



CAPÍTULO II: LOS CULTOS DEL VIEJO MUNDO

“Los dioses del Imperio gobiernan sobre todas las cosas. Sea campesino o burgués, caballero o sacerdote, cazarratas o el mismísimo Emperador, todos deben someterse a la sabiduría, dictados y decretos divinos. Ignorarlos, o peor aún, menospreciarlos, es invitar al desastre”.

—ALFRED SCHUMANN, SACERDOTE DE VERENA

Los ciudadanos del Imperio son gente profundamente religiosa y supersticiosa. Existen muchas y muy poderosas entidades espirituales y criaturas ajenas a este mundo, pero los dioses son las mayores de todas. Presentan una gran variedad en todo el Imperio, y aún más allende sus fronteras, pero diez de ellos están reconocidos como las deidades más poderosas de las que exigen ofrendas y sacrificio. La veneración de estas entidades une a todos los habitantes del Imperio.

Los dioses más populares cuentan con extensos cultos de fieles creyentes que llevan a cabo la obra de sus patrones divinos, les honran y aplacan a estos seres elementales. Estos cultos tienen una gran importancia, pues persuaden a los dioses para que contengan su mano. La vida en el Imperio no es fácil, y al igual que la existencia, los dioses pueden ser crueles, vengativos e incluso poco compasivos con la humanidad. Los cultos tienen la responsabilidad de ayudar a la humanidad a lisonjear y convencer a los dioses de que les preste ayuda. Aunque siempre existe tensión y desacuerdo entre los cultos, no se debe olvidar que en la sociedad imperial se venera a todos los dioses en una u otra medida. Un sacerdote de un culto concreto podría estar extremadamente superdotado al servicio de su grupo, pero no por ello niega el poder, majestuosidad e importancia de los demás dioses.

Si bien cada culto actúa con independencia de los demás y posee sus propios objetivos, prioridades y métodos, existe un alto grado de unidad entre ellos. Un sacerdote que fuera consciente de ello podría tener la gentileza de guiar educadamente a un feligrés descarriado hacia un sacerdote de otro culto si el consejo que se le ha solicitado cae fuera de su campo de experiencia o esfera de influencia. Teóricamente, todos los sacerdotes deben respetar las festividades, rituales y prácticas de otros cultos, y se considera descortés criticar los ritos de otros cultos (aunque se hace a diario). Los auténticos cismas y disputas entre cultos son poco habituales, pero no insólitos. De hecho, algunos de los peores conflictos internos del Imperio se han dado entre creyentes de distintos cultos.

Aunque los principales dioses son adorados por todo el Imperio, cada provincia y pueblo tienen sus preferidos, deidades protectoras a las que

se presta mayor veneración que al resto. Taal y Rhya son muy queridos en la provincia de Talabecland, especialmente en la ciudad-estado de Talabheim. La gran ciudad de Middenheim es el lugar sagrado de los adoradores de Ulric. Como padre del Imperio, Sigmar es particularmente popular en la capital, Altdorf. Otras divinidades, como Ranald, Shallya y Morr, carecen de sedes centrales y su influencia se deja sentir en todos los pueblos y aldeas del Imperio. Manann, el dios de los mares, es más célebre en las zonas costeras, pero también tiene sacerdotes junto a todos los grandes ríos y masas de agua.

EL GRAN CÓNCLAVE

Tal y como se ha descrito en el **Capítulo I: Breve historia de los cultos del Imperio**, las diversas religiones tienen problemas para convivir de modo pacífico, y cuando por fin se ponen de acuerdo suelen mantener una frágil alianza que casi siempre se disuelve en acaloradas discusiones, riñas y ultrajes. Tanto es así que en la historia del Imperio abundan los conflictos internos y las conspiraciones de los diversos cultos, siempre pugnando por hacerse con más poder e influencia, aun a costa de su amado Imperio. Sin embargo, al finalizar la Gran Guerra contra el Caos, Magnus el Piadoso convocó a los sumos sacerdotes de todos los cultos reconocidos y decretó que se reunirían cada cinco años en Nuln para resolver todas sus diferencias. Como este consejo se celebraría ante la mirada atenta del mismísimo Emperador, era de suponer que prevalecería la serenidad para no incurrir en su cólera. Y así fue como se fundó el Gran Cónclave.

