

Dioses Extraños

Prongin
Works

El Culto del Forastero

DAN'15

Una producción de



Textos: Enrique Castro, Javier Alemán

Imágenes: 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/>)

Contenido

Introducción 4

¿Qué es esto? ~ 4
En Cavernas y Colinas ~ 4
El hijo de los Eones ~ 5
Transitar el Laberinto ~ 5
Misterios del Culto ~ 7

Epifanías 9

Xoanon ~ 9
Shivari ~ 10
Dendros ~ 11
Soma ~ 11
Sparagma ~ 12
Agrios ~ 12

Los rostros del forastero 13

Los hombres hambrientos ~ 13
Stavros ~ 13

La Hermandad de la Luna Astada ~ 13
Nyssa ~ 14

La Viña ~ 14
Ceraon ~ 15

Introducción

El alma está atrapada en la Kenoma, pero sus cadenas no son de hierro, sino de normas y costumbres. El **Culto del Forastero** rechaza las leyes terrenales tanto como la Heimármene de los Arcontes, y busca en su lugar la liberación que solo llega mediante el trance, un estado superior de consciencia en el que se disuelve toda restricción, y toda individualidad, y el espíritu atraviesa el Horos como una flecha en llamas para unirse a la luz de la Pleroma. Pero los devotos saben muy bien que esa liberación no se puede alcanzar sin renunciar a la humanidad misma.

¿Qué es esto?

El Culto del Forastero es una muestra de lo que Dioses Extraños tiene para ofrecer. En él describiremos la filosofía, mitos, misterios y prácticas de los seguidores del Hijo de los Eones, algunos de los ángeles que sirven al Dios Astado y algunos ejemplos concretos de congregaciones situadas en diferentes Tiviles. Puedes usar el material que presentamos tal cual está, o tomarlo como punto de partida para crear tus propios cultos locales, ángeles y rituales. Recuerda que, como el vino, el Hijo de los Eones tiene diferentes sabores en diferentes lugares.

En Cavernas y Colinas

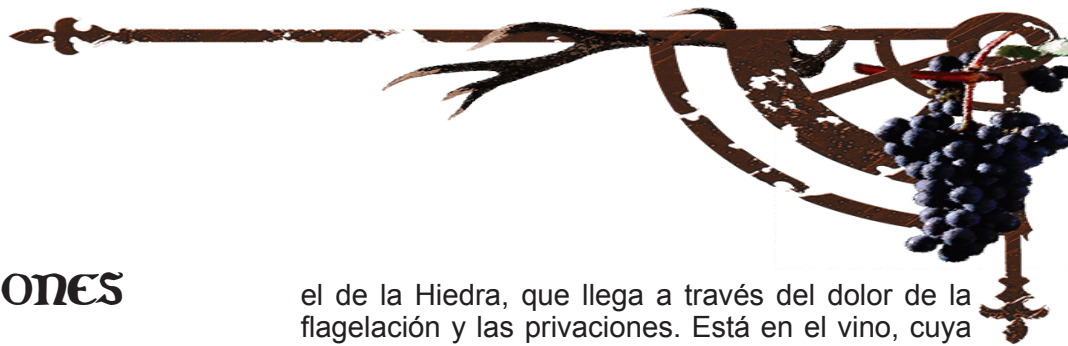
En cavernas y colinas, a la luz de las antorchas, se congregan los perdidos y los abandonados, los que no tienen nada que perder, mezclados con aquellos que lo tienen todo, excepto lo que realmente necesitan. Suenan los tambores, las bramaderas y las flautas, el ritmo de los pies y el entrechocar de las manos. El reflejo de las llamas arde en los ojos y en las pieles y hace danzar a las sombras como inmensas aves negras. Se elevan las voces por encima del silbar de las flautas, galopan los corazones y los cuerpos se retuercen alrededor del árbol, presidido por la máscara teatral del dios. Los cantos se convierten en palabras aisladas, luego en alaridos animales que brotan de gargantas desgarradas entre el retumbar de los tambores. La mente se disuelve, la identidad se difumina, y a medida que el cuerno de toro, rebosante de la bebida consagrada, pasa de boca en boca, hombres y mujeres se con-

vierten en bestias, liberadas del bien y del mal, de la razón, la culpa y la civilización.

Algo abandona el círculo, una forma blanca como un destello de nieve en la oscuridad, y la persigue un rugido salvaje, atroz. Los celebrantes se lanzan tras ella como una marea de carne, uñas y dientes, perseguidos a su vez por el trueno de los instrumentos y el enloquecedor chillido de las flautas. La persecución es corta, y termina con una explosión de risa maníaca y un aullido agónico. Pronto la tierra negra bebe sangre, y las manos espasmódicas de los congregados alzan miembros arrancados y trozos de carne desgarrada hacia lo alto, más allá del Mar, del Límite y la Kenoma, una ofrenda al Hijo de los Eones que mora en la Pleroma donde no hay leyes ni restricciones, solo pasión cruda y libertad.

Así se rinde culto al Forastero.





