

# Suplemento de Deidades

# DEIDADES BUENAS

## CORELLON LARETHIAN

*El Creador de los elfos, el primero de los Seldarine, El Aguirnaldado de Arvandor*

**Alineamiento:** Caótico Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** CN, CB, NB

Corelon Larezhian es el líder del panteón élfico, y se dice que la propia raza de los elfos surgió de su sangre durante sus muchas batallas con Gruumsh, del panteón orco. Él encarna los más altos ideales de la raza élfica, actuando como una poderosa deidad de la guerra cuando es necesario (su espada larga Sahandrian está hecha de una estrella) y protege a su pueblo elegido con las cuidadosas manos de un artesano.

La iglesia de Corelon enfatiza sus aspectos protectores y de artesanía sobre su papel como gobernantes de los elfos. Vigilan los límites de las tierras élficas, custodian las comunidades élficas, ayudan a dar forma a la apariencia de los asentamientos y crean hermoso objetos para utilizar en la comunidad y para comerciar. Es raro encontrar uno de sus clérigos en una posición de liderazgo, aunque a veces actúan como mediadores en disputas entre las razas silvanas y ayudan a los gobiernos élficos a asegurar un buen funcionamiento.

**Dogma:** Los elfos son escultores y guardianes de incontables misterios mágicos. Trae la belleza que envuelve y deja que el espíritu retoce sin restricciones. Busca nuevas experiencias y nuevos caminos. Protege contra aquellos que destruirían lo que no pueden crear. Entra en comunión con el mundo natural y místico. Permanece siempre vigilante contra el retorno de la oscuridad expulsada, y sé fuerte de ánimo contra la corrupción de la Reina araña.



## CLANGUEDDÍN

*El Padre de la Batalla, El Cazador de Goblins*

**Alineamiento:** Legal Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** LB, NB, LN

Cuando los enanos marchan a la batalla, los himnos de Clangeddín Bargênta resuenan en los corazones de los guerreros. Aquellos enanos que luchan por profesión o preferencia (que son la mayoría) honran al Señor de las Hachas Gemelas en cada palabra y obra, prometiéndole honor en la batalla, maestría en el entrenamiento y sabiduría en la guerra. Clangeddín nunca retrocede ante un desafío, nunca pacta y nunca se rinde, incluso cuando todo está perdido. Clangeddín alberga un odio especial hacia los gigantes y se dice que la aptitud natural de los enanos para confundir y derrotar a estos enemigos es un don suyo.

Populares en las comunidades enanas gracias a sus habilidades marciales (sino por su beligerancia), los seguidores de Clangeddín tienen mala reputación entre otras razas, que les ven como berserkers sedientos de sangre. Mientras que ciertos seguidores verifican indudablemente esa evaluación, la mayoría de los que siguen al Padre de la Batalla saben mucho sobre el movimiento de tropas, tácticas y estrategia militar, y son excelentes consejeros en tiempos de guerra. Sus clérigos



realizan entrenamiento militar cada día, y aprenden y enseñan formas de fabricar armas y armaduras. Como buscan hacer a los enanos aún más fuertes en el campo de batalla, siempre están atentos a nuevas tácticas, trampas y armas. Conocidos como alaghor (“aquellos que demuestran valor en la batalla”). Más inquietantes (al menos desde la perspectiva de sus enemigos) son los frenéticos cánticos de guerra a los que se lanzan los alaghor durante el calor de la batalla. Conocidos como ehontar (“canciones que traen el miedo a los corazones de los cobardes”), estas canciones bajas y zumbantes elevan los espíritus de los enanos próximos, asegurándoles que Clangeddín alistará inmediatamente en su ejército celestial a aquellos que caigan luchando por el progreso del destino de los enanos o protegiendo sus fortalezas. Los alaghor saben que morirán en combate; el que llegue este descanso es solamente una cuestión de tiempo. Los clérigos de Clangeddín con frecuencia se hacen multiclase como campeones divinos, enanos defensores o guerreros. Algunos pocos obtienen niveles como bárbaros o eran bárbaros antes de seguir la llamada del Padre de la Batalla.

**Dogma:** Las mejores horas de la raza enana se dan en los asaltos y fintas de la guerra. Aprovecha la oportunidad de defender a tu gente y asegura su victoria cada vez que surja un conflicto. Disfruta con el desafío de una buena lucha, y nunca flaquees frente a la adversidad, no importa cuán ominosa sea. Las vidas nunca deben ser desperdiciadas inútilmente, pero el mayor honor es sacrificarse a uno mismo por la causa en el campo de batalla sirviendo a un fin justo. Cuando no estés luchando prepárate para el siguiente conflicto de manera física y táctica y adquiriendo recursos. Ataca a los gigantes de las colinas siempre que sea posible, y a los otros gigantes malignos siempre que sea necesario.

## ELDAT

*Diosa del agua cantarína, Madre guardiana de las arboledas, la Diosa verde*

**Alineamiento:** Neutral Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** CB, CN, NB

Eldat es la guardiana de las arboledas, y su presencia es sentida dondequiera que haya calma. Es una pacifista que evita las acciones hostiles, incluso si está amenazada. Aunque tímida, callada y enigmática, Eldat posee una fuerza de carácter inmensa y una inexpresada resolución que no puede ser quebrada. Se enfrenta a los desafíos retirándose estratégicamente, un curso de acción que con el tiempo siempre conduce a sus oponentes a tener demasiadas obligaciones, situándose en una posición insostenible en la que sus refuerzos se han pasado al bando de Eldat.



**Dogma:** La paz sólo viene de sí misma y no puede ser enseñada ni impuesta. Planta árboles y seres de hojas verdes y atiéndelos cuando lo necesiten, donde quieran que estén. Cuida y da auxilio, y no limites ni castigos. Utiliza la violencia solo para defenderte, y no mates a ningún ser del bosque salvo para evitar que se maten ellos mismos o a otros bajo tu protección. Jura no tomar ninguna vida inteligente salvo en la más terrible necesidad. Comparte con todos los seres las cosas beneficiosas que crecen o vienen del agua corriente para que todos conozcan y alaben a Eldat.

## ILMATER

*El dios del lamento, El dios quebrado*

**Alineamiento:** Legal Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** LB, LN, NB

Ilmáter es un dios amable y de buen corazón. Es un dios callado y calmado que sostiene las cargas y

lágrimas de un mundo de grandes sufrimientos de forma voluntaria. Aunque es lento en enfurecerse, la ira del dios Quebrado es terrible frente a la extrema crueldad y las atrocidades. Dedicar un gran esfuerzo a tranquilizar y proteger a los niños y a las criaturas jóvenes y se ofende enormemente con los que les causan daño. El dios del Lamento tiene la apariencia de un hombre cuyo cuerpo ha sido terriblemente mutilado por el castigo del potro, surcado por marcas de tortura,

con las articulaciones rotas y con grandes estragos, es bajo, fornido y medio calvo, y lleva solo un taparrabos, pero su rostro es amable y hogareño es cálido y reconfortante.

La iglesia de Ilmáter no es comprendida por la mayoría y en cambio es observada con compasión e incluso despreciada por una minoría que se hace oír. Sin embargo, es una de las mayores iglesias de Faerûn (tanto en número como en la fe de sus seguidores). En un mundo cruel, los que sufren, los enfermos y los pobres han llegado a confiar solo en los seguidores del dios

del Lamento para buscar socorro frente a todo ello. La iglesia de Ilmater es muy querida entre la gente común en las tierras habitadas en todas partes, y su clero puede contar con generosas ayudas en la misión de curación que ocupa toda su vida. Los que no pueden comprender por qué nadie se sometería voluntariamente a los tormentos y crueldades a los que los fieles de Ilmater parecen dar la bienvenida, han malinterpretado a la iglesia. Entre aquellos que odian la debilidad, la iglesia del dios del Lamento puede parecer débil e insensata, por lo que los tiranos crueles y los villanos poderosos por igual subestiman peligrosamente a sus miembros.

**Dogma:** Ayuda a todos los que estén doloridos, no importa quienes sean. Los verdaderamente santos toman el sufrimiento de los demás. Si tú sufres en su nombre, Ilmater estará allí para sostenerte. Únete a tu causa con firmeza si es justa, sea cual sea el dolor o el peligro. No hay ninguna vergüenza en una muerte llena de significado. Oponerte a los tiranos y no permitas que una injusticia quede sin oposición. Enfatiza la naturaleza espiritual de la vida sobre la existencia del cuerpo material.



## LAZHÁNDER

*El Señor del Alba*

**Alineamiento:** Neutral Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** CB, NB, LB

Cada vez que los humanos se embarcan en un nuevo viaje, firman un contrato o comienzan una relación política o romántica, hay muchas posibilidades de que susurren una plegaria a Lashándér, dios del alba, la renovación y la vitalidad. Aunque es uno de los más viejos del panteón faerûnio, el señor del Alba conserva todo el optimismo alegre de la juventud, lo que le convierte en el perfecto símbolo de los comienzos. Siempre deseoso de pasar por alto las derrotas de hoy para centrarse en las victorias de mañana, Lashándér predica una doctrina de buenas obras activas y reevaluación constante de las tradiciones y moral de la sociedad. También apremia en la destrucción de los muertos vivientes, a los que ve como una vil corrupción que se burla de la creación y la verdadera vida.

**Dogma:** Esfuérzate siempre en ayudar, en alentar nuevas esperanzas, nuevas ideas y nueva prosperidad para toda la humanidad y sus aliados. Es una obligación sagrada promover el nuevo desarrollo, cuidar



de las cosas que crecen y trabajan para el renacer y la renovación. Perfeccionate y se fértil de mente y cuerpo. Donde quiera que vayas planta en las mentes de todos semillas de esperanza, nuevas ideas y planes para un futuro prometedor. Observa cada amanecer. Considera las consecuencias de tus acciones para que el menor de tus esfuerzos pueda lograr la mayor y la mejor de las recompensas. Evita la negatividad, pues de la muerte viene la vida, y siempre habrá un nuevo día en el que podrás convertir un fracaso en un éxito. Concede mayor importancia a las actividades que ayudan a los demás, que a la estricta adhesión a las reglas, rituales y dictados de tus mayores.

## MIELIKKI

*Nuestra señora del bosque, la Reina del bosque*

**Alineamiento:** Neutral Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** NB, CB, LB

Mielikki es una deidad benigna que ama la naturaleza y lucha para protegerla. A diferencia de su padre, que tiene un corazón más duro, ella interviene para proteger a las demás criaturas. Sus seguidores son muy queridos allá donde van. La Iglesia de Mielikki suele estar compuesta de exploradores y clérigos que protegen las fronteras de los extranjeros y, sobretodo, de las bestias malignas que acechan.

