejuelas serpenteantes de Engur les da la sensación de estar sumidos en un ambiente irreal y onírico: nadie parece verlos, nadie los roza al pasar por los estrechos recovecos de la ciudad, ni les impide el paso en los cruces y las escalinatas. Pero, y quizá esto sea lo más inquietante, ni una sola antorcha vacila siquiera en su presencia. Tras el encontronazo con el Candelero y sus invocaciones a Yabel el Dominador, ambos esperaban tener que encender todas las que se encontraran entre la pensión de Shimun y la mina.

Llegados a la cornisa donde la noche anterior se habían reunido con los miembros de la secta, esperan, ansiosos, mientras el resplandor mortecino del sol verdoso de Engur se extingue totalmente tras las nubes de tormenta. Ni un alma. Llega y pasa el anochecer, la hora a la que les habían dicho que debían



estar ahí. Llega la noche. Nada. Nadie. Recuerdan, atemorizados, el pasillo vacío cuando encendieron la segunda antorcha la noche anterior, el lugar desierto donde, mientras aún había luz, había estado el resto de la congregación del hombre en llamas.

¿Se habían desvanecido en realidad? ¿Los había devorado la oscuridad, o los habían llevado al tormento eterno los Candeleros por no cumplir con su deber de encender de nuevo las antorchas? ¿Qué deben hacer? ¿Vendrá alguien?

Solo entonces se dan cuenta: ni un sonido rompe la quietud de la noche. Las voces incomprensibles, los aullidos atormentados y los susurros arcanos que a menudo arrastra el Mar de Suf han enmudecido. Por primera vez en muchas vidas están rodeados de silencio. Profundamente perturbados por la quietud, terminan por empujar la puerta de la mina y descender a las profundidades. Pero ahora sí comienzan a percibir el soplo del Mar, y de nuevo las voces, cada vez más altas, más urgentes, rodeándolos, entrando en sus oídos y sus mentes, tirándoles de la ropa con dedos de viento. **Yabel**, dicen. **Yabel, Yabel**. Echan a correr, internándose en las entrañas de la tierra, hasta llegar a la puerta del templo. En el pasillo, un huracán de viento y voces; dentro, la más absoluta quietud. No hay nadie en la iglesia.

Permanecen allí un segundo, mirándose, completamente solos. Aguardan. Nadie. Odo comprueba las antorchas: no están bien, hay algo en ellas que no es correcto. No son las antorchas de Engur, que arden siempre a menos que los Candeleros las apaguen, sino meros trozos de madera y trapo que cualquiera podría extinguir. Aquel es el único lugar de la ciudad donde no hay antorchas reales. Es inquietante. Y siguen solos. Llaman, sin recibir respuesta. Shimun descubre una puerta al final de la sala, cerca del altar, y la golpea con el puño, pero nadie responde. No es hasta que se reúnen de nuevo junto a la puerta, tratando de decidir si han llegado tarde y el hombre en llamas se ha ido, intentando reunir el valor para salir al pasillo donde el viento sigue llamando a Yabel, que oyen una voz a sus espaldas. Es el hombre en llamas, que por primera vez se identifica por su nombre. **Johanán**.

De nuevo les habla de la *liberación final*, del Templo de Luz en el que se reunirán los verdaderos fieles tras la muerte definitiva, sin reencarnación ni Prisiones de Hierro. Un templo que deben ir construyendo entre todos. Les pregunta si estarían dispuestos a cualquier cosa para alcanzar la liberación y entrar en el Templo de Luz. Ambos asienten, Shi-

mun con cierta reticencia, Odo convencido. Al día siguiente, en cualquier momento del día, cada uno debe traer una persona al templo. Shimun respira aliviado. Se trataba solo de hacer proselitismo, no va a pedirles nada potencialmente peligroso. Solo predicar.



