

# Clérigos en Krynn

## Dioses del Bien

### **PALADINE (Gran Dios)**

Sumo Dios del Bien y de la Ley.

ALINEAMIENTO: Legal Bueno.

ADORADORES: Cualquiera Bueno

ÁREA CONTROL: Orden, Esperanza, Luz, Gobierno, Vigilancia

SÍMBOLO: Triángulo de Plata, Pino (Silvanesti), Yunque (Thorbardín); colores plata y blanco.

OTROS NOMBRES: Paladín Draco (Ergoth), Hoja del Cielo (GoodLund), Lord de los Dragones (Mithas), E'li (Silvanesti), Thak el Martillo (Thorbardín), Bah'Mut (Istar), El Gran Dragón (Solamnia), Fizban (GoodLund).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Paladine mantienen la Ley del Bien en sus pensamientos, palabras y acciones. No se acobardan ante los malvados, confiando en que el Mal se vuelve contra sí mismo.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar.

ALINEAMIENTO: Cualquiera Bueno?

ARMAS PERMIT: Cualquiera

ARMADURA: Cualquiera

ESF. MAYORES: Total, Astral, Hechizo, Guardiana, Curadora, Protección, Sol, Ley, Defensa; más *Charco Reflectante*.

ESF: MENORES: Combate, Pensamiento, Guerra.

AHUYENTAR MUERTOS: Ahuyentar MM y el Mal.

### **Poderes por Nivel:**

Nivel 2: *Conocer Alineamiento*

Nivel 9: *Golpe de Llama*

## **MISHAKAL (Gran Dios)**

Diosa de la Curación y la Compasión

ALINEAMIENTO: Legal Bueno

ADORADORES: L-C Bueno

ÁREA DE CONTROL: Curación, Conocimiento, Fertilidad, Vida, Belleza, Bendición.

SÍMBOLO: Símbolo azul del Infinito. Color Azul Cielo.

OTROS NOMBRES: Ka-Mel-Sha, Curadora del Hogar (Kharolis, Tarsis), Mesalax (Thorbardín), Meshal (Muro de Hielo), Mishas (Ergoth), Quenesti Pah (Silvanesti), Quen Illumini (Qualinesti), Ama del Cielo (GoodLund), Lady Azul (Balifor, Hylo), Emperatriz (Mithas), Portadora de Luz, Traedora de Luz (Solamnia).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Un sacerdote de Mishakal busca a aquellos que están enfermos y los curan. Aunque algunos sacerdotes cobran un precio nominal por sus conjuros de curación, Mishakal exige que no cobren excesivamente o nieguen la curación a aquellos que no puedan permitírselo.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, INT 13+

ALINEAMIENTO: L-C Bueno

ARMAS PERMIT: No Penetradoras.

ARMADURA: Cualquiera

ESF. MAYORES: Total, Astral, Hechizo, Creación, Adivinación, Curadora, Necromántica, Sol, Números, Pensamiento; Más *Plegaria, Extirpar/Aplicar Maldición.*

ESF. MENORES: Guardianas, Defensa, Viajeros

AHUYENTAR MUERTOS: Sí

### **Poderes por Nivel:**

Nivel 1: *Amistad Animal, Bendición, Curar Heridas Ligeras, Soportar Frío/Calor.*

Nivel 3: *Resistir el Frío, Canto, Silencio R3m.*

Nivel 5: *Modelar Piedra, Caminar Sobre el Agua.*

Nivel 14: *Palabra Sagrada.*

## **MAJERE (Dios Intermedio)**

Dios del Control, Meditación, Fe y Sueños.

ALINEAMIENTO: Neutral Bueno

ADORADORES: Cualquiera Bueno

ÁREA DE CONTROL: Meditación, Control, Pensamiento, Fe, Piedad, Inspiración.

SÍMBOLO: Araña de Cobre, Rosa Individual (Qualinesti, Silvanesti), Mantis (Solamnia); Colores Cobre y Rojo.