**Dogma:** Los seres inteligentes pueden vivir en armonía con lo salvaje sin que sea necesaria la destrucción de uno en el nombre de otro.

Abraza lo salvaje y no lo temas, porque las sendas salvajes son las correctas. Mantén el Equilibrio y aprende los caminos secretos de la vida, pero pon énfasis en la naturaleza positiva y empática de lo salvaje. No permitas que los árboles sean talados innecesariamente ni que el bosque arda. Vive en el bosque y se parte de él, pero no te enzarces en batallas interminables contra la espesura. Protege la vida del bosque, defiende cada árbol, planta uno nuevo allá donde haya muerto uno y restaura la armonía natural que los que usan el fuego y los leñadores a veces alteran. Vive siendo uno con el bosque, enseña a otros a hacerlo, y castiga y detén a aquellos que cazan por deporte o practica crueldades a las criaturas salvajes.



## MORADIN

*El Forjador de almas, el Padre de los enanos, el Padre de Todos*

**Alineamiento:** Legal Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** LB, LN, NB

Moradin es un dios puro pero paternal, brusco e intransigente, y sólido como la piedra cuando se trata de proteger a su raza. Siendo un juez severo pero justo, es la fortaleza y la fuerza de voluntad encarnadas. Inspira las invenciones enanas y constantemente busca mejorar la raza, alentando su naturaleza buena, inteligencia y armoniosa existencia con otras razas buenas; al tiempo que combate su orgullo y tendencia al aislamiento. Su martillo de guerra es a la vez un arma y una herramienta, llamada Mazalma.

La iglesia de Moradin tiene un papel activo en guiar la moral de las comunidades enanas. Ponen énfasis en que la mano del Forjador de almas está en las actividades cotidianas de los enanos, como la minería, la herrería y la ingeniería, e invocan su bendición cuando comienzan estas labores. Dirigen el impulso para fundar nuevos reinos enanos e incrementar el estatus de los enanos en las comunidades



de la superficie. Toman un papel activo en enseñar a los jóvenes de los asentamientos y supervisan la mayoría de las ceremonias formales. De especial interés para los clérigos de Moradin son los Hijos del Trueno, y se espera de los clérigos que nacieron de la Bendición del Trueno que hagan grandes cosas por la raza.

**Dogma:** Moradin es el padre y creador de la raza enana. Hónrale emulando sus principios y dedicación al trabajo en la herrería, la cantería y otras tareas. La sabiduría la da la vida y es templada con la experiencia. Mejora la raza enana en todos los campos de la vida. Innova con nuevos procesos y habilidades. Encuentra nuevos reinos y tierras para los clanes, definiendo los que existen de todas las amenazas. Guía a los enanos en las tradiciones instauradas por el Forjador de almas. Honra a los líderes de tu clan así como honras a Moradin.

## SOLONOR

El Cazador Forestal

**Alineamiento:** Caótico Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** NB, CB, CN

Solonor Zhelandira siempre está persiguiendo a una presa, y raras veces permanece en el mismo lugar durante mucho tiempo. A diferencia de muchos cazadores, el Gran arquero sólo acecha a sus presas cuando es necesario para el equilibrio general entre las especies y para destruir a los que hacen el mal, particularmente a los drow. Sus maneras serias y a veces adustas reflejan las dificultades a las que se enfrenta al intentar forjar un compromiso funcional entre las fuerzas en competencia de la civilización y lo salvaje, el instinto y el saber, lo agreste y lo doméstico. La palabra de Solonor es un vínculo, y nunca la da a la ligera. Solonor no se acerca para combatir a un enemigo, sino que le rastrea persigue, disparando flechas desde un carcaj que nunca se vacía.



La iglesia de Solonor es dispar, con poca comunicación entre los grupos de clérigos salvo para intercambiar información. Los clérigos de Solonor sirven como infiltradores y arqueros en los ejércitos elfos, como constructores de arcos y flechas y como instructores de tiro con arco en los asentamientos, y como cazadores y proveedores en las comunidades rurales remotas. Entre aquellos del pueblo Gentil que evitan en gran medida las trampas de la civilización, los miembros del clero de Solonor presiden las ceremonias de inicio de la madurez. Los Ojos de halcón sirven al Gran arquero trabajando para mantener el equilibrio de la naturaleza. Los clérigos de Solonor son enemigos mortales de aquellos que adoran a Málar o a Talos, y con frecuencia unen fuerzas con aquellos que sirven a Rílifein Ralazhil con el fin de exterminar a seguidores de esos dioses malignos donde quiera que se sepa su presencia.

**Dogma:** Camina en armonía con la naturaleza y oponte a los esfuerzos de aquellos que alterarían su delicado equilibrio. Preserva los lugares salvajes de una invasión excesiva y trabaja con aquellos que se asentarían en la tierra para preservar la belleza que les atrajo inicialmente. Caza sólo para alimentarte, escogiendo a las especies que puedan prosperar. Como sucede con una flecha en vuelo, es difícil detener las consecuencias de una acción: elige tus objetivos cuidadosamente, porque una acción mal meditada puede tener un enorme impacto.

## SUNE

*Cabello de fuego, Dama del cabello de fuego*

**Alineamiento:** Caótico Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** CB, CN, NB, LB(sólo paladines)

La más hermosa de las deidades, Sune es benevolente y a veces caprichosa. Siempre tiene la apariencia de una radiantemente hermosa mujer pelirroja de increíble encantos. Alterna entre las pasiones profundas y los flirteos casuales, y ha estado unida románticamente a muchas de las otras deidades faerunias. Sune disfruta con las atenciones y halagos sinceros, y evita a cualquiera que sea horroroso o grosero. La Dama del cabello de fuego ama y protege a sus seguidores, quienes a cambio ponen de manifiesto y protegen la belleza del mundo.



Dejando a un lado a aquellos que desprecian el amor y la belleza como una muestra de debilidad, la iglesia de Sune es ampliamente querida a lo largo de Faerûn, y muchos se adhieren a sus enseñanzas. No obstante, como la mayoría de los sunitas son vistos como frívolos, vanos y superficiales aunque esencialmente inofensivos, la iglesia de Sune tiene menos influencia de lo que su prominencia podría haber sugerido. Los sunitas tienen una intensa rivalidad con los seguidores de Hanali Celanil, diosa elfica de la belleza.

**Dogma:** La belleza va mas allá de la piel: surge del corazón de cada ser y revela su verdadero rostro al mundo, sea hermoso o feo. Cree en el romance, pues el amor verdadero vencerá sobre todo. Sigue a tu corazón hasta tu verdadero destino. Por encima de tu amor a ti mismo solo debe estar Sune. Entrégate por completo al amor de la Dama del cabello de fuego. Realiza un acto de amor al menos una vez al día. Alienta la belleza donde quiera que la encuentres. Adquiere objetos hermosos de todo tipo y alienta, apoya y protege a aquellos que los crean. Mantén tu cuerpo tan bonito como puedas y muéstralo de la manera mas atractiva que la situación permita. Lleva el peinado y estilo de vestir que mejor sienten a tu apariencia, intentando incitar y deleitar a los que te miren. Mas aun, no te ocultes, preséntate siempre a aquellos que te rodeen con una agradable variedad de ropajes y actividades para que produzcas en ellos amor y deseo. Ama a aquellos que respondan a tu apariencia, y deja que la amistad afectuosa y la admiración florezcan donde el amor no pueda o no se atreva a hacerlo.

## TORM

*El Leal, la Deidad leal, la Furia leal*

**Alineamiento:** Legal Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** LB, NB, LN

Torm el Leal, el patrón de los paladines y enemigo inquebrantable de la corrupción y el mal, sirve a la gente de Faerûn ejemplificando el ideal de la caballería. Torm es un héroe ascendido que vivió su vida mortal al servicio de un soberano justo, por lo que se abstiene de las pretensiones de sus compañeros divinos, adoptando en su lugar la humilde postura de que él existe para servir al bien común y a la regla de la ley como fue establecida por honorables gobernantes mortales.

Aunque es un verdadero dios con un poder impresionante a su disposición, la Furia leal conoce demasiado bien los fallos de los mortales, ya que cayó víctima del orgullo, la culpabilidad y la ignorancia cuando estuvo confinado en una envoltura mortal durante la era de los Trastornos. Durante ese trascendental hecho, Torm permitió que le controlasen sus propios clérigos corruptos y opresivos durante un corto tiempo, un acontecimiento que le dio una perspectiva de sus propios defectos y mejoró su sentido de la humildad. Severo, virtuoso e implacable en oponerse al mal, el espíritu de Torm se alegra cuando trata con sus amigos, los débiles, los indefensos y los jóvenes.



**Dogma:** La salvación puede alcanzarse a través del servicio. Cada fallo en el cumplimiento del deber denigra a Torm y cada éxito se añade a su renombre. Esfuérzate por mantener la ley y el orden. Obedece a tus amos manteniendo alerta tu juicio y anticipándote. Permanece siempre al tanto de la corrupción. Golpea rápida y energéticamente a la podredumbre de los corazones mortales. Da muerte rápida y dolorosa a los traidores. Cuestiona las leyes injustas sugiriendo mejoras o alternativas, no leyes adicionales. Tus deberes son cuatro: para con la fe, la familia, los amos y todas las criaturas benévolas de Faerûn.

## TYMORA

*Dama de la fortuna, la Dama sonriente, Nuestra dama sonriente*

**Alineamiento:** Caótico Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** CB, NB, CN

Tymora, la amistosa, elegante y amable diosa de la buena fortuna, debe su enorme popularidad a dos factores. Primero, su dominio sobre las huidas ajustadas y los descubrimientos afortunados la convierte en patrona predilecta de floreciente población de aventureros de Faerûn, que la adoran con la esperanza de una vida prolongada y éxitos espectaculares. El mayor incremento en su iglesia se produjo, no obstante, durante la era de los Trastornos, cuando Tymora se apareció a sus seguidores en Arabel y se estableció en el templo conocido como la Casa de la dama. Mientras el continente entero se convulsionaba por la magia descontrolada, Tymora ofreció una estabilidad que no existía en ninguna parte y la tranquilidad de que algunos dioses todavía se preocupaban por los seres humanos. La posibilidad de conocer a una deidad (a cambio de una razonable donación a la iglesia, por supuesto) reafirmó la fe en esos tiempos desesperados, y las filas de su clero y seguidores crecieron de acuerdo a ello.