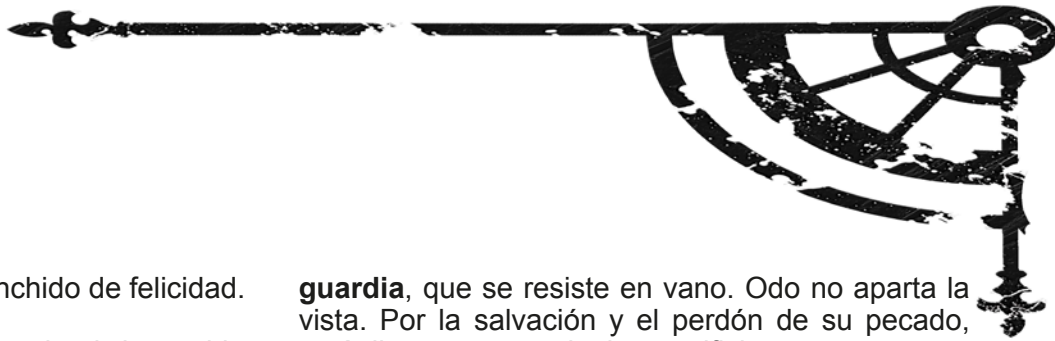
Escena II: Intrigas

Aspecto:

Todos Tenemos Secretos

Salen del templo a un pasillo de nuevo silencioso. El hambre arrecia para los dos, pero no hay dinero. Solo tienen las perlas de jabón con las que Odo pagara el agua a Shimun unos días antes. Éste afirma que irá a venderlas al muelle, donde a todas horas hay compradores dispuestos, y que volverá con comida. Su intención, sin embargo, es otra. Tras vender el jabón y algunas cosas más, no regresa directamente a la pensión, sino que se dirige de nuevo a la catedral para entrevistarse con la directora del coro. Tras relatarle el nuevo encuentro con el hombre en llamas, Shimun sugiere que sea un guardia de la catedral quien le acompañe. De esa manera habrá dos hombres en el interior de la secta, y en caso necesario, el guardia podrá protegerlo. La mujer acepta: Shimun se reunirá con el guardia en una plaza cercana a la del Poeta una hora después del amanecer.

Entretanto, Odo no permanece ocioso. Acude de nuevo a casa de su padre, que comparte con él su escasa comida. Hace tiempo que Johanán no pasa por allí, le dice, así que no tiene demasiado para ofrecerle. El hombre parece cada vez más enfermo y enloquecido; ya le queda poco para volver a las Prisiones, como él mismo afirma. Odo le confía que había visto a Johanán, y que puede ir con él a verlo al día siguiente, al amanecer. El anciano pare-



ce revivir ante la perspectiva, henchido de felicidad.

De nuevo en la pensión, compartiendo la comida adquirida por Shimun en su ruta desde la catedral, **ambos mienten**. Shimun afirma que se ha encontrado con un colega buhonero que les acompañaría la mañana siguiente; Odo afirma que llevará a su padre a medio día. Desconfía de las idas y venidas de Shimun, que no parece dispuesto a decirle por qué tarda tanto, o a dejarse acompañar, de manera que prefiere que cada uno vaya por separado. En realidad piensa ir en otro momento, cuando esté seguro de que Shimun no podrá seguirlos.



Escena III: Purificación

Aspecto:

La Ordalia de las Llamas

El plan se derrumba rápidamente a la mañana siguiente, ya que el padre de Odo le espera ansioso, ya en la calle. Llegan a la mina prácticamente al mismo tiempo que Shimun y su acompañante, que parece demasiado alto, fornido y bien alimentado para ser un simple buhonero.

Una vez más descienden a la mina y al templo, y una vez más se ven solos hasta que, de pronto, el hombre en llamas, Johanan, aparece en medio de ellos como salido de la nada. Se hace seguir a través de la puerta del fondo hacia una sala desnuda, en la que se quita la túnica, llamando hacia sí a los dos nuevos fieles, prometiéndoles la purificación y la salvación en el Templo de Luz que están construyendo para la vida eterna. Ellos acuden, el padre de Odo dispuesto, el guardia dubitativo. Shimun retrocede al darse cuenta de lo que ocurre, horrorizado, y busca la mirada de Odo. Éste no pestañea. Sabía lo que iba a ocurrir. **Johanan arde en llamas, consumiendo entre sus brazos al anciano y al**

guardia, que se resiste en vano. Odo no aparta la vista. Por la salvación y el perdón de su pecado, está dispuesto a cualquier sacrificio.