OTROS NOMBRES: Manthus (Ergoth), Mantis de la Rosa (Qualinesti, Silvanesti), Matheri (Silvanesti), Nadir, el Procurador de Sueños (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Majere no deben retener más del 10% de cualquier riqueza ganada o hallada. Siguen una forma de vida sencilla, buscando visiones y contemplando cada acto y palabra antes de proceder. Los sacerdotes de Majere promueven la fe, la piedad y la lealtad a través del ejemplo. La única indulgencia permitida a los sacerdotes de Majere es la persecución de un empeño artístico.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, DES 15+

ALINEAMIENTO: Cualq. Bueno

ARMAS PERMIT.: Vara, Garrote, Palo, Bo, Honda.

ARMADURA: Ninguna

ESF. MAYORES: Total, Astral, Hechizo, Adivinación, Llamada, Ley, Pensamiento; Más *Hechizar Persona o Mamífero, Silencio R3m, Llamar Insectos.*

ESF. MENORES: Animal, Sol, Tiempo, Defensa.

AHUYENTAR MUERTOS: No

### **Poderes por Nivel:**

El Medallón de Fe arrojado al suelo se convierte en un avispon gigante para defender al Sacerdote.

Nivel 7: *Agigantar Insecto, Repeler Insectos.*

Nivel 9: *Plaga de Insectos.*

Nivel 14: *Némesis Reptante.*

## **KIRI-JOLITH (Dios Intermedio)**

Dios de la Gloria, Guerra Santa, Justicia.

ALINEAMIENTO: Legal Bueno

ADORADORES: Legal Bueno

ÁREA DE CONTROL: Guerra, Batalla, Valor, Heroísmo.

SÍMBOLO: Cuernos de Bisonte, Hacha de Batalla Cornuda (Thorbardín, Kharolis); Colores Pardo y Blanco.

OTROS NOMBRES: Corij (Ergoth), Kijo la Hoja (Thorbardín), Jolith (Kharolis, Tarsis), Qu'an el Guerrero (Uligan), Emperador (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Kiri-Jolith deben usar sus poderes para combatir legal y honorablemente el Mal. Kiri-Jolith prohíbe el uso de poderes para beneficiar sólo al sacerdote. Si un sacerdote o paladín de Kiri-Jolith se halla en un grupo que se retira, éste debe ser el último en hacerlo, cubriendo la escapatoria del grupo. La cobardía es una blasfemia entre los adoradores de Kiri-Jolith. Los ofensores necesitan una *expiación* y una *búsqueda* para volver a la Gracia de su Dios.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar.

ALINEAMIENTO: Legal Bueno

ARMAS PERMIT.: Cualquiera

ARMADURA: Cualquiera

ESF. MAYORES: Total, Combate, Guardiania, Curadora, Protección, Ley, Guerra; Más *Detectar Magia*, *Crear Comida* y *Agua*.

ESF. MENORES: Hechizo, Adivinación, Sol, Defensa.

AHUYENTAR MUERTOS: Sí.

### **Poderes por Nivel:**

+1 Ataques contra enemigos malvados.

Nivel 1: *Detectar Trampas y Pozos*.

Nivel 3: *Descubrir Trampas, Calentar/Enfriar Metal*.

Nivel 5: *Vestimenta Mágica*.

Nivel 7: *Manto de Valor*.

Nivel 9: *Búsqueda*.

Nivel 11: *Festín de los Héroes*.

## **HABBAKUK (Dios Intermedio)**

Dios de las Criaturas de Tierra Firme y del Mar.

ALINEAMIENTO: Neutral Bueno

ADORADORES: No malvado.

ÁREA DE CONTROL: Vida Animal, Mar, Creación, Pasión.

SÍMBOLO: Pájaro Azul, Fénix Azul (Ergoth); Colores Azul Profundo y Blanco.

OTROS NOMBRES: El Fénix Azul (Ergoth, Silvanesti, Qualinesti), Lord del Cielo (Balifor, GoodLund), Lord del Mar (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Habbakuk protegen ferozmente la naturaleza de aquellos que pretenden destruirla o despojarla. Los Druidas paganos también rinden homenaje a este Dios. Una vez durante su vida, un sacerdote de Habbakuk debe abandonar caminos y comunidad y vagar por las tierras sin llevar consigo más que un bastón y las ropas que viste. Este tiempo purifica al sacerdote y enseña los auténticos caminos de la naturaleza y de Habbakuk. El tiempo termina cuando el sacerdote ha hecho un buen servicio a Habbakuk (protegiendo o restaurando la naturaleza de una terrible amenaza), o Habbakuk le envía una señal.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar

ALINEAMIENTO: No malvado

ARMAS PERMIT.: No metálicas

ARMADURA: No metálica

ESF. MAYORES: Total, Animal, Creación, Adivinación, Elemental, Viajeros;  
*Más Localizar Animales, Detectar Vida.*

ESF. MENORES: Curadora, Clima, Tiempo, Guerra.