**Dogma:** Uno ha de ser audaz, pues serlo significa estar vivo. Un corazón valiente y una disposición a correr riesgos superan nueve de cada diez veces a un plan elaborado a conciencia. Ponte en manos del destino y confía en tu propia suerte. Sé tu propio amo, presentando tu buena o mala fortuna como confianza en la Dama. Persigue tus propios objetivos particulares y la Dama te ayudara a conseguirlos. Sin dirección ni objetivos pronto conocerá el abrazo de Besaba, pues aquellos que no siguen un rumbo se encuentran a merced del infortunio, que carece de toda misericordia.



## TYR

*La Mano firme, el dios manco, el dios justo*

**Alineamiento:** Legal Bueno

**Alineamiento de sus clérigos:** LB, LN, NB

Antes de que se celebre ningún juicio en las tierras civilizadas, los magistrados de buen corazón susurran plegarias a Tyr la Mano Firme, pidiéndole que guie sus juicios con templanza y decisión. Tyr es un noble combatiente, fuerte de espíritu y dedicado a la justicia. Su carácter está teñido, al igual que el de su Iglesia, con una subyacente tristeza resignada, pues aunque su fin último es traer el orden y la justicia a este mundo, sabe que los mortales bajo su cargo jamás podrán alcanzarlas. Los clérigos y paladines de Tyr suelen servir como jueces, jurado y ejecutores de la ley en las zonas más salvajes donde no hay otra ley que la de la espada. Esto significa que su comportamiento tiende a ser un "ojo por ojo y diente por diente", las excepciones suelen darse cuando se muestra una ignorancia de la ley, momento en que se pueden





perdonar ciertas transgresiones menores.

**Dogma:** Revela la verdad, castiga al culpable, deshaz los entuertos y sé siempre acertado y justo en tus acciones. Respeta la ley allá donde vayas y castiga a los que hacen el mal al abrigo de ella. Guarda un registro de tus propios veredictos, escrituras y decisiones, pues a través de él podrás corregir tus errores, florecerá tu comprensión de las leyes de todas las tierras y se ampliara tu capacidad para reconocer a quienes las infrinjan. Permanece alerta en tus vigilancias y previsiones, de modo que puedas detectar a los que planeen cometer injusticias antes de que sus acciones supongan una amenaza para la ley y el orden. Véngate de los culpables en nombre de aquellos que no pueden hacerlo por si mismos.

## YONDALLA

La Protectora y Benefactora, la Matriarca Dedicada, la Bendita

Alineamiento: Legal Bueno

Alineamiento de sus clérigos: LB, LN, NB

Yondala creó a la raza mediana a su propia imagen, y es debido a su encantadora personalidad, comportamiento amigable, lealtad y entido de la picaresca que los medianos están entre las razas buenas mejor templadas. Como la matriarca del panteón mediano (y en realidad de toda la raza) todos los medianos reverencian a la Bendita. Incluso aquellos poco que han rechazado los valores tradicionales de los hin respetan a Yolanda por su guía de la raza como conjunto. Yondala sirve de ejemplo a toda su gente, apoyando la armonía entre los medianos, las buenas relaciones con las otras

razas y una defensa dura cuando se enfrentan con las ofensas de enemigos. Es deseo de Yondala que todos su hijos estén a salvo y en prosperidad, tratándose bien unos a otros y viviendo vidas interesantes y plenas. Yondala es amable, rápida en perdonar y lenta en enfurecerse, pero cuando sus protegidos resultan amenazados actúa con una valentía y ferocidad que le han ganado el respeto de incluso sus coetáneos divinos mas batalladores. Yondala sabe que su raza representa una creación realmente buena, y hará cualquier cosa dentro de los límites del honor para cuidarlos y protegerlos.

**Dogma:** Aquellos que buscan vivir de acuerdo con el camino de la Benefactora serán bendecidos con una Cornucopia de riquezas. Aunque nunca debe darse la bienvenida a la violencia, el auspicio de la Protectora se extiende a aquellos dispuestos a defender ferozmente su hogar y su comunidad. Guía por el ejemplo y conoce las actividades de aquellos a los que diriges para que puedas soportar su peso si es necesario. Atesora tu familia, porque tus padres te dieron la vida y tus hijos guardan tu futuro. Cuida de los ancianos y los débiles, porque nunca sabes cuando puedes llegar a ser uno de los fuertes venido a menos.



# DEIDADES NEUTRALES

## GOND

*El Hacedor de Prodigios, Señor de Todos los Herreros*

**Alineamiento:** Neutral

**Alineamiento de sus clérigos:** Cualquiera

Gond es un fornido herrero con un poderoso martillo, una forja y un yunque que le permiten trabajar la sustancia de las estrellas. Es venerado por igual entre humanos y gnomos (que lo conocen como Nehelm) Gond da forma a las ideas e inspira a los mortales para que construyan cosas nuevas. Solo se preocupa por el acto de la creación, prestando poca atención a las consecuencias de dejar libres sus invenciones en el mundo. Algunos en la iglesia de Mystra se oponen al Hacedor de prodigios porque anteponen la tecnología al Arte, pero la verdad es que Gond ve la magia simplemente como otra herramienta con la que se puede crear nuevos dispositivos.

**Dogma:** Las acciones cuentan. Las intenciones son una cosa, pero el resultado es lo más importante. Hablar es para los demás, los que sirven a Gond actúan. Construye nuevas cosas que funcionen. Hazte hábil en la forja o alguna artesanía y practica fabricando cosas. Busca varios modos de unirlos y hacerlas más rápidas, hasta que puedas crear mecanismos apropiados para cualquier situación o espacio. Cuestiona y desafía lo desconocido con nuevos aparatos. Las nuevas invenciones deben ser elegantes y útiles. Practica la experimentación y la innovación en la construcción de herramientas y la implementación de procesos. Alienta estas virtudes en los demás mediante el consejo, ayuda, patronazgo y apoyo diplomático. Mantén registros de tus esfuerzos, ideas y ejemplos de dispositivos para que así otros puedan seguir tu trabajo y mejorar lo que vas dejando atrás. Alienta a los demás, como granjeros y cazadores, a que piensen en nuevas herramientas, mejores modos de fabricar y usar el material existente, y nuevas formas de hacer las cosas. Observa, adquiere y almacena en un lugar seguro las construcciones de otros, y extiende ese conocimiento entre los Consagrados de Gond. Discute las ideas y propágalas para que todos puedan ver la luz divina que el Hacedor de Prodigios es.



## HELM

*El Observador, el Vigilante*

**Alineamiento:** Legal Neutral

**Alineamiento de sus clérigos:** LB, LN, LM

Helm es el guardián definitivo, el centinela siempre vigilante que no permite que nada comprometa su labor. A veces considerado frío y sin emociones, tiene la apariencia de un hombre gigantesco en armadura completa. En realidad, Helm es simplemente alguien que impone una disciplina férrea y se dedica con dureza inquebrantable a la tarea elegida. Les tiene mucho cariño a los niños y es más tolerante con sus infracciones menores que con las de cualquier otro. Muchos creen que Helm daría su vida para proteger a



alguien que haya sido confiado a él, aunque el dios permanece en silencio al respecto.

**Dogma:** El clero helmita cree que puede recuperar el justo poder de Helm mediante solamente la demostración de excelencia en la vigilancia y una lealtad pura. En su papel de guardianes y protectores se han dedicado a entrenar a guardaespaldas en todas partes y han extendido el mensaje de que sólo los adoradores de Helm, puestos a prueba por el Vigilante, son realmente de confianza.

## HOAR

Portador de la Fatalidad

**Alineamiento:** Legal Neutral

**Alineamiento de sus clérigos:** Legal Bueno, Legal Neutral, Neutral Auténtico, Legal Maligno

Hoar es la vengativa deidad del justo castigo invocada por aquellos que buscan el ojo por ojo. Es un dios malhumorado, inclinado a la violencia y con tendencia al humor ácido. Desde la Era de los Trastornos, el Portador de la perdición está obsesionado con provocar la caída de Anhur, el dios mulhorandino de la guerra, y en menor medida la del panteón que le dio origen.

Aparte de por un puñado de templos, la iglesia de Hoar está compuesta principalmente por viajeros itinerantes que van de ciudad en ciudad aceptando a cambio de una pequeña donación rezar para pedir la intercesión de Hoar en defensa de aquellos que buscan o temen la venganza por algún ataque. Los charlatanes reciben un castigo adecuado a manos de Hoar. El clero de Hoar también busca a las víctimas de injusticias, escucha sus historias, evalúa la veracidad de lo que cuentan y rastrea a los perpetradores para infligirles una forma adecuada de castigo. Ninguna injusticia es demasiado grande o demasiado pequeña como para ser estudiada y que se encuentre un castigo adecuado, lo que hace que la iglesia de Hoar se gane las iras de los vigilantes de las ciudades y los tiranos por igual, así como la adulación de los oprimidos.

**Dogma:** Defiende la verdadera y adecuada justicia y mantén el espíritu de la ley, no su letra. Siempre se acaba recibiendo la recompensa adecuada por las acciones que cometemos. La violencia tendrá violencia y el mal recibirá el mal a cambio, pero el bien también llegará a aquellos que hacen el bien. Sigue la línea de las enseñanzas del Portador de la Perdición, buscando el justo castigo, pero no caigas en la trampa de perseguir los actos malvados por el placer del mal, porque este camino es seductor y sólo conduce a la propia caída. Debe buscarse la venganza por todas las injusticias y todos los castigos deben ajustarse a los crímenes.

La venganza es dulce cuando es afilada con la ironía. Todos los ataques deben de ser vengados. Aquellos que no responden a los ataques contra su persona o contra los que consideran queridos solo logran invitar a futuros ataques.



## KÉLEMVOR

*Señor de los muertos, Juez de los condenados*

**Alineamiento:** Legal Neutral

**Alineamiento de los clérigos:** LB, LN, LM

Kélemvor urge a sus clérigos a que actúen como enlaces con la otra vida y enseñen a las gentes de Faerûn que la muerte es una parte natural de la vida. No hay nada temible en la transición,



porque solo los verdaderamente perversos, los que no tienen fe o los falsos deben temer al mundo que está más allá del plano de la Fuga. Kélemvor ve a todos los muertos vivientes como abominaciones, ordenando a sus sirvientes que los destruyan siempre que puedan. Kélemvor es un dios taciturno, y hasta hace poco no estaba completamente seguro de sí mismo ni de su papel. Sin embargo, ya ha dejado esas inseguridades atrás, y enfoca su labor como juez de la otra vida de todo corazón, templando su fuerte sentido de la justicia con amabilidad y franqueza. No obstante, no es particularmente ingenioso, y prefiere resolver los problemas con la acción directa, lo que a veces le conduce a resultados no deseados.