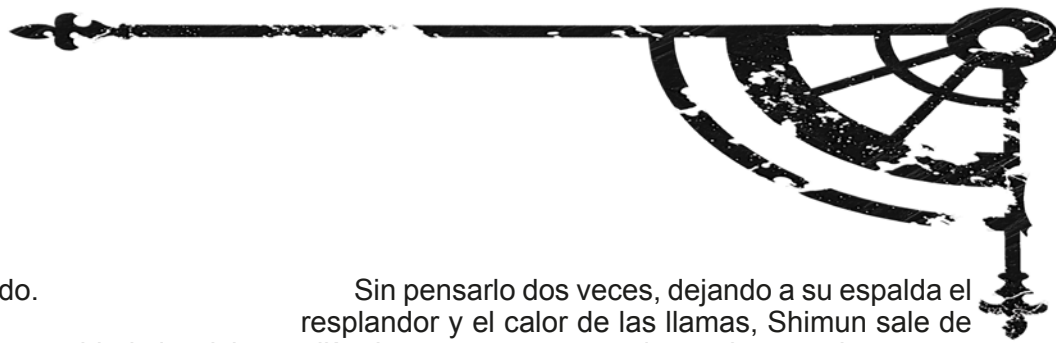
Extrañamente, las víctimas no se resisten pasado el primer momento, e incluso parecen arrodillarse a ambos lados de la figura ardiente, adoptar la postura del penitente mientras las llamas sobrenaturales lamen su carne y sus huesos y los carbonizan para dejarlos reducidos a poco más que cenizas y algunos huesos largos, dos montículos negruzcos apilados a los pies de Johanan. Por un instante, les parece ver dos destellos luminosos elevarse de los restos y desaparecer.

Shimun retrocede hasta la pared, boqueando, sin encontrar la voz. Esperaba otra cosa, simple proselitismo y un sermón, pero no eso. No la muerte atroz de dos personas. Y Odo lo sabía o lo sospechaba, y no muestra temor. Lo mira de reojo, confundido y atemorizado. ¿Qué trama en realidad?

Pero el hombre en llamas, ya apagado y vestido, está hablando. Les habla de nuevo del Templo de Luz, de que las almas de aquellos que ardan en su fuego purificador serán ladrillos para las paredes del Templo trascendente más allá de la Kenoma. Ellos ya no volverán a las Prisiones de Hierro, sino que están más allá del sufrimiento, unidos a la luz de la Pleroma. Ellos ya están salvados. Pero Odo y Shimun no tendrán tanta suerte. Sus pecados son mayores, y la simple purificación por las llamas no será suficiente.

Han sido elegidos para algo más, algo más grande: construir el Templo y habitar en él con gloria. Pero para ello tendrán que continuar, tendrán que purificarse con sus acciones y traer más y más almas para ser salvadas y unidas al Templo de Luz. Solo cuando el Templo esté completo terminará su trabajo y podrán ascender a la gloria.

Quiere que continúen asesinando, simple y llanamente. Shimun tiembla, incapaz de hablar o reaccionar, aterrorizado ante aquella aparición apocalíptica, pero Odo se mantiene firme. Acusa a Johanan de mentir. Él no les había hablado de eso, de purificaciones ni de años de penitencia. Les había hablado de salvación, de trascendencia y muerte definitiva, y Odo la quiere ya. Pregunta cómo sabe que las almas se habían salvado: Johanan responde que el ángel que le diera el poder le aseguró que así era, y que no ha visto en las Prisiones a ninguna de las almas que ha purificado. Arder entre sus llamas significa escapar para siempre al ciclo de reencarnaciones de la Kenoma.



Eso es lo que quiero, dice Odo.

¿Arder? ¿Renunciar a la oportunidad de vivir con gloria eternamente en el Templo para no ser más que un mero ladrillo en sus muros? Él asiente. Sin trabajo, sin familia, sin dinero, comida ni jabón, sin más perspectivas que volver a las Prisiones de Hierro una y otra vez para ser castigado por los pecados de su carne. **Quiere una salida, y la quiere ya.** No puede soportar más años, décadas, de sufrimiento solo para volver a los tormentos del Mar y empezar de nuevo.