AHUYENTAR MUERTOS: No

### **Poderes por Nivel:**

Nivel 3: *Hablar con los Animales*

Nivel 5: *Crear Comida y Agua.*

Nivel 9: *Comunicar con la Naturaleza.*

Nivel 11: *Festín de los Héroes, Prohibición, Invocar Animales.*

## **BRANCHALA (Dios Intermedio)**

Dios de la Música.

ALINEAMIENTO: Neutral Bueno

ADORADORES: No malvado.

ÁREA DE CONTROL: Elfos, Kender, Música, Bosques, Belleza.

SÍMBOLO: Arpa de Bardo, Flauta (GoodLund, Qualinesti, Silvanesti); Colores Amarillo y Verde.

OTROS NOMBRES: Maestro Cantor (GoodLund), Astra (Qualinesti), Astarin (Silvanesti), Bran (Ergoth), Jardinero (Mithas), Bardilun (Thorbardín).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Branchala deben componer una canción, escribir un poema o crear una danza una vez cada estación. Una vez en la vida del sacerdote, debe crear una obra maestra dedicada a Branchala. Esta obra maestra debe tomar años para ser creada y representa el *summum* de la habilidad del bardo. Puede ser una canción, un poema, una danza, una obra de arte, una broma pesada o un relato.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, CAR 12+

ALINEAMIENTO: No malvado

ARMAS PERMIT.: No metálicas

ARMADURA: No metálica

ESF. MAYORES: Total, Creación, Curadora, Vegetal, Sol, Clima, Números; Más *Localizar Plantas*.

ESF. MENORES: Animal, Hechizo, Tiempo, Viajeros.

AHUYENTAR MUERTOS: Sí

### **Poderes por Nivel:**

Nivel 1: *Detectar Trampas y Pozos*.

Nivel 3: *Veneno Lento*.

Nivel 5: *Crear Comida y Agua*.

Nivel 7: *Neutralizar Veneno*.

Nivel 9: *Búsqueda*.

Nivel 11: *Sirviente Aéreo, Festín de los Héroes*.

## **SOLINARI (Dios Intermedio)**

Dios de la Magia Buena.

ALINEAMIENTO: Legal Bueno

ADORADORES: Cualquiera Bueno

ÁREA DE CONTROL: Magia Buena.

SÍMBOLO: Círculo o Esfera Blancos; Colores Blanco o Plata.

OTROS NOMBRES: Solin (Ergoth), Ojo Blanco (GoodLund, Balifor), Ojo de Dios (Thorbardín), Disco de Marfil (Hylo), Faro (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Para convertirse en sacerdote de Solinari, un aspirante debe convertirse primero en un Túnica Blanca de al menos nivel 5. El hechicero debe buscar un sacerdote de Solinari que le inicie en el sacerdocio a nivel 1. A partir de entonces, el sacerdote usa las tablas de GAC0, Experiencia, Salvación... de sacerdote (No gana PG por nivel hasta nivel 6).

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, INT 15+

ALINEAMIENTO: Cualq. Bueno

ARMAS PERMIT.: Vara, Daga, Dardos

ARMADURA: Ninguna

ESF. MAYORES: Total, Astral, Combate, Adivinación, Guardiana, Curadora, Pensamiento, Números.

ESF. MENORES: Protección, Sol, Tiempo.

AHUYENTAR MUERTOS: No

### **Poderes por Nivel:**

Bonificación +2 contra ataques mágicos.

# **Dioses del Mal**

## **TAKHISIS (Gran Dios)**

Suprema Diosa del Mal, Reina de la Oscuridad.

ALINEAMIENTO: Legal Malvado

ADORADORES: Cualq. Malvado

ÁREA DE CONTROL: Noche, Dragones Malvados, Odio, Intriga, Caos.