Desde su creación, el Gran Cónclave ha cambiado de sede, siguiendo los pasos del Emperador cada vez que la capital se trasladaba en años posteriores. Después de Nuln, el Cónclave ha pasado algún tiempo en la mayoría de las grandes ciudades del Imperio, pero por ahora se mantiene firmemente arraigada en Altdorf.

Los Cónclaves son eventos de gran celebración, festividad y algarabía. Los viejomundanos de los alrededores de la capital acuden a la ciudad para presenciar el espectáculo que ofrece el paso de los sumos sacerdotes

y sus fabulosos séquitos por las calles de la ciudad predilecta de Sigmar. Representantes de Manann, Morr, Myrmidia, Shallya, Taal y Rhya serpentean por las laberínticas calles de esta gran ciudad mientras los sacerdotes de Sigmar interpretan apasionadas obras frente a los escalones de la Gran Catedral. En los últimos años, los miembros del culto de Handrich han ejercido una considerable presión para que el Cónclave los reconozca formalmente, aunque sus sobornos y sus apasionados discursos no han servido de mucho. Pese a sus fracasos, la mayoría de los habitantes del Imperio creen que es sólo cuestión de tiempo que el Cónclave ceda a las exigencias del pueblo.

Aunque el Gran Cónclave es una reunión de las diversas órdenes religiosas, una vez que todos sus componentes se hallan presentes y el boato y la ceremonia tocan a su fin, el evento adquiere un tono solemne y formal. La reunión del Cónclave dura una semana. El primer día, todos los sumos sacerdotes dan gracias histriónicamente a sus respectivos dioses y les ruegan bendiciones divinas para el Imperio; esto se prolonga hasta que el Gran Teogonista concede la bendición final. Llegado este momento, el Emperador se dirige a la audiencia reunida pidiendo respeto, comprensión y hermandad durante el transcurso del evento. El uso de la magia, sea cual sea su origen o intención, está completamente prohibido mientras el Gran Cónclave se halla reunido.

Durante todo este tiempo se celebran cantidad de banquetes, debates políticos, idas y venidas de peregrinos, informes de milagros, concesión de títulos y ascensos, y mucho más. Es un periodo de innumerables intrigas, de susurros en oscuros rincones, de citas y tratos

clandestinos y conjuras similares. Los cultos airean sus quejas, dan voz a sus preocupaciones y discuten entre sí mismos y con todos los demás. Aunque todas estas conversaciones son teóricamente civiles, a menudo suelen estallar en acalorados intercambios de gritos e imprecaciones; sólo la figura del Emperador y su omnipresente guardia evitan que desemboquen en un derramamiento de sangre. Curiosamente, no se permiten discusiones teológicas en el Gran Cónclave; tan sólo pueden debatirse temas acuciantes que afecten a los asuntos cotidianos de los cultos y a su impacto global sobre el Imperio. Aun así, es inevitable que los sumos sacerdotes acaben tocando el tema, si bien el Emperador se encarga de mantener todo debate centrado en cuestiones ecuménicas.

Entre los tópicos que se discuten habitualmente en el Gran Cónclave se incluyen los derechos de los sacerdotes y su aplicación a las leyes imperiales, los impuestos aplicados a propiedades e instituciones religiosas, disputas de propiedad entre cultos y relaciones entre ellos y los organismos seculares. Además, los representantes de cada culto proclaman formalmente todos los edictos de sus respectivos grupos, que luego se incluyen en el Registro Imperial (declaración de nuevas festividades, iniciación de nuevas almas venerables y fallecimiento de miembros apreciados).

Huelga decir que durante el Gran Cónclave tiene lugar una tremenda cantidad de tratos furtivos, intrigas y engaños. Cada sumo sacerdote suele llevar consigo una gran comitiva de feligreses que se encargan de otros asuntos, y varios grupos con intereses concretos acuden a Altdorf para captar su atención.

— EL CULTO DE MANANN —

Sede: Marienburg

Líder del culto: Matriarca Camille Dauphina

Principales órdenes: Orden del Albatros

Principales festividades: Equinoccio de primavera, equinoccio de otoño

Libros sagrados: *De mares y hombres*, *Cuentos del albatros*, *Liber Manann*

Símbolos sagrados: Olas y diseños ondeantes, albatros, corona de cinco puntas

El culto de Manann es más activo en la franja occidental del Imperio, donde las aguas del Mar de las Garras lamen las rocosas orillas o se confunden con los caudalosos ríos que manan del reino. El culto de Manann se centra en asuntos prácticos relacionados con el mar, y sus miembros son muy buscados como navegantes, patrones de barco y marineros capaces, pues se considera que contar con un sacerdote de Manann en una embarcación trae buena suerte.