El hijo de los Eones

Dicen que el Forastero, como el vino, tiene sabores diferentes en diferentes lugares. Los sacerdotes errantes y mutilados del Hijo de los Eones cuentan multitud de historias, pero todas tienen elementos comunes. Hablan de la Gran Madre y su hija, Kore, la Doncella, o Sophia, la Sabiduría, que osó asomarse más allá del Horos y fue arrastrada al abismo por los Arcontes, desmembrada y devorada, y sus restos utilizados para crear a todos los seres vivos, forzando a la Gran Madre a internarse en la Kenoma para rescatarla. Otros cuentan la misma historia del Padre de la Vida y su amante, la Madre de las Abominaciones; o de la Reina del Cielo y su consorte, el Príncipe Pastor. La versión más extendida habla de Bromios, el Atronador, y su paredra, la Señora del Laberinto. El sexo no importa, porque el Hijo de los Eones, es un ser dual e intermedio, a la vez de la Pleroma y de la Kenoma, hombre y mujer, vivo y muerto.

Según la teología del culto, hay algo de la Señora del Laberinto en cada ser humano, así como en los animales, las plantas y las piedras. Los Arcontes, para evitar que el Forastero reúna los restos de su amada y la restaure a la Pleroma, han escondido esos fragmentos bajo capas de leyes y normas que nos ciegan y nos encadenan al mundo: la Heimármene. Pero aún queda un eco libre, un espectro, la Vagabunda en las Encrucijadas, a la que el Forastero, convertido en Kissos, el de la Hiedra, persigue en vano. Si alguna vez lograra alcanzarla y reunir sus restos dispersos, la humanidad ascendería a la gloria de los Eones.

Pero esto solo se logrará cuando hayan caído las cadenas que atan a la Señora al mundo. Todas las leyes, las normas, el pensamiento racional, la estabilidad e incluso el habla no son más que trabas que se interponen entre la humanidad y la gloria de la libertad más absoluta y salvaje. Aceptar cualquier convención social, incluso el ego y la distinción fundamental entre los opuestos, es asumir las cadenas de la Heimármene y servir a los Arcontes.

En su lugar, los seguidores del Forastero le ayudan en su búsqueda liberándose de esos grilletes mediante el trance. Buscan aproximarse a él, asumirlo en su interior y dejar que los posea. Es el Forastero, el Dios-Que-Viene, que atraviesa el Horos hacia la Kenoma y hacia el corazón de los mortales. Durante la mitad del año es Bromios, el Atronador, a cuya presencia se accede mediante el vino y el éxtasis orgiástico; durante la otra mitad es Kissos,

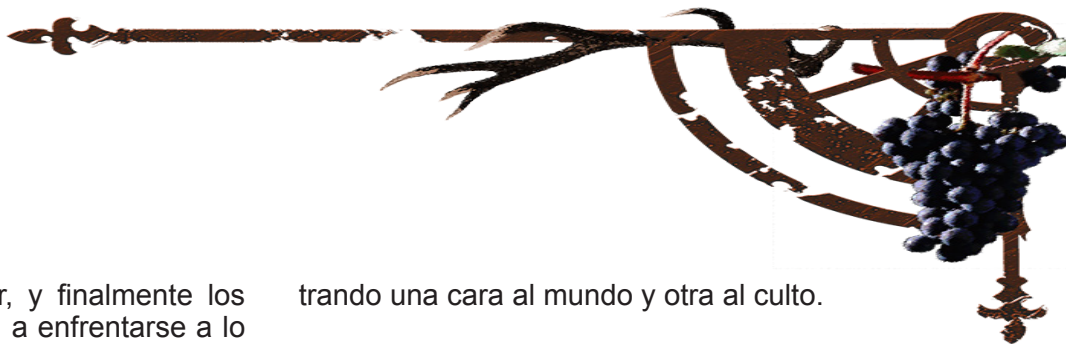
el de la Hiedra, que llega a través del dolor de la flagelación y las privaciones. Está en el vino, cuya vendimia recuerda a la muerte ritual de la Señora del Laberinto, y cuyos efectos liberan la mente del pensamiento racional. Está en los lugares salvajes y agrestes, en las cavernas, los bosques y las cimas de las montañas, lejos de la civilización y sus leyes. Está en los aspectos más primarios del alma.

Transitar el Laberinto

¿Qué lleva a alguien a introducirse en el Culto del Forastero, a estar dispuesto a renunciar a la condición humana, la racionalidad y el ego para sumergirse en el éxtasis del Hijo de los Eones? Las congregaciones secretas de los devotos no hacen distinciones entre los fieles: todo aquel que acuda al círculo de antorchas y tambores es bienvenido como un igual, sea un príncipe o un esclavo, hombre o mujer, sano o enfermo, Caliban, o incluso Sárkico. La distinción entre unos y otros no tiene sentido para el culto, pues toda vida no es más que una manifestación del Forastero y su consorte.

Entre los fieles abundan los pobres, los esclavos y las mujeres, todos aquellos que se sienten oprimidos y marginados por la sociedad de los Tiviles y el gobierno de las Koina. Los descontentos, los anarquistas y los perseguidos se mezclan con los privilegiados, que se unen al rito buscando las emociones sinceras que no se encuentran en los palacios ni en los templos. El Culto del Forastero los acoge a todos y les promete una unión mística con el dios en la que toda distinción es borrada y el alma se entrega a las pasiones más salvajes e irrefrenables.