**Dogma**

Reconoce que la muerte es parte de la vida. No es un final, sino un comienzo; no es un castigo, sino una necesidad. La muerte es un proceso metódico, sin engaño, ocultación ni aleatoriedad. Ayuda a los demás a que mueran con dignidad en su hora señalada y no antes. Oponete a los que pretendan prolongar artificialmente su vida más allá de los límites naturales, como los muertos vivientes. Honra a los muertos, porque los esfuerzos que realizaron en su vida han convertido a Faerûn en lo que ahora es: olvidarlos es olvidar dónde estamos y por qué. No dejes que nadie en todo Faerûn muera de causas naturales sin un clérigo de Kélemvor a su lado.

## KOSUTH

*El Señor de las Llamas, El Señor del Fuego*

**Alineamiento:** Neutral Absoluto

**Alineamiento de sus clérigos:** CN, LB, LM, LN, N, NB, NM

Es patrón de las criaturas de fuego elemental y de aquellos atrapados por la intrincada danza y poderes destructivos de la llama. Kossut siente poco afecto por sus seguidores en Toril. No obstante, les recompensa con frecuencia, y su culto continúa extendiéndose a lo que algunos considerarían una velocidad alarmante. A pesar de ser una entidad distante y extraña, Kossut parece tener algún tipo de plan para sus seguidores mortales y su rápidamente creciente iglesia pero nadie, salvo quizás sus clérigos de mayor rango, tienen ninguna clave de cuál puede ser este plan. Para los devotos, Kossut es el fuego que limpia, la chispa de la innovación, la temperamental fuerza de la razón y el corazón de toda la pasión.

Consideran el fuego como el más importante de los elementos, llegando a veces a extremos peligrosos (y dañinos) para probar su supremacía. Kossut normalmente es representado como un gran pilar de llamas ardiendo hacia el cielo.

**Dogma:** Los aptos para tener éxito lo tendrán. La fe de Kossut es de manera innata superior a las demás fes, particularmente a la de Istishia. El fuego y la pureza son lo mismo. El humo es producido por el aire por pura envidia. La recompensa por la ambición lograda es el poder. Alcanzar un estado superior va inevitablemente acompañado de dificultades y sufrimiento personal de algún tipo. Kossut envía su fuego purificador para limpiarnos y templar nuestras almas para que así podamos alcanzar un estado puro. Espera ser probado y haz frente al desafío, sin importar que dificultad o dolor conlleve. Aquellos por encima de ti ya han probado su valía, y merecen que les sirvas. Guía a los otros a la luz pura de Kossut, para que así él pueda reforjar toda vida en su forma esencial.



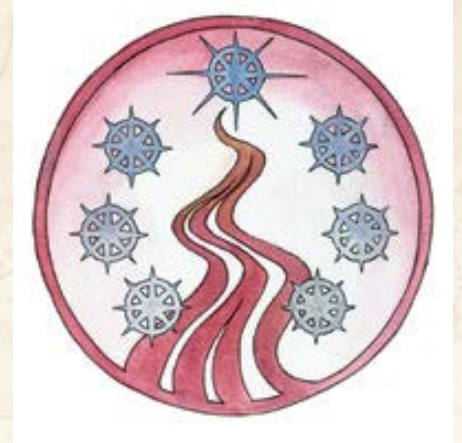
## MYSTRA

*Dama de los misterios, la Madre de toda la Magia*

**Alineamiento:** Neutral Bueno(actualmente). Por tradición: Legal Neutral.

**Alineamiento de sus clérigos:** CB, LB, LM, LN, NB

Mystra proporciona y atiende la Urdimbre, de la cual es en realidad la personificación. La Urdimbre es el conducto que permite a los lanzadores de conjuros mortales y a los artesanos mágicos acceder con seguridad a las fuerzas primordiales de la magia. Mystra es también la diosa de las posibilidades que la magia puede producir, lo cual la hace uno de los seres más poderosos de Toril. Aunque prefiere los valores del bien, ha aprendido que como diosa de la magia debe preservar el Equilibrio. Aunque puede evitar la creación de nuevos conjuros y objetos mágicos a los que se oponga su filosofía, raras veces ejerce esta aptitud si no amenazan a la Urdimbre o a la magia en general. Mystra tiene la apariencia de una hermosa mujer humana con el pelo negro largo y suelto y piel brillante.



Durante la Era de Los Trastornos Mystra murió a manos de Helm.

Por ello, una humana llamada Medianoche ascendió a la divinidad y obtuvo sus ámbitos de poder. A pesar de ser un ser bueno con deseo de un mundo mejor, Medianoche respeta los alineamientos de los seguidores de la anterior diosa Mystra, por lo que sus seguidores pueden pertenecer a todos los alineamientos mostrados arriba.

**Dogma:** Ama la magia por sí misma. No la trates solo como un arma para cambiar la forma del mundo a tu voluntad. La verdadera sabiduría es saber cuando no utilizar la magia. Esfuérzate por utilizar la magia menos según tus poderes se desarrollen, pues a menudo la amenaza o la promesa de su uso sobrepasan a su funcionamiento real. La magia es Arte, el Don de la dama, y aquellos que la utilizan son realmente privilegiados. Se humilde, no orgulloso, aunque seas consciente de ello. Utiliza el Arte de forma hábil y eficaz, no descuidada y temerariamente. Trata siempre de aprender y de crear nueva magia.

## OGHMA

*El señor del saber, el que ata todo lo conocido*

**Alineamiento:** Neutral Absoluto

**Alineamientos de los clérigos:** cualquiera

El dominio de Oghma sobre el reino de las ideas aún continúa hoy en día. El Señor del saber se sienta para juzgar todas las ideas, decidiendo a cuáles se les permitirá extenderse y cuáles morirán con el que las originó. En esta decisión El que ata todo lo conocido emplea una gran cantidad de precaución, porque la experiencia de incontables eras pesa con fuerza en su corazón. Prefiere una doctrina de conservadurismo ideológico, esperando que ningún nuevo pensamiento altere el delicado



equilibrio que ha ido cuidando desde el principio del tiempo. A pesar de ello, Oghma exuda un comportamiento aparentemente jovial, utilizando su atractivo físico, su ingeniosa conversación y su encanto sin igual para hacer que hasta los más duros oponentes acaben aceptando su modo de pensar. Las deidades radicales como Lashánder o Laira, que se oponen con frecuencia a la rígida adhesión de Oghma al statu quo, ven sus peroratas como retrógradas y manipuladoras. No obstante, todos salvo los más viles y sin corazón aprecian la fina cadencia de su voz y su delicada y hábil interpretación a la

yartina (un tipo de guitarra). Las legendarias habilidades musicales de Goma y su genialidad definen la impresión que los mortales tienen del dios. El es el patrón de los bardos, y la mayoría le consideran la fuente de la inspiración creativa y el protector del conocimiento acumulado. Servido por sabios, magos, bardos y cualquiera que base su vida en el intercambio de conocimientos o canciones, Oghma es honrado por los miembros de todas las razas, clases sociales y credos.

**Dogma:** El saber, en particular el puro conocimiento de las ideas, es supremo. Una idea no tiene peso, pero puede mover montañas. Una idea, el mayor don de la humanidad, supera a cualquier cosa creada por manos mortales. El conocimiento es poder y debe ser utilizado con cuidado, pero esconderlo de otros nunca es bueno. No reprima las nuevas ideas, no importa lo falsas o demenciales que parezcan; en su lugar dejan que sean oídas y consideradas. Nunca mates a un cantante ni te cruces de brazos cuando otros lo hagan. Extiende el saber allá donde sea prudente hacerlo. Frena y niega las falsedades, rumores y relatos allá donde los encuentres. Escribe o copia el conocimiento de gran valor al menos una vez al año y regálalo. Avala y enseña a bardos, escribanos y archiveros. Extiende la verdad y el saber para que todo el mundo sepa más. Jamás entregues un mensaje falso o incompleto. Enseña a leer y a escribir a aquellos que lo pidan (si el tiempo te lo permite), y no cobres nada por la enseñanza.

## SHONDAKUL

*El Jinete de los Vientos, La Mano que Ayuda*

**Alineamiento:** Caótico Neutral

**Alineamiento de sus clérigos:** CN, CM, CB

Shóndakul es un dios solitario, de pocas palabras, que deja que sus acciones hablen por él. Es amable pero severo, con un sentido del humor grosero que a veces sale a la luz. El que su fe esté en alza se debe en parte a su predisposición hacia reclutar personalmente adoradores manifestándose en forma física en el mundo. Embozado en su oscura capa arremolinada, con armadura de cuero y botas que nunca tocan realmente el suelo, el Jinete de los Vientos es una majestuosa figura con su enorme espada siempre presto. Alto y hermoso, Shóndakul camina en silencio pero rodeado siempre por el omnipresente silbido del viento.

**Dogma:** Difunde las enseñanzas de la Mano que ayuda mediante el ejemplo. Trabaja para promoverle entre los comerciantes, especialmente aquellos que buscan nuevas tierras y nuevas oportunidades. Desentierra y vuelve a consagrar los antiguos santuarios de Shóndakul. Cabalga el viento y deja que te lleve hacia donde quiera que sople. Auxilia a los necesitados y congia en la Mano que ayuda. Busca las riquezas de la tierra y del mar. Viaja hasta los horizontes más distantes. Se el primero en ver el sol naciente, las cumbres montañosas, los valles exuberantes. Deja tus huellas allá donde nadie las haya dejado.