SÍMBOLO: Dragón de 5 cabezas; Colores Negro y Negro Iridiscente

OTROS NOMBRES: Reina Dragón (Ergoth, Silvanesti), Tii'Muth (Istar), La de Muchos Rostros (Hylo), Mai-Tat (Tarsis), Nilat la Corruptora (Muro de Hielo), Tamex el Metal Falso (Thorbardín), Lady Caos (Mithas), Lady Oscura (Ogros), Mwarg (Hobgoblins).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Takhisis sirven como ojos y oídos de su ama, atentos a cualquier oportunidad de hacer progresar las ambiciones de su Diosa. Los sacerdotes se ocupan también de sabotear el poder de cualquier otro Dios. Sus órdenes primordiales son usar los deseos de los de alineamiento bueno para esclavizarles y para destruir o robar los huevos de los dragones del Bien. Cada sacerdote debe presentar un juramento de absoluta obediencia, y a aquellos que quebranten el juramento les espera una muerte lenta y dolorosa, seguida del eterno tormento.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, FUE 13+, CON 12+

ALINEAMIENTO: Malvado

ARMAS PERMIT.: Cualquiera

ARMADURA: Cualquiera

ESF. MAYORES: Total, Astral, Guardiania, Protección, Llamada, Caos, Tiempo; Más *Animar Objeto*.

ESF. MENORES: Combate, Creación, Adivinación, Curadora, Necromántica, Guerra, Defensa.

AHUYENTAR MUERTOS: Ordenar.

### **Poderes por Nivel:**

Nivel 1: *Detectar el Bien*.

Nivel 3: *Martillo Espiritual*.

Nivel 5: *Crear Comida y Agua*.

Nivel 9: *Golpe de Llama*.

Nivel 14: *Palabra Impía*.



## **SARGONNAS (Gran Dios)**

Dios de la Venganza y de los Volcanes.

ALINEAMIENTO: Legal Malvado

ADORADORES: Cualq. Malvado

ÁREA DE CONTROL: Venganza, Destrucción, Intriga, Volcanes, Fuego, Desiertos.

SÍMBOLO: Cóndor Rojo, Puño Rojo (Thorbardín, Istar); Colores Rojo y Negro.

OTROS NOMBRES: Argon (Istar, Ergoth), Portador del Fuego (Hyló), Misal-Lasim (Tarsis), Gonnas el Testarudo (Muro de Hielo), Sargonax el Doblador (Thorbardín), Kinthalas (Silvanesti), Kinis (Qualinesti), Destructor (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Sargonnas deben buscar activamente la venganza por los males que el mundo ha cometido contra Sargonnas (incluida la ignorancia de su existencia), así como de cualquier mal sufrido personalmente por el sacerdote.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar

ALINEAMIENTO: Malvado

ARMAS PERMIT.: Cualquiera

ARMADURA: Cualquiera

ESF. MAYORES: Total, Astral, Hechizo, Combate, Llamada, Caos, Pensamiento; Más *Resistir el Fuego, Conocer/Oscurecer Alineamiento*.

ESF. MENORES: Creación, Protección, Sol, Números, Guerra.

### **Poderes por Nivel:**

Nivel 5: *Protección contra el Fuego*.

Nivel 11: *Animar Objeto*.

## **MORGION (Dios Intermedio)**

Dios de la Enfermedad y la Podredumbre.

ALINEAMIENTO: Neutral Malvado

ADORADORES: Malvado

ÁREA DE CONTROL: Enfermedad, Descomposición, Epidemia, Debilidad, Complot.

SÍMBOLO: Capucha con dos Ojos Rojos, Hacha Invertida (Thorbardín), Garra de Rata (Hyló); Colores Marrón Oscuro y Negro.

OTROS NOMBRES: H'rar (Ergoth, Istar), Gormion (Tarsis), Morgi (Muro de Hielo), Morgax el Lord Óxido (Thorbardín), Pestilencia (Mithas), Anthrax el Lord Macho Cabrío (Hobgoblin)

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Morgion se reúnen en lugares oscuros y secretos para adorar y planear sus actos malignos. Efectúan un juramento mortal de mantener sus doctrinas y sus actos secretos: poco se sabe de ellos fuera de la orden.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar

ALINEAMIENTO: Malvado

ARMAS PERMIT.: Cachiporra, Daga

ARMADURA: Sólo hechas por sacerdotes de Morgion.

ESF. MAYORES: Total, Astral, Adivinación, Curadora, Vegetal, Tiempo.

