

Deidades de las mareas

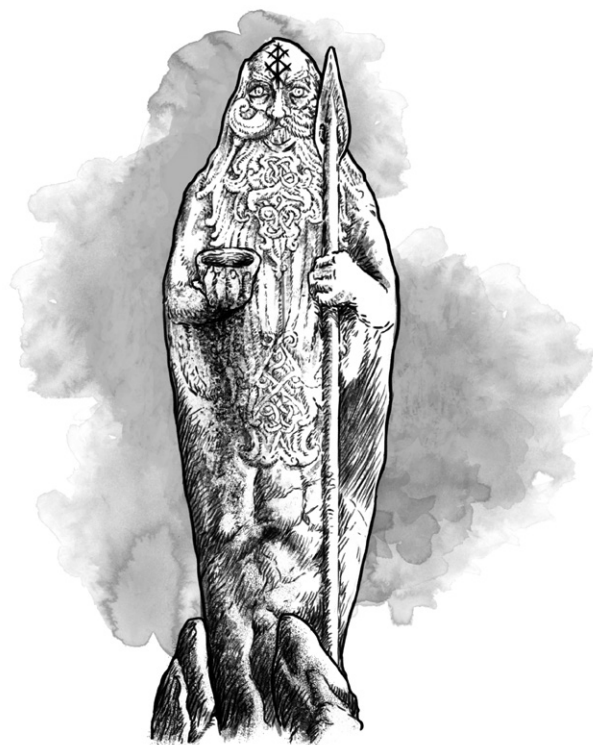
E ha hablado largo y tendido de las deidades que pueblan Era, pero son tan innumerables que inevitablemente solo hemos mencionando a las que tienen un culto tan extendido que son conocidas y veneradas por cualquiera y en cualquier parte, pero no son todas en absoluto. Hemos omitido a los poderosos Señores y Señoras de las mareas y sus dominios, tal vez porque son estos los que más ajenos e inexplorados permanecen. El poder de estas deidades, tal como se observa en las costas y orillas es ya de por sí tremendo, pero es en alta mar y en las profundidades cuando podemos observar su verdadera y terrorífica potencia.



Mareas

Las deidades con este domino se cuentan entre las más terribles y poderosas del mundo, pues son estos los más extensos y extraños de todos. Las formas de las deidades de las Mareas suelen ser inhumanas e incluso monstruosas, así como su carácter, por lo que a veces es difícil discernir si son deidades o demonios. Un personaje con acceso a este Dominio puede:

- Mejorar la competencia del devoto o de sus aliados con Nadar durante un turno.
- Junto a masas de agua como ríos, lagos o mares invocar grandes olas que tumbarán y dañarán a todos menos al devoto.
- También puede convertir un odre de agua salada en agua dulce, y viceversa.
- Conseguir el auxilio y amistad de tantos animales acuáticos como nivel de invocación, durante una guardia. Aquellos con más DG que el devoto tienen derecho a una tarea simple de Concentración para evitar el efecto.
- Por dos puntos, respirar bajo las aguas y soportar la presión abisal durante un turno.



Baizabal

El viejo Baizabal es el protector de los muelles de Alkenburgo y dueño y señor del gran río Fatuen, hasta el punto de que el río y la deidad son una misma cosa. En los muelles de la Noble Ciudad altos monolitos tallados con la efigie de un hombre grueso y barbado con afilados dientes representan la imagen de la deidad, ante los cuales los viajeros que desean emprender un viaje por el río cortan la palma de su mano y derraman su sangre para apaciguarlo.

Su arma sagrada es la una lanza o tridente.

Ritos menores Derramar sangre sobre las aguas del Fatuen.

Ritos regulares Realizar un sacrificio ahogándolo bajo las aguas del Fatuen.

Ritos mayores Alzar un monolito tallado y consagrarlo con sangre a las orillas del Fatuen, acudir a los ritos durante la luna llena.

Dominios Mareas, Matanza, Vida

Táncabro

La gran serpiente marina, un dragón sin alas que habita las profundidades marinas, sus gritos llaman tormentas y sus movimientos provocan terremotos. A Táncabro se le apacigua más que se le adora, o quizá se le admira, si uno está lo bastante loco.

Táncabro es el señor absoluto de la costa septentrional de los Reinos de Frontera, aunque está en guerra con las temibles Brujas del Mar, demonios, según los giruzkarras, deidades, según los tureños (habitantes de Tur Ukar y Tur Targa). Táncabro es un dragón y como tal es codicioso y orgulloso. Se hunden botes cargados de riquezas para apaciguarlo, y también se sacrifican potros dentro del mar (normalmente en playas o ensenadas) como parte de sus ritos. Los marrazos, los tiburones de estas aguas, son sus mensajeros, toman la sangre y la carne de los sacrificios con la boca y se lo llevan a su amo en las profundidades.