## SILVANUS

*Padre roble, Padre del bosque, Padre árbol*

**Alineamiento:** Neutral Absoluto

**Alineamiento de sus clérigos:** CN, LN, N, NB, NM

Aunque sabio y benéfico, el paternalista Silvanus puede ser emocionalmente distante cuando se enfrenta a la necesidad de mantener el equilibrio en la naturaleza e iracundo hacia aquellos que amenazan las tierras salvajes. Tiene la apariencia de un anciano



e increíblemente sabio rostro humano con barba flotando en medio del aire entre los árboles o surgiendo del tronco de un ejemplar especialmente viejo y grande. La iglesia de Silvanus se esfuerza interminablemente para preservar el sagrado Equilibrio, a pesar de las presiones de la población que conducen a una excesiva caza o agricultura. Los miembros del clero trabajan para redirigir el desarrollo y controlar a las poblaciones mediante un mecenazgo encubierto de forajidos, una crianza y colocación selectiva de depredadores y otros medios. Es esencial que ese trabajo se realice tan en secreto como sea posible, para que la mayoría de la gente vea a los sirvientes de Silvanus esencialmente como benignos amantes de los árboles. La crianza de la vida salvaje, el cuidado de los animales enfermos y la replantación de árboles y arbustos silvestres son todos trabajos que deben realizarse de manera tan pública como sea posible para apoyar esta percepción (y como un trabajo necesario para reparar la oscilación del Equilibrio, por supuesto). El clero silvanita estudia durante toda su vida las intrincadas interacciones de los ciclos vitales de todas las criaturas de Faerûn, y aprende a mirar siempre a largo plazo para que las múltiples implicaciones de cada acción y combinación de acciones puedan ser vistas bien y con claridad en el futuro. Planeando a largo plazo el clero silvanita espera no cometer ningún error de importancia que pueda empeorar el desplazamiento del Equilibrio. Una paciencia superior, saber de la naturaleza y anticipación son los distintivos de un digno siervo de Silvanus. Estas también son cualidades que hacen de cualquier clérigo silvanita un enemigo mortal. Un silvanita nunca será sorprendido por un giro inesperado en los acontecimientos, y siempre estará tres o cuatro pasos por delante de un oponente, preparado para victorias muy posteriores a las batallas que un enemigo puede ver.

**Dogma:** Silvanus lo ve y lo equilibra todo, repartiendo las inundaciones y la sequía, el fuego y el hielo, la vida y la muerte. Mantén las distancias y fijate en el conjunto de la situación en lugar de centrarte en la idea popular de qué es lo mejor. Todo forma parte de un ciclo, hábil y hermosamente equilibrado. El devoto tiene el deber de ver este ciclo y el Equilibrio sagrado con toda claridad posible. Haz que otros vean el Equilibrio y oponete a aquellos que lo perturben. Vigila, anticipa y manipula discretamente. Recurre al enfrentamiento directo solamente cuando el tiempo o una acción hostil te presionen. Lucha contra la tala de bosques, destierra la enfermedad allá donde la encuentres, defiende a los árboles y planta nueva flora donde sea posible. Mata sólo cuando sea necesario y destruye el fuego y a quienes lo usen.

## TEMPUS

*Señor de la batalla, Martillo de enemigos*

**Alineamiento:** Caótico Neutral

**Alineamiento de sus clérigos:** CN,CB, CM

Los clérigos de Tempus trabajan para que la guerra mantenga unas reglas, reputaciones respetadas y un comportamiento profesional, evitando el derramamiento de sangre incontrolada.

Además su deber es ayudar y preparar a los humanos para poder enfrentarse a los seres como los orcos que amenazan su seguridad.

Por ello los clérigos de Tempus deben de dar el auxilio del dios a aquellos que le son propicios. Aquellos que vulneran las normas de la guerra no cuentan con su ayuda.

Los clérigos se encargan de conservar los nombres de los caídos de forma honorable en combate, sea en lápidas como en objetos conmemorativos.  
Marcha de los Muertos.



**Dogma:** Tempus no gana batallas él ayuda a ganarlas al combatiente que lo merece. La guerra es justa en cuanto a que oprime y ayuda a todos por igual, y en que en cualquier batalla cualquier mortal puede morir o convertirse en un gran líder entre sus compañeros. La guerra no debería ser temida, sino vista como una fuerza natural, una fuerza humana, la tormenta de la civilización produce con su simple existencia. Arma a todos aquellos para los que la batalla sea necesaria, incluso a los enemigos. Retírate de los combates sin esperaza, pero nunca evites una batalla. Mata a un enemigo de una forma contundente y detén la batalla con rapidez en lugar de confiar en el desgaste lento o en la prolongación sin sentido de las hostilidades. Recuerda a los muertos que cayeron antes que tú. Defiende tus creencias, no sea que resulten destruidas. No menosprecies a ningún enemigo, y respétalos a todos, pues el valor brilla en ellos sin importar su edad, sexo o raza. Tempus favorece a los que se comportan de forma honorable en la batalla sin recurrir a trucos mezquinos como destruir casas, familias o ganado cuando el enemigo está lejos, o atacar por la espalda (salvo cuando este ataque es lanzado por una pequeña banda contra enemigos enormemente superiores en número). Considera las consecuencias de la violencia de la batalla y no hagas la guerra sin ton ni son. Los picos de oro de pies rápidos que evitan todo conflicto y nunca defienden sus creencias hacen más daño que el mas energético tirano, incursor o líder de una horda.

## ÚZGHAR

*Padre de los úzhgardt, Padre de la Batalla(patrón de los bárbaros del norte)*

**Alineamiento:** Caótico Neutral

**Alineamiento de sus clérigos:** CN, CB, CM, N, NB

Padre de los Bárbaros Úzhgardt de la frontera salvaje, Úzhgar es un guerrero orgulloso, feroz e independiente. De acuerdo con algunas leyendas es el hijo del poderoso Beorunna (Un héroe guerrero mezquino cuyos seguidores se convirtieron en las tribus barbaras del Norte), mientras que otros proclaman que es el descendiente divino del poderoso Tempus.

El padre de la batalla tiene pocos amigos y ha permanecido relativamente al margen de la política divina. La risa resonante y sincera de Úzhgar brota siempre que escucha una buena broma, disfruta de los placeres sensuales de la carne, incluso en su estado divino, y le gusta cazar, comer, beber y estar alegre en sus salones de festines con los espíritus de los guerreros que ha llamado para que le sirvan. Aunque táctico incansable y metódico, sus estrategias de combate no son especialmente inspiradas. No obstante, le conducen a ganar a la larga, especialmente si los bárbaros Úzhgardt (Su gente) están amenazados.

**Dogma:** El dogma de la religión Úzhgardt varía ligeramente de tribu a tribu, ya que cada culto a la bestia enfatiza diferentes virtudes "bárbaras". En general, los chamanes son educados como sigue cuando son iniciados en la fe Úzhgardt: la fuerza lo es todo. La civilización es un debilidad. Los hombres deberían combatir, cazar y saquear a los débiles para dar sustento a sus esposas y familias. La familia es sagrada y sus lazos no deben dejarse de lado a la ligera. La magia arcana es endeble, da lugar a excesos y finalmente conduce a la debilidad. Confiar en la magia arcana es un camino falso y maligno que lleva a la muerte y a la ruina. Venera a Úzhgar, a sus antepasados y al espíritu de tu bestia totémica. Estudia a la bestia para conocer sus virtudes y debilidades; proclama sus virtudes como si fueran tuyas y arranca sus debilidades de tu espíritu. La bestia posee sabiduría y poder puro que puedes convertir en propios. Haz que el resto de tu tribu tema y respete el poder y la sabiduría de modo que haga caso de las palabras que tus antepasados le dirijan a través de ti

## WAUKIN



La Dama Dorada

**Alineamiento:** Neutral Auténtico

**Alineamiento de sus clérigos:** N, CN, LN, NB, NM

Waukin es una deidad relativamente joven y vital. Ama la riqueza no por si misma, sino por lo que permite hacer o adquirir. Disfruta con el regateo y con el bullicio y ajeteo del mercado. Le interesa la innovación, pero también puede ser obstinada y persistente, lo que a veces supone problemas.

La Iglesia de Waukin es rica, no por acumular riquezas sino por invertir las sabiamente. Sus clérigos recorren el mundo ayudando a comerciantes, y colaborando con prestamistas, proveedores locales de seguros y peristas encubiertos, exigiendo que donen un diezmo a la Iglesia. No hacen ascos a practicas ilegales, pero jamás se admitirían en publico.

**Dogma:** El comercio mercantil es el mejor camino hacia la riqueza. Incrementar la prosperidad general asegura una mayor civilización y felicidad a todos. No destruyas mercancías, no restrinjas el comercio, entrega dinero a mendigos y hombres de negocios, pues cuanto mas dinero tengan, mayor será su necesidad de gastarlo. Protege tus fondos e inviértelos sabiamente. Recurre a ella al comerciar y la Diosa te guiara. El valiente encuentra oro, el prudente lo guarda y el tímido lo entrega.



## YÉRGAL

El Señor del final de todo, El escriba de los condenados

**Alineamiento:** Legal Neutral

**Alineamiento de los clérigos:** LB, LM, LN

Yérgal es el fatalista senescal del Señor de los muertos, que guarda los registros de la disposición final de las almas de los muertos. Tan insulso como excesivamente formal, nunca se enfurece y siempre habla con una voz helada e incorpórea que resuena con el susurro de una cripta hace tiempo olvidada. El Señor del final de todo solo se esfuerza por llevar un recuerdo ordenado del destino del mundo según se va hundiendo lentamente en la muerte.

La iglesia de Yérgal es pequeña y secreta, una orden casi monástica y rígidamente organizada, conocida como los Escribanos de la

perdición. Con base principalmente en mausoleos de roca, ausentes de vida y secas criptas polvorientas, sus miembros pasan sus días manteniendo y extendiendo vastos archivos de pergaminos que listan como los seres inteligentes bajo su supervisión van muriendo, así como su destino en la otra vida. Solo en Zhay donde la muerte es un hecho diario de la vida, ha logrado la iglesia de Yérgal un pequeño renacimiento.

**Dogma:** cada ser tiene un eterno lugar de descanso que es elegido para el en el momento de la creación. La vida es un proceso de buscar ese lugar de eterno descanso. La existencia no es más que una pequeña alteración en una eternidad de muerte. El poder, el éxito y la diversión son transitorios, como lo son la debilidad, el fallo y la miseria. Solo la muerte es absoluta, y solo en su hora señalada. Buscar traer el orden al caos de la vida porque en la muerte hay una finalidad y una fijación de los estados. Prepárate para la muerte porque esta al alcance y es inflexible. La vida sólo debe ser prolongada cuando esto sirva a la causa mayor de la muerte del mundo.