ESF. MENORES: Necromántica, Números, Pensamiento.

AHUYENTAR MUERTOS: Ordenar

### **Poderes por Nivel:**

Nivel 5: *Crear Comida y Agua.*

## **CHEMOSH (Dios Intermedio)**

Dios de los Muertos Vivientes.

ALINEAMIENTO: Legal Malvado

ADORADORES: Malvado

ÁREA DE CONTROL: Némesis, Devastación, Muertos Vivientes.

SÍMBOLO: Cráneo Amarillo; Colores Negro y Amarillo Enfermizo

OTROS NOMBRES: Aeletth (Ergoth), Dron de las Profundidades (Tarsis), Chemos Joton (Muro de Hielo), Khemax (Thorbardín), Matavida (Mithas), Orkrust (Hobgoblins).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Chemosh llevan máscaras de cráneos blancos y túnicas negras. Reclutan seguidores usando la falsa promesa de inmortalidad de Chemosh. Puesto que los esbirros de Chemosh respaldan su poder, los sacerdotes consideran la destrucción de los muertos vivientes estrictamente tabú.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar

ALINEAMIENTO: Malvado

ARMAS PERMIT.: Hoz

ARMADURA: Cualquiera.

ESF. MAYORES: Total, Astral, Combate, Necromántica, Pensamiento.

ESF. MENORES: Curadora (normalmente las formas invertidas), Vegetal, Tiempo, Guerra.

AHUYENTAR MUERTOS: Ordenar.

### **Poderes por Nivel:**

+2 a Ordenar Muertos Vivientes. Pueden reconocer todas las formas de Muertos Vivientes a primera vista.

Nivel 11: *Animar Objeto*

## **ZEBOIM (Dios Intermedio)**

Diosa del Mar y las Tormentas.

ALINEAMIENTO: Caótico Malvado

ADORADORES: Malvado o Marineros.

ÁREA DE CONTROL: Mar, Tormentas, Tempestades, Clima, Razas Marinas Muertos Vivientes, Celos.

SÍMBOLO: Concha de Tortuga; Colores Verde y Rojo.

OTROS NOMBRES: Rann (Ergoth), Zyr (Tarsis), Zebir Jotun (Muro de Hielo), Bhezomiaux (Thorbardín), Maelstrom (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Zeboim tiene pocos sacerdotes; la mayoría de los seres temen sus caprichos. Aquellos que la honran lo hacen arrojando ofrendas desde los costados de sus barcos. A los sacerdotes se les requiere que sepan nadar.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, FUE 9+

ALINEAMIENTO: Malvado

ARMAS PERMIT.: Tridente, Arpón, Daga

ARMADURA: Ninguna

ESF. MAYORES: Total, Animal, Elemental, Sol, Clima, Caos; Más *Crear Comida y Agua, Animar Muertos.*

ESF. MENORES: Protección, Tiempo, Guerra

AHUYENTAR MUERTOS: Ordenar

### **Poderes por Nivel:**

Ninguno.

## **HIDDUKEL (Dios Intermedio)**

Dios de los Negocios Fraudulentos y de las Trampas.

ALINEAMIENTO: Caótico Malvado

ADORADORES: Malvado

ÁREA DE CONTROL: Prácticas Comerciales Malvadas, Espíritus Condenados, Codicia, Esclavitud, Traición.

SÍMBOLO: Balanza Rota; Colores Rojo y Hueso.

OTROS NOMBRES: Traicionador (Mithas), Usk-Do (Hobgoblins), Hitax la Grieta (Thorbardín), M'Fistos (Istar).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Hiddukel deben perseguir codiciosamente y alcanzar la riqueza a través de medios deshonestos. También deben llevar las ropas más finas disponibles.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar

ALINEAMIENTO: Malvado

ARMAS PERMIT.: Cualquiera Roma

ARMADURA: Cualquiera

ESF. MAYORES: Total, Guardianas, Llamada, Caos.

ESF. MENORES: Adivinación, Necromántica, Protección, Viajeros.

AHUYENTAR MUERTOS: No

### **Poderes por Nivel:**

Ninguno.

## **NUITARI (Dios Intermedio)**

Dios de la Magia Malvada.