Johanán se encoge de hombros. Odo avanza y se abrazan. Arden.

Sin pensarlo dos veces, dejando a su espalda el resplandor y el calor de las llamas, Shimun sale de allí a la carrera, tropezando por las escaleras para escapar de aquella cripta de los horrores.

Ahora tendrá que acudir a la Catedral de Hierro, confesar lo que ha ocurrido y quizá responder por la muerte del guardia, enfrentarse a las intrigas internas entre el Archidiácono y la directora del coro, quien sabe si ser acusado de hereje por su asociación con Johanán, o peor aún, volver allí, a las crip-tas donde el hombre ardiente hace su guardia.

Y en su mejilla aún palpita la figura del dios astado. Pero eso es otra historia.



¿Y ahora qué?

Aquí termina la historia de Shimun y Odo, porque hasta aquí llegó la partida original de prueba en la que está basado *El Fuego Enterrado*. Sin embargo, tú no tienes por qué terminar aquí tu exploración de la Ciudad de las Antorchas. Lo que sigue son algunas ideas, semillas de historias que puedes

componer como un rompecabezas del modo que prefieras, utilizando elementos que estaban en la planificación y el trasfondo de la partida, pero no se hicieron explícitos durante la misma. Desde luego, puedes ignorarlos y continuar con escenas de tu propia cosecha.

Semillas de historias

Ascuas	Incluso si Shimun huye y Odo muere, Johanán, el Hombre Ardiente, sigue oculto en su iglesia subterránea, tendiendo sus redes y atrayendo a más descontentos hacia su culto. ¿Perseguirá a Shimun, que sabe demasiado? ¿Por qué se preocupa de alimentar y ayudar a la gente más pobre de Engur? ¿Cuánto tardará en hacerse con nuevos agentes que continúen con los secuestros para “purificar” almas y ofrecerlas al Templo de Luz?
Intrigas en la Catedral	Iovanna, la directora del coro, aguarda en la Catedral de Hierro la llegada de Shimun y su informe. ¿Cuáles son sus planes? ¿Es cierto el rumor de que es una Taumaturga que se alimenta de almas y una hereje que atraerá la ira de los Arcontes sobre la Iglesia y todo Engur? ¿O es simplemente una mujer ambiciosa que está dispuesta a todo con tal de arrebatar su puesto al Archidiácono? ¿Por qué ese interés por los cultos subterráneos de la ciudad? ¿Es celo inquisitorial, o algo más siniestro? ¿Qué contiene el arca que Shimun llevó al Archidiácono, y qué relación tiene con el Templo de Luz?
El Culto del Astado	¿Qué es la figura astada que aparece en los sueños de Odo y Shimun? ¿Acaso hay otro culto arrastrándose en las entrañas de la ciudad? En las plazas y los mercados se murmura a veces sobre el Culto del Astado, que se reúne en las minas para flagelarse y revolcarse en su propia lujuria. Si es verdad que existen, ¿cuál es su relación con el Templo de Luz? ¿Son aliados, enemigos? ¿Por qué el Dios Astado se aparece en los sueños de algunas personas, y qué quiere de ellos?



Lugares y rostros

La plaza del Poeta

Aspecto:

Todos los Caminos
Llevan al Poeta

La Plaza del Poeta es poco más que un ensanchamiento irregular donde confluyen varias de las tortuosas calles de Engur. Es imposible que esté en el centro de la laberíntica ciudad, pero de algún modo, todas las rutas parecen llevar a su empedrado, donde el Poeta hace su música siempre flanqueado por dos Candeleros. Los Etemmu no dejan a nadie acercarse ni interactuar con su prisionero, solo escuchar las odas que emanan de su caja de música.

El Poeta

Se dice que hace muchos años el Poeta ofendió a uno de los Arcontes, cantando sus alabanzas en el lugar o el momento inadecuado. Como castigo, el Arconte le arrebató la voz. Pero otra entidad de las profundidades del Mar estaba complacida con los cánticos del Poeta, y envió a uno de sus Etemmu a entregarle una caja de música. Hoy el anciano se sienta encorvado en una de las plazas de Engur, haciendo sonar la caja, que canta con una voz mecánica y quebrada loas a los Arcontes que rigen la Kenoma. Hay quien afirma que, si uno escucha atentamente, los cánticos del Poeta ocultan revelaciones terribles sobre la propia vida del oyente.