# DEIDADES MALIGNAS

## BANE

*El Señor negro, la Mano negra, el Señor de la oscuridad*

**Alineamiento:** Legal Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** LM, LN, NM

Las retorcidas salas del alcázar Zhentil resuenan con invocaciones malignas salmodiadas en sombríos templos a través de todo Faerûn. Perdición, el Señor de la oscuridad, ha conquistado su propia muerte, regresando al mundo para llevar oscuras inspiraciones a miles de intrigas, para fomentar el miedo y el odio en las tierras civilizadas y para reafirmar a los mortales comunes que la tiranía, aunque puede sufrir alguna derrota ocasional, nunca morirá.

Aunque Perdición trascendió la mortalidad hace siglos, su objetivo principal sigue siendo uno notablemente humano: lo único que realmente desea es la total dominación de Faerûn. Cuando sus sirvientes se sienten en el trono de todas las tierras, Perdición descansará. No obstante, hasta ese oscuro día, la Mano negra tiene por delante una eternidad para pergeñar planes dementes y viles intrigas. Finalmente gobernará todo Faerûn, pero no hay prisa. Llegar a lograrlo será la mitad de la diversión.

Perdición rodona que sus clérigos y seguidores alcancen posiciones de poder dentro de la sociedad, sea mediante la fuerza o la astucia, y que utilicen ese poder para hacer progresar la causa del odio, el miedo, la destrucción y los conflictos. La Mano negra prefiere sobre todo que sus clérigos socaven los gobiernos y lleven a cabo sus actividades bajo la cobertura de las fuerzas de la ley, pero tolera una cantidad limitada de discordia y libertinaje. La tortura, las palizas y el asesinato calculado frecuentemente entran en juego en ese tipo de operaciones, y es realmente raro el iniciado del Señor de la oscuridad que no posee al menos habilidades rudimentarias en estos asuntos. La iglesia opera bajo una estricta jerarquía: poner en cuestión o desobedecer las órdenes de un superior es un insulto a la supremacía de Perdición, y es castigado con la tortura, la desfiguración o la muerte.

**Dogma:** No sirvas a otro salvo Perdición. Témele siempre y haz que los demás le teman incluso más de lo que lo temes tú. La Mano negra siempre acaba aplastando a aquellos que se oponen a él. Desafía a Perdición y muere, o encuentra en la muerte la lealtad hacia él, ya que puede obligarte a hacerlo. Sométete a la palabra de Perdición tal y como es pronunciada por su jerarquía clerical, ya que el verdadero poder sólo puede obtenerse sirviéndole. Extiende el terror oscuro de Perdición. Es la condena de aquellos que no le siguen y dejan que el poder se escape de sus manos. Aquellos que se cruzan con la Mano negra encuentran su destrucción antes y más severamente que aquellos que adoran a otras deidades.

## BESHABA

*La Doncella del Infortunio, Señora de la Ruina*

**Alineamiento:** Caótico Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** CN, CM, NM

Beshaba es una diosa que es temida mucho más que venerada, ya que es rencorosa, mezquina y



maliciosa. La Doncella del infortunio es dada a comportarse aleatoriamente, y tiene periodos de celos extremos a su hermana, demandando una veneración igual (aunque sea de boquilla) a la dada a Tymora. Aunque la idea de que en realidad aparezca Beshaba es suficiente para hacer temblar a la mayoría de la gente, siempre es formalmente invitada y bienvenida en los discursos y ceremonias establecidas (como matrimonios o coronaciones), competencias de habilidad deportiva o marcial o al poner nombre a un niño. Si no fuese invitada podría ofenderse y descargar interminables desgracias sobre los implicados.



**Dogma:** Las malas cosas le suceden a todo el mundo, y sólo siguiendo a Beshaba pueda una persona librarse tal vez de lo peor de sus efectos. Demasiada suerte es mala, y para compensarlo los sabios deberían planear cómo socavar al afortunado. Ocurra lo que ocurra las cosas siempre van a peor. Teme a la Doncella del infortunio y reverénciala. Extiende a lo largo de Faerûn el mensaje de obedecer a Beshaba y hacer ofrendas para agradarla. Si no está contenta todos probarán de primera mano la maldición que está extendiendo por Faerûn: "¡Beshaba proveerá!" (miserias e infortunios). Haz que otros adoren a Beshaba y así se librarán de la mala suerte que puede traer. Nunca des falsos consejos a ningún ser sobre cómo adorar a Beshaba, o paga el precio de ser expulsado y maldecido con infortunios todos tus días.

## CYRIC

*Príncipe de las mentiras, El Sol Oscuro, el Sol Negro*

**Alineamiento:** Caótico Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** CM, NM, CN

Cyric es un dios mezquino, megalomaniaco y centrado en sí mismo que se mantiene por encima de todas las demás deidades. Tiene una inmensa cantidad de seguidores a lo largo de Faerûn: la luz sacrilega del Sol oscuro atrae a los mortales hambrientos de poder como las polillas a una llama y los consume inexorablemente. Cyric estuvo una vez loco, pero su borrachera de locura divina ha disminuido, y ya no cree que sea más poderoso que todas las demás deidades. El



Príncipe de las mentiras se deleita extendiendo redes de engaños que conducen tanto a los mortales como a los dioses a la ruina y a enfrentar amantes y amigos los unos con los otros. Ha asumido muchos aspectos desde su ascensión: un espectro sangriento, una nube de humo venenoso, o una luminiscencia de repentina que contiene imágenes fantasmagóricas de cráneos humanos girando juntamente y la mirada intensa de dos ojos negros. No obstante, se cree que su verdadera forma es la de un hombre delgado con brillantes ojos negros y piel de un blanco cerúleo.

**Dogma:** Muerte a todos los que se oponen a Cyric. Inclínate frente a su poder supremo y tráele la sangre de aquellos que no creen en su supremacía. Teme y obedece a aquellos que poseen la autoridad, pero asesina a aquellos que son débiles, de creencias buenas o falsos profetas. Combate contra todo el clero de otras fes, porque son falsos profetas y fuerzas que se oponen al Único camino verdadero. Trae la muerte a aquellos que se oponen a la iglesia de Cyric, o se dedican a crear paz, orden y leyes, porque sólo Cyric es la verdadera autoridad y toda otra autoridad debe ser minada. No realices una rebelión abierta, ya que los movimientos de ejércitos llevan a las falsas deidades a tomar partido. Acaba con los enemigos de uno en uno y mantén a todas las gentes aterrorizadas, intranquilas, y en constante

conflicto. Cualquier método o medio está justificado si logra el objetivo deseado.

## GRUMMSH

*El Que Nunca Duerme, el dios Tuerto, El que Observa, Líder del Panteón Orco*

**Alineamiento:** Caótico Maligno

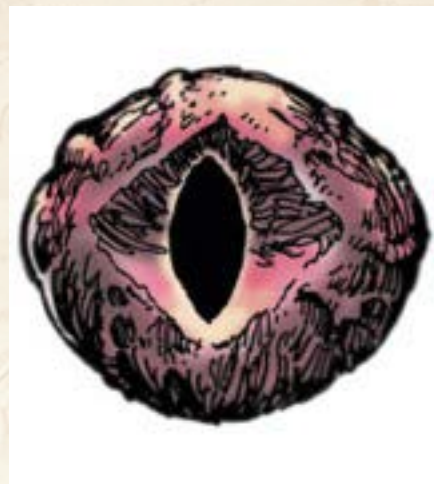
**Alineamiento de sus clérigos:** CM, NM, CN

Gruumsh es el conductor y agresivo líder del panteón orco.

Combatiendo constantemente a otras deidades por las cosas que considera le fueron robadas en el amanecer de la creación, dirige a los orcos del mundo para que sigan su ejemplo y conquisten y maten a sus enemigos. Su gran lanza está cubierta con la sangre de los elfos y su antorcha siempre ardiente se refleja en el único ojo que le queda.

La iglesia de Gruumsh cuenta las leyendas de los orcos de generación en generación y extiende la adoración de Gruumsh a través del miedo, la inspiración y una mano de hierro. La iglesia asume un papel activo en el liderazgo del clan, socavando a los líderes seculares que se oponen a sus metas. También son responsables de la eliminación de los miembros de la tribu enfermos, débiles, lisiados o que no encajan, sin importar su edad ni su posición. Como la mayoría de las del panteón orco, su iglesia es extremadamente patriarcal. Nunca se permite a los que no son clérigos decir el nombre de la deidad, y deben referirse a él sólo por uno de sus títulos.

**Dogma:** Busca incesantemente la guerra contra tus enemigos y mata o esclaviza a aquellos que se opongan a ti. Adquiere territorio y esclaviza para vivir. Destruye a los elfos, sus lugares y sus tierras. Aplasta a los enanos y toma sus profundas cuevas para ti. Sé fuerte, y permanece siempre preparado para mostrar tu fuerza en cualquier momento. Mostrar debilidad es la llave de una muerte temprana. Aquellos que son demasiado débiles como para luchar por tu tribu deben ser puestos en una lanza. El mayor don que El que Observa entregó a los orcos fue la capacidad para sobrevivir donde las razas más débiles morirían. Funda tus fuerzas en esas tierras y utilízalas para arrollar a tus enemigos.



## LADUGUER

*El Exiliado, El Maestro Artesano, El Protector Gris*

**Alineamiento:** Legal Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** LM, LN, NM

Desde que los duergar se separaron de sus primos enanos,

Laduguer ha albergado un amargo resentimiento. El Protector gris ve a sus primos de los Morndinsamman como matones indolentes, más dedicados a mantener tradiciones caducas que al progreso y el artificio. Esto no quiere decir que Laduguer sea un librepensador: él se adhiere a su propia rama de disciplina intolerante, entretejiendo una doctrina de obediencia al líder, potenciada mediante la explotación de esclavos, el enriquecimiento mediante la reacción de armas mágicas, y la protección a través de un programa implacable de férrea preparación militar. Enormemente xenófobo, Laduguer presiona a aquellos a su cargo para que eviten el contacto con otras razas, salvo para un comercio limitado e incursiones a por esclavos.

Los duergar no reconocen ninguna diferencia entre autoridad religiosa y secular, haciendo a los clérigos



de Laduguer (conocidos como zhuldor, un término enano que significa “aquellos que resisten”) los gobernantes nominales de la sociedad de los enanos grises. Los duergar ven su existencia como una lucha constante contra otras razas de la Infraoscuridad, y los zhuldor son la única constante que ha mantenido la raza unida y poderosa incluso en los días en que los clérigos de Laduguer condujeron por primera vez a los enanos grises lejos de sus hermanos de la superficie. Muchos templos incluyen establos de diferentes tamaños, utilizados para el cuidado y cría de monturas, enormes arañas monstruosas cazadoras utilizadas como medio de transporte por muchas razas de la Infraoscuridad. Los duergar, bajo la guía de los zhuldor, han acaparado el mercado de estas bestias de carga, muy entrenables y versátiles, proporcionando a la raza una considerable influencia financiera en la Noche inferior. Se espera de los clérigos que sirvan en el ejército.