ALINEAMIENTO: Legal Malvado

ADORADORES: Malvado

ÁREA DE CONTROL: Magia Negra

SÍMBOLO: Círculo o Esfera Negros; Color Negro

OTROS NOMBRES: Merodeador Nocturno (Mithas), Oscuridad (Elian), Mano Negra (Balifor), Impío (Thorbardín).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Para convertirse en sacerdote de Nuitari, un aspirante debe convertirse primero en un Túnica Negra de al menos nivel 5. El hechicero debe buscar un sacerdote de Nuitari que le inicie en el sacerdocio a nivel 1. A partir de entonces, el sacerdote usa las tablas de GAC0, Experiencia, Salvación... de sacerdote (No gana PG por nivel hasta nivel 6).

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, INT 15+

ALINEAMIENTO: Malvado

ARMAS PERMIT.: Vara, Daga, Dardos

ARMADURA: Ninguna

ESF. MAYORES: Total, Astral, Combate, Adivinación, Guardiania, Curadora, Pensamiento, Números.

ESF. MENORES: Protección, Necromántica, Clima, Tiempo.

AHUYENTAR MUERTOS: No

### **Poderes por Nivel:**

Bonificación +2 contra ataques mágicos.

# **Dioses de la Neutralidad**

## **GILEAN (Gran Dios)**

Supremo Dios de la Neutralidad y del Conocimiento.

ALINEAMIENTO: Neutral Verdadero

ADORADORES: Cualquiera

ÁREA DE CONTROL: Conocimiento

SÍMBOLO: Libro Abierto; Color Gris

OTROS NOMBRES: Gilean el Libro, Viajero Gris, el Sabio, la Puerta de las Almas.

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Gilean sirven en un templo o universidad y buscan insaciablemente el conocimiento. Una vez cada 4 años, el sacerdote de Gilean ha de escribir un largo ensayo relativo a un tema metafísico o filosófico. Este ensayo toma 1d10+14 meses menos la INT del sacerdote. Esta tesis debe ser presentada en la universidad o templo en el que sirva el sacerdote. Si Gilean se siente complacido con la Tesis, la distribuye mágicamente por todas las bibliotecas de todos los Templos de Ansalón. Si no se siente complacido, el sacerdote debe reescribirla. Ningún sacerdote de Gilean puede jamás quemar un libro. Una transgresión así requiere un *expiación* y una *búsqueda* por el sacerdote ofensor. Un mes cada año, el sacerdote ha de servir al público como historiador, consejero, juez o árbitro, haciendo en la tierra lo mismo que Gilean hace en los cielos.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, INT 13+

ALINEAMIENTO: Neutral

ARMAS PERMIT.: Vara

ARMADURA: Cualquiera

ESF. MAYORES: Adivinación, Astral, Creación, Curadora, Protección, Total, Números, Tiempo.

ESF. MENORES: Animal, Combate, Hechizo, Sol, Pensamiento, Defensa

AHUYENTAR MUERTOS: Sí.

### **Poderes por Nivel:**

Bonificación +1 a cada control de pericia de no armas y una pericia de no armas extra por cada nivel de experiencia.

Nivel 3: *Hablar con los Animales, Mensajero.*

## **SIRRION (Dios Intermedio)**

Dios del Fuego y el Poder Natural

ALINEAMIENTO: Neutral Verdadero

ADORADORES: Cualquiera

ÁREA DE CONTROL: Llama, Energía Natural, Transformación

SÍMBOLO: Fuego Multicolor; Colores Rojos y Amarillos Brillantes

OTROS NOMBRES: Maestro del Fuego, el Alquimista, el Hechicero (Mithas)

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Sirrion tienen un gran desafío. Deben modelar el fuego en formas hermosas o útiles, sin perder nunca el control y que su poder destructivo sea liberado. Los sacerdotes de Sirrion sirven principalmente a la naturaleza con su manejo del fuego. Ocasionalmente, Sirrion otorga pequeñas bonificaciones a los sacerdotes que contienen un fuego destructor o utilizan el fuego para promover pasiones creativas. También mira favorablemente a quienes alteran los planes de industria y comercio de Shinare.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, SAB 17+

ALINEAMIENTO: Neutral

ARMAS PERMIT.: Cualquiera

ARMADURA: Cualquiera

ESF. MAYORES: Combate, Curadora, Elemental (Fuego), Guardianas, Llamada, Total, Caos.