Al igual que el océano, Manann es una deidad veleidosa y susceptible que puede volverse contra fieles e infieles por igual sin previo aviso. Dada la dependencia del Imperio de su armada y sus importantes vías fluviales, el culto goza de gran respeto y tolerancia; muchos creen que sin él y sin la intercesión de los sacerdotes en beneficio del pueblo llano del Imperio, las aguas del mundo se tragarían la tierra para saciar el apetito de Manann.

Nadie quiere a Manann: temen su ira, y se le venera para aplacar su naturaleza inestable. Sin embargo, los sacerdotes del dios de los mares admiran su fuerza, ferocidad e independencia.

EL CULTO

Aunque no es en modo alguno un dios afectuoso, benevolente ni misericordioso, Manann inspira una ferviente devoción en sus seguidores. En el mejor de los casos se le puede describir como una deidad furibunda y caprichosa a la que hay que apaciguar más que venerar. Esto se refleja en la conducta de sus creyentes, quienes poseen la doble responsabilidad de aplacar a su dios ellos mismos y de oficiar el mismo rito para los demás.

Todo el que pone el pie en un bote, aunque sea un simple trasbordador, ofrece una plegaria a Manann, pues un terrible mal recae sobre quienes olvidan hacerlo. Los sacerdotes de Manann exageran la importancia de este rito, asegurándose de que todos lo consideren indispensable. Suelen pronunciar lúgubres augurios sobre el mar, aterrorizando a los seculares que contribuyen con generosos donativos al culto para apaciguar la cólera de Manann. A veces los sacerdotes de otros cultos murmuran sobre el aumento de poder e influencia del culto de Manann, pues se va entrelazando paulatinamente con el poder comercial y el político (hecho que el culto de Handrich destaca siempre que puede).

Las costas del Imperio están plagadas de santuarios, altares y templos, para que ningún creyente esté demasiado lejos de uno de los lugares sagrados de Manann. Siempre hay un sacerdote o iniciado a cargo de estos santuarios, que predice el clima y lleva a cabo rituales para vaticinar si una travesía marítima será arriesgada o no.

Sin embargo, la mayoría de los sacerdotes pasan el tiempo en barcos y navíos. Sus servicios están muy solicitados, y los propietarios de tales embarcaciones pagan generosamente a cambio de contar con un sacerdote a bordo que les asegure una travesía rápida y sin incidentes. Raras

veces se vinculan a una única embarcación; los miembros de los demás cultos censuran esta conducta, pues la ven como un sistema para que sus sacerdotes siempre escaseen, aumentando con ello la demanda y el precio exigido por la “contratación” de sus sacerdotes. Obviamente, el culto niega tal aseveración, sosteniendo que la bendición de Manann no puede monopolizarse ni centrarse en un único puñado de barcos y capitanes.

El culto de Manann desempeña un papel esencial en el transporte y comercio marítimo del Viejo Mundo, y muchos gobernantes con aspiraciones en ultramar han visto frustradas sus ambiciones por no rendirle el respeto pertinente. Los enemigos del culto le acusan de abusar de su posición como custodios de los mares, exigiendo dinero a cambio de acceso al mar y monopolizando el comercio, pero todo el mundo paga los tributos requeridos (pues de lo contrario incurrirían en la cólera de Manann).



El culto es una potencia excepcionalmente influyente en Marienburgo, donde la Matriarca y el templo principal ejercen un poder político considerable. En el Imperio el culto es menos poderoso, dado el menor acceso al comercio marítimo que sustenta esta provincia independiente. Con todo, hay lugares en los que el culto ostenta un gran poder y respetabilidad: Reik arriba, sobre todo entre Altdorf y el mar, donde la gente depende en gran medida del comercio fluvial, y a lo largo de la borrascosa costa septentrional cuyos habitantes arriesgan sus vidas en el Mar de las Garras para obtener su sustento.