**Dogma:** Los hijos de Laduguer han rechazado a los irresponsables y débiles dioses de sus antecesores y se han alejado de su holgazán antiguo pueblo para no ser tentados por su debilidad. La obediencia estricta a los superiores, la dedicación al arte de cada uno y el trabajo duro sin fin son necesarios para alcanzar riquezas seguridad y poder. Nada es nunca fácil, ni debería serlo. Sufre el dolor estoicamente y permanece inmutable, porque mostrar o incluso sentir emoción es demostrar debilidad. Aquellos que son débiles son de poco mérito y sufrirán un destino apropiado. La adversidad es la forja de Laduguer, y los duros caminos por los que los duergar deben pasar son los golpes de su martillo: resistelo todo y te harás más duro que la adamantina.

## LOLTH

*Deidad de los Drow, Reina de las arañas, Reina del Laberinto de los demonios*

**Alineamiento:** Caótico Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** CM, NM, CN

Cruel y caprichosa, Lolth representa el mal absoluto de los drow. Es maliciosa en su trato con otros y en la lucha es un ser frío y malicioso. Codicia el poder de las deidades adoradas por las razas de la superficie. Algunos creen que está loca, porque la reina de las Arañas lanza a sus propios seguidores los unos contra los otros en un enfrentamiento sin fin por la “posición”. Puede ser amable y ayudar a aquellos que le agradan, pero prospera con la muerte, la destrucción y la tortura, incluyendo la de aquellos adoradores suyos que la han disgustado. Aunque puede aparecer en la forma de una gigantesca araña viuda negra con los ojos carmesí, la verdadera forma de Lolth es la de una elfa drow de tamaño humano y exquisitamente hermosa.

La Reina de las arañas es la protagonista de leyendas terroríficas entre la mayoría de los habitantes de la superficie, y es vista prácticamente como un sinónimo de los enormemente temidos drow. Pocos elfos están siquiera dispuestos a discutir sobre sus parientes de las profundidades, por no hablar de la deidad oscura a la que culpan, en gran medida, por su depravación. Sólo los clérigos de Eilistréy están dispuestos a hablar de Lolth, y su furia por la esclavitud de su raza a ella excede incluso a la de otras subrazas élficas. En la Infraoscuridad su iglesia es un mal muy conocido. Los enanos, los svirfneblin y otras razas la odian por la crueldad de sus clérigos. Los elfos oscuros que veneran a otras deidades malvadas, así como todos los varones drow que le rinden homenaje, vilipendian a la iglesia de la Reina araña por su poder (aunque tomarían ese poder para ellos mismo si pudiesen).



**NOTA:** La estricta ley de los templos de Lolth prohíbe expresamente que cualquier hombre acceda a los dones y poderes de su oscura diosa araña, por lo que SÓLO las mujeres drow pueden ser clérigas de Lolth.

**Dogma:** El miedo es tan fuerte como el acero, mientras que el amor y el respeto son blandos e inútiles. Convierte o destruye a los drow no creyentes. Elimina a los débiles y a los rebeldes. Destruye a los que ponen en duda a la fe. Sacrifica a los varones, a los esclavos y a aquellos de otras razas que ignoren los mandatos de Lolt o de sus clérigos. Educa a los niños para que adoren y teman a Lolt; cada familia debe producir al menos una clériga a su servicio. Cuestionar los motivos o la sabiduría de Lolt es un pecado, como lo es auxiliar a los no drow contra los drow o ignorar las órdenes de Lolt por amor a un amante. Reverencia a los arácnidos de todas clases, aquellos que maten o maltraten a una araña deben morir.

## LOVIATAR

La Doncella del Dolor

**Alineamiento:** Legal Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** LN, LM, NM

Loviatar es agresiva, avasalladora y no conoce el miedo, siendo la patrona de los torturadores sádicos y matones. Tiene una naturaleza calculadora, fría y cruel, y un corazón envuelto en hielo. La doncella del Dolor tiene un deseo instintivo de infligir dolor, tanto físico como psicológico, por lo que siempre golpea en la mayor fisura de la armadura emocional de su víctima. A diferencia de la mayoría de los matones, no siente ningún dolor ella misma, aunque sus planes con frecuencia se hagan de manera inherente en el egoísmo innato que hay en la naturaleza humana. La iglesia de Loviatar, dominada por mujeres humanas y semielfas, es fuerte en las ciudades grandes y decadentes donde los nuevos miembros son normalmente reclutados de entre las filas de los acaudalados y aburridos, y las autoridades suelen ser tolerantes con las actividades degeneradas. Los clérigos de la doncella del Dolor trabajan incansablemente para causar el sufrimiento, tanto a gran escala como de manera personal. Su trabajo puede ser tan brutal como azotar a una banda de orcos que encuentren hasta que huyan, o tan sutil como romper corazones entre los jóvenes nobles aparentando enamorarse de los galanes (al tiempo que se oculta la fe propia en Loviatar), trabajando para romper los amores y amistades existentes y dedicándose a los coqueteos escandalosos antes de desdeñar fríamente a las víctimas y marchar. Ser un buen actor o tener una belleza apabullante (o ser experimentado en utilizar conjuros para parecerlo) son rasgos muy útiles para un fiel de Loviatar, aunque los miembros con más éxito en la fe son aquellos que comprenden los modos de ser y naturalezas de la gente, y por ello saben exactamente cómo causarles el mayor dolor y manipularles hacia ese fin.

**Dogma:** el mundo está lleno de dolor y tormento, y lo mejor que uno puede hacer es sufrir estos golpes que no pueden ser evitados e infligir todo el dolor que se puede de vuelta a los que nos ofenden. Las amabilidades son las mejores compañeras de las heridas, ya que aumentan la intensidad del sufrimiento. Deja que la clemencia de la repentina abstención de causar dolor y de proporcionar curación inesperada surjan de ti al azar, pero por capricho, para hacer que la gente tenga esperanza y aumente el misterio de la clemencia de Loviatar. La crueldad inquebrantable volverá a toda la gente contra ti. Actúa de forma seductora y trae dolor y tormento tanto a aquellos que lo disfrutaban como a aquellos que más lo merecen o a los que más daño les hará. Látigo, fuego y frío son los tres tormentos que nunca le fallan al devoto. Extiende las enseñanzas de Loviatar dondequiera que el castigo sea



administrado. Prueba todos los dolores, ya que esto refuerza el espíritu y proporciona verdadero placer a los fuertes y los auténticos. No hay un verdadero castigo si el castigador no conoce la disciplina. Donde quiera que haya un látigo, allí está Loviatar. Témela y échala de menos más aún.

## MÁSCARA

*Maestro de todos los ladrones, señor de las sombras*

**Alineamiento:** Neutral Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** NM, CM, LM

Máscara es sereno, confiado y amante de los planes intrincados, a pesar de lo cual sus asuntos siempre se meten en problemas. El Señor de las sombras es cauteloso y frío, sin perder nunca los nervios, y siempre parece tener listo un comentario burlón. La apariencia siempre cambiante de la Máscara le es muy útil: su verdadera forma es desconocida.

**Dogma:** Todo lo que sucede entre las sombras es de la incumbencia de Máscara. La propiedad equivale a nueve décimas de lo que es justo, y es definida por la posesión. El mundo pertenece a los rápidos, los de pico de oro y deidades ágiles. El sigilo y la cautela son virtudes, así como la labia y la habilidad para decir una cosa cuando quieres decir otra, cambiando la situación en tu beneficio. Las riquezas pertenecen por derecho a aquellos que pueden adquirirlas. Esfuérzate por terminar cada día con más riquezas de con las que empezaste, pero roba lo que sea más vital, no todo lo que tengas a mano. La honestidad es para los tontos, pero la apariencia de honestidad es valiosa. Haz que cada verdad parezca plausible, y nunca mientas cuando puedas decir la verdad causando una impresión errónea. La sutileza lo es todo. La manipulación es mejor que la fuerza, especialmente cuando puedes hacer que la gente piense que ha hecho algo por su propia iniciativa. Nunca hagas lo obvio salvo para ocultar otra cosa. Confía en las sombras, porque el camino luminoso te convierte en un blanco fácil.



## MYRKUL

*Señor de los Huesos, Señor de los Muertos, El Segador, La Muerte*

**Alineamiento:** Neutral maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** CM, NM, LM

Myrkul fue uno de los integrantes de los tres mortales que retaron a Jergal. Ascendió al poder junto con Bhaal y Bane. Sin embargo, Myrkul mantuvo a su lado a Jergal, que le sirvió como senescal de su reino. Fue un dios de la muerte temido por los mortales debido a su fría maldad.

Durante su reinado como deidad, la diferencia entre la vida y la muerte no estaba clara, al contrario de lo que actualmente ocurre con Kelemvor. Sus clérigos solían cumplir con los ritos funerarios de los muertos (previo pago). Paradójicamente, practicaban la nigromancia con frecuencia y, en algunas ocasiones, podía verse a algún fallecido deambulando fuera de su lugar de entierro.

Myrkul murió durante la Era de los Trastornos a manos de Medianoche en lo alto de la Torre Vara Negra. Sin embargo, una parte de su esencia se alojó en la Corona Astada. Tras teleportar la Corona fuera de la torre de Khelben, Myrkul la usó para moverse por Faerun, poseyendo a los individuos que se ponen la Corona.



Los últimos acontecimientos ocurridos en Faerun y, sobretodo, en el bosque de Neverwinter, le han hecho recuperar parte de su poder.

**Dogma:** Haz que todos teman al Señor de los Huesos. Deshazte de los seguidores de Kelemvor, cuyo poder pertenece a Myrkul. Practica la nigromancia.