Los que van a embarcar suelen arrojar monedas bien pulidas o cosas aún más valiosas a las aguas. Durante algunos días señalados se permite a la juventud bucear para tratar de recuperar tantas de estas riquezas como puedan, si bien es verdad que los regalos más valiosos nunca aparecen de nuevo. Los huesos de sacrificios así recuperados pueden venderse a buen precio, pues las sorgiñak giruzkarras saben hacer con ellos amuletos de buena fortuna.

Su arma sagrada es el arcabuz.

Ritos menores Arrojar pequeños tesoros al mar, matar a pelágicos y otros servidores de las Brujas del Mar, acudir a los acantilados durante una tormenta, desafiar a la tempestad o al terremoto

Ritos regulares Arrojar tesoros al mar, matar a sacerdotes parásito y otros servidores de importancia de las Brujas del Mar, acudir a los sacrificios mensuales en las playas o hacer un sacrificio propio, cantar alabanzas a Táncabro en alta mar.

Ritos mayores Hundir un bote lleno de tesoros, dañar seriamente a las Brujas del Mar, sacrificar un semental, participar durante el mes del Frío en sus fiestas.

Dominios Guerra, Mareas, Tempestad



Kerkren

El Kerkren es una entidad misteriosa, un monstruo de muchos brazos que habita en los mares que lamen las costas septentrionales de Era. A veces se le representa como una mujer con seis brazos y serpientes en los cabellos, otras como un hombre con una barba formada por muchos dedos y otras como una suerte de pulpo-ballena. Los que lo adoran dicen que su forma verdadera es demasiado terrible de contemplar.

Los kirkibet son los principales adoradores del Kerkren, su pueblo escogido, por decirlo así. El Kerkren es una deidad sanguinolenta que favorece los sacrificios humanos, realizados siempre con gran crueldad. Muchos lo temen por eso, y los marineros tarjones y corvedreños no dudan en llamarlo demonio. Sólo los incursores kirkibet y piratas particularmente cruentos adoran al Kerkren. Los kirkibet del interior o aquellos que eligen una vida en su hogar lo respetan y lo temen (con razón), pero su doctrina no rige sus vidas, ni mucho menos. Los kirkibet tienen otras deidades más amables y respetan las Leyes Gentiles, igual que los demás pueblos de Era. Pero si tienes la mala fortuna de cruzarte con un navío helado kirkibet en alta mar, ten por seguro que no se os ofrecerá misericordia, pues su sangrienta deidad no lo permitiría.

Al contrario que Táncabro, el Kerkren no exige riquezas, solo sangre. Los que deciden seguir al Kerkren deben prepararse para una vida de violencia y dolor. Sus sacerdotes y sacerdotisas se laceran la piel y la marcan con dolorosas escarificaciones que indican su rango y poder. No tienen una iglesia formal, pero es habitual que vayan sin ropas para que así se pueda juzgar su estatus con facilidad. Cualquiera puede arriesgarse a entrar en la vía del sacerdocio a través del Juicio de las Mareas. Debe esperar a un día de tempestad, descender por los acantilados donde los kirkibet montan sus ciudades y aferrarse a las rocas hasta que pase la tormenta. Si consigue sobrevivir, emergerá lacerado por las conchas y las rocas contra las que su cuerpo se ha apretado durante la tormenta. Sus primeras cicatrices. Más de la mitad de los que lo intentan jamás regresan, reclamados por Kerkren. Cuando esto sucede, la familia borra el nombre del aspirante y jamás vuelve a hablar de él. Como si nunca hubiera existido. Los laicos también pueden presentarse a esta ordalía, a veces como una prueba de valor, a veces como una suerte de juicio divino. Las probabilidades de éxito no suelen ser mejores. En caso de fallar, no se borra su nombre, pero no podrá apelar al resultado que su fracaso le imponga, pues es la misma voluntad divina la que ha hablado.

Su arma sagrada es la alabarda.

Ritos menores Marcarse a uno mismo (íd6 de daño), sacrificar niños capturados (desollar y matar), realizar un abordaje.

Ritos regulares Realizar o presenciar un sacrificio apropiado (desollar y mutilar), encabezar un abordaje, hundir un barco tarjón, saltar de lo alto de un acantilado.

Ritos mayores Sacrificar a un capitán (desollar y pasar por la quilla), asolar un puerto, someterse al Juicio de las Mareas, participar en los sangrientos ritos del mes de las Aguas en honor a la deidad.

Dominios Mareas, Matanza, Oscuridad