A pesar de la caprichosa violencia y la naturaleza tempestuosa de Manann, si se le convence de interceder a favor de los mortales, los efectos son espectaculares. No hace mucho, durante la última Incursión del Caos, las tropas de las Fuerzas Malignas barrieron toda Ostland, arrasando los templos costeros y masacrando a sacerdotes y adoradores por igual. Y entre tanto desastre, se dice que sucedió un milagro: el templo de Manann de Salkalten escapó sorprendentemente intacto a la ira de las sanguinarias hordas, pues Manann envió una formidable tempestad que cubrió la ciudad y obligó al maligno ejército a cambiar su rumbo y adentrarse en el continente. La asombrosa intervención divina llenó el templo de Salkalten de fieles recién convertidos y refugio del clero.

El culto carece de aliados poderosos entre los demás cultos divinos, pero tampoco cuenta con enemigos (a excepción del culto de Stromfels, con el que no muestran piedad alguna). Mientras los sacerdotes de las demás religiones muestran el debido respeto por el mar (y los correspondientes tributos al templo, claro está), Manann no tendrá nada contra ellos.

CREENCIAS

El culto de Manann cree que poner pie en sus dominios equivale a someterse a su voluntad. Sus sacerdotes saben que Manann es caprichoso e impredecible, por lo que deben aplacarle continuamente para que su ánimo no se torne violento (con consecuencias potencialmente funestas).

Los seguidores de Manann creen que hay mil formas posibles de enfurecer a su dios; es por ello que son sumamente supersticiosos, y su adoración se reduce a un torrente casi continuo de rituales, mandamientos y actos de penitencia aparentemente irrelevantes. Esta conducta se lleva al extremo cuando navegan, pues es entonces cuando sus fieles se hallan completamente a merced del dios de los mares: los feligreses más racionales se someten voluntariamente a doloroso actos de contrición o exigen la sangre de aquellos que cometen los pecados más veniales. Entre las penitencias más comunes se incluyen los azotes con látigos de nueve colas, ser colgado del palo mayor o de la proa de un barco, ser sumergido en el mar o, para las peores infracciones, pasar por la quilla al infractor (ver recuadro adyacente).

Además de poner un cuidado extremo en no airar al dios de los mares, sus seguidores también le ofrecen plegarias y sacrificios para granjearse su favor. El método más habitual pasa por narrar las muchas hazañas heroicas de Manann, pues se dice que estos relatos de alabanza le complacen y satisfacen su ego. Existen innumerables de estas historias, y muchas de ellas están contenidas en los once volúmenes sagrados conocidos como *Cuentos del albatros*.

“Manann es nuestra bendición, nuestro protector, el que nos permite llevar comida a nuestras mesas. También es quien arrastra a nuestros hijos al fondo de su reino marino, el que envía tormentas y destructivas olas. Él es el mar, y es eterno”.

—INGRID HÖELSTAFF, ESPOSA DEL CAPITÁN HÖELSTAFF, DEL REDUCTO

“Insultar a Manann con los más horribles improperios es preferible a no hablar de él en absoluto”.

—GUNTER SHEIDHAAL, ESTIBADOR DE MARIENBURGO

“Cuánta avidez. ¡Incluso diría que voracidad! Dedicarle sacrificios es como arrojar oro y ofrendas a un pozo sin fondo. La razón de que el mar sea tan vasto es que se trata de la tripa de Manann, el siempre hambriento”.

—INGRID SCHUMER, SACERDOTISA DE SHALLYA

“He rezado todas mis oraciones, ofrecido sacrificios y pagado el diezmo. Mi navío está ahora en manos de Manann”.

—WALTER VAN HOIK, CAPITÁN DE BARCO DE MARIENBURGO

“Según mi experiencia, el Señor de las Mareas es más antojadizo que una esposa de Averheim. Hay que cortejarle, darle regalos y hablarle dulcemente. Si se comete el más mínimo error, te lo hará pasar realmente mal. ¡Arrr!”

—AMOS EL NEGRO, PIRATA

“¿Conoce usted esa antigua superstición de que no hay que volver la vista atrás al puerto? Pues lo mismo se aplica a Marienburgo; mientras fijemos la vista en el mar y no la desviemos, Manann nos protegerá”.

—GUNTHER VAN DER LUIP, PESCADOR DE MARIENBURGO

“No es que Manann sea malo. Claro que no lo es, aunque haya palurdos que digan lo contrario. No, Manann es voluble, caprichoso y temperamental; muy parecido al clima, de hecho”.