Algunos afirman que se han acercado al culto siguiendo las indicaciones de voces sobrenaturales oídas en el viento del Mar de Suf, o en sus sueños; los hay que incluso aseguran haber experimentado mientras dormían la epifanía del dios, que llega desde más allá del Mar envuelto en sarmientos y hiedra, bramando, acompañado de su séquito de danzarines deformes, cornudos, medio humanos y medio bestiales. Otros siguen una ruta menos directa: llaman la atención de los sacerdotes del Forastero, que perciben en ellos el deseo de la liberación, la pasión ardiente que les permitirá entregarse al éxtasis del dios, y la fuerza de carácter necesaria para hacer los sacrificios y soportar las penalidades del camino. Con cautela, los reclutadores del culto se aproximan a estos candidatos, los tantean, los



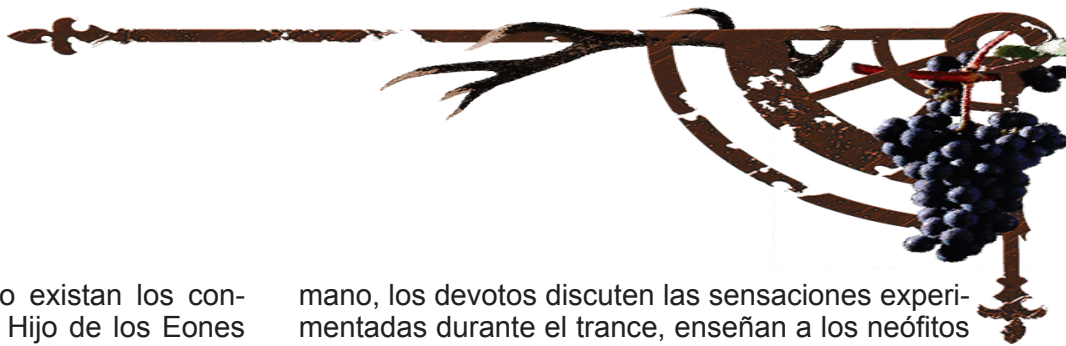
someten a pruebas de carácter, y finalmente los obligan, a veces dolorosamente, a enfrentarse a lo vacío de sus vidas sujetas a la Heimármene y a su íntimo deseo de liberación. Solo entonces les revelan su identidad y guían a aquellos que sobrevivan al seno del Hijo de los Eones.

El culto es perseguido por casi todas las Koina, pues sus enseñanzas sobre la libertad absoluta no son compatibles ni con el gobierno secular de los Tiviles, ni con los cultos ortodoxos. Así pues, los devotos deben fingir que continúan con su antigua vida como si nada hubiese ocurrido, y equilibrar esa fachada con las orgías nocturnas en las montañas y las cavernas subterráneas del culto. Se adentran en un mundo de secretos y mentiras, de contraseñas y saludos cifrados, en el que aprenden a experimentar en sus propias carnes la dualidad del dios, mos-

trando una cara al mundo y otra al culto.

Los hay que no pueden soportar esta vida de mentiras, pero muchos encuentran solaz en la comunidad del culto. Los devotos se convierten en una nueva familia, en la que todos son iguales y las distinciones del mundo exterior quedan abandonadas. En el seno del Culto del Forastero no hay etiqueta ni jerarquías, y el más desgraciado de los sárkicos vagabundos habla de tú a tú con el más exaltado de los gnósticos. El respeto se gana mediante las muestras de devoción al dios y las pruebas de su favor, y no se toma, sino que se da. Muchos encuentran difícil volver a la vida normal tras experimentar la vida en el culto, y pasan cada vez más y más tiempo entre los devotos, donde pueden ser ellos mismos, a pesar de que esto tiende a poner en peligro a la comunidad.





Esto no quiere decir que no existan los conflictos internos. Los devotos del Hijo de los Eones van abandonando poco a poco la condición humana, hundiéndose voluntariamente en un salvajismo liberador. Las pasiones corren con fuerza por sus venas, y los choques, a veces violentos, y a menudo letales, son comunes. Los seguidores más avanzados del Forastero son criaturas impredecibles y emocionales, cuya cordura y hasta personalidad se erosionan hasta que son poco más que animales con forma humana que deben mantenerse encerrados para que no sean un riesgo para sí mismos y los demás. Muchos, demasiado expuestos a la posesión del Hijo de los Eones, mutan de formas extrañas, a horcajadas en la línea que separa al Etemmu del ser humano.

Además de para los rituales sagrados, los devotos acostumbran a reunirse regularmente para socializar, fortalecer los vínculos de la comunidad y transmitir a los nuevos iniciados los valores y los secretos del culto. Estas reuniones, llamadas simposios, suelen tener lugar en domicilios privados, pero a veces también en templos abandonados, almacenes en los muelles, sótanos, criptas o crematorios. Reunidos en torno a cántaros de vino u otras bebidas alcohólicas, que van pasando de mano en

mano, los devotos discuten las sensaciones experimentadas durante el trance, enseñan a los neófitos los ritmos sagrados, los himnos, y las técnicas de respiración que les permitirán alcanzar el trance, y escuchan las leyendas del Hijo de los Eones y su consorte de labios de los iniciados más avanzados.