Aspectos:

Juguete de los Dioses
Verdades Ocultas en la Música

Inclinaciones:

Prudencia +3
Justicia +2

Candeleros

Silenciosos como una tumba, testigos mudos de las idas y venidas de los enguritas, los Candeleros aparecen sin previo aviso en cualquier lugar de la ciudad, sus formas ocultas bajo túnicas de colores fríos, sus rostros máscaras vacías del color del hueso. Nadie los ha oído hablar jamás. A veces se limitan a observar, otras veces apagan las antorchas con sus manos huesudas para probar la fe y la diligencia de los enguritas. Una pareja de ellos escolta al Poeta en todo momento e impide que nadie se le acerque.

Aspectos:

Heraldos Silenciosos
Todo es una prueba de fe

Inclinaciones:

Ira +3
Justicia +2



La Catedral de Hierro

Aspecto:

Más Rumores que Fe

Cerca del centro de la ciudad se alza la masa gris de la Catedral de Hierro, una austera mole de piedra y metal clavada como una daga en el corazón de Engur, a pocos metros de la Torre del Jerrarca. Ante sus macizas puertas se agolpan continuamente miles de peregrinos, Oyentes que buscan ser admitidos para rezar en sus salones entre los Creyentes y así tener la posibilidad de suplicar la misericordia de los Arcontes. Solo así, aplacando a los dioses que rigen Engur, esperan poder liberarse del sufrimiento de la vida diaria, si no en esta encarnación, al menos en la siguiente. Muy pocos han llegado a cruzar el umbral que custodian dos guardias con lanzas y espadas. Nadie conoce el criterio que permite a algunos arrastrarse a los pies de los altares y a otros les niega la entrada durante años, pero los lanceros son inflexibles.

Hay rumores de intrigas en el corazón de la Catedral, y de cosas aún más extrañas. Se dice que hay paganos y herejes en su seno, que un culto eleutérico se está extendiendo entre los niveles más bajos del clero, y que se ha visto a algunos diáconos salir subrepticamente de la Catedral durante la noche. Otros cuentan historias terribles de taumaturgia y robo de almas, o afirman que de aquellos que cruzan el umbral, al menos un tercio no vuelve a ser visto jamás. Muchos señalan a Iovanna, la directora del coro, como el foco de todas las conspiraciones.

Iovanna, Directora del Coro

Iovanna es la directora del coro de la Catedral de Hierro, pero sabe que puede aspirar a mucho más. Su figura flaca, rapada y cubierta de una sencilla túnica sigue al Archidiácono a todas partes, y a menudo aparece en solitario llevando lo que afirma que son sus órdenes. Su personalidad rígida y sus maneras duras hacen que pocos osen llevarle la contraria, incluso cuando se toma atribuciones que no le corresponden. A sus espaldas corren toda clase de rumores, que la consideran desde una arribista hasta una pagana decidida a destruir la Iglesia.

Aspectos:

Secretista e Intrigante
Dura como el Hierro

Inclinaciones:

Orgullo +3
Prudencia +2
Coraje +2
Ira +1
Lujuria +1
Justicia +0

Taumaturgia:

Si decides que en tu partida Iovanna sea una Taumaturga, sencillamente permítele hacer tiradas de Superar y Crear una Ventaja que logren los efectos deseados. Reglas más completas se presentarán en el futuro libro básico.



La Iglesia en la Mina

Aspecto:

Un Refugio
en las Profundidades

Oculto entre los túneles abandonados y las minas agotadas que forman los cimientos de Engur se encuentra esta iglesia, poco más que una capilla excavada en la roca donde el Hombre Ardiente reúne a sus fieles para predicar sobre el Templo de Luz y los sacrificios que deben hacerse para que la humanidad habite en él con gloria, libre al fin de los Arcones y sus leyes. Es un espacio estrecho, sin bancos, donde arden simples antorchas de madera y trapos, no las teas especiales que acechan desde todos los rincones de la ciudad. Hasta aquí no llegan los Vientos del Mar de Suf ni las voces que arrastran, ni se ha visto jamás un Candelero. Qué es exactamente este lugar y por qué es un refugio seguro es algo que nadie sabe.