—PADRE ROUBET HEINSTERN, SACERDOTE DE VERENA

INICIACIÓN

Los interesados en convertirse en sacerdote de Manann casi siempre comienzan ejerciendo de marineros, pescadores o cualquier otro oficio estrechamente relacionado con el agua de una u otra forma. En algunos casos poco habituales, un “marinero de agua dulce” podría sentir la distante pero intensa llamada de Manann y recorrer largas distancias para servirle. Quienes deseen convertirse en sacerdotes deben encontrar a alguno que esté dispuesto a ejercer de mentor y supervisor (normalmente bastante estricto). Además de aprender los conocimientos, preceptos y voluntad de Manann, el iniciado también debe demostrar sus habilidades como marinero, estibador, navegante o cualquier otra vocación que esté íntimamente relacionada con mares o ríos. En la mayoría de los casos, el acólito “estudia” durante muchos años bajo la atenta mirada de su mentor, desempeñando diversos trabajos y encargos que no parecen tener nada que ver con el saber de Manann, y acaba pensando que no es más que un sirviente por adeudo. Sin embargo, suele ocurrir que cuando un iniciado alcanza esta conclusión, su mentor le obliga a aplicar sus habilidades para superar alguna adversidad, momento en el que se pone de manifiesto el valor de lo que ha aprendido.

El acto definitivo para demostrar que el iniciado está listo para convertirse en sacerdote consiste en lo siguiente: el mentor ata al acólito al mástil de un barco o al borde de un muelle cuando se avecina una gran tormenta. El aspirante a sacerdote, sujeto de tal modo que no puede hacer otra cosa que mover la cabeza, debe resistir todo el embate de la tempestad y todo el día posterior a la tormenta expuesto al sol (o a la gélida brisa). Durante la tormenta, los iniciados suelen ceñirse coronas de cobre que imitan a la de Manann. Si el dios considera que estos individuos no son dignos de llevar puestas estas coronas, y por extensión de servirle, los fulmina con un brillante y violento fogonazo. Los que sobreviven conocen este ritual como “abrazar el mástil”, llegar a comprender toda la ira, arbitrariedad, crueldad y majestuosidad que entraña Manann. La ausencia de tal tempestad no disuade a los sacerdotes; para llevar a cabo el ritual en tales circunstancias, atan al candidato a la proa de un barco que sirva de mascarón de proa. Incluso endurecidos por el riguroso período de adiestramiento, muchos acólitos perecen en esta prueba final, y muchos más sobreviven para luego abandonar su senda, dándole la espalda al mar y a su veleidosa divinidad para siempre.

MIEMBROS DEL CULTO

Manann no es un dios afectuoso ni benévolo; ni siquiera es misericordioso. Exige sacrificios, y a cambio contiene su furia y reina en el proceloso mar. Su naturaleza violenta se refleja en sus feligreses, que se humillan constantemente para aplacar a su furibundo dios y mantener a raya su legendario mal genio. Los sacerdotes de Manann actúan como intermediarios, apaciguando a su dios para gozar de aguas calmas, vientos favorables para el comercio y abundantes peces para sus adoradores.

Los adoradores de Manann suelen ser antiguos marineros, guardias marinas y algún que otro pirata reformado; es extremadamente insólito que no hayan tenido algún tipo de relación con los mares o ríos del Imperio, ya que ésta no es una religión que atraiga a muchas personas. Son gente práctica que alaban, honran y veneran a Manann mientras llevan a cabo sus quehaceres diarios, arreglan aparejos, pescan peces o surcan las aguas que rodean al Imperio. Los seguidores de Manann saben que su dios es tan impredecible como el mismo océano, por lo que a menudo exhiben una actitud fatalista hacia la vida.

PRECEPTOS

Manann es un dios notoriamente voluble, y lo que un día puede aplacarle podría enfurecerle al siguiente. A continuación se enumeran algunos de los preceptos más comunes de esta religión, si bien es posible que cada sacerdote respete una selección distinta de los mismos en cada momento. Todo sacerdote acata 1d10 de los preceptos siguientes (el jugador y el DJ deberán ponerse de acuerdo en cuáles cuando el personaje del primero se una al culto). Un DJ especialmente cruel podría generar estos preceptos en secreto y dictaminar que, si un PJ los infringe o respeta los que no son, incurrirá en la cólera de Manann.