Éstos no se limitan a repetir la historia, sino que la tejen de nuevo incluyendo las revelaciones obtenidas durante el éxtasis y la inspiración del momento, que atribuyen a la presencia del dios en ellos y en el vino. De este modo cada congregación tiene su propio corpus de historias y leyendas, que va creciendo paulatinamente a medida que el grupo progresa en su camino hacia el dios. Es frecuente que el vino, las historias, generalmente recitadas o cantadas, y la música, hagan desembocar estas reuniones en verdaderos ritos extáticos, aunque no es su propósito original.

Cuando se alza el sol, los devotos se arrastran de nuevo hacia sus casas para dormir escasas horas, fortalecidos para soportar las pesadillas de las Prisiones de Hierro por la esperanza de la unión con el Hijo de los Eones y la liberación final de la Kenoma.



Misterios del Culto

No existe jerarquía formal en el Culto del Forastero. En la unión mística del Dios Astado todos son iguales, aunque en la práctica, aquellos más veteranos, inspirados e iluminados, reciben más respeto que los demás, especialmente los que tienen mutaciones con rasgos animales o hermafroditas. Son estos a los que los oponentes del culto llaman sacerdotes, y los que se ocupan de organizar simposios y rituales. Son ellos los que conocen las recetas secretas para elaborar el vino alucinógeno que se utiliza en los rituales, aunque algunas congregaciones usan cerveza, hidromiel u otras bebidas. Muchos de estos “sacerdotes”, mutados por la influencia del dios y automutilados en éxtasis místico,

se desplazan de un sitio a otro, incluso entre Tiviles, como misioneros llevando la buena nueva del Hijo de los Eones. En el otro extremo de la escala están los neófitos, cuya iniciación, muy vinculada al ciclo ritual, dura un año.

El calendario ritual se ajusta a los ciclos agrícolas, y por lo tanto tiene variaciones entre distintos Tiviles. Por lo general se divide en dos partes, con sus puntos álgidos en el comienzo de la primavera y el del invierno, cuando el Hijo de los Eones pasa de ser Bromios a Kissos y viceversa. Durante la primavera y el verano es Bromios, vibrante, vivo y rugiente; en otoño e invierno es Kissos, lúgubre y doliente.



Aspecto:

El Dios Está Presente

Pese a la diferencia fundamental entre los ritos de invierno y verano, todos tienen algo en común. Los celebrantes entran en trance, abandonan la individualidad y se funden con el Dios Astado. El Forastero llega hasta ellos desde más allá del Horos y se hace presente; pueden sentirlo en el aire, la tierra, los animales y las plantas a su alrededor, y en los mismos huesos. Los más iluminados sienten como el dios los inspira y les indica qué hacer en cada momento, guiándolos como si fueran parte de su propio cuerpo; algunos incluso son poseídos y hablan con la voz del dios, en primera persona.

En los ritos más importantes y multitudinarios, los asistentes reciben revelaciones místicas, profetizan, o son testigos de la manifestación física del dios a través de sus ángeles, que aparecen de la nada mezclados entre los celebrantes y los empujan a cotas más altas de locura sagrada.

Verano:

Furor Extático

Los ritos de verano comienzan, siempre que se pueda hacer discretamente, con una procesión con antorchas en las colinas o el bosque. El paso acompañado y la música ayudan a entrar en trance; la procesión continúa hasta que el celebrante principal siente la inspiración que le indica el lugar donde

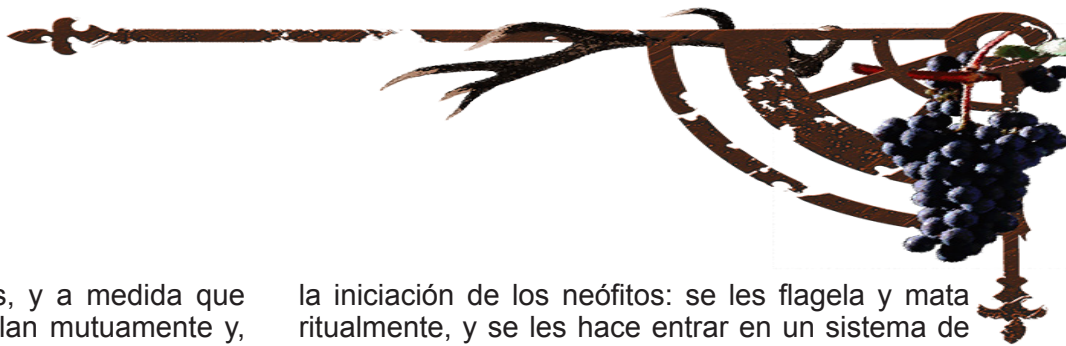
tendrá lugar el rito. Para marcarlo cuelga la máscara del dios de una vara, una roca o la rama de un árbol; la máscara puede ser un rostro grotesco de cerámica, el cráneo de un toro o una cabra, o incluso el de un ser humano, generalmente envuelto en una piel y a veces adornado con hiedra y mirto.