ESF. MENORES: Sol, Números.

AHUYENTAR MUERTOS: No.

### **Poderes por Nivel:**

+1 a las Tiradas de Salvación contra Fuego. +1 por Dado de Daño en conjuros basados en el Fuego.

Nivel 5: *Bola de Fuego*. (¿Nivel 7?)

Nivel 9: *Golpe de Llama*.



## **REORX (Gran Dios)**

Dios de la Fragua y la Creación.

ALINEAMIENTO: Neutral Verdadero

ADORADORES: Cualquiera

ÁREA DE CONTROL: Enanos, Armas, Tecnología.

SÍMBOLO: Martillo de Forja, Martillo Enano (Thorbardín); Colores Gris Pizarra y Rojo.

OTROS NOMBRES: Yunque (Elian), el Maestro de Armas (Mithas), Reorx el Maestro (gnomos), Reorx el Artesano (Kender).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Cada sacerdote de Reorx de nivel 5 o superior debe crear un artefacto especial de renombre con sus propias manos. El objeto terminado debe exigir la más fina artesanía posible del sacerdote. Cuando el sacerdote alcanza el nivel 5, debe comunicar a la comunidad de creyentes qué artefacto creará. A partir de entonces, el sacerdote puede trabajar tanto o tan poco en el artefacto como desee, pero ha de terminarlo antes de la edad madura (250 años).

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar

ALINEAMIENTO: Cualquiera

ARMAS PERMIT.: Martillo, Hacha de Batalla, Hacha de Mano.

ARMADURA: Sólo metálicas.

ESF. MAYORES: Combate, Creación, Curadora, Elemental, Guardiania, Protección, Sol, Total, Ley, Guerra

ESF. MENORES: Llamada, Pensamiento, Defensa.

AHUYENTAR MUERTOS: Ahuyentar Muertos y Criaturas de Oscuridad y Sombra.

### **Poderes por Nivel:**

Los sacerdotes de Reorx ganan +2 a cualquier pericia artesana de no armas.

## **CHISLEV (Dios Intermedio)**

Diosa de la Naturaleza y de las Estaciones.

ALINEAMIENTO: Neutral Verdadero

ADORADORES: No malvado

ÁREA DE CONTROL: Naturaleza, Selva, Animales.

SÍMBOLO: Una Pluma Parda, Amarilla y Verde; Colores Pardo, Amarillo y Verde.

OTROS NOMBRES: La Salvaje (Mithas), la Silvestre.

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

El sacerdocio de Chislev consiste en druidas no paganos que se preocupan por la naturaleza tanto como los otros druidas.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: SAB 12+, CAR 15+    ALINEAMIENTO: Neutral Verdad.

ARMAS PERMIT.: Honda, Garrote, Hoz, Dardo, Lanza, Daga, Cimitarra

ARMADURA: No metálica.

ESF. MAYORES: Animal, Clima, Curadora, Elemental, Vegetal, Sol, Total, Tiempo.

ESF. MENORES: Combate, Guardiania, Hechizo, Caos.

AHUYENTAR MUERTOS: No

### **Poderes por Nivel:**

Ninguno

## **ZIVILYN (Dios Intermedio)**

Dios de la Sabiduría

ALINEAMIENTO: Neutral Verdadero

ADORADORES: Cualquiera

ÁREA DE CONTROL: Sabiduría

SÍMBOLO: Gran Árbol Verde y Dorado; Colores Verde y Dorado.

OTROS NOMBRES: Árbol del Mundo, Árbol de la Vida (Qualinesti, Silvanesti), El Sabio (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Zivilyn se dedican a la sabiduría en pensamiento y obra. Para los sacerdotes, cometer un acto estúpido es peor que cometer un acto malvado.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, INT 15+, SAB 16+

ALINEAMIENTO: Cualq.

ARMAS PERMIT.: Vara.

ARMADURA: Ninguna

ESF. MAYORES: Astral, Adivinación, Necromántica, Vegetal, Total, Pensamiento.

ESF. MENORES: Números.

AHUYENTAR MUERTOS: Sí.

### **Poderes por Nivel:**

Ninguno

## **SHINARE (Dios Intermedio)**

Diosa de la Riqueza, Industria y Comercio.