Siempre que los sacerdotes sufran la cólera de los dioses (ver página 144 del manual básico de *WJDR*), será una señal de que han disgustado a Manann. Además del resultado de la tabla de Cólera de los dioses, deberán cambiar 1d10 de sus preceptos. Si esto genera más preceptos de los que tenían en un principio, deberán recibir más para compensar la diferencia. No dejarán de sufrir la cólera de los dioses hasta que los hayan acatado todos (además de cumplir con la penitencia requerida).

- Obedece a tu capitán.
- Está prohibido matar a un albatros.
No se debe silbar a bordo de un barco ni en un templo. Hay que silbar suavemente mientras se navega, pues de ese modo se garantiza un viento contrario favorable.
- No te embarques en día trece.
- No se deben cortar uñas ni cabellos en alta mar; son una ofrenda indigna para Manann.
- No se debe volver la vista atrás hacia el puerto tras haber zarpado.
- No se deben arrojar piedras a un barco ni al mar.
- No se debe pronunciar la palabra “ahogado” mientras se esté en alta mar.
- Si caes por la borda, da oro a Manann y te salvará la vida.
- Verter vino sobre la cubierta de un barco da buena suerte, pero si se echa por la borda traerá mala suerte.
- El primer pez pescado cada día deberá devolverse a la mar como ofrenda a Manann.
- Un gato a bordo de un barco trae buena suerte.
- Un gato a bordo de un barco trae mala suerte.
- Una mujer a bordo de un barco trae mala suerte.
- Una mujer desnuda a bordo de un barco calma las aguas (por eso los mascarones de proa de muchos navíos tienen forma de mujer desnuda).
- Colocar una moneda de plata bajo el palo mayor trae buena suerte.
- Tirar una moneda de plata al mar atrae la muerte.
- Arrojar una moneda de oro al mar complace a Manann.
- Colgar una cabra del palo mayor de un barco garantiza una travesía segura.
- Colgar a un hombre bestia del palo mayor de un barco garantiza una travesía segura.
- No se debe tolerar el culto al Dios Tiburón (esta es una excepción a las normas mencionadas anteriormente: este precepto lo acatan **todos** los adoradores de Manann).

PASAR POR LA QUILLA

Se trata de un severo castigo o acto de penitencia reservado a quienes cometen los peores pecados a Manann. El pecador o penitente es atado a un cabo que da toda la vuelta al casco de la nave; luego se arroja al mar, y a continuación se jala del cabo para arrastrarlo por la quilla y sacarlo por el lado contrario. Si la ofensa ha sido menor, se echa por uno de los costados del barco y se cobra por el otro, pero si el infractor ha cometido una ofensa grave es arrastrado por la quilla de proa a popa, toda la longitud del barco. En el mejor de los casos, los percebes que cubren el casco de la embarcación hacen jirones la ropa y la piel de la víctima. En el peor, el sujeto se ahoga, se desangra hasta morir o es descuartizado por tiburones hambrientos.

Los devotos de Manann suelen vestir ropas comunes mientras rinden culto. Sin embargo, en festividades o momentos de oración visten túnicas verdeazuladas, azules verdosas o gris azuladas, frecuentemente ribeteadas con diseños ondulantes en azul y blanco. Los adornos más comunes son talismanes con olas, albatros o la corona de cinco puntas de Manann. Como corresponde a quienes viven de la mar, los miembros de este culto suelen practicarse numerosos tatuajes y piercings. En concreto, los sumos sacerdotes están prácticamente cubiertos de pies a cabeza en tinta y joyas.

Cuando no están en alta mar, los miembros del culto pasan sus días preparándose para su próxima travesía; casi ninguno se aleja demasiado de las grandes masas de agua, y la mayoría se vuelven irritables y quisquillosos si no pueden oler el salitre del océano ni oír los graznidos de las gaviotas. Muchos desdennan a quienes no han navegado jamás, pero saben que suelen necesitar de sus servicios para culminar sus travesías sanos y salvos. El sacerdote ideal está perfectamente adaptado a la vida en la mar, mantiene el equilibrio en cubierta sin ningún problema y tiene un estómago a prueba de ron. Es valiente, práctico, conoce perfectamente el lugar que ocupa en el orden establecido y es plenamente consciente de que la cólera de Manann puede explotar en cualquier momento con la fuerza de un huracán.