Desnudos o cubiertos con pieles de animales, adornados con enredaderas, hojas y flores, los asistentes danzan el círculo en torno al dios, bebiendo del vino consagrado y abandonando todo pensamiento racional en favor de la pasión más cruda y animal. Algunos ruedan por el suelo estremeciéndose y rugiendo y se ven poseídos por el espíritu del dios; otros, con máscaras bestiales, representan espontáneamente escenas del mito. En medio del furor del ritual, los hay que caminan por encima de carbones encendidos, o desgarran la carne propia y ajena con uñas y dientes. Las víctimas del sacrificio, cabras, ovejas, incluso toros y seres humanos, son liberadas entre los asistentes, que las despedazan con las manos desnudas y devoran la carne cruda. A principios de la primavera se baña con la sangre de esas víctimas a los neófitos, a los que desde entonces se permite unirse a los ritos de las colinas. A mitad del verano, muchos cultos celebran una fiesta en la que dedican sacrificios humanos a Bromios, quemándolos vivos en jaulas de mimbre con forma humana o bestial.

Invierno:

El Trance del Dolor

En la segunda mitad del año, los ritos toman un cariz más siniestro. Se celebran en cavernas, túneles y sótanos, en ruinas y subterráneos que evocan el Laberinto del que es Señora la consorte del Forastero, o a veces al aire libre, en cruces de caminos y cementerios. La procesión es a oscuras y solemne, y se acompaña de tambores, flautas, y lamentaciones. Al llegar al lugar sagrado se producen baños lustrales y danzas con serpientes en las manos. Los asistentes lloran y aúllan en duelo, se



arañan la cara como plañideras, y a medida que la danza se intensifica, se flagelan mutuamente y, como en verano, representan enmascarados escenas del mito, en especial la búsqueda frenética de la Vagabunda en las Encrucijadas. En el paroxismo del ritual, la automutilación es común, sobre todo entre los sacerdotes.

También en estas fiestas se consume el vino sagrado, se sacrifica a las víctimas desgarrándolas con las manos y se las devora crudas. A mitad del invierno se celebra un sacrificio en el que se entierra vivas a las víctimas. En esta etapa se completa

la iniciación de los neófitos: se les flagela y mata ritualmente, y se les hace entrar en un sistema de túneles. Es la inspiración del dios la que guía a los sacerdotes hacia la caverna que debe emplear en cada ocasión. El neófito se interna en los túneles, donde se expone a la epifanía del dios, y a su propia muerte y resurrección. Lo que ocurre realmente en las cavernas solo lo sabe cada iniciado, y todos hacen votos de no hablar de ello. En realidad, no todos vuelven de la experiencia, y algunos de los que sobreviven lo hacen completamente locos, o mutados más allá de la humanidad.



Epifanías

El Dios Astado no está sometido a ninguna norma, y por ello sus manifestaciones son múltiples y variadas. Estas son solo algunas de las criaturas de belleza y horror que los fieles pueden contemplar durante los grandes ritos del Forastero.

a veces la criatura despedaza a una víctima al azar, o acepta los sacrificios en lugar del dios. Su mera presencia basta para llevar a los fieles al éxtasis, y se sabe de enemigos del culto que se han convertido espontáneamente al contemplarlos.

Xoanon

El Xoanon es considerada la manifestación más perfecta del Dios Astado, y como tal solo aparece en los rituales más grandes, en los que los fieles se entregan totalmente al Forastero. En el clímax del rito, un árbol, un poste de madera, o a veces un simple sarmiento se estremece, crece y se alza por encima de los congregados como una torre, a la vez carne y corteza, de la que brotan tentáculos de hiedra erizados de hojas, espinas, y frutos de un rojo carnosos. De la masa pulsátil surgen cuernos curvos, fauces erizadas de dientes, garras de depredador y pezuñas que mueven el Xoanon entre los congregados, agitando colas de serpiente, bramando, y escupiendo el sagrado sauma.

La presencia del Xoanon y su roce lanzan a la congregación a un éxtasis a un más profundo, pero

Aspectos:

Manifestación del Forastero
Impredecible e Incontrolable

Inclinaciones:

Lujuria +5

Ira +4

Coraje +4

Proezas:

Revelación (+2 para Crear una Ventaja con Lujuria que haga al objetivo unirse al ritual o adorar al xoanon)



Shivari

En las noches álgidas del calendario ritual del culto, el Shivari se manifiesta al frente de las procesiones allá donde la congregación es numerosa y devota, aullando y bramando para dirigir al grupo hacia el lugar escogido. Es una bestia cuadrúpeda, de cuello largo y cabeza enorme y esquelética, provista de cuernos, pezuñas y una cola como un látigo. Quienes lo han visto la describen como un caballo, un toro, una cabra y un león, todo al mismo tiempo.

En otros momentos del año se aparecen en las calles y los bosques, persiguiendo y acosando a aquellos cuya fe flaquea o a los enemigos del culto. Se habla de ataques a jóvenes que viajaban solas

por la noche, de víctimas que vuelven heridas y sangrantes o a las que se encuentra muertas en los caminos. Otras veces se abalanzan contra las casas, golpeando puertas y ventanas con las pezuñas y los cuernos, subiendo al tejado y espantando a los animales.