ALINEAMIENTO: Neutral Veradero

ADORADORES: Cualquiera

ÁREA DE CONTROL: Riqueza, Industria, Libertad, Poder.

SÍMBOLO: Ala de Grifo; Colores Oro, Plata y Pardo.

OTROS NOMBRES: La Alada (Silvanesti, Qualinesti), Maestro de Plata (Thorbardín), Libertad Andante (Ergoth), Equilibrio de la Balanza (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Los sacerdotes de Shinare trabajan duro para amasar riqueza y prestigio, pero no deben ser codiciosos. Su trabajo debe servir a la comunidad y deben gastar el dinero juiciosamente en beneficio de todos. Los sacerdotes de Shinare deben vestirse con las mejores ropas que puedan proporcionarse y adornar sus armas con gemas y metales preciosos. Shinare deposita ocasionalmente gemas y metales preciosos en los bolsillos de los sacerdotes que se oponen a los planes de Sirrion. Shinare no busca causar daño a su compañero, sino frenar sus ambiciosos planes. Su auténtico enemigo es Hiddukel.

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar.

ALINEAMIENTO: Cualquiera

ARMAS PERMIT.: Maza

ARMADURA: Sólo las fabricadas por sacerdotes de Shinare.

ESF. MAYORES: Creación, Hechizo, Guardiania, Protección, Total, Viajeros.

ESF. MENORES: Combate, Sol, Ley

AHUYENTAR MUERTOS: No

### **Poderes por Nivel:**

1 px por cada 10 acr. ganadas u obtenidas legalmente.

Nivel 5: *Localizar/Oscurecer Objeto.*

## **LUNITARI (Dios Intermedio)**

Diosa de la Magia Neutral

ALINEAMIENTO: Neutral Verdadero

ADORADORES: Neutral

ÁREA DE CONTROL: Magia Neutral, Ilusiones.

SÍMBOLO: Círculo o Esfera Rojos; Colores Rojo o Magenta.

OTROS NOMBRES: Luin (Ergoth), Ojo Rojo (GoodLund), Vela Nocturna (Thorbardín), Doncella de Ilusión (Mithas).

### **DEBERES DEL SACERDOCIO:**

Para convertirse en sacerdote de Lunitari, un aspirante debe convertirse primero en un Túnica Roja de al menos nivel 5. El hechicero debe buscar un sacerdote de Lunitari que le inicie en el sacerdocio a nivel 1. A partir de entonces, el sacerdote usa las tablas de GAC0, Experiencia, Salvación... de sacerdote (No gana PG por nivel hasta nivel 6).

### **Exigencias:**

PUNTUACIONES: Estándar, INT 15+

ALINEAMIENTO: Neutral

ARMAS PERMIT.: Vara, Daga, Dardos

ARMADURA: Ninguna

ESF. MAYORES: Total, Astral, Combate, Adivinación, Guardianas, Curadora, Pensamiento, Números.

ESF. MENORES: Llamada, Hechizo, Tiempo

AHUYENTAR MUERTOS: No

### **Podere por Nivel:**

Bonificación +2 contra ataques mágicos.

## VARIACIONES

Se ve claramente que hay algunas deidades cuyos sacerdotes quedan en desventaja frente a los otros. Yo incluiría, además de las Esferas del Manual de Magia (que ya he incluido), las siguientes variaciones:

**CHEMOSH:**

Nivel 5: *Animar a los Muertos*.

**ZEBOIM:**

Pericia de *Nadar* gratuita.

Nivel 5: *Respirar Agua*.

**HIDDUKEL:**

Nivel 3: *Oro de los Tontos*.

**CHISLEV:**

Nivel 7: *Llamar Seres de los Bosques*.

Comienza con un seguidor animal como un ranger.

**REORX:**

Puede hacer los mismos ataques que un guerrero especializado con el Martillo si gasta una casilla de pericia extra. (Esto sería la regla de Experto con las Reglas del “Combat & Tactics”).

Si se os ocurre algún cambio más, me lo contáis.

Kenneth ([gilean@teleline.es](mailto:gilean@teleline.es))

Todos los nombres y esas cosas, son propiedad de TSR y todo eso que ya sabéis todos. Es decir, que podéis quedaros este documento si y sólo si tenéis el Box-Set “Relatos de la Lanza” o similar original.