ESTRUCTURA

El culto de Manann no tiene nada que se asemeje a una jerarquía formal; todos sus templos funcionan como grupos semiautónomos que se valen por sí mismos. El líder del culto se denomina Matriarca o Patriarca (la actual Matriarca es Camille Dauphina). La Matriarca es la única suma sacerdotisa de Manann, y todos los demás sacerdotes del culto le profesan lealtad directa. La sede del culto se halla en Marienburgo, y todos los demás templos dependen del gran templo de esta ciudad, le pagan una porción anual de los tributos que recaudan y le envían un pequeño porcentaje de iniciados para que reciban formación superior.

La Matriarca dirige el gran templo directamente junto a la Orden del Albatros y varias órdenes menores, pero deja la administración de los demás templos al consenso de los sacerdotes locales. En tiempos de crisis internas o externas, la Matriarca puede adoptar posiciones más firmes respecto al liderazgo de su culto, pero normalmente es poco habitual y los demás miembros del culto se encargan de sus propios asuntos, recaudan diezmos, adiestran a sus iniciados e interpretan los preceptos por sí mismos. Sólo se recurre a la Matriarca para zanjar disputas que no pueden resolverse localmente.

Gracias a los impuestos y tributos ofrecidos por marineros y mercaderes el culto cuenta con una cuantiosa riqueza, aunque no está distribuida equitativamente. Un porcentaje de todos los tributos recaudados va para el gran templo, pero el resto del culto casi no percibe nada de lo recabado en Marienburgo, lo que crea una gran disparidad.

Existen muchas órdenes dentro del culto, y la mayoría son controladas directamente por la Matriarca. La principal de todas estas es la Orden del Albatros, que ha desempeñado un papel muy significativo a la hora de proporcionar influencia a la Matriarca y al gran templo.

“Está nadando con Manann” —se ha ahogado

FACCIONES

La principal división interna del culto de Manann es la existente entre el gran templo de Marienburgo y el resto del culto; si bien no se trata de un cisma, poco le falta. Bajo la tutela de la Matriarca, el culto de Marienburgo se ha involucrado mucho en los asuntos comerciales del gran puerto, hasta el punto en que muchos de los miembros del culto consideran que éste se ha convertido en poco más que un gremio mercantil. Esta visión se ve fomentada por la desigualdad económica que afecta al culto, lo que alimenta el resentimiento y la desconfianza. Abundan los rumores sobre un cisma, sobre todo en el norte del Imperio y a lo largo del río Reik, donde la desconfianza hacia Marienburgo es endémica, sin duda espoleada por facciones económicas y políticas ansiosas por destruir el monopolio que ejerce el gran templo sobre el comercio.

Varias facciones menores de Manann le rinden culto bajo otros aspectos que, a diferencia del original, suelen mostrarse como deidades benévolas. La facción de Manalt, Señor del Mar Abundante, es muy popular entre los pescadores de las costas imperiales y las riberas del Reik hasta Carroburgo. Manas, el Dios de las Mareas, es venerado habitualmente por navegantes que le dedican sus oraciones para que les guíe en sus viajes. Uno de los aspectos de Manann característico de las Tierras Desoladas es Olovald, el Espíritu del Delta, cuyo culto sostiene que Manann es en realidad un aspecto de Olovald (a su vez, el culto de Manann suele tratar con puño de hierro a esta facción). De todas ellas, la de Manhavok es quizá la más extraña, pues se le adora en el centro de Stirland, bastante lejos de cualquier cuerpo de agua.

STROMFELS

El Dios Tiburón, Dios de los Peligros de los Mares, es el enemigo jurado de Manann y sus seguidores. Mientras que Manann es a menudo una divinidad caprichosa y poco compasiva, Stromfels se muestra mucho más malévola y disfruta arrebatando las vidas de quienes navegan por el mar. El culto a Stromfels está prohibido en todo el Imperio y las Tierras Desoladas, y ejercerlo se castiga con la muerte.

*“Esta noche se celebrará un festín en honor a Manann”
—se aproxima una feroz tempestad*

La naturaleza de Stromfels es tema de debate entre los teólogos; algunos sostienen que se trata de un dios nórdico primigenio, mientras que otros lo ven como un aspecto del Dios de la Sangre. Varios eruditos plantean (aunque nunca en presencia de un seguidor de Manann, claro está) que