La bestia tiene el don del habla, y se cuenta que imita voces humanas para atraer a sus víctimas, o que incluso las seduce desde la oscuridad o a través de la puerta. Muchas veces presenta acertijos aparentemente sin sentido. Si la víctima acierta, no solo está a salvo, sino que se acerca un poco más a la iluminación, pero si falla, el Shivari atraviesa la puerta para castigarla violentamente.



Aspectos:

Guía y juez de los fieles
Lengua envenenada
Feroz y astuto

Inclinaciones:

Ira +4
Justicia +3
Lujuria +3
Coraje +2
Prudencia +2
Orgullo +2

Proezas:

Acertijo envenenado (+2 para atacar con Justicia en forma de acertijos que causan Estrés Espiritual)

Aspectos:

Esencia del bosque
Alimentáme

Inclinaciones:

Lujuria +3
Ira +2

Proezas:

Voracidad (+2 para persuadir con Lujuria a un humano para que le haga un sacrificio, sin importar quién sea la víctima)

Dendros

Los Dendroi se manifiestan en los rituales más intensos del Culto, o permanentemente allá donde hay comunidades bien establecidas. Aparecen en lo profundo del bosque, lejos de los ojos de la civilización.

A primera vista no parecen más que árboles cubiertos de enredaderas, hongos y putrefacción, pero una mirada atenta revela la carne viviente entremezclada con la corteza, los órganos que pulsan cubiertos de musgo, las venas que crecen sobre la hiedra, y los ojos humanos que observan desde el centro de los frutos.

El Dendros crece absorbiendo los restos de los rituales y devorando los sacrificios, y va fusionándose con las plantas y los animales hasta formar una enorme monstruosidad que puede llegar a cubrir todo un bosque. Se cuenta que son cazadores activos, que hacen perderse entre los troncos a los incautos y los atrapan con ramas y enredaderas, o que demandan sacrificios cada vez más crueles con voces inhumanas.

Sauma

El licor de los iniciados, producto de la receta del vino sagrado e imbuido por la presencia del dios. Es un líquido espeso, hirviente, que fermenta espontáneamente y fluya en contra de la gravedad y de la lógica. Si se ingiere se restablecen la salud y la juventud, pero a costa de terribles mutaciones y alucinaciones.

Aspectos:

Esencia viva del dios

Inclinaciones:

Lujuria +3

Proezas:

Agua de vida y muerte (puede usar Lujuria para curar Estrés y Consecuencias, pero a cambio el objetivo sufre mutaciones), Alucinógeno (+2 para causar Estrés espiritual con Lujuria a través de visiones)

Sparagma

Una de las apariciones más comunes, y más peligrosas. Se manifiestan con un chillido agudo en medio de los congregados, muchas veces en grupo y, como el Xoanon, son tan peligrosas para la congregación como para sus enemigos. Su forma es posible de determinar, si es que hay algo en medio de los tentáculos erizados de espinas, garras y garfios que se agitan en todas direcciones y se abalanzan sobre las víctimas del sacrificio, los enemigos del culto, y a veces los propios fieles. Según algunos, solo atacan a los indignos, pero otros dicen que los que son desmembrados son los que merecen la liberación.

Aspectos:

Siempre en movimiento
Cortar y desgarrar

Inclinaciones:

Ira +3
Lujuria +2
Coraje +2

Proezas:

Enredadera (+2 para Crear una
Ventaja con Ira e inmovilizar a una
víctima)

Agrios

Los acompañantes del Hijo de los Eones, que aparecen junto a él en las epifanías y viven en lo profundo de bosques y cavernas, en medio de los Dendroi. A veces salen de sus refugios para unirse a los festejos del culto, o para secuestrar seres humanos con terribles propósitos, asustar a los pastores y el ganado con grandes gritos, o simplemente despedazar cuanto se pone en su camino. Están permanentemente en movimiento, por lo que es imposible distinguir su forma exacta: son cosas bestiales y contrahechas, con más miembros de los que deberían tener, cubiertos de pelo y escamas, con cuernos, pezuñas y colas de serpiente, en parte humanos y en parte animales. Son caprichosos, difíciles de tratar, violentos y lujuriosos, pero aquellos que logren hablar con ellos descubrirán que ocultan una enorme sabiduría, capaz de abrir la mente a los misterios del Forastero y a la iluminación.

Aspectos:

Salvaje y bestial
Sabiduría oculta

Inclinaciones:

Lujuria +3
Prudencia +2
+2

Proezas:

Danza salvaje (+2 para obligar a otros
a unirse a la danza o al ritual usando
Lujuria)





Los rostros del forastero

Puedes usar los siguientes cultos tal cual se presentan, o como ejemplo para crear los tuyos propios. Cada uno tiene un perfil, siguiendo el Fractal, además de un personaje de ejemplo. Puedes usar el perfil del culto para cuando éste realice actividades como un todo (por ejemplo, “el culto está provocando disturbios”) o para el seguidor medio, a modo de extra.

Los hombres hambrientos

Una de las apariciones más comunes, y más peligrosas. Se manifiestan con un chillido agudo en medio de los congregados, muchas veces en grupo y, como el Xoanon, son tan peligrosas para la congregación como para sus enemigos. Su forma es posible de determinar, si es que hay algo en medio de los tentáculos erizados de espinas, garras y garfios que se agitan en todas direcciones y se abalanzan sobre las víctimas del sacrificio, los enemigos del culto, y a veces los propios fieles. Según algunos, solo atacan a los indignos, pero otros dicen que los que son desmembrados son los que merecen la liberación.