## SHAR

Dueña de la Noche, Señora de la Pérdida, Diosa Oscura

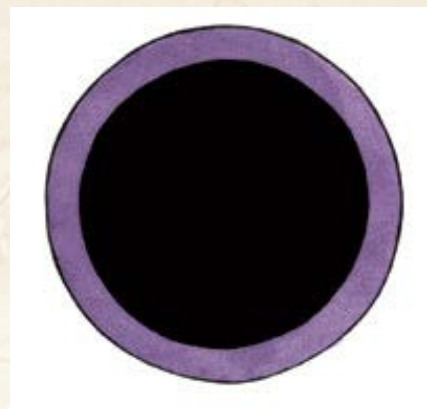
**Alineamiento:** Neutral Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** CM, NM, LM

Después de que el señor Ao crease el universo, el caos girante se unió para formar dos diosas gemelas. Sêlune, un ser de luz y creación, y Shar, un poder de oscuridad y destrucción. La existencia de Shar, paradójicamente, esta unida al velo de nada que existía antes del primer acto de creación de Ao. Shar refleja la oscuridad primigenia, el vacío ininterrumpido, borrado al comienzo del tiempo por una distante e indiferente supradeidad. Su corazón busca el retorno a la calma de la no existencia, y conspira desde las sombras para desgarrar lo establecido, destruir el orden y socavar toda la creación. El arte religioso representa a Shar como una esfera negra rodeada por llamas mágicas púrpuras, o como una hermosa mujer humana con largo pelo negro como ala de cuervo vestida con unos arremolinados ropajes negros. En este aspecto sus hechizadores ojos púrpura tienen pupilas negras como el carbón que reflejan el vacío original.

Desde sus primeras batallas contra Sêlune (que continúan hasta el presente), Shar ha obtenido el dominio sobre el dolor oculto pero no olvidado, la amargura cuidadosamente alimentada y la silenciosa venganza por viejos desaires. Profundamente retorcida, la señora de la Perdida favorece los secretos, los tratos poco limpios y el subterfugio. Utiliza a sus adoradores mortales como peones en un perverso juego contra todo lo que ha sido, es y será, Patrona de la Urdimbre sombría, una corrupta fuerza mágica basada en la nada y secretos dementes, la Dueña de la noche refuerza sus impresionantes poderes mediante la tentación y la astucia.

**Dogma:** Revela secretos solamente a tus compañeros de fe. Nunca albergues esperanzas ni recurras a las promesas de éxito. Apaga la luz de la luna (agente y objetos de Sêlune) allá donde la encuentres, y escóndete de ella cuando no puedas prevalecer. La oscuridad es el momento de actuar, no de esperar. Esta prohibido esforzarse para mejorar tu suerte en la vida o planificar por adelantado, salvo cuando seas supervisado directamente por los fieles de la Diosa oscura. Asociarse con los fieles de deidades buenas es pecado, salvo para hacer negocios o para corromper creencias. Obedece a los clérigos superiores, a no ser que ello pueda resultar tu propia muerte.



## TALOS

El Destructor, El Señor de la tormenta

**Alineamiento:** Caótico Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** CM, NM, CN

Talos es un dios violento, furibundo y de poca paciencia que se deleita en el caos y disfruta con la destrucción. Con frecuencia mezquino y vengativo, el Señor de la tormenta es un matón de enorme poder, y normalmente lo que le motiva es la furia y el deseo de nunca parecer débil o comprometido





ante sus adoradores. Conocido como Bhehrós entre los calishitas y como Kozah entre los bedín, Talos tiene la apariencia de un hombre tuerto y con barba, de anchos hombros y vestido con una media armadura completa y guantes negros de cuero. Su cuenca vacía esta llena de estrellas arremolinadas y cubierta por un parche oscuro.

La iglesia de Talos es relativamente pequeña para un dios mayor y casi universalmente despreciada, porque sus seguidores solo traen la destrucción y solo dejan ruina a su paso. Son fanáticos en su amor por la destrucción y no temen llamar tormentas desde barcos, pueblos o ciudades en el nombre de su enloquecido dios. A pesar de ello, son muchos los que temen y rinden pleitesía al señor de la Tormenta, asegurando que permanezca como una de las más poderosas deidades del panteón faerunio.

**Dogma:** La vida es una combinación de efectos aleatorios y caos, así que agarra lo que puedas y cuando puedas, porque Talos puede llevarte a la otra vida en cualquier momento. Predica el poder de Talos, y advierte siempre a los otros de las fuerzas que solo él controla: la furia de todo Faerûn. Camina sin miedo por las tormentas, los incendios forestales, los terremotos y demás desastres, pues el poder de Talos te protege. Haz esto públicamente siempre que sea posible para que los demás vean que solo Talos puede protegerlos. Haz que los demás teman a Talos mostrándoles la destrucción que él y sus servidores pueden causar. Para evitar probar su furia, rézale con energía y di a la gente que esta adoración (y solo esta) puede protegerla de la furia de los temporales, granizadas, vientos, inundaciones, sequías, ventiscas, huracanes y otras maldiciones naturales. Arroja estas fuerzas contra los enemigos de cualquiera si Talos considera un lugar o persona dignos de ser defendidos. Nadie puede intentar ignorar a Talos, sino que deben inclinarse y adorarlo. Proclama este mensaje a todos y muestrales la destrucción que incluso el menor de los sirvientes de Talos puede hacer.

## TALONA

Talona

Madre de todas las plagas, Señora del veneno

**Alineamiento:** Caótico Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** CN, NM, CM

Talona es representada con frecuencia como una vieja bruja marchita con un rostro lleno de excoriaciones y tatuado con textos religiosos. Por donde ella camina las desgracias y la muerte la siguen. Tiene la personalidad de un niño petulante y avaricioso atrapado en el cuerpo de una mujer que alguna vez fue hermosa pero que ahora está desfigurada por horribles enfermedades y estragada por la edad. De manera alternativa desea atención a cualquier precio, como un niño pequeño, o se vuelve distante como un amante herido que ha sido desechado por su amor.

La iglesia de Talona está organizada en una jerarquía estricta, pero dividida en facciones y sectas. Aparte de vender venenos, antídotos y medicinas, los talonitas viajan por Faerûn tan discretamente como es posible, buscando constantemente nuevas enfermedades y aflicciones y extendiendo rumores que aumenten la reputación de Talona. Lo que parece motivar a los talonitas en su comportamiento diario es una búsqueda de respeto: respeto que se le debe a Talona por sus aptitudes potencialmente devastadoras y que se les debe a ellos como sus representantes en Faerûn. A lo largo de sus carreras los clérigos de Talona trabajan con magia y estudian para desarrollar inmunidades personales a varios venenos y enfermedades. Como están protegidos, tratan con la enfermedad trabajando como probadores de comida para gobernantes paranoicos, ricos mercaderes y nobles, y entierran a aquellos que han muerto de enfermedades. Cada vez que un reino o ciudad estado expulsa o castiga a cualquier talonita



por cualquier razón, los clérigos de Talona trabajan para causar una plaga en ese lugar para cobrarse el "precio de Talona" por ese insulto. Han circulado rumores sobre ciertos talonitas sin escrúpulos que a veces eligen gente acaudalada como objetivo de la enfermedad para que sus riquezas y propiedades puedan ser aprovechadas por la iglesia tras la muerte de sus ricos propietarios, con la amenaza de contraer la enfermedad manteniendo alejados a los herederos legales y pretendientes.

**Dogma:** Deja que el dolor sea un placer, ya que la vida y la muerte están en equilibrio, a pesar de que la muerte es la más poderosa, por lo cual debe prestársele el homenaje y respeto apropiado. La muerte es el verdadero poder, la gran igualadora, y la lección que nos espera a todos. Si es necesario que demuestre esto con la punta de una daga, que así sea. La madre de Todas las plagas trabaja en ti desde tu interior, y la debilidad y la enfermedad son sus fuerzas. El aliento de Talona estará siempre y por toda la eternidad contigo, sin importar en quién creáis o a quién sirváis tú o el resto del mundo. Deja que todos los seres vivos aprendan a respetar a Talona y le rindan homenaje con bienes y con ferviente adoración. Si lo hacen, intercede por ellos para que Talona no los reclame (esta vez). Ve y trabaja en nombre de Talona y deja que tus actos sean sutiles o espectaculares, pero haz que se sepa que son la voluntad de la ama de la Enfermedad.

## VHERON

**Alineamiento:** Caótico Maligno

**Alineamiento de sus clérigos:** CM, CN, NM

Vheron es vano, orgulloso y a veces altivo. Mantiene rencillas de duración legendaria, y nunca olvida afrentas ni engaños. Cualquier método encubierto y traición son aceptables para él si hacen avanzar sus objetivos o se hacen a su servicio, pero si otros le amenazan a él o a su gente lo considera un enorme pecado que no puede quedar sin castigo. Él mismo se implica activamente en los asuntos de los drow y se le puede convencer fácilmente para que envíe a un servidor a ayudar al trabajo de sus clérigos si se realizan los rituales apropiados y la necesidad es genuina.

La iglesia de Vheron está organizada de manera informal, con sus seguidores unidos a células en gran medida autónomas. El clero de Vheron es casi exclusivamente masculino, y practica una oposición pasiva al clero de Lolt. También son activos en el mundo de la superficie, y algunos predicán una herejía sobre la unidad de las razas élficas y su necesidad de trabajar juntos para el domino absoluto. Se especializan en la intriga y la superchería y fomentan la desobediencia y la rebelión entre los varones. Por razones obvias, en las comunidades drow los clérigos de Vheron con frecuencia camuflan su alianza. El contacto y el matrimonio con otras razas élficas son alentados. Los semi-drow casi siempre prefieren a su padre drow, y los vheronianos ven como esto aumenta inexorablemente el número de drow en las tierras de la superficie. Cada clérigo trabaja para establecer algún tipo de asentamiento drow permanente en la superficie, y o bien cubre las necesidades del asentamiento personalmente, o (preferiblemente) lo hace autosuficiente. El uso, manufactura y experimentación con venenos también son comunes. Los conjuros, venenos y tácticas especialmente efectivos creados por un clérigo deben ser compartidos con el Señor enmascarado, y a través de él con todo el clero.

**Dogma:** las sombras del Señor enmascarado expulsarán la tiranía de la Reina araña y reclamarán de manera forzosa su derecho de nacimiento y su merecido lugar en la Noche superior. Las matriarcas que existen deben ser aplastadas, y las prácticas enfrentadas de la retorcida Lolt deben ser suprimidas para que los drow sean unificados en un pueblo unido, y no sean nunca más una pandilla enfrentada de casas, clanes y objetivos rivales. Vheron conducirá a sus seguidores a una sociedad donde los drow de nuevo reinarán de manera suprema sobre las demás razas inferiores, y habrá igualdad entre varones y mujeres.