Johanan, el Hombre Ardiente

Un hombre maduro y alto, con una barba entrecana y ojos severos, Johanan se oculta en la Iglesia de la Mina, esperando como una araña a que se le acerquen los peregrinos y los perdidos. Gente rechazada por los lanceros de la Catedral, mutantes, mendigos, los desesperados y los abandonados, tarde o temprano se encuentran con uno de los mensajeros de Johanan y éste les muestra el camino hacia la iglesia. Allí son testigos de la gloria que los Eones le han otorgado, y aquellos que se muestren verdaderamente comprometidos tienen la posibilidad de añadir combustible a las llamas de la salvación.

Aspectos:

Predicador Fugitivo

La Luz de la Pleroma Arde en Mí

Inclinaciones:

Ira +3

Coraje +2

Prudencia +2

Orgullo +1

Justicia +1

Lujuria +0



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.



Personajes de Ejemplo

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.

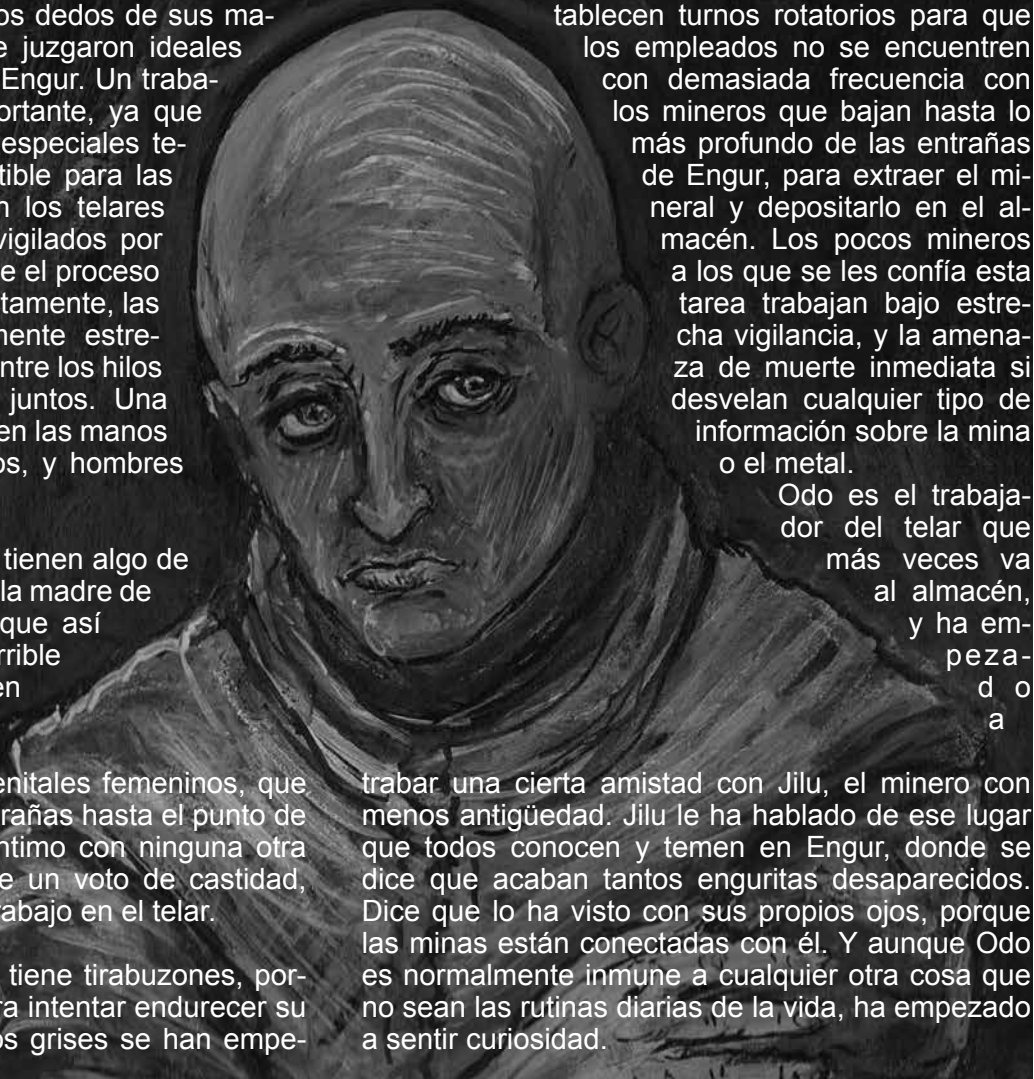
Hoy en día, Odo ya no tiene tirabuzones, porque lleva el pelo rapado para intentar endurecer su aspecto. Y sus grandes ojos grises se han empe-