Aspectos:

Clan Degenerado
Señores de las Colinas
Favor del Pueblo

Inclinaciones:

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

Stavros

Uno de los miembros veteranos del clan, aunque no el más antiguo, Stavros es tan temido como respetado. La comunión con el dios le ha dotado de cuernos y garras, y de la convicción de que solo el sufrimiento es la puerta hacia la iluminación. Tiene el cuerpo cubierto de escarificaciones y tatuajes en forma de aspa, y es conocido por intentar convertir a los prisioneros mediante torturas y flagelaciones. Stavros es mucho más que una bestia: es un predicador y un cruzado, decidido a mostrar a la humanidad entera la gloria del Astado.

Stavros

- **Ego:** Predicador furibundo.
- **Hamartia:** O discípulo, o alimento.
- **Nous:** La Humanidad es una cárcel.
- **Thymos:** Testigo viviente del Astado.
- **Eros:** El dolor ilumina.
- **Inclinaciones:** Orgullo: +4, Lujuria: +3, Ira: +3, Coraje: +2, Prudencia: +1.
- **Proezas:** Armas Naturales (+2 al Atacar con Ira si está desarmado)

La Hermandad de la Luna Astada

Durante generaciones, las mujeres de una determinada región han transmitido los secretos a sus hijas. Hay un refugio de la opresión y el maltrato, algo que pueden llamar suyo y defender con uñas y dientes. Cuando la luna creciente asoma entre las nubes negras del cielo, una procesión de luces asciende la colina boscosa que domina el valle, y entre el retumbar de tambores se desata una salvaje cacería humana.

Cualquiera que ponga o haya puesto el pie en el bosque sagrado es una víctima potencial, pero a veces el entusiasmo y el hambre hacen borrosos esos límites, y la jauría se ceba en cualquiera que haya ofendido a uno de sus miembros. Al día siguiente los restos desgarrados aparecen esparcidos y me-



dio devorados por las calles, o ensartados en las ramas del bosque como advertencia. Pocos saben quiénes son las autoras de las masacres, que atribuyen a los Etemmu; los que intuyen la verdad prefieren ignorar que son sus madres y hermanas las que se manchan los labios de sangre.

Recientemente, la hermandad ha empezado a aceptar a otros marginados entre sus filas, y también a algunos hijos varones. Las tensiones crecen en el interior del grupo, pues algunos de los nuevos miembros están intentando dirigir las cacerías hacia sus enemigos personales o políticos, y otros trasladan los roles de la sociedad a las reuniones anárquicas del culto. Solo el tiempo dirá si la hermandad prospera o se fragmenta.

Aspectos:

Jauría de Sabuesos
Proteger el Bosque Sagrado
Tensión entre lo Viejo y lo Nuevo

Inclinaciones:

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

Nyssa

Nyssa fue la primera en introducir extraños en el culto, y hoy se arrepiente. Pensaba que la adoración del Forastero no debía conocer límites ni normas, pero ahora ve que donde antes había armonía ahora hay discordia y no sabe qué hacer. Intenta poner paz entre las facciones y mantener los secretos del culto, que se están difundiendo peligrosamente ahora que hacen proselitismo, pero cada día que pasa le parece más sencillo limitarse a tomar el control por la fuerza y sacrificar a todos los indeseables.

Nyssa

- **Ego:** Sacerdotisa atormentada.
- **Hamartia:** Las buenas intenciones tienen consecuencias.
- **Nous:** El Forastero es Armonía.
- **Thymos:** Guardiania del Culto.
- **Eros:** El Placer de la Caza.
- **Inclinaciones:** Ira: +4, Prudencia: +3, Lujuria: +3, Justicia: +2, Coraje: +1.
- **Proezas:** Aullido de Caza (+2 para causar estrés espiritual con Lujuria mientras persigue a una víctima)

La Viña

Existe una red secreta en los gremios de vinateros de varios Tiviles. Se arrastra y trepa como los zarcillos de una viña, y en algunos lugares, como la hiedra, llega a cubrirlo todo. Son los heraldos del poder alucinógeno del Forastero, cuya misión es iluminar a la humanidad para que salga a recibir al Dios-Que-Viene. Cada año, una víctima humana es entregada al dios en el momento de la vendimia, desmembrada y desangrada como la Señora del Laberinto, y cada año una porción del sauma sagrado se distribuye entre los infieles durante las fiestas de la cosecha, debajo mismo de las narices de los cultos ortodoxos. Para muchos la experiencia no es más que una borrachera, pero algunos reciben al Hijo de los Eones y su voz los lleva hacia las viñas donde el culto celebra sus ritos, y así, un nuevo miembro se une a las filas de los liberados.

El plan de la Viña es proteger los secretos del sauma e iluminar al mayor número de personas posible sin enfrentarse abiertamente a las autoridades, pero ese plan podría estar derrumbándose. Los rumores dicen que la Orden de la Espada Ardiente sospecha de su existencia, y que un grupo puritano se está haciendo con el control de las iglesias ortodoxas y planea prohibir el cultivo de la vid para extirpar al Culto del Forastero. Algunos miembros de la Viña consideran que lo mejor es esconderse, pero otros tienen un plan más arriesgado: convertir a sus enemigos en seguidores.

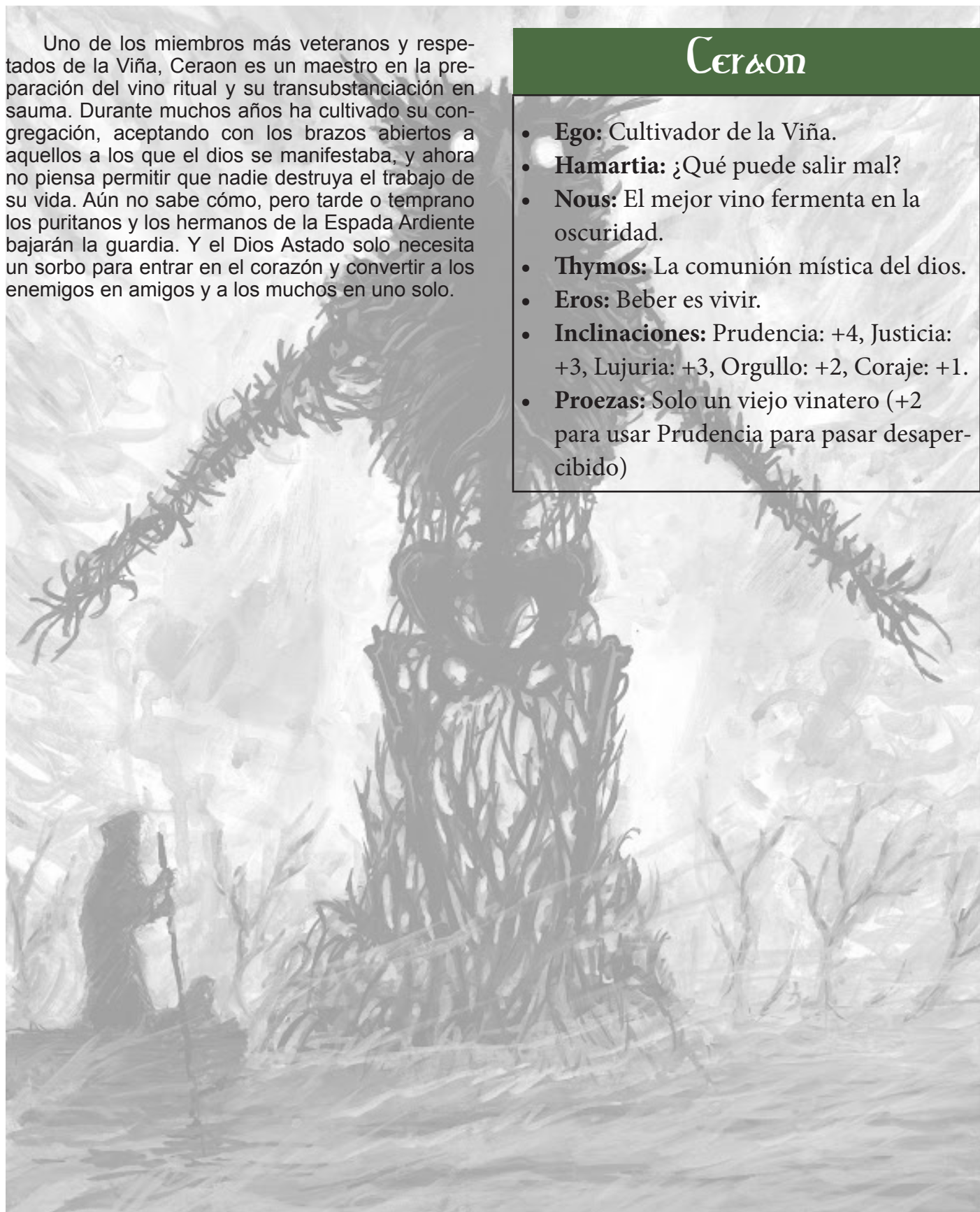


Ceraon

Uno de los miembros más veteranos y respetados de la Viña, Ceraon es un maestro en la preparación del vino ritual y su transustanciación en sauma. Durante muchos años ha cultivado su congregación, aceptando con los brazos abiertos a aquellos a los que el dios se manifestaba, y ahora no piensa permitir que nadie destruya el trabajo de su vida. Aún no sabe cómo, pero tarde o temprano los puritanos y los hermanos de la Espada Ardiente bajarán la guardia. Y el Dios Astado solo necesita un sorbo para entrar en el corazón y convertir a los enemigos en amigos y a los muchos en uno solo.

Ceraon

- **Ego:** Cultivador de la Viña.
- **Hamartia:** ¿Qué puede salir mal?
- **Nous:** El mejor vino fermenta en la oscuridad.
- **Thymos:** La comunión mística del dios.
- **Eros:** Beber es vivir.
- **Inclinaciones:** Prudencia: +4, Justicia: +3, Lujuria: +3, Orgullo: +2, Coraje: +1.
- **Proezas:** Solo un viejo vinatero (+2 para usar Prudencia para pasar desapercibido)



Disponible muy pronto...