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?"

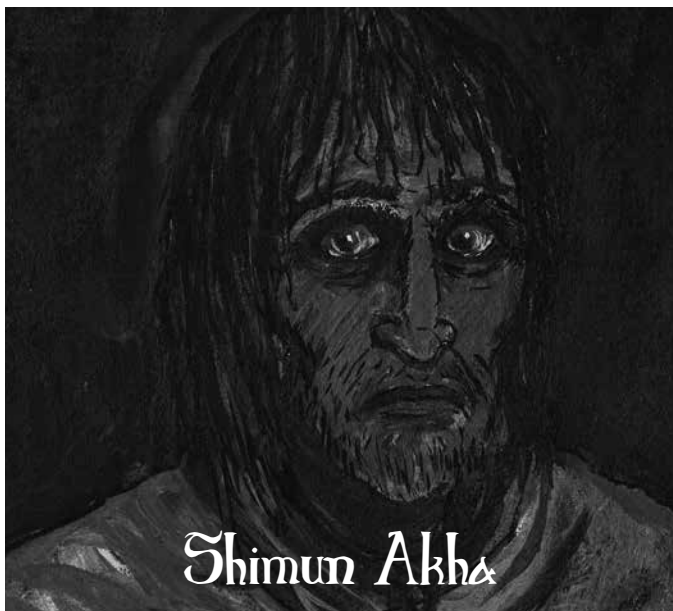
Aún así, con su secreto aparentemente a salvo, los días de Odo transcurren sin mayor novedad. Es sumiso, es trabajador, es piadoso, los superiores están tan satisfechos con su trabajo que apenas le ven. Le creen tan inofensivo, que es el trabajador que más turnos repite en una de las tareas más delicadas: 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

trabajar 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.

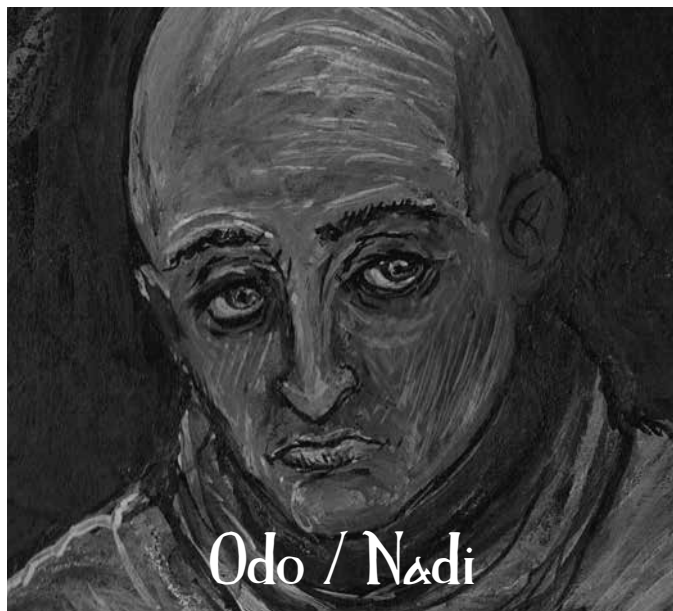


Personajes de Ejemplo - Fichas



Shimun Akha

- **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 Lugares Oscuros.
- **Estrés Somático:** 2
- **Estrés Espiritual:** 2



Odo / Nadi

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

Diogenes Extrínus®

“El universo es una prisión”

M Prandia
